

Perancangan Dokudrama Pendakian Gunung Sebagai Pembentukan Karakter Pendaki

Muhammad Rif'an
Aditya Januarsa, M. Ds.
Della Meiralasari, M. Ds.

Contact person :
Muhammad Rif'an
Jl. Jenderal Sudirman No. 594, Bandung
085795761830/rifankid@yahoo.com

Abstrak

Manusia secara psikologis memiliki respon yang berbeda terhadap lingkungan sekitarnya. Biasanya, setelah manusia merasa jenuh dengan kegiatannya sehari-hari mereka perlu untuk meninggalkan tempat mereka sejenak, dan menuju tempat yang berbeda. Gunung adalah tempat yang cukup populer untuk menghilangkan jenuh. Sayangnya banyak sekali pendaki yang tidak bisa bersikap secara tepat saat mereka berada di gunung dan cenderung melakukan "balas dendam". Yang menjadi penyebabnya adalah kebiasaan mereka saat di kota yang masih mereka bawa hingga ke gunung. Seharusnya, ada perlakuan khusus saat kita menginjak tanah yang berbeda. Karena meskipun dilihat secara geografis, karakter masing-masing daerah bisa sangat berbeda. Hal itu pula yang menjadi kelebihan dari Negara Indonesia, keragaman sifat dan daerah. Dengan media audio dan visual di buatlah sebuah dokudrama untuk beberapa gunung di Indonesia sesuai dengan karakter masing-masing gunung dengan pendekatan filosofis, agar orang yang datang kesana bisa tahu bagaimana sifat dari gunung tersebut, dan bisa belajar mengenai lingkungannya, sehingga terbentuklah karakter mereka jika ingin menuju ke tempat tersebut setelah menonton video dokudrama.

Abstract

Kata kunci: gunung, lingkungan, videografi

Humans have a different psychological response to the surrounding environment. Usually, after humans feel bored with their daily activities they need to leave their place for a moment, and go for different places. The mountain is a pretty popular place to get rid of saturated. Unfortunately many hikers can not behave appropriately while they are on the mountain and tend to do "revenge". The cause is their habit when in town they still bring it up to the mountain. There should be special treatment when we step on different ground. Because eventhough we see geographically, the character of each region can be very different. It is also the advantages of the State of Indonesia, the diversity of properties and areas. With audio and visual media, a docudrama for several mountains in Indonesia will be built according to the character of each mountain with a philosophical approach, so that people who come there can know the nature of the mountain, and can learn about the environment, so that their character will be formed if they want heading to the venue after watching the docudrama video.

Keywords: mountain, character, environment, videography

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak sekali gunung yang tersebar di berbagai pelosok nusantara. Ada lebih dari 400 gunung berapi dan 130 di antaranya termasuk gunung berapi aktif. Secara geografis, penyebab mengapa Indonesia memiliki banyak gunung berapi karena terletak di dua jalur pegunungan dunia yaitu *Circum Pasific* dari Pegunungan Andes sampai New Zealand, dan *Circum Mediterania* dari Pegunungan Atlas sampai Pulau Banda.

Jika dilihat dari terminologi kebudayaan, Indonesia memiliki beragam hal yang bersinggungan dengan pegunungan. Hal di atas tidak terlepas dari nilai filosofis yang dalam. Bagaimana interaksi antara manusia dengan gunung, membentuk sebuah karakter tersendiri bagi masyarakat yang hidup di sekitarnya. Dimana budaya yang bernilai filosofis selalu bertujuan untuk kebaikan. Diluar itu untuk memenuhi keperluan dari budaya masyarakat tersebut, ada proses pendakian yang dilakukan.

Sejarah mengenai pendakian gunung Indonesia salah satunya telah dilakukan oleh Seorang geolog dan juga botanis, yaitu Franz Wilhelm Junghuhn yang berasal dari Jerman, sejak tahun 1830 telah mendaki seluruh gunung yang berada di Pulau Jawa.

Oleh sebab itu, hal ini yang menjadi alasan kenapa pendakian gunung sendiri bisa di angkat menjadi bagian dari perancangan sebuah media. Dengan mengaitkan hubungan antara manusia, alam, dan kebudayaan sebagai penyelesaian.

