

Perancangan Video Wisata Pantai Pangumbahan sebagai Media Edukasi Olahraga *Surfing*

Sunandi¹, Budiman, S.Kom., M.I.Kom², Yahya Dewanto, S.Sn., M.M.³

¹⁾²⁾³⁾ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti

*Correspondence author: Sunandi, sunandidoank053@gmail.com, Sukabumi, Indonesia. Budiman, budiman@trisaktimultimedia.ac.id, Depok, Indonesia. Yahya Dewanto, dewanto.yahya@trisaktimultimedia.ac.id, Jakarta, Indonesia

Abstrak. Sebagai salah satu destinasi wisata di Kabupaten Sukabumi, Pantai Pangumbahan menawarkan keindahan pantai yang menawan. Salah satunya adalah olahraga *surfing* yang menjadi tujuan wisata bagi masyarakat domestik dan internasional. Namun informasi tentang olahraga *surfing* ini masih rendah dan belum ada perhatian yang mendalam. Penelitian ini ditujukan untuk menyebarkan informasi kepada publik sebagai upaya-upaya untuk mengenalkan olahraga *surfing* di Pantai Pangumbahan ke khalayak yang lebih luas. Metode penelitian yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang menjadi landasan utama proses penelitian dari awal hingga akhir. Hasil akhir dari penelitian ini adalah video olahraga *surfing* di Pantai Pangumbahan, ditambah media pendukung yang sesuai dengan tujuan penelitian. Video olahraga ini diproyeksikan sebagai aset edukasi dan informasi bagi masyarakat, khususnya di sekitar Pantai Pangumbahan, Kabupaten Sukabumi.

Kata Kunci: Video, Olahraga, Pendidikan, Informasi, Surfing, Pantai Pangumbahan

Abstract. As one of the tourist destinations in Sukabumi Regency, Pangumbahan Beach offers a charming beach beauty. One of them is surfing which is a tourist destination for domestic and international people. However, information about this sport of surfing is still low and there has been no in-depth attention. This research is aimed at disseminating information to the public as efforts to introduce surfing at Pangumbahan Beach to a wider audience. The research method used is MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) which is the main foundation of the research process from beginning to end. The final result of this study is a video of surfing sports at Pangumbahan Beach, plus supporting media that are in accordance with the purpose of the research. This sports video is projected as an educational and information asset for the community, especially around Pangumbahan Beach, Sukabumi Regency.

Keyword: Video, Sports, Education, Information, Surfing, Pangumbahan Beach



This work is licensed under a CC-BY-NC, Sunandi

A. PENDAHULUAN

Pantai-pantai di Kabupaten Sukabumi Jawa Barat, memiliki latar belakang geografis dan ekologi yang kaya dan beragam. Terletak di pesisir selatan Pulau Jawa, pantai-pantai ini dipengaruhi oleh Samudra Hindia yang membawa gelombang besar dan angin kencang, menjadikannya surga bagi peselancar. Geologisnya terdiri dari berbagai formasi batuan dan pasir, menciptakan lanskap pantai yang unik dengan tebing, karang, dan hamparan pasir putih yang luas. Keanekaragaman hayati lautnya tinggi, dengan berbagai spesies ikan, terumbu karang, dan penyu yang bermigrasi untuk bertelur di beberapa pantai. Kabupaten Sukabumi memiliki beberapa pantai yang sangat ideal untuk olahraga *surfing*. Pantai Cimaja Palabuan Ratu misalnya, terkenal dengan ombaknya yang konstan dan cocok untuk pemula maupun peselancar berpengalaman. Selain itu, Pantai Pangumbahan dengan ombak yang lebih besar, menawarkan tantangan tersendiri bagi para peselancar profesional. Dengan potensi tersebut, Sukabumi dapat menjadi destinasi *surfing* yang terkenal, tidak hanya di Indonesia tetapi juga di dunia internasional. Pantai Pangumbahan, yang terletak di Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat, merupakan salah satu destinasi yang memiliki potensi besar untuk pengembangan wisata melalui olahraga *surfing*. Pantai ini memiliki karakteristik ombak yang cocok untuk kegiatan *surfing*, namun belum dimanfaatkan secara optimal sebagai atraksi wisata. Pengembangan wisata *surfing* di Pantai Pangumbahan dapat menjadi strategi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan dan menghidupkan kembali potensi ekonomi di kawasan tersebut.

Surfing telah menjadi salah satu olahraga air yang populer di berbagai negara, termasuk Indonesia. Kegiatan ini tidak hanya dianggap sebagai olahraga, tetapi juga sebagai gaya hidup dan atraksi wisata yang menarik bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Potensi *surfing* sebagai daya tarik wisata telah diakui oleh banyak peneliti, seperti yang dikemukakan oleh Ponting dan O'Brien (2015) bahwa *surfing* dapat menjadi katalis bagi pengembangan pariwisata berkelanjutan di daerah pesisir.

Dalam upaya mengembangkan wisata *surfing* di Pantai Pangumbahan, diperlukan strategi yang efektif untuk memperkenalkan potensi *surfing* di daerah ini kepada masyarakat luas. Salah satu media informasi yang dapat digunakan adalah video olahraga *surfing*.

Video olahraga tentang *surfing* di Pantai Pangumbahan dapat menjadi sarana untuk menampilkan keindahan alam, kualitas ombak, dan pengalaman *surfing* yang dapat dinikmati oleh wisatawan. Selain itu, video juga dapat dikembangkan melalui wisata *surfing* di daerah tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adi et

al. (2017), yang menunjukkan bahwa media promosi visual seperti video dapat meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi. Video olahraga yang menampilkan visual seperti ini menjadi salah satu daya tarik karena menjadi media yang interaktif dan komunikatif bagi audiens, sehingga bisa meningkatkan *engagement* masyarakat terhadap olahraga ini. Namun, pengembangan wisata *surfing* juga harus memperhatikan aspek keberlanjutan dan pelestarian lingkungan. Towner (2016) menekankan pentingnya pendekatan yang berkelanjutan dalam pengembangan wisata *surfing*. Oleh karena itu, perancangan video Olahraga tentang *Surfing* di Pantai Pangumbahan juga harus mencakup aspek-aspek keberlanjutan ini.

Dalam konteks pengembangan pariwisata di Indonesia, wisata *surfing* dapat menjadi salah satu produk unggulan yang menarik minat wisatawan mancanegara. Hal ini sejalan dengan program pemerintah untuk meningkatkan kunjungan wisatawan asing dan devisa negara melalui sektor pariwisata. Pantai Pangumbahan dapat menjadi konten yang menarik untuk disebarluaskan melalui berbagai *platform* media sosial. penggunaan media sosial untuk pariwisata dapat meningkatkan kesadaran dan minat wisatawan terhadap suatu destinasi. Video olahraga yang menarik dan informatif memiliki potensi untuk menjadi viral dan menjangkau audiens yang lebih luas.

Perancangan video tentang *Surfing* di Pantai Pangumbahan juga harus memperhatikan aspek budaya dan kearifan lokal masyarakat setempat. Integrasi antara olahraga *Surfing* dengan budaya lokal dapat menciptakan daya tarik unik bagi wisatawan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ponting dan O'Brien (2015), yang menunjukkan bahwa wisata *Surfing* yang berhasil sering kali menggabungkan elemen budaya lokal dengan pengalaman berselancar.

