BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata menjadi salah satu potensi daerah yang banyak dikembangkan masyarakat Indonesia. Banyaknya kekayaan alam Indonesia dan uniknya budaya lokal yang dimiliki Indonesia menjadikan daya tarik tersendiri bagi wisatawan domestik maupun turis mancanegara. Semarang merupakan salah satu kota yang memiliki banyak potensi wisata baik wisata sejarah, wisata alam, maupun wisata kuliner. Bahkan berdasarkan data dari Kementrian Pariwisata, Semarang menduduki lima besar kota dengan peringkat tertinggi Indeks Pariwisata Indonesia pada tahun 2016.

Terdapat banyak tempat wisata di Semarang misalnya saja Lawang Sewu, Kota Lama, Klenteng Sam Poo Kong, Puri Maerokoco, Pasar Semawis dan masih banyak lagi. Bahkan Semarang yang tergolong Kota Besar juga mempunyai Desa Wisata yaitu Desa Wisata Nongkosawit, Desa Wisata Wonolopo dan Desa Wisata Kandri.

Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Kota Semarang, Desa Wisata adalah sebuah kawasan pedesaan yang memiliki beberapa karakteristik khusus untuk menjadi daerah tujuan wisata. Di kawasan ini, penduduknya masih memiliki tradisi dan budaya yang relatif masih asli. Selain itu, beberapa faktor pendukung seperti makanan khas, sistem pertanian dan sistem sosial turut mewarnai sebuah kawasan Desa Wisata. Di luar faktor-faktor tersebut, alam dan lingkungan yang masih asli dan terjaga merupakan salah satu faktor terpenting dari sebuah kawasan tujuan wisata. Selain berbagai keunikan, kawasan Desa Wisata juga harus memiliki berbagai fasilitas untuk menunjangnya sebagai kawasan tujuan wisata.

Dalam membangun suatu Desa Wisata tak lepas dari peranan Kelompok Sadar Wisata atau Pokdarwis. Pokdarwis, adalah kelembagaan di tingkat masyarakat yang anggotanya dari warga setempat dan memiliki kepedulian serta tanggungjawab dalam berkembangnya pariwisata untuk terwujudnya Sapta Pesona (aman, tertib, bersih, sejuk, indah, ramah dan unsur kenangan).

Keberadaan Pokdarwis dalam konteks pengembangan destinasi pariwisata telah berperan sebagai salah satu "agen" penggerak dalam turut mendukung terciptanya lingkungan dan suasana yang kondusif di tingkat lokal di daerahnya, yang secara kolektif akan berdampak positif bagi perkembangan destinasi pariwisata dalam konteks wilayah yang lebih luas. Peran dan kontribusi Pokdarwis tersebut perlu terus didukung dan dikembangkan baik secara kualitas maupun kuantitas dalam turut menopang perkembangan dan pertumbuhan destinasi pariwisata, maupun khususnya peni ngkatan peran masyarakat dalam pembangunan kepariwisataan di daerahnya masing-masing.

Tiga Desa Wisata di Semarang menawarkan paket edukasi yang hampir sama yaitu dengan agro wisatanya. Desa Wisata Nongkosawit dengan potensi pertanian buah-buahan seperti durian, buah naga dan rambutan. Desa Wisata Wonolopo dengan pembuatan jamu tradisional, dan Desa Wisata Kandri dengan bercocok tanam padi dan singkong. Dari tiga Desa Wisata ini, Desa Kandri mengusung konsep wisata yang berbeda yaitu dengan *outbound*. *Outbound* Desa Wisata Kandri pun berbeda dengan tempat wisata lain. *Outbound* yang ditawarkan di Desa Kandri adalah dengan bercocok tanam dan berternak, selanjutnya dilanjutkan dengan mengolah hasil bercocok tanam menjadi kuliner unik dan membuat kerajinan menggunakan bahan sisa dari hasil bercocok tanam. Desa Kandri juga menyedikan paket *homestay* yang berbeda yaitu dengan mengikuti kegiatan para petani dari pagi hingga malam hari dengan biaya yang sangat murah yaitu mulai dari Rp 50.000 per harinya. Selain itu Desa Wisata Kandri juga mempunyai keanekaragaman

budaya yang patut untuk dilestarikan, misalnya saja Wayang Dakwah, yaitu wayang yang dibuat dengan menggunakan kertas dan bercerita mengenai perjalanan dakwah Sunan Kalijaga dan juga kegiatan sehari-hari masyarakat desa tersebut.