Sejarah mengenai pendakian gunung Indonesia salah satunya telah dilakukan oleh Seorang geolog dan juga botanis, yaitu Franz Wilhelm Junghuhn yang berasal dari Jerman, sejak tahun 1830 telah mendaki seluruh gunung yang berada di Pulau Jawa. "*Java*" adalah judul buku yang di hasilkannya dari perjalanannya selama hampir 30 tahun antara tahun 1935-1964. Kegiatan pendakian gunung inipun terus berkembang hingga saat ini. Akan tetapi, saat ini banyak kerancuan yang terjadi di kalangan pendaki. Banyak penyimpangan dari tujuan pendakian itu sendiri yang diakibatkan oleh berbagai macam hal. Banyak yang memiliki ambisi, akan tetapi tidak tahu bagaimana bersikap semestinya sebagai pendaki gunung atau pecinta alam ketika sedang melakukan pendakian, atau bahkan ketika melakukan kegiatan sehari-hari di kota.

Oleh sebab itu, hal ini yang menjadi alasan kenapa pendakian gunung sendiri bisa di angkat menjadi bagian dari perancangan sebuah media. Dengan mengaitkan hubungan antara manusia, alam, dan kebudayaan sebagai penyelesaian. Menggunakan metodologi visual dengan menggambarkan sebuah pendakian gunung dengan pendekatan sisi emosional, diharapkan perancangan ini dapat mengurangi faktor-faktor yang membuat pendaki salah dalam memahami tujuan pendakian, dan juga membangun kepekaan terhadap lingkungan baik di kota maupun saat melakukan pendakian di gunung.

2 METODOLOGI

2.1 Kegiatan Alam Bebas

Dorongan untuk melakukan kegiatan di alam bebas menuntut para penggiatnya untuk melakukan berbagai kegiatan perjalanan, salah satunya adalah pendakian gunung.

Banyak tujuan yang dituju dalam melakukan perjalanan tersebut, seperti eksplorasi, survei, maupun hanya sekedar 'jalan-jalan'. Semua jenis perjalanan tersebut memerlukan persiapan yang baik, mengingat keadaan alam terbuka yang menghadapkan kita pada berbagai kondisi dan situasi alam yang jika tidak kita ketahui dengan baik kondisinya, maka akan membahayakan diri kita. Tapi jika sebaliknya, kita malah memahami kondisi alam, maka kita akan bisa menikmati kenikmatan dan keasyikan dalam berpetualang.

2.1.1 Skill

Banyak terjadi kecelakaan saat melakukan kegiatan alam bebas seringkali disebabkan oleh kurangnya kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh para penggiatnya. Hal ini merupakan sesuatu yang sering ditemui dan di evaluasi dari berbagai operasi SAR yang pernah dilakukan. Sesungguhnya, hal ini tentu dapat dihindari dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang mungkin bisa didapatkan melalui pembekalan. Sehingga para penggiat alam terbuka memiliki pengetahuan yang memadai dan terhindarlah kecelakaan yang sering ditemui oleh tim SAR.

2.1.3 Etika Perjalanan

Dalam perjalanan di alam terbuka kita harus melalui daerah atau lokasi yang dimana mungkin terdapat adat istiadat, kepercayaan, dan kebiasaan penduduk yang bisa jadi tidak biasa untuk kita.

Contohnya jika mendaki Gunung Lawu melewati jalur Pringgondani – Pringgosari, kita akan dianjurkan untuk mandi di Sendang (kolam kecil) yang akan ditemui di jalur lintasan. Atau kebiasaan yang lebih ekstrim seperti minum-minum sampai mabuk di beberapa daerah pedalaman di Indonesia saat berpesta. Di daerah pedalaman Kalimantan, ada suku yang malah ‘menyuguhkan’ anak gadisnya untuk tamu laki-laki.

2.2 Dokudrama

Sebuah dokudrama adalah genre bergaya dokumenter dari acara radio dan acara televisi, film cerita, dan pentas teater yang menampilkan reka ulang yang didramatisasi dari peristiwa sejarah yang sebenarnya. Di atas panggung, kadang-kadang dikenal sebagai teater dokumenter. Film bergenre dokudrama merupakan film yang diangkat dari kisah nyata yang dikemas secara menarik, dalam film ini dokumenter dan drama dipadu-padankan. Film dokudrama ini juga sering digunakan oleh beberapa pihak untuk melakukan kampanye. Jika akhir-akhir ini banyak film Indonesia kurang menaruh perannya sebagai media komunikasi massa, maka film dokudrama adalah genre yang dapat menjalankan peran tersebut. Film dokudrama muncul sebagai sebuah alternatif untuk media komunikasi massa yang efektif.