Dalam konteks pembangunan ekonomi daerah, pengembangan wisata *Surfing* di Pantai Pangumbahan dapat menjadi katalis bagi pertumbuhan sektor-sektor ekonomi lainnya. Menurut Nunes et al. (2023), pengembangan wisata Olahraga air seperti *Surfing* dapat mendorong pertumbuhan industri pendukung seperti manufaktur peralatan Olahraga, jasa pelatihan, dan industri kreatif. Hal ini dapat menciptakan efek *multiplier* ekonomi yang signifikan bagi daerah tersebut.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2016). Metode penelitian merupakan suatu sistematisasi cara atau langkah-langkah yang diaplikasikan untuk mengumpulkan data, menganalisis informasi yang terkumpul, serta menarik kesimpulan yang dapat membantu menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan. Keberhasilan sebuah penelitian seringkali tergantung pada kesesuaian dan keakuratan metode yang digunakan dalam prosesnya. Dalam metodologi penelitian ini yang digunakan oleh penulis untuk merancang *video* olahraga *surfing*, metode yang digunakan berupa kualitatif deskriptif. Penelitian ini berkaitan dengan proses pembuatan video olahraga *surfing* yang dibuat oleh individu untuk membentuk gejala sosial, Pada hal ini adalah ketertarikan masyarakat terhadap olahraga *surfing*, sebagai pengetahuan di kalangan masyarakat terhadap olahraga *surfing* di Pantai Pangumbahan Kabupaten Sukabumi. Pendekatan *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* untuk menyusun penelitian ini. Menurut Sutrisman (2019) Metode *MDLC* ini terdiri dari enam tahapan pengembangan, yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*.

C. PERANCANGAN VIDEO

Strategi

Strategi Pesan

Salah satu Strategi Pesan yang disampaikan dalam tujuan perancangan video olahraga *surfing* ini adalah sebagai media informasi kepada publik tentang olahraga air yang ada di Pantai Pangumbahan Kabupaten Sukabumi. Perancangann video ini juga sebagai upaya untuk menjaga eksistensi olahraga *surfing* di kawasan Pantai Pangumbahan dengan mengabadikannya menjadi sebuah video.

Video ini disusun dengan mengacu pada informasi yang didapat dari narasumber, juga dari berbagai literatur yang ditemukan selama penulis menyusun penelitian ini. Dengan menambahkan *voice over* sebagai narasi untuk menyampaikan informasi dengan efektif.

Strategi Kreatif

1. *What to Say*

Video ini mengenalkan wisata pantai pangumbahan melalui olahraga *surfing*. Sebagai sarana untuk menyebarkan informasi. Pesan yang ingin disampaikan dalam karya ini adalah tentang bagaimana sebuah olahraga *segmented* seperti *surfing* bisa

mengambil hati masyarakat diluar sana, khususnya di kawasan Pantai Pangumbahan, sehingga orang-orang menjadi tertarik untuk mengunjungi wisata pantai tersebut dan tertarik untuk mencoba *surfing*.

2. *How to Say*

Penulis menyampaikan pesan dengan membuat sebuah video yang memperhatikan elemen audio misalnya dengan pembawaan pengisi suara yang mengajak penonton untuk mengunjungi pantai Pangumbahan. Dan elemen visual yang menampilkan pesona pantai yang menakjubkan. Video ini akan memaparkan informasi dari narasumber dengan berbagai sudut pandang, sehingga penonton bisa memahami informasi dari beberapa perspektif yang disajikan.

a. Format Video

Video ini akan memiliki format resolusi 1080p (HD) dengan ukuran 1920x1080 *landscape* untuk publikasi di media sosial Youtube dan Instagram.

b. Judul Video

Video olahraga ini akan diberi judul "*surfing* di pantai pangumbahan". Penulis memberi judul ini sebagai representasi dari kawasan *surfing* di Pantai Pangumbahan yang disebut dengan *Turtle Point*.

b. Durasi Video

Video *surfing* ini akan berdurasi 8 - 10 menit untuk publikasi di media sosial Youtube dan 1 – 2 menit untuk publikasi ke Instagram.

c. Target Audience Video

Target *audience* dari video ini adalah masyarakat Indonesia, khususnya di wilayah Kabupaten Sukabumi, utamanya pelajar SD sampai Mahasiswa.

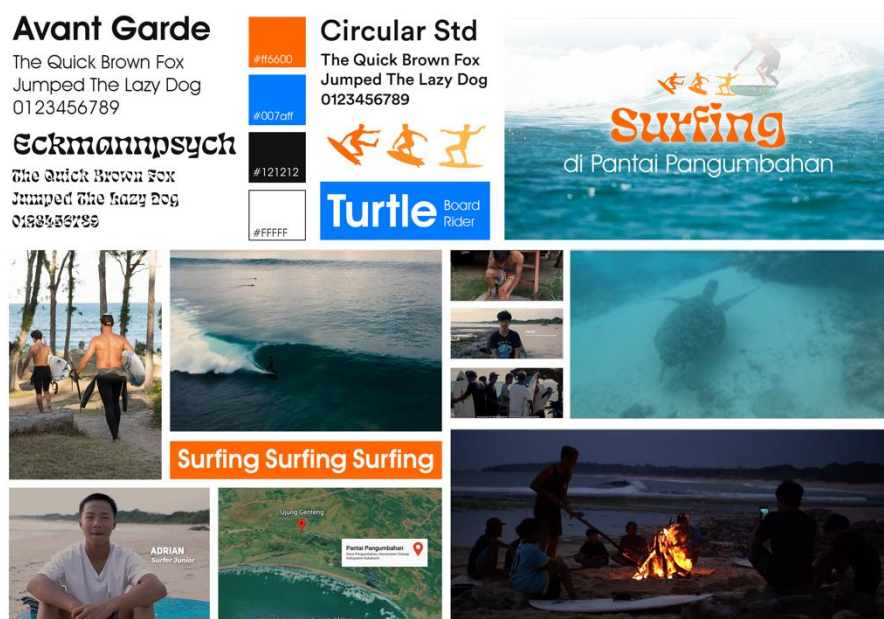
Strategi Media

Strategi media adalah rencana yang terstruktur dengan menggunakan platform digital untuk mencapai tujuan jangkauan yang luas. Di dalam strategi ini, penentuan target audiens, pemilihan jenis konten yang tepat, dan pemilihan platform yang relevan sangat penting. Fokus utama adalah pada optimalisasi jangkauan, serta ajakan untuk berinteraksi mendorong penonton agar terlibat lebih dalam, dengan menonton video pada konten yang dipublikasikan.

Mind Mapping

Mind Mapping merupakan metode visualisasi untuk mengorganisir ide-ide secara tersusun dan mampu merepresentasikan informasi dengan baik. *Mind mapping* dapat membantu mengorganisir ide-ide secara visual dan menghubungkan koneksi antara konsep-konsep yang berbeda. Dengan menggunakan metode ini, perencanaan video olahraga *surfing* dapat lebih terstruktur dan efisien.

Moodboard dikenal sebagai alat untuk mengumpulkan dan mengorganisir inspirasi visual dalam satu tempat untuk mengkomunikasikan suatu konsep atau gagasan.