Desa Wisata Kandri terletak di Kelurahan Kandri Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Desa Kandri mempunyai tempat tujuan wisata alam Gua Kreo yang dikelola oleh UPTD Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang. Dan desa tersebut mempunyai kekayaan seni dan budaya yang tidak kalah menariknya jika dibandingkan dengan Desa Wisata lainnya di Jawa Tengah.

Desa Wisata Kandri mulai diresmikan pada tanggal 21 Desember 2012 yang bermula dari dibangunnya sebuah waduk yang menenggelamkan kawasan pertanian dan membuat warga Kandri kehilangan sebagian mata pencahariannya sebagai petani. Namun hal tersebut justru membuat dampak positif bagi warga karena selain fungsi waduk sebagai penampung air, juga mempunyai fungsi lain sebagai obyek dan daya tarik wisata buatan. Hal ini kemudian dijadikan peluang usaha dengan memberdayakan perekonomian kreatif masyarakat melalui usaha pariwisata dengan membentuk Desa Wisata yang berbasis masyarakat.

Dari tahun ketahun jumlah wisatawan yang datang ke Desa Wisata Kandri terus meningkat , tercatat pada tahun 2014 sebanyak 1.295 wisatawan, 2015 sebanyak 3.428 wisatawan dan 2016 sebanyak 4.876 wisatawan. Meningkatnya jumlah wisatawan dari tahun ketahun tentu membuat Desa Kandri terus maju baik dari segi perekonomian maupun kesejahteraan masyarakatnya terutama petani yang secara langsung ikut terjun sebagai pelaku wisata.

Desa Wisata Kandri memiliki banyak potensi baik pertanian, kerajinan, kuliner, budaya dan lain sebagainya, diantaranya :

1. Kandri Etnic

   Kandri Etnic merupakan tempat yang menyediakan berbagai produk karya seniman muda yang mencintai budaya dan potensi Desa Wisata Kandri.

2. Omah Pohong

   Omah Pohong merupakan salah satu UMKM di Desa Kandri yang berfokus pada olahan pangan dari singkong yang diolah menjadi aneka makanan yang unik dan berbeda dari olahan singkong lainnya.

3. Omah Alas

   Omah Alas adalah tempat untuk memperkenalkan budaya jawa atau nguri-guri budaya jawa yang dilengkapi dengan *outbond.* Wayang Dakwah juga merupakan hasil budaya yang dikembangkan oleh Omah Alas Desa Wisata Kandri. Dengan adanya Wayang Dakwah memberi harapan masyarakat luas agar mengetahui dan melestarikan budaya yang ada.

4. Kawasan Wisata Goa Kreo

   Goa Kreo adalah sebuah Goa yang dipercaya sebagai petilasan Sunan Kalijaga saat beristirahat usai mencari kayu jati dari Jatingaleh untuk Masjid Demak.

Desa Kandri awalnya mempunyai 1 Pokdarwis yaitu Pokdarwis Pandanaran yang anggotanya dari RW 1 hingga RW 4, Namun saat ini RW 4 membentuk Pokdarwis sendiri yaitu Pokdarwis Suko Makmur untuk mengurus kawasan wisata di Goa Kreo dan Waduk Jatibarang saja. Sementara Pokdarwis Pandanaran terus mengoptimalkan wisata edukasi berternak, bercocok tanam dan budaya.

Setiap RW di Desa Kandri memiliki potensi masing-masing. RW 1 sebagai wisata edukasi beternak bercocok tanam, budaya wayang dakwah, terdapat pula sendang yang terus dijaga yaitu sendang jambu dan sendang ijo. RW 2 sebagai wisata untuk area perkebunan dan dilengkapi aneka buah. RW

3 saat ini sedang dikembangkan wisata untuk tanaman aquaponik. Sementara RW 4 terus mengembangkan wisata di Goa Kreo dan Waduk Jatibarang.

Dari hasil *survey* kami 3 dari 10 warga Semarang mengetahui tentang Desa Wisata, Namun dari 10 warga tersebut tidak mengetahui tentang Desa Wisata Kandri. Kurangnya promosi dari Desa Kandri hanya membuat Desa Wisata ini dikenal masyarakat sekitarnya karena hanya memamerkan potensi di Kawasan Desa Wisata Kandri saja.