Masalah Umum

- Rendahnya pemahaman pendaki terhadap budaya dan cara pendakian yang tepat.
- Gaya hidup cenderung ambisius dan tertantang menakhlukan alam, biasanya disalah artikan, sehingga gagal dalam memahami makna pendakian.
- Sering kali pendaki menyamaratakan kondisi sehari-hari di kota dengan pendakian di gunung. Terutama mengenai etika atau sikap cenderung bebas yang seharusnya tidak bisa dibawa saat pergi ke gunung. Sehingga kurang memperhatikan aspek-aspek yang tepat saat pendakian.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Rootcause Analysis*

Rootcause dalam bahasa Indonesia berarti akar penyebab merupakan faktor yang menyebabkan sebuah ketidaksesuaian, yang harus dihilangkan melalui proses perbaikan. *Rootcause analysis* adalah istilah kolektif yang mendeskripsikan berbagai pendekatan, alat, dan teknik yang digunakan untuk mengungkap penyebab masalah.

1. Gejala

Banyaknya orang yang berperilaku buruk terhadap lingkungan sekitar.

2. Penyebab

Rendahnya pemahaman pendaki terhadap nilai budaya dan cara belajar dari pendakian gunung.

3. Dampak

Banyak pendaki yang bersikap kurang sesuai terhadap lingkungannya.

4. Akar Masalah

Seringnya pendaki yang meremehkan pendakian gunung, sehingga banyak terjadi *human error* yang berpengaruh terhadap sikap. Juga banyaknya media menunjukkan pendakian gunung akan tetapi lebih menunjukkan kepada hasrat atau ambisi yang mengakibatkan pendaki salah menangkap informasi dan tujuannya.

5. *Recommend and Implement Solution (Action Plan/Problem Solution)*

Meningkatkan kesadaran agar pendaki tidak terlalu ambisius terhadap pencapaiannya di gunung juga memberikan informasi kepada mereka mengenai pendakian yang bisa di jadikan pelajaran dimanapun mereka berada.

3.2 **Problem Statement**

Indonesia dengan beragam kebudayaan memiliki banyak gunung sehingga memiliki nilai budaya yang menarik masyarakat untuk melakukan aktifitas pendakian. Akan tetapi banyak dari masyarakat terutama yang berasal dari kota tidak memahami nilai tersebut. Hal ini dapat berakibat pada karakter manusia yang kurang memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya, baik dalam lingkungan sosial, budaya, dan lingkungan.

3.3 **Target Audiens**

Geografis

Kota-kota besar di Indonesia. Seperti Jakarta, Bandung, dan lainnya

Demografis

Umur dewasa awal, 18-24 Tahun

Wanita & Pria

Masa kuliah, sudah lulus atau sederajat

Kelas Ekonomi B-C

Psikografis

Tertarik dengan alam

Sudah mulai terpikirkan apa yang akan dilakukan dalam kehidupannya

Kadang perlu tempat pelarian dari kejenuhannya

Teknografis

Memiliki gawai

Penggunaan media digital yang aktif

Sering memperhatikan media seperti video atau foto di sosial media

Senang menyebarkan konten digital yang menurutnya menarik

3.4 **Konsep Kreatif**

3.4.1 **What To Say**

Untuk menentukan pesan perancangan maka perlu digabungkan *problem statement* dan *target insight*.

Dari bagan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Indonesia mempunyai banyak sekali alam yang berarti banyak juga nilai budayanya. Akan tetapi banyak sekali masyarakat yang tidak memahami nilai tersebut, yang berpengaruh dengan karakter orang-orangnya. Maka perlu dibuatnya sesuatu yang menginsipari kepada target, yang dapat menjadi pelajaran untuk target itu sendiri.

Penggabungan dua hal tersebut digunakan untuk menentukan *what to say*, yang mana adalah:

“BUKAN MENAKLUK, TAPI MENUNDUK”

3.4.1 **How To Say**

Web Series Dokudrama

Gambar 3.1 *Creative Approach*

Merancang sebuah media yang memuat sebuah informasi mengenai pendakian gunung dan kaitannya dengan manusia. Yang disampaikan kepada target lalu disebar dan diharapkan menjadi “*agent of change*”, yaitu “Webseries Dokudrama”.