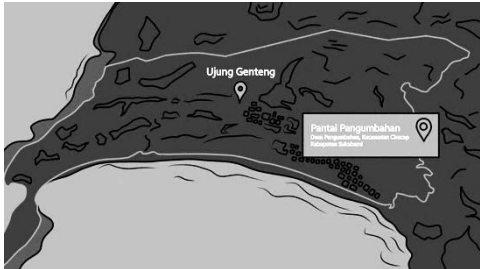


Gambar *Moodboard*
Sumber : Dokumen Pribadi

Storyboard

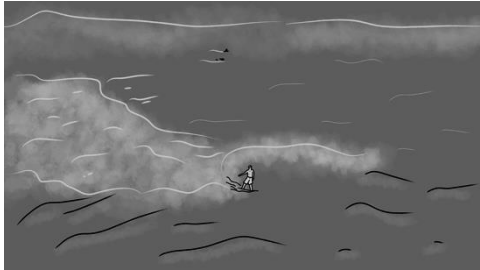
Dalam proses pembuatan video olahraga *surfing* ini, penulis membuat *storyboard* untuk memudahkan dalam mengambil *shot* yang diinginkan pada saat proses *shooting*. Pada tahap ini penulis melakukan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* agar memudahkan langkah penulis selama pembuatan video ini.

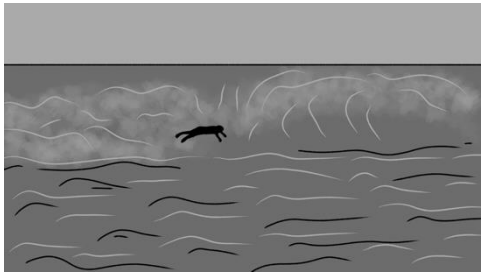
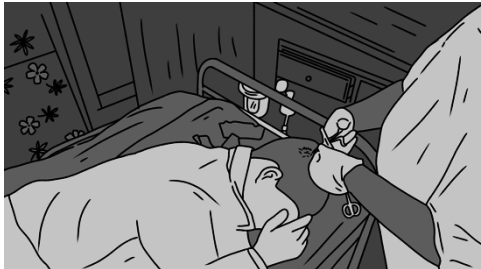
Tabel 4.1 *Storyboard Video Olahraga Surfing*

	<table><tr><td>SCENE 1</td><td>SHOT 1A</td><td>PANEL 1</td></tr><tr><td colspan="3"> SUKABUMI KOTA KECIL BERJUTA CERITA, DAERAH INI MEMILIKI BANYAK PANTAI YANG MENAWARKAN PESONA KEINDAHAN SURGANNYA PANTAI YANG LUAR BIASA INDAH SALAH SATUNYA PANTAI PANGUMBAHAN. PANTAI PANGUMBAHAN TERLETAK KAMPUNG BATU NAMPRAK DESA PANGUMBAHAN KECAMATAN CIRACAP KABUPATEN SUKABUMI PROVINSI JAWA BARAT. </td></tr><tr><td colspan="3"> ANGLE: HIGH ANGL, EXTREME LONG SHOT. </td></tr><tr><td colspan="3"> SOUND : MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME:20s </td></tr></table>	SCENE 1	SHOT 1A	PANEL 1	SUKABUMI KOTA KECIL BERJUTA CERITA, DAERAH INI MEMILIKI BANYAK PANTAI YANG MENAWARKAN PESONA KEINDAHAN SURGANNYA PANTAI YANG LUAR BIASA INDAH SALAH SATUNYA PANTAI PANGUMBAHAN. PANTAI PANGUMBAHAN TERLETAK KAMPUNG BATU NAMPRAK DESA PANGUMBAHAN KECAMATAN CIRACAP KABUPATEN SUKABUMI PROVINSI JAWA BARAT.			ANGLE: HIGH ANGL, EXTREME LONG SHOT.			SOUND : MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME:20s					
SCENE 1	SHOT 1A	PANEL 1														
SUKABUMI KOTA KECIL BERJUTA CERITA, DAERAH INI MEMILIKI BANYAK PANTAI YANG MENAWARKAN PESONA KEINDAHAN SURGANNYA PANTAI YANG LUAR BIASA INDAH SALAH SATUNYA PANTAI PANGUMBAHAN. PANTAI PANGUMBAHAN TERLETAK KAMPUNG BATU NAMPRAK DESA PANGUMBAHAN KECAMATAN CIRACAP KABUPATEN SUKABUMI PROVINSI JAWA BARAT.																
ANGLE: HIGH ANGL, EXTREME LONG SHOT.																
SOUND : MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME:20s																
	<table><tr><td>SCENE 1</td><td>SHOT 1B</td><td>PANEL 2</td></tr><tr><td colspan="3"> KALIAN DAPAT BERKUNJUNG KE PANTAI PANGUMBAHAN DENGAN MENEMPUH JARAK 213 KILOMETER, ESTIMASI PERJALANAN KE PANTAI INI KURANG LEBIH 8 JAM DARI JAKARTA. PANTAI INI MENJADI SALAH SATU DESTINASI WISATA BAGI WISATAWAN TANAH AIR MAUPUN MANCANEGERA. MASIH BANYAK ORANG – ORANG YANG TIDAK TAHU BAHWA DI PANTAI PANGUMBAHAN JUGA MENJADI SALAH DESTINASI UNTUK OLAHRAGA SURFING. </td></tr><tr><td colspan="3"> ANGLE: HIGH ANGLE, EXTREME LONG SHOT. </td></tr><tr><td colspan="3"> SOUND: MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME: 15s </td></tr></table>	SCENE 1	SHOT 1B	PANEL 2	KALIAN DAPAT BERKUNJUNG KE PANTAI PANGUMBAHAN DENGAN MENEMPUH JARAK 213 KILOMETER, ESTIMASI PERJALANAN KE PANTAI INI KURANG LEBIH 8 JAM DARI JAKARTA. PANTAI INI MENJADI SALAH SATU DESTINASI WISATA BAGI WISATAWAN TANAH AIR MAUPUN MANCANEGERA. MASIH BANYAK ORANG – ORANG YANG TIDAK TAHU BAHWA DI PANTAI PANGUMBAHAN JUGA MENJADI SALAH DESTINASI UNTUK OLAHRAGA SURFING.			ANGLE: HIGH ANGLE, EXTREME LONG SHOT.			SOUND: MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME: 15s					
SCENE 1	SHOT 1B	PANEL 2														
KALIAN DAPAT BERKUNJUNG KE PANTAI PANGUMBAHAN DENGAN MENEMPUH JARAK 213 KILOMETER, ESTIMASI PERJALANAN KE PANTAI INI KURANG LEBIH 8 JAM DARI JAKARTA. PANTAI INI MENJADI SALAH SATU DESTINASI WISATA BAGI WISATAWAN TANAH AIR MAUPUN MANCANEGERA. MASIH BANYAK ORANG – ORANG YANG TIDAK TAHU BAHWA DI PANTAI PANGUMBAHAN JUGA MENJADI SALAH DESTINASI UNTUK OLAHRAGA SURFING.																
ANGLE: HIGH ANGLE, EXTREME LONG SHOT.																
SOUND: MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME: 15s																
	<table><tr><td>SCENE 1</td><td>SHOT 1C</td><td>PANEL 1</td></tr><tr><td colspan="3"> PANTAI PANGUMBAHAN TAK HANYA KARENA DERETAN PANTAINYA YANG ASYIK UNTUK DIEKSPLORASI, DERETAN OMBAKNYA PUN MENJADI INCARAN BAGI PARA PESELANCAR YANG MELANCONG KE DAERAH JAWA BARAT SALAH SATUNYA UNTUK BERMAIN OLAHRAGA SURFING. SAYA AKAN MENGENALKAN KEINDAHAN ALAM PANTAI INI MELALUI OLAHRAGA SURFING BERSAMA KOMUNITAS SURFING LOKAL "TURTLE BOARD RIDER". DAN AKAN DITEMANI OLEH SURFER JUNIOR YANG MEMPUNYAI KEAHLIAN DALAM BERMAIN OLAHRAGA SURFING. </td></tr><tr><td colspan="3"> ANGLE: EYE LEVEL, LONG SHOT. </td></tr><tr><td colspan="3"> SOUND : MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME: 10s </td></tr></table>	SCENE 1	SHOT 1C	PANEL 1	PANTAI PANGUMBAHAN TAK HANYA KARENA DERETAN PANTAINYA YANG ASYIK UNTUK DIEKSPLORASI, DERETAN OMBAKNYA PUN MENJADI INCARAN BAGI PARA PESELANCAR YANG MELANCONG KE DAERAH JAWA BARAT SALAH SATUNYA UNTUK BERMAIN OLAHRAGA SURFING. SAYA AKAN MENGENALKAN KEINDAHAN ALAM PANTAI INI MELALUI OLAHRAGA SURFING BERSAMA KOMUNITAS SURFING LOKAL "TURTLE BOARD RIDER". DAN AKAN DITEMANI OLEH SURFER JUNIOR YANG MEMPUNYAI KEAHLIAN DALAM BERMAIN OLAHRAGA SURFING.			ANGLE: EYE LEVEL, LONG SHOT.			SOUND : MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME: 10s					
SCENE 1	SHOT 1C	PANEL 1														
PANTAI PANGUMBAHAN TAK HANYA KARENA DERETAN PANTAINYA YANG ASYIK UNTUK DIEKSPLORASI, DERETAN OMBAKNYA PUN MENJADI INCARAN BAGI PARA PESELANCAR YANG MELANCONG KE DAERAH JAWA BARAT SALAH SATUNYA UNTUK BERMAIN OLAHRAGA SURFING. SAYA AKAN MENGENALKAN KEINDAHAN ALAM PANTAI INI MELALUI OLAHRAGA SURFING BERSAMA KOMUNITAS SURFING LOKAL "TURTLE BOARD RIDER". DAN AKAN DITEMANI OLEH SURFER JUNIOR YANG MEMPUNYAI KEAHLIAN DALAM BERMAIN OLAHRAGA SURFING.																
ANGLE: EYE LEVEL, LONG SHOT.																
SOUND : MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME: 10s																
	<table><tr><td>SCENE 2</td><td>SHOT 1A</td><td>PANEL 1</td></tr><tr><td colspan="3"> BELIAU ADALAH SALAH SATU ANGGOTA SURFER JUNIOR DARI TURTLE BOARD RIDER. SALAH SATU SEORANG ANAK BERUSIA 14 TAHUN MENGGELUTI OLAHRAGA SURFING. </td></tr><tr><td colspan="3"> ANGLE: EYE LEVEL, MEDIUM CLOSE UP. </td></tr><tr><td colspan="3"> SOUND : MUSIK SCAPEGOAT ROOM STAR TIME: 10s </td></tr><tr><td>SCENE 2</td><td>SHOT 1B</td><td>PANEL 2</td></tr></table>	SCENE 2	SHOT 1A	PANEL 1	BELIAU ADALAH SALAH SATU ANGGOTA SURFER JUNIOR DARI TURTLE BOARD RIDER. SALAH SATU SEORANG ANAK BERUSIA 14 TAHUN MENGGELUTI OLAHRAGA SURFING.			ANGLE: EYE LEVEL, MEDIUM CLOSE UP.			SOUND : MUSIK SCAPEGOAT ROOM STAR TIME: 10s			SCENE 2	SHOT 1B	PANEL 2
SCENE 2	SHOT 1A	PANEL 1														
BELIAU ADALAH SALAH SATU ANGGOTA SURFER JUNIOR DARI TURTLE BOARD RIDER. SALAH SATU SEORANG ANAK BERUSIA 14 TAHUN MENGGELUTI OLAHRAGA SURFING.																
ANGLE: EYE LEVEL, MEDIUM CLOSE UP.																
SOUND : MUSIK SCAPEGOAT ROOM STAR TIME: 10s																
SCENE 2	SHOT 1B	PANEL 2														