Selain itu kesadaran masyarakat tentang Sapta Pesona masih kurang, tidak semua warga tergerak untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki desanya. Perpecahan 2 Pokdarwis antara Pokdarwis Pandanaran dan Pokdarwis Suko Makmur juga membuat Desa Wisata ini kurang optimal dalam mengembangkan kawasan wisata.

Dari latar belakang yang diuraikan diatas, penulis tertarik untuk mengangkat Desa Wisata Kandri ini dalam sebuah karya yang mudah dipahami dalam bentuk *feature*. *Feature* adalah cerita atau karangan khas yang berpijak pada fakta dan data yang diperoleh melalui proses jurnalistik. Disebut cerita atau karangan khas, karena *feature* bukanlah penuturan atau laporan tentang fakta secara lurus atau lempeng sebagaimana dijumpai pada berita langsung (*straight news*). (Haris Sumadiria, 2008:150)

Padahakekatnya *feature* adalah orang yang berkisah. Ia bercerita kepada *audien*. Ia melukis suatu objek dengan kata-kata. Ia menarik pembaca masuk kedalam suasana, menghidupkan imajinasi pembaca, sehingga pembaca merasa berhadapan langsung dengan objek**.** (R. Masri Sareb Putra, 2006:83)

Judul *feature* yang penulis pilih adalah "**RAGAM PESONA**" Eps. "**SEJUTA PESONA DEWI KANDRI**" dengan konsep hiburan informatif. Objek *feature* ini menceritakan tentang petualangan seorang *host* yang berkunjung kesuatu desa yang jauh dari suasana perkotaan.

1.2 Rumusan Masalah

Keberadaan suatu desa wisata di kota Semarang kurang diketahui oleh masyarakat, padahal Desa Wisata khususnya Desa Wisata Kandri memiliki potensi-potensi yang menakjubkan dan dapat menarik minat pengunjung untuk mendatangi kawasan tersebut.

Hal ini menjadikan program *feature* yang akan penulis sajikan menjadi layak dikonsumsi masyarakat.

1. Bagaimana dapat memberikan informasi dan mengenalkan keberadaan Desa Wisata Kandri yang kurang dikenal dengan format program *feature* agar diterima baik oleh masyarakat?
2. Bagaimana memperkenalkan Desa Wisata Kandri dalam sebuah tayangan *audio visual* yang dapat dinikmati masyarakat umum dengan penulisan naskah yang menarik?

1.3 Tujuan

Melihat permasalahan yang sudah dikemukakan diatas, maka tujuan dari Tugas Akhir *feature* ini adalah :.

1. Dapat memberikan informasi dan mengenalkan keberadaan Desa Wisata Kandri yang belum dikenal masyarakat luas dalam format program *feature*, karena Kandri merupakan salah satu pesona Indonesia.
2. Menciptakan sebuah karya berformat *feature* tentang potensi-potensi yang dihasilkan Desa Wisata Kandri yang dikemas dengan judul "Ragam Pesona" eps. "Sejuta Pesona Dewi Kandri" dengan penulisan naskah yang menarik.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *feature* berjudul Ragam Pesona, penulis memiliki batasan-batasan yang digunakan untuk memfokuskan arah program acara ini, baik dari segi tema maupun *job description* yang akan lebih diterapkan, yaitu sebagai berikut :

1. Tema yang dipilih adalah desa wisata yang merupakan salah satu destinasi wisata yang memiliki beragam pesona dan potensi, dengan harapan penonton yang menyaksikan program acara *feature* ini mendapat pemahaman dan pengetahuan baru tentang potensi potensi yang ada di Indonesia serta dilingkungannya agar nantinya menjadi inspirasi dan dapat dikembangkan.
2. Penulis menitikberatkan *job description* penulis naskah dalam program acara *feature* ini, sebagai kompetisi pilihan yang dikuatkan dalam karya. Pemilihan kompetisi ini dirasa dibutuhkan ketrampilan, ketelitian serta kejelian saat menentukan konsep, alur cerita, serta mencari data-data dan referensi dengan detail mengenai potensi-potensi yang dimiliki Desa Wisata Kandri.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Akademis

- Sebagai referensi pembelajaran program *feature* dalam dunia pendidikan terutama bidang penyiaran televisi.
- Untuk menambah dokumen dan arsip dalam bentuk karya *audio visual*.
- Menghasilkan lulusan ahli madya yang berkompeten dalam dunia pertelevisian salah satunya *feature*.