3.4.2 **Creative Approach**

Dari what to say yang dipaparkan sebelumnya maka *creative approach* yang digunakan adalah *story telling*. Pendekatan ini digunakan agar penyampaiannya lebih menarik dan juga mudah mendapatkan perhatian target sesuai dengan *insight*-nya. Dimasukan juga unsur filosofis dan analogi sederhana sebagai kesimpulan yang bisa diambil dari media tersebut.

3.4.3 **Tone and Manner**

1. *Adventure*

Membawa suasana pada arah petualangan karena menarik untuk sebuah cerita. Hal ini cocok dengan *creative approach* yang sudah ditentukan.

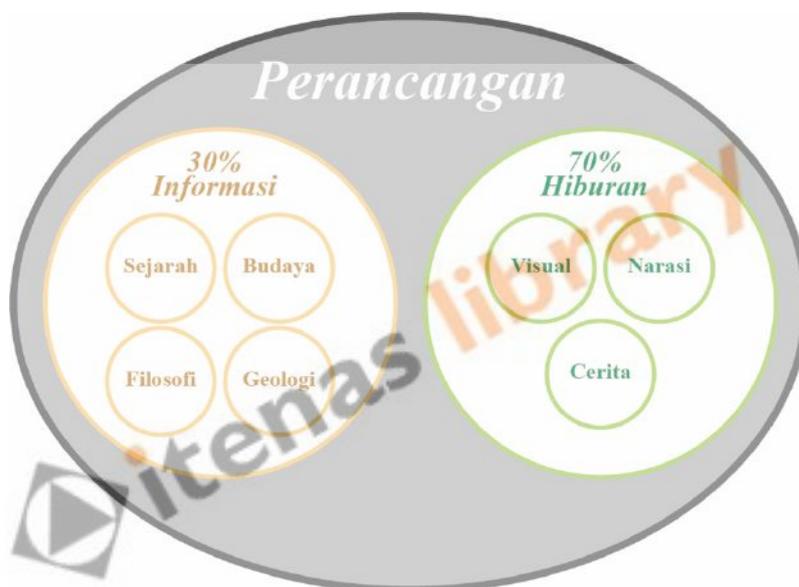
2. *Dramatic*

Dramatisasi diperlukan untuk membangun sebuah atmosfer dalam perancangan agar target lebih tertarik dan ingin mengikuti apa yang disuguhkan.

3.5 Konsep Media

Informasi yang terkandung dalam perancangan ini adalah tentang filosofi, budaya, sejarah dan geologi. Semuanya terangkum sebesar 30% dalam perancangan, sedangkan sisanya sebesar 70% adalah hiburan yang disajikan melalui visual serta cerita yang menarik. Garis besar mengenai mediana adalah cerita dibalik gunung yang dituju oleh pemeran, dan selalu memiliki pesan yang berbeda di setiap episodenya.

Diagram 3.1 Perancangan Media



3.6 Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan adalah sinematis, dengan warna kontras. Sedangkan warna yang digunakan itu sendiri adalah *teal and orange*. Parker Walbeck seorang sinematografer menjelaskan bahwa spektrum oranye ada pada kulit manusia. Dengan menarik warna bayangan ke arah warna teal, maka warna berlawanannya yaitu oranye akan lebih terlihat. Hal ini dapat memberi kontras sehingga objek lebih ter-*highlight*. Warna teal dan orange juga mendekati warna “*golden hour*” yaitu perpaduan warna birulangit dan juga oranye matahari.

Teal and Orange



Gambar 3.2 Warna *Teal and Orange*



Gambar 3.3 Warna *Teal and Orange*

Tipografi

Marquaritas
THE QUICK BROWN
FOX JUMP OVER THE
LAZY DOG
the quick brown fox jump over the
lazy dog
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 3.4 Tipografi Judul

Gabriola
THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER
THE LAZY DOG
the quick brown fox jump over the lazy
dog
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 3.5 Tipografi Sub Judul