	KARENA TEMPAT TINGGALNYA YANG TEPAT BERADA DI SALAH SATU <i>SPOT SURFING</i> YANG BERNAMA <i>TURTLE POINT</i>, MENJADIKAN DIA TERBIASA MELIHAT PARA TURIS MANCANEgara YANG BERLOMBA MENAKLUKAN GANASNYA OMBAK. SEHINGGA HAL INI MEMBERIKAN RASA PENASARAN SERTA KETERTARIKAN PADA OLAHRAGA <i>SURFING</i>. <u>ANGLE: EYE LEVEL, LONG SHOT.</u> SOUND: MUSIK SCAPEGOAT ROOM STAR TIME: 15s
---	---

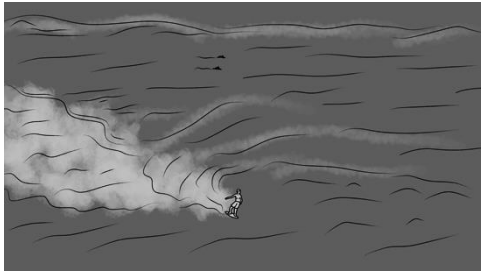
	SCENE 3	SHOT 1A	PANEL 1
	WAWANCARA ADRIAN SEBAGAI <i>SURFER JUNIOR</i> DARI <i>TURTLE BOARD RIDER</i> 1. PERKENALKAN DIRI ANDA? 2. SEJAK KAPAN ANDA MENGENAL OLAHRAGA <i>SURFING</i>? 3. DARI MANA ANDA PERTAMA KALI MENDAPATKAN PAPAN <i>SURFING</i>? 4. DENGAN SIAPA ANDA DULU BELAJAR <i>SURFING</i>? <u>ANGLE: EYE LEVEL, MEDIUM CLOSE UP.</u> SOUND : MUSIK SCAPEGOAT ROOM STAR TIME: 30s		