1.5.2 Manfaat Praktis

- Sebagai sarana penulis mempraktekkan langsung cara kerja penulis naskah program *feature*.
- Memberikan ilmu pengetahuan tentang potensi wisata di Desa Wisata Kandri.
- Memberikan inspirasi untuk para *movie maker* dalam menciptakan karya khususnya *feature*.

1.5.3 Manfaat Sosial

- Sebagai media informasi mengeni potensi-potensi yang dihasilkan Indonesia.
- Sebagai tayangan yang mampu menambah pemahaman masyarakat dari sebelumnya tidak mengerti menjadi mengerti tentang potensi-potensi yang dimiliki Indonesia agar dapat dimanfaatkan dan dilestarikan.
- Sebagai tayangan yang mampu menginspirasi masyarakat untuk melakukan perubahan yang baik untuk daerahnya

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Metode Metode yang Digunakan

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penyusunan penulisan ini serta dalam memperoleh data ditempuh dengan jalan:

1. Studi Lapangan (*Field Research*)

   Yaitu penelitian yang langsung dilakukan pada objeknya, dimana dalam hal ini penulis melakukan dengan:

   a. Mengumpulkan data dengan mewawancarai secara langsung narasumber yaitu pengelola Desa Wisata Kandri, Ketua Pokdarwis Pandanaran, pelaku UMKM di Desa Kandri, Ketua Bidang Promosi dan Pemasaran Dinas Pariwisata Kota Semarang, serta masyarakat.

   b. *Observasi*, mengamati secara langsung kegiatan apa saja yang dilakukan di Desa Wisata Kandri

   c. Dokumentasi, dalam proses pencarian data (*research*) penulis menggunakan alat perekam *audio* (*handphone*) dan kamera sebagai sumber data yang nantinya dapat memudahkan penulis untuk menranskrip hasil-hasil wawancara.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

   Pengumpulan data dengan cara mempelajari dan membaca buku serta literatur-literatur yang ada kaitannya dengan obyek

penulisan dan beberapa penelitian yang dilakukan. Penulis mencari referensi melalui buku, foto, sumber internet, media sosial mengenai bermacam penjelasan mengenai obyek wisata, Desa Wisata, Desa Kandri, program *feature*, dan penulis naskah.

1.6.2 Pemilihan Narasumber

Dalam mencari informasi yang lebih akurat mengenai Desa Wisata Kandri dan potensinya, narasumber yang dipilih adalah orang-orang yang berkompeten dalam bidangnya, diantaranya :

1. Pengelola Desa Wisata Kandri , Pak Masduki.
2. Ketua Kelompok Sadar Wisata Pandanaran, Pak Saeful Anshori
3. Pemilik UMKM Kandri Etnic, Muhammad Nur Khusaeni
4. Pemilik UMKM Omah Pohong, Pak Masduki
5. Ketua Bidang Promosi dan Pemasaran Dinas Pariwisata Kota Semarang, Bu Ratna.

1.6.3 Pemilihan lokasi

Penulis memilih area di Desa Wisata Kandri yaitu di Desa Kandri sebagai lokasi pengambilan gambar. Pengambilan gambar *insert* menggunakan lokasi yang berbeda dengan disesuaikan kebutuhan *setting* tempat, antara lain:

1. Simpang Lima, Lawang Sewu dan Tugu Muda
   Tempat ini dipilih karena merupakan *icon* kota Semarang dimana dapat dijadikan *establish*.
2. Kawasan Omah Pintar Petani
   Tempat ini dipilih sebagai tempat pengambilan kerena merupakan tempat berkumpulnya para petani di Desa Kandri.
3. Kawasan Omah Alas

Tempat ini dipilih sebagai tempat pengambilan gambar karena merupakan tempat gubuk rembuk yang digunakan untuk memperkenalkan budaya jawa atau nguri-nguri jawa.

4. Kawasan Produksi Omah Pohong

   Tempat ini dipilih sebagai tempat pengambilan gambar karena merupakan tempat memproduksi kuliner dengan bahan dasar pohong.

5. Kawasan Produksi Kandri Etnic

   Tempat ini dipilih sebagai tempat pengambilan gambar karena merupakan tempat memproduksi kerajinan patung karakter dan lukis kain budaya.

6. Goa Kreo

   Tempat ini dipilih sebagai tempat pengambilan gambar karena merupakan tempat bersejarah di Desa Kandri.