3.7 Preview Media



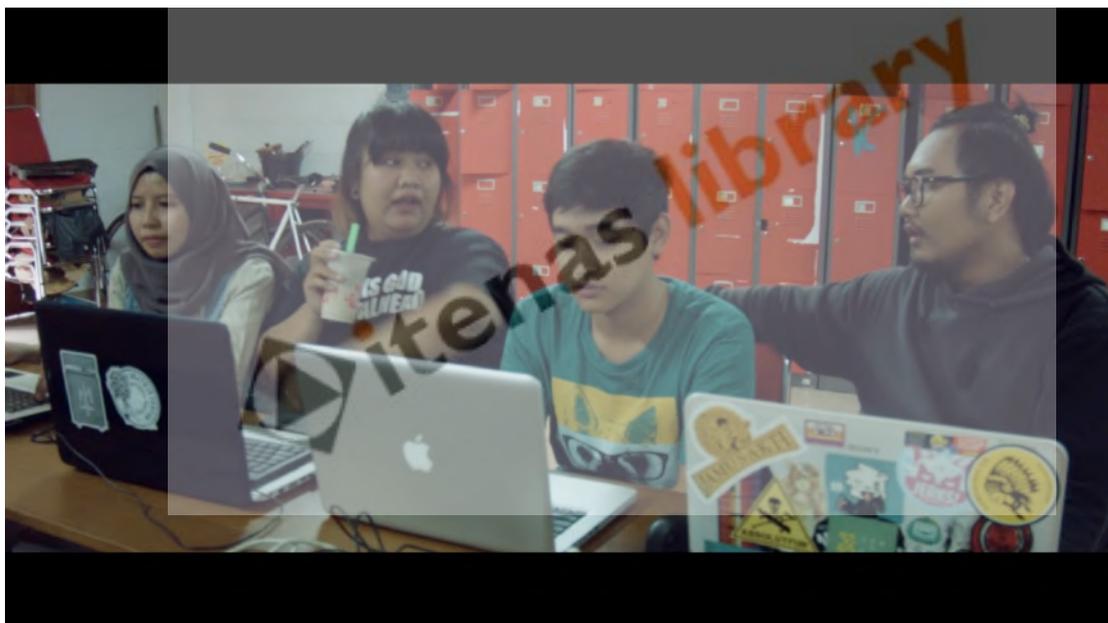
Gambar 3.6 *Preview Video Opening*



Gambar 0.7 *Preview Video Title*



Gambar 3.8 *Preview Video*



Gambar 3.9 *Preview Video Pemeran*



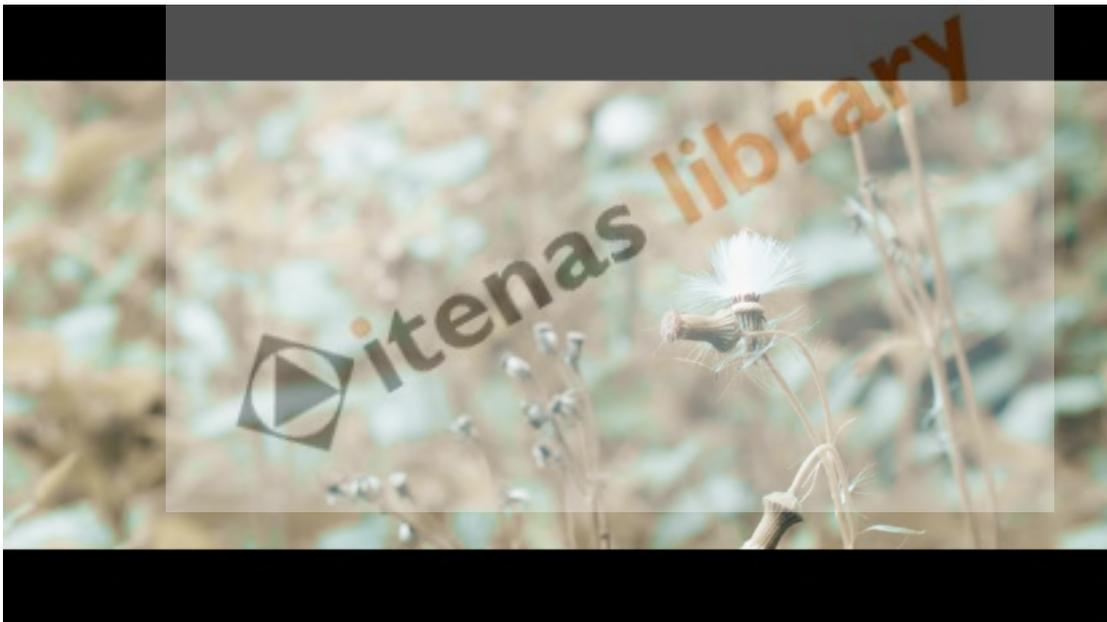
Gambar 3.10 *Preview Video Pemeran*



Gambar 3.11 *Preview Video Adegan Perjalanan Gunung*



Gambar 3.12 *Preview Video Fauna*



Gambar 3.13 *Preview Video Flora*

4 KESIMPULAN

Kekayaan alam Indonesia merupakan sebuah anugerah bagi masyarakatnya, dan memiliki potensi yang sangat besar di mata dunia. Akan disayangkan jika masyarakatnya sendiri tidak mengimbangi dengan kekayaan pikiran dan hati. Mendaki gunung adalah bagaimana kita agar bisa mempelajari tempat yang kita tuju, dan mengambil sesuatu dari pelajaran tersebut. Bukan hanya pergi untuk meninggalkan jejak tak berarti, atau bahkan merusak tempat yang didaki. Karena pada dasarnya masyarakat jika memiliki nilai warisan budaya, maka akan terapkan pada perilakunya. Sedangkan budaya adalah bagian dari alam, yang mana hal ini menghasilkan tatanan ekosistem yang baik. Manusia akan lebih menghargai alam, karena seyogianya mempelajari nilai-nilai luhur tersebut, adalah pelajaran yang baik. Maka hal tersebut haruslah dipahami dan menjadi ilmu dasar untuk mendaki.

Pada perancangan tugas akhir “Perancangan Dokudrama Pendakian Gunung Sebagai Pembentukan Karakter Pendaki” diharapkan dapat membuka pemikiran baru untuk para pendaki dalam menanggapi cara mereka melakukan pendakian selama ini. Serta memberikan wawasan yang lebih mendalam.

5 UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan mata kuliah Publikasi Tugas Akhir ini dengan baik. Dalam menyusun Tugas Akhir ini, tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang penulis alami, namun berkat dukungan, dorongan dan semangat dari orang terdekat, sehingga penulis mampu menyelesaikannya. Oleh karena itu penulis pada kesempatan ini mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu, Bapa, Adik-adik, yang membantu dengan senjata paling kuat, yaitu doa.