	SCENE 4	SHOT 1A	PANEL 1
	SPOT <i>SURFING</i> DI PANTAI PANGUMBAHAN INI BERNAMA “<i>TURTLE POINT</i>”. TERKENAL DENGAN DEBURAN OMBAKNYA YANG PANJANG DAN STABIL. SEHINGGA SANGAT MENJADI PRIMADONA BAGI PARA PENGHOBI <i>SURFING</i> INI. OLAHRAGA <i>SURFING</i> MEMILIKI TINGKAT RISIKO YANG BESAR, APALAGI KARAKTERISTIK OMBAK DI <i>TURTLE POINT</i> TIDAK MUDAH UNTUK DITAKLUKKAN. MAKA ITU, UNTUK MEMULAI OLAHRAGA <i>SURFING</i>, HAL PERTAMA YANG HARUS DIPERHATIKAN ADALAH KEMAMPUAN BERENANG. KARENA SEPERTI YANG KITA TAHU, OLAHRAGA <i>SURFING</i> ADALAH SENI MENAKLUKAN OMBAK, PERLU KEBERANIAN DAN MENTAL KUAT UNTUK MENGHADAPI OMBAK YANG TIDAK BISA DIPREDIKSI. ANGLE: <i>HIGH ANGLE, EXTREME LONG SHOT.</i>		
	SOUND : MUSIK <i>SCAPEGOAT ROOM STAR</i> TIME: 25s		
	SCENE 4	SHOT 1B	PANEL 2
	SPOT <i>SURFING</i> INI KEBETULAN DEKAT DENGAN TEMPAT KONSERVASI PENYU YANG MEMILIKI TEMPAT SANGAT BAGUS DAN TAMAN YANG CUKUP LUAS, BIASANYA ANAK – ANAK DARI <i>TURTLE BOARD RIDER</i> MENYARANKAN UNTUK YANG BARU BELAJAR <i>SURFING</i> YAITU DENGAN BERMAIN <i>SKATEBOARD</i>. SEPERTI YANG DIAJARKAN KEPADA <i>SURFER</i> JUNIOR YAITU <i>ADRIAN</i>, BERMAIN <i>SKATEBOARD</i> JUGA MEMBANTU UNTUK KESEIMBANGAN DAN KONTROL TUBUH SAAT MENUNGGANGI OMBAK DI LAUTAN. SEYOGYANYA, <i>SKATEBOARD</i> DAN <i>SURFING</i> MEMILIKI PRINSIP DAN KETANGKASAN FISIK YANG SAMA. ANGLE: <i>EYE LEVEL, LONG SHOT.</i>		
	SOUND: MUSIK <i>SCAPEGOAT ROOM STAR</i> TIME: 20s		

	SCENE 5 SHOT 1A PANEL 1 KEKHAWATIRAN YANG BERMAIN <i>SURFING</i> DI PANTAI PANGUMBAHAN ADALAH DITAKUTKAN MEREKA TERGULUNG OMBAK YANG MENYEBABKAN RUSAK DAN PATAHNYA PAPAN <i>SURFING</i>, SERTA TENGGELAM DI TENGAH LAUT YANG MENYEBABKAN KEMATIAN. ANGLE: EYE LEVEL, LONG SHOT. SOUND : MUSIK SCAPEGOAT ROOM STAR TIME: 20s
	SCENE 5 SHOT 1B PANEL 2 MAKA DARI ITU ORANG YANG BARU MENCOBA OLAHRAGA <i>SURFING</i> SANGAT TIDAK DIANJURKAN UNTUK LANGSUNG BERMAIN <i>SURFING</i> DI PANTAI PANGUMBAHAN MEREKA HARUS BELAJAR TEKNIK – TEKNIK DASAR DALAM BERMAIN OLAHRAGA <i>SURFING</i> UNTUK MENGANTISIPASI HAL YANG TIDAK DINGINKAN YANG BERAKIBAT FATAL. ANGLE: HIGHANGLE, MEDIUM CLOSE UP. SOUND: MUSIK SCAPEGOAT ROOM STAR TIME: 25s
	SCENE 6 SHOT 1A PANEL 1 WAWANCARA KEPADA NARASUMBER PERIHAL APAKAH KECELAKAAN PADA SAAT BERMAIN <i>SURFING</i>? 1. APAKAH ANDA PERNAH MENGALAMI KECELAKAAN PADA SAAT BERMAIN <i>SURFING</i>? 2. APAKAH ANDA PERNAH MENGALAMI KEJADIAN FATAL PADA SAAT BERMAIN <i>SURFING</i>? ANGLE: EYE LEVEL, MEDIUM CLOSE UP. SOUND : MUSIK SCAPEGOAT ROOM STAR TIME: 30s

	SCENE 7 SHOT 1A PANEL 1 SURFER JUNIOR SEPERTI ADRIAN MEMILIKI MENTAL DAN KEBERANIAN TINGGI. KEBERANIAN INI MEMBAWA MOTIVASI DAN SEMANGAT AGAR BISA MENJADI SURFER PROFESIONAL. ANGLE: EYE LEVEL, LONG SHOT. SOUND : MUSIK SCAPEGOAT ROOM STAR TIME: 20s
	SCENE 7 SHOT 1B PANEL 2 HAL INIPUN SANGAT DIDUKUNG OLEH PARA SURFER PROFESSIONAL DENGAN CARA MEMBERIKAN PENGAWASAN DAN PELATIHAN YANG SANGAT SERIUS, HAL ITU PUN DILAKUKAN DEMI KEAMANAN DALAM PROSES BELAJAR SURFING. ANGLE: EYE LEVEL, MEDIUM LONG SHOT. SOUND: MUSIK SCAPEGOAT ROOM STAR TIME: 25s
	SCENE 8 SHOT 1A PANEL 1 WAWANCARA KEPADA NARASUMBER MENGENAI TANGGAPAN ADRIAN SEBAGAI SURFER JUNIOR DAN KOMPETISI YANG PERNAH DIIKUTI OLEH TURTLE BOARD RIDER? 1. BAGAIMANA TANGGAPAN ANDA MENGENAI ADRIAN SEBAGAI SURFER JUNIOR? 2. APAKAH TURTLE BOARD RIDER PERNAH MENGIKUTI KOMPETISI SURFING? ANGLE: EYE LEVEL, MEDIUM CLOSE UP. SOUND : MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME: 25s

	SCENE 9 SHOT 1A PANEL 1 TURTLE BOARD RIDER ADALAH KOMUNITAS SURFING LOKAL YANG BERGERAK DI BIDANG OLAHRAGA SURFING. KOMUNITAS INI MEMANFAATKAN OMBAK PANTAI PANGUMBAHAN SEBAGAI SARANA UNTUK OLAHRAGA SURFING. PANTAI PANGUMBAHAN BUKAN HANYA UNTUK MEREKA YANG SUDAH MAHIR BERSELANCAR, TETAPI JUGA BAGI MEREKA YANG INGIN BELAJAR. KOMUNITAS TURTLE BOARD RIDER DENGAN SENANG HATI MEMBUKA PINTU BAGI SIAPA SAJA YANG INGIN MERASAKAN SENSASI MELUNCUR DI ATAS OMBAK. ANGLE: EYE LEVE, MEDIUM SHOT. SOUND : MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME:25s
	SCENE 9 SHOT 1B PANEL 2 DARI YANG BARU PERTAMA KALI MENCoba, HINGGA YANG SUDAH BERPENGALAMAN, SEMUA DITERIMA DENGAN HANGAT. PANTAI PANGUMBAHAN ADALAH TEMPAT YANG SEMPURNA UNTUK BERMAIN SURFING. ANGLE: EYE LEVEL, LONG SHOT. SOUND: MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME: 15s
	SCENE 9 SHOT 1C PANEL 1 DARI MULUT KE MULUT, PARA TURIS YANG SUDAH MERASAKAN PENGALAMAN INI MULAI MEMBERITAHU TEMAN-TEMAN MEREKA TENTANG KEINDAHAN DAN POTENSI PANTAI PANGUMBAHAN SEBAGAI DESTINASI SURFING YANG WAJIB DIKUNJUNGI. ANGLE: HIGH ANGLE, LONG SHOT. SOUND : MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME: 10s

	SCENE 10 SHOT 1A PANEL 1 PANTAI PANGUMBAHAN BUKAN HANYA SEKADAR TEMPAT YANG MENYIMPAN KEINDAHAN ALAM, TETAPI JUGA TEMPAT YANG MENYATUKAN DARI BERBAGAI WISATAWAN DALAM NEGERI MAUPUN LUAR NEGERI. DARI WAKTU KEWAKTU, SEMAKIN BANYAK TURIS YANG DATANG KE PANTAI PANGUMBAHAN, BUKAN HANYA SEKEDAR UNTUK MENIKMATI KEINDAHAN ALAM SAJA, TETAPI JUGA UNTUK MENIKMATI GELOMBANG OMBAK YANG LUAR BIASA. INI ADALAH TEMPAT YANG SEMPURNA, BAGI <i>SURFER</i> PEMULA MAUPUN <i>SURFER</i> BERPENGALAMAN. ANGLE: EYE LEVEL, LONG SHOT. SOUND : MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME: 20s
	SCENE 10 SHOT 1B PANEL 2 SEJAK BANYAK TURIS YANG DATANG BERMAIN <i>SURFING</i> DI SINI, KAMI SEMAKIN YAKIN, BAHWA PANGUMBAHAN BISA MENJADI DESTINASI <i>SURFING</i> YANG LEBIH DIKENAL OLEH MASYARAKAT LUAS. KAMI TERUS BERBAGI PENGALAMAN DAN MENCERITAKAN KEINDAHAN PANTAI INI KEPADA TEMAN-TEMAN SEMUA YANG DATANG, PASTI AKAN MERASAKAN KEINDAHAN YANG SAMA. ANGLE: HIGH ANGLE, LONG SHOT. SOUND: MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME: 15s
	SCENE 10 SHOT 1C PANEL 3 PINTU TERBUKA UNTUK KALIAN YANG INGIN BELAJAR DAN BERMAIN <i>SURFING</i> DISINI KAMI SIAP MEMBANTU DENGAN SENANG HATI. <i>TURTLE BOARD RIDER</i> AKAN TERUS MENJAGA PANTAI INI DAN MEMANFAATKAN GELOMBANG OMBAK SEBAGAI SARANA OLAHRAGA <i>SURFING</i>, KAMI MENGAJAK KALIAN SEMUA UNTUK AYO <i>SURFING</i> DI PANTAI PANGUMBAHAN BERSAMA <i>TURTLE BOARD RIDER</i>. ANGLE: EYE LEVEL, MEDIUM LONG SHOT. SOUND : MUSIK WALKOT HOUSE ROOM TIME: 15s

Material Collecting

Pada tahap ini, penulis mulai melakukan proses syuting dan pengambilan gambar untuk keperluan video olahraga *surfing*. Selain itu, penulis juga merekam *voice over* untuk narasi dari video olahraga *surfing*. Pada tahap ini, penulis mengoordinasikan *tallent* dan kerabat kerja produksi agar pengambilan video sesuai dengan *storyboard* yang sudah disusun.

3. Proses Syuting

Pada saat proses syuting, penulis mengatur tata letak set dan posisi kamera yang digunakan. Penulis memastikan set dan posisi kamera sesuai dengan *storyboard* yang

telah dibuat. Setelah itu, mengarahkan *director of photography* untuk mengambil gambar sesuai *storyboard*.

Assembly

Pada tahap ini penulis melakukan *preview* hasil video kemudian menyatukannya melalui proses *editing*. *Editor* akan menyeleksi video yang akan digunakan, menyunting video, kemudian menggabungkannya menjadi satu karya video olahraga yang utuh.

1. Jenis *Editing*

Pada tahap ini, editor memilih *Alternatives to Continuity Editing*, yaitu konsep editing yang didasarkan pada ketidaksinambungan ruang dan waktu dan kemungkinan grafis dan ritmis dengan tujuan memberikan informasi lebih. (Bordwell, 2012:255).

2. *Editing Offline*

Proses ini adalah tahapan awal editor untuk memilih, menyusun, atau merapikan gambar video yang masih kasar hasil langsung dari *shot* kamera. Jadi pada saat *editing* nanti tidak perlu memilih video lagi, karena sudah disusun dan mengurangi waktu pengerjaan.

- a. Transfer data, proses dimana editor akan memindahkan materi video dan audio ke data computer/hardisk.
- b. Sinkronisasi, Pada tahap ini, editor mengsinkronkan gambar dan suara pada produksi yang menggunakan *double sytem recoding*. Agar editor mendapatkan informasi yang lengkap.
- c. *Preview Screening*, Pada tahap ini editor telah menerima keseluruhan bahan mentah atau materi *shooting* yang kemudian ditonton bersama dengan rekan satu tim. Agar mengenali semua bahan baku yang didapat dari hasil kerja satu tim di dalam proses produksi.
- d. *Logging*, Dalam tahap ini seorang editor melihat catatan atau menyesuaikan *shot-shot* berdasarkan laporan *time code* agar nantinya juga dapat memudahkan seorang editor untuk memilah video yang sesuai dengan laporan *time code*, dan sesuai dengan kebutuhan skenario.
- e. *Assembling*, Pada tahap ini, editor mulai menyusun dan menyambung setiap *shot* berdasarkan urutan *scene* pada skenario.
- f. *Rough Cut*, Pada tahap ini, editor memotong dan membuang adegan adegan yang tidak dipakai dan merangkumnya menjadi satu alur cerita.

g. *Fine Cut* dan *Triming*, Pada tahap ini editor mulai melakukan pemotongan dan penghalusan gambar yang sudah tersusun rapih. Kemudian periksa kembali setiap potongan antar *shot* yang masih kurang baik.

3. *Editing Online*

Pada tahap ini *editor* mulai menggabungkan hasil dari editing *offline* dengan memperbaiki kualitas gambar, ditambah transisi serta efek-efek yang diperlukan. *Editor* juga akan menambahkan beberapa tambahan untuk memperindah visual yang ditampilkan seperti *colour grading* untuk mengoreksi warna dari setiap gambar yang telah selesai diedit guna mendapatkan persamaan warna antara gambar yang satu dengan yang lainnya, juga penambahan *backsound* yang sesuai dengan suasana video yang ingin ditampilkan.

Pasca Produksi

Testing

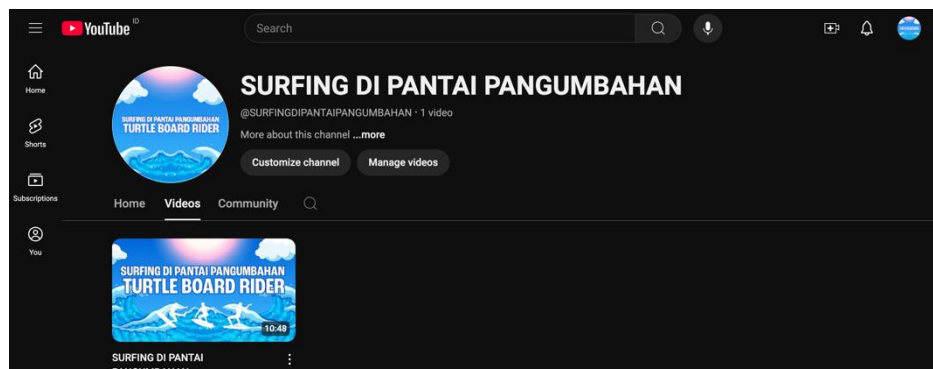
Setelah tahap editing selesai, penulis melakukan *review* hasil editing video olahraga *surfing* ke tim produksi, yaitu editor dan divisi dokumentasi dari *Turtle Board Rider*, baik secara langsung maupun *online* dengan mengirimkan *link* melauai aplikasi pengiriman pesan. Jika pada saat *review* masih ada beberapa bagian yang dirasa kurang, maka penulis akan kembali ke tahap sebelumnya yaitu *assembly*. Dan setelah mencapai hasil yang diinginkan, maka penulis akan melakukan tahap *distribution*. Tahap ini termasuk dalam tahapan *testing* dalam metode pendekatan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.