2. Alm. Agus Djatnika, Drs., M. Sn. yang telah menjadi dosen wali, juga mendukung tugas akhir sejak awal.
3. Aditya Januarsa, M. Ds. yang sudah sabar membimbing sejak penelitian tugas akhir, hingga sidang akhir.
4. Della Meiralasari, M. Ds. sebagai pembimbing dua.
5. Ari Wibowo, M. Ds. yang memberi support melalui alat-alat yang luar biasa.
6. Rendra Fanshuri, Muhammad Mughni Labib, Theo Gennardy, yang telah meluangkan waktunya untuk membantu pembuatan.
7. Alfi, Reza, Mares, Abdul, yang sudah menjadi kru dalam proses pembuatan.

Akhir kata, semoga laporan perancangan tugas akhir ini dapat bermanfaat, berguna, menambah pengetahuan dan bisa menjadi pembelajaran bagi pembacanya. Amiin.

6 DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Didit Widiatmoko S., M. (2014). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.
- Wormser, C. (1983). *Kemewahan Gunung - Gunung*. Jakarta: PT. Kipas Putih Aksara.
- Jelajah Garut. (2017, Oktober 25). *Sejarah Letusan Gunung Guntur*. Retrieved from Jelajah Garut: jelajahgarut.com
- Mitchell, R. G. (1983). *Mountain Experience: The Psychology and Sociology of Adventure*. Chicago: University of Chicago Press.
- George, S. S. (2012). *Scouting Ahead*. Boulder.
- Haapoja, M. (2017, September 22). *ONE TIP To DRAMATICALLY Improve Your Films!* Retrieved from Travel Feels: <http://www.youtube.com/travelfeels>

Tabrani, P. (2005). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

Rabiger, M. (2008). *DIRECTING FILM TECHNIQUES AND AESTHETICS*. America: Focal Press Publication.

Kementrian Energi dan Sumberdaya Mineral. (2011). *Data Dasar Sumber Gunung Api Indonesia*. Jakarta: Badan Geologi.

Steenis, C. G. (2010). *Flora Pegunungan Jawa*. Bogor: Lipi Press.

Fachrudin, A. (2012). *Dasar - Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Predana Media.