Gambar 4.1 Proses *Testing Video*
Sumber: Dokumen Pribadi

Distribution

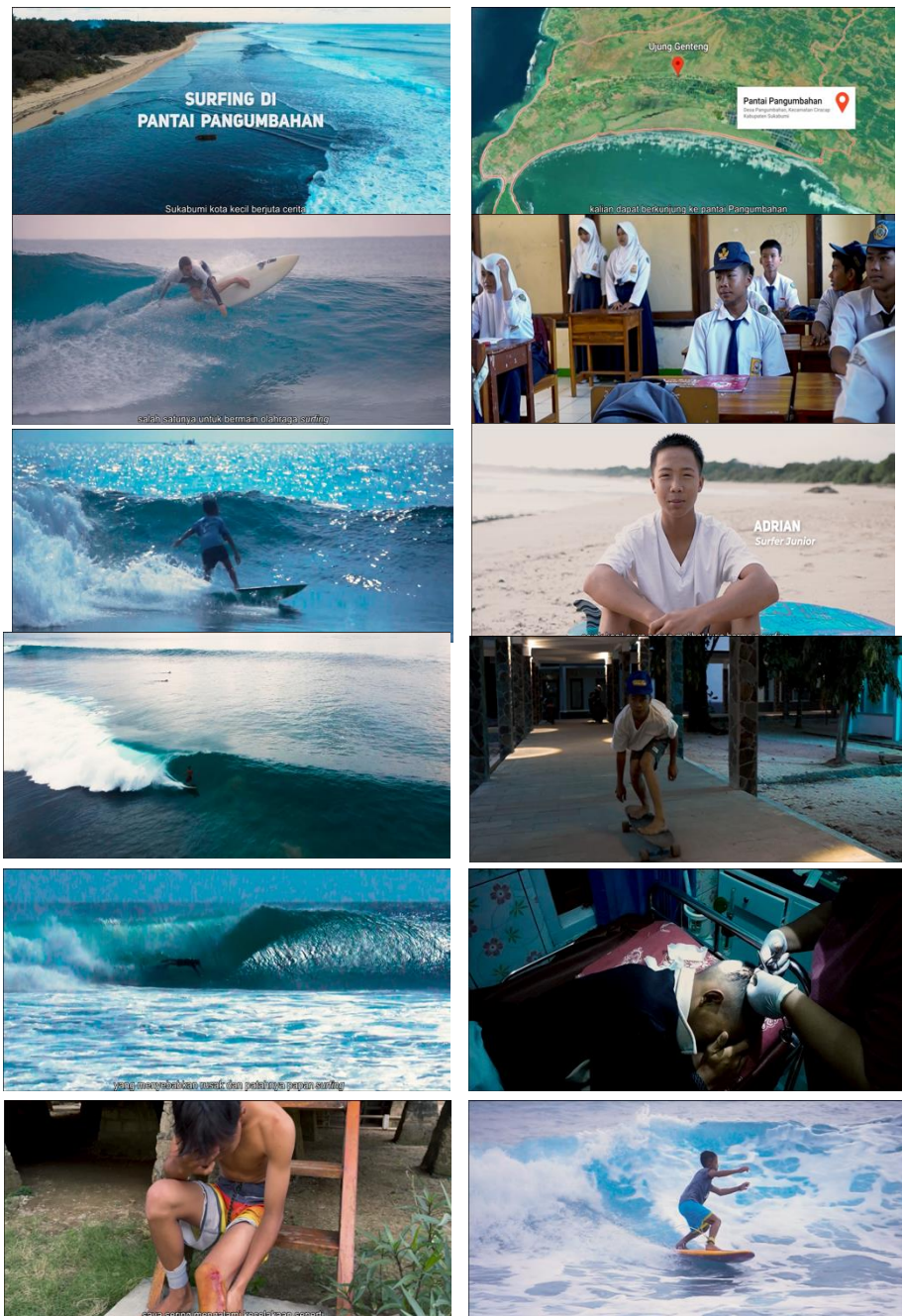
Hasil dari video olahraga ini akan diupload di kanal YouTube dan Instagram. Dua kanal ini dipilih karena memiliki kelebihan dari jangkauan audiens yang luas dan mencakup wilayah global. Proses pengunggahan di media ini juga tidak dipungut biaya, sehingga audiens juga dapat menonton video olahraga *surfing* dengan mudah dan gratis. Tahap ini termasuk tahapan *distribution* dalam pendekatan *Multimedia Design Development life Cycle (MDLC)*.

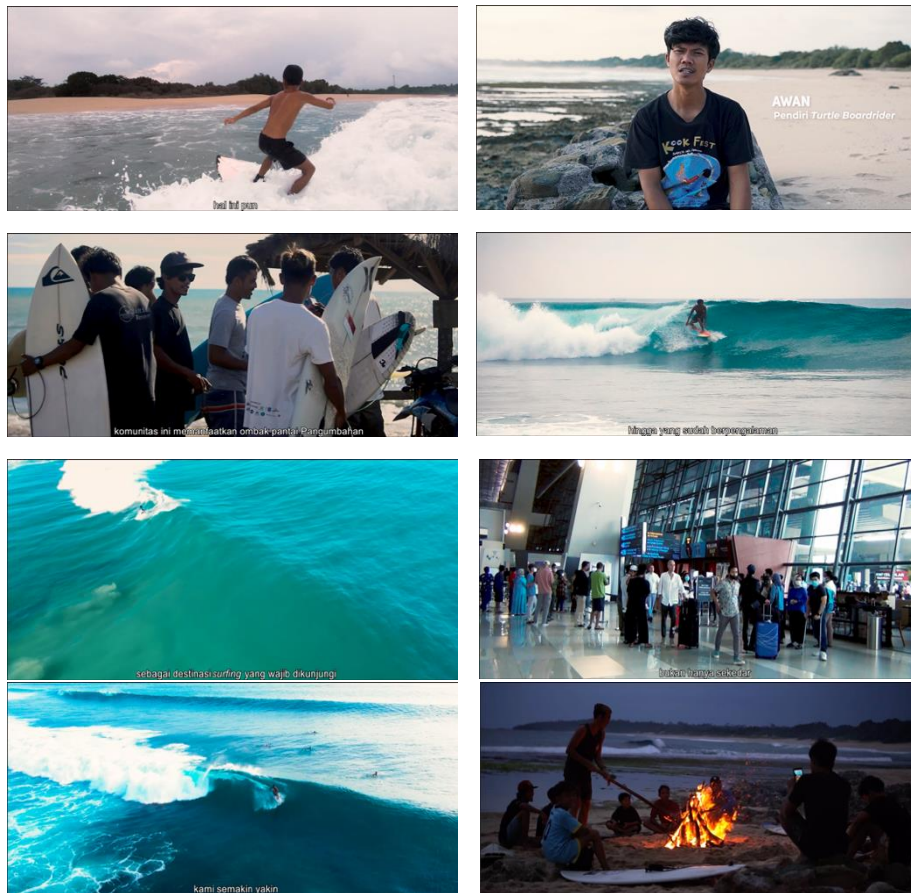


Gambar Pengunggahan Video di Kanal Youtube *Surfing* di Pantai Pangumbahan
Sumber: Dokumen Pribadi

Hasil Video Olahraga *Surfing*

Penulis mempublikasikan video olahraga *surfing* di Pantai Pangumbahan. pada platform media sosial YouTube berdurasi 8 - 10 menit, dan versi pendek diunggah di Instagram *Turtle Board Rider* dengan durasi 1-2 menit berukuran 1080 x 1920 pixel. Penulis menggunakan media ini untuk mengunggah video olahraga *surfing* karena memiliki jangkauan yang luas, kemudahan dalam penggunaan, dan potensi untuk menyebarkan informasi tentang olahraga *surfing* ini semakin besar. Tahap ini termasuk dalam tahapan *distribution* dalam metode pendekatan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Berikut adalah Barcode dari karya utama.





D. SIMPULAN

Pantai – pantai di Indonesia mempunyai kualitas ombak yang stabil untuk bermain *surfing* tetapi masyarakatnya sendiri masih banyak yang tidak mengetahui olahraga *surfing* ini. Seperti di pantai pangumbahan kabupaten sukabumi provinsi jawa barat belum dikenal secara luas oleh masyarakat, bahwa pantai pangumbahan menjadi incaran Turis yang melancong ke provinsi jawa barat untuk mencoba *surfing* di spot ini. Bahwasanya permasalahan paling utama adalah kurangnya media informasi mengenai perihal olahraga *surfing* di pantai pangumbahan kabupaten sukabumi. Seharusnya pemerintahan memperhatikan hal tersebut karena olahraga *surfing* ini bisa meningkatkan sektor ekonomi Kreatif pariwisata negara di Kabupaten sukabumi.

Proses penelitian pada perancangan ini menggunakan metode penelitian *MDLC*, yaitu *Multimedia Development Life Cycle*, yang kemudian diaplikasikan pada setiap proses pembuatan video *surfing*, mulai dari tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Video ini dirancang lewat proses kreatif berupa penetapan *STP Segmentasi*,

Targeting, dan *Positioning*, lalu di terapkan pada *Mindmapping*, *Keyword*, *Moodboard* dan *Key Visual* sebagai acuan untuk perancangan video *surfing* di pantai pangumbahan

Kemudian di tunjang dengan Teori Umum Desain Komunikasi Visual dan Teori Khusus untuk merancang sebuah video. Perancangan video ini memiliki peran penting dalam upaya menyebarkan informasi, serta meningkatkan perhatian publik pada olahraga *surfing*, khususnya di pantai pangumbahan kabupaten sukabumi.

Video *surfing* di Pantai pangumbahan dirancang untuk meningkatkan informasi pada sebuah olahraga *surfing*, serta sebagai upaya menarik wisatawan untuk berkunjung ke pantai pangumbahan. Video *surfing* dapat menjadi media yang kuat untuk menyampaikan informasi perihal *surfing* di pantai pangumbahan dengan memperhatikan elemen *audio visual*, agar video ini mudah dipahami dan dapat diterima oleh khalayak. Serta menjadi langkah yang penting dalam upaya penyebaran informasi olahraga *surfing* di pantai pangumbahan. Harapan ke depan nya video ini akan menjadi alat yang efektif untuk memberikan informasi kepada audiens yang lebih luas, dengan cara mendistribusikan hasil video tersebut secara digital ke platform Youtube dan Instagram

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ambrose, G. H. P. (2011). *Basic Design Layout*.
- Bordwell, David. 2012. *Film Art An Introduction 10th Edition*. New York : McGraw-Hill Education
- Rabiger, Michael. 2003. *Directing Film Techniques and Aesthetics 3rd Ed.* : Focal Press.
- Dameria, A. (2017). *Color Basic, Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Mabruri, Anton. 2014. *Editing Produksi Program Acara Televisi dan Film*. Jakarta: Mind 8 Publishing House .
- Nathalia, K., & Anggraini S, L. (2018). *Desain komunikasi visual : dasar-dasar panduan untuk pemula*. Penerbit Nuansa.
- Nathalia, L. A. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Putra, R. W. (2021). Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan (E. Risanto, Ed.; 1st ed.).
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Suleiman, A. H. (1981). *Media audio-visual untuk pengajaran, penerangan dan penyuluhan*. Gramedia.
- Sugiyono, (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vidya Pandutya Mahardika, B. M. (2021). Perancangan Video Motion Graphic Infografis Sebagai Media Promosi Destinasi Wisata Pantai Pacitan Melalui Youtube. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS* Vol. 10, No. 1 (2021), 2337-3520 (2301-928X Print), 1-8.

ARTIKEL

- Adijournal. (2021). Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-guru.
- Adi, N. R., Sunarti, & Pangestuti, E. (2017). *Pengaruh Media Promosi Online Terhadap Keputusan Pembelian (Survei Pada Mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis Angkatan 2016/2017 Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang yang Membeli Paket Data Internet Kartu XL)*. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 56(1), 155-163.
- Hasian, I., Yahya, D., & Salsabila, A. (2022). *Perancangan Visual Alat Peraga Mengenal Huruf untuk Pengajar Anak Down Syndrome*. Surabaya: Seminar Nasional Desain (SNADES) 2022 : Desain Kolaborasi Interdisipliner di Era Digital.
- Luthfiyani, N., & Permana, H. (2022). EFEKTIVITAS ANALISIS SWOT DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN DI SDI MIFTAHUL DINIYAH. *PeTeKa. (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 5(2), 153–158.
- Nunes, S., Pinheiro, J., & Santos, F. (2023). *Surf tourism and local development: A systematic literature review*. *Tourism Management Perspectives*, 45, 101058.
- Ponting, J., & O'Brien, D. (2015). *Liberalizing Nirvana: An analysis of the consequences of common pool resource deregulation for the sustainability of Fiji's surf tourism industry*. *Journal of Sustainable Tourism*, 23(1), 111-130.
- Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF : Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Sutrisman, A., Widodo, S., Amin, M. M., & Cofriyati, E. (2019). *Rancang Bangun*

Video Profil Sebagai Sarana Informasi dan Promosi pada Program Studi Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang. JUPITER (Jurnal Penelitian Ilmu Dan Teknik Komputer), 11(1), 11–20.

Towner, N. (2016). *How to manage the perfect wave: Surfing tourism management in the Mentawai Islands, Indonesia*. *Ocean & Coastal Management*, 119, 217-226.

ARTIKEL WEBSITE

Admin, (2024, November 17). *Kawasan Olahraga Surfing di Pangumbahan*. Diambil kembali dari banhub.jabarprov.go.id: <https://banhub.jabarprov.go.id/kawasan-olahraga-surfing-di-pangumbahan/>, diakses 15 Oktober 2024.

Dunia, J. (2024, April 15). *Pantai Pangumbahan Sukabumi: Pantai Eksotis Dengan Edukasi Penangkaran Penyu*. Diambil kembali dari Kumparan.com: <https://kumparan.com/jendela-dunia/pantai-pangumbahan-sukabumi-pantai-eksotis-dengan-edukasi-penangkaran-penyu-22YDwjNmYF5/full/>, diakses 21 Oktober 2024.

Gilang, R. (2023, July 30). *Musim Bule, Spot Surfing Ombak Turtle di Pantai Pangumbahan Sukabumi Mulai Didatangi Wisman*. Diambil kembali dari sukabumiupdate.com: <https://www.sukabumiupdate.com/foodtravel/124258/spot-surfing-ombak-turtle-di-pantai-pangumbahan-sukabumi-mulai-diserbu-wisman/>, diakses 23 Oktober 2024.