

GAYA VISUAL SKATEBOARD VIDEO PADA DOKUMENTER

“NO PLACE LIKE HOME”

KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana Strata 1

Program Studi Televisi



disusun oleh :

Zulhiczar Arie T

0610258032

JURUSAN TELEVISI

FAKULTAS SENI MEDIA REKAM

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2011

GAYA VISUAL *SKATEBOARD VIDEO* PADA DOKUMENTER

“NO PLACE LIKE HOME”

KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana Strata 1

Program Studi Televisi



disusun oleh :

Zulhizar Arie T

0610258032



JURUSAN TELEVISI

FAKULTAS SENI MEDIA REKAM

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2011

GAYA VISUAL *SKATEBOARD VIDEO* PADA DOKUMENTER

“NO PLACE LIKE HOME”

KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana Strata 1

Program Studi Televisi

3714/H/9/2011

19/8/2011

A



disusun oleh :

Zulhiczar Arie T

0610258032

JURUSAN TELEVISI

FAKULTAS SENI MEDIA REKAM

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2011

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Pertanggung Jawaban Tugas Akhir Karya Seni ini telah diterima dan disahkan oleh Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 9 Juli 2011.

Pembimbing Utama/Pembimbing 1



Andri Nur Patrio, M.Sn

NIP: 197505292000031002

Pembimbing Pendamping /Pembimbing 2



Agnes Widiasmoro, S.Sn, M.A

NIP: 197805062005012001

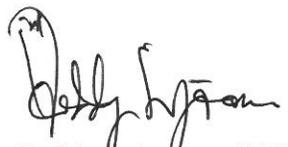
Penguji Ahli /Cognate



Endang Mulyaningsih, SIP, M.Hum

NIP: 496902091998022001

Ketua Jurusan Televisi



Deddy Setyawan, M.Sn.

NIP: 197607292001121001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam



Drs. Alexandri Luthfi R, M.S

NIP: 195809121986011001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : ZULHICAR ARIE T
No. Mahasiswa : 0610258032
Angkatan Tahun : 2006
Judul Penelitian/ : _____
Perancangan karya : GAYA VISUAL SKATEBOARD VIDEO PADA DOKUMENTER
" NO PLACE LIKE HOME "

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis terdapat dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung-jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 14 JUNI 2011

Yang menyatakan



Zulhicar Arie

NB:

Bermaterai sesuai ketentuan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT , pencipta alam dan seluruh jagat raya ini. Semua yang ada di muka bumi ini dapat berjalan atas izin-Nya, sehingga dengan izin-Nya pula penyusunan Laporan Pertanggungjawaban Tugas Akhir Karya Seni dengan judul “Gaya Visual *Skateboard Video* pada Dokumenter “No Place Like Home” ini dapat terselesaikan.

Proses produksi Tugas Akhir Karya Seni ini berlangsung dari bulan September 2010 sampai Juni 2011. Dalam pelaksanaannya tentunya banyak suka duka yang dialami penulis dari pelaksanaan produksi ini hingga penulisan laporan pertanggungjawaban. Atas bantuan yang telah diberikan semua pihak, tidak lupa kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Soeprapto Soedjono.MFA. Phd selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta periode 2006-2011.
2. Bapak Drs. Alexandri Luthfi, M.S., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta
3. Bapak Deddy Setyawan, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta dan selaku Dosen Wali penulis.
4. Mbak Agnes Widyasmoro selaku Sekretaris Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta dan juga selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Mas Andri Nur Patrio selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Mbak Endang Mulyaningsih selaku penguji ahli yang telah membimbing penulis saat sidang pendaran. Mas Latief Rahman Hakim, Mas Arif Sulistyono, , Mbak Lucy, Pak Nanang selaku dosen yang selalu ada saat penulis butuh bimbingan.
7. Dosen-dosen di Jurusan Televisi dan Jurusan Fotografi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta yang telah memberi banyak pelajaran di kampus.
8. Ayahanda Drs. Agus Suratno Mm dan Ibunda Rini Supilah, selaku orangtua penulis yang selalu memberi dorongan dan motivasi dalam menjalani kuliah hingga sampai sarjana.

9. Adik-adikku Hadna dan Hastu yang terus memberi semangat.
10. Pakdhe Singgih Sanyoto, Pak Nunu, Simbah Uti, Bulek Novi, Pakdhe dan Budhe Edhi Martono dan Alm. Budhe Kuswo Endah atas segala bantuan dan spirit yang tak pernah padam.
11. Para narasumber Dimas Jerry, Muhammad Krista, Gunandi Budiharjo, Tomy Agrywardhana, Matahari Asyasyakuur, Mas Endo, Mas Iqbal, Mas Raymond Shaggydog.
12. Teman-teman yang telah membantu proses produksi I Wayan Nain Febri, Mandella Majid, M Arfi Mustakim, Yusmita, Hasan Ma'arif, dan Ulul Albab.
13. Teman-teman terdekat di Yogyakarta Brojol, Krista, Ozzi, Bobby, Bara, Bang Galih, Hana Prisa, dll.
14. Teman-teman skateboarder GP Skateboarding Yogyakarta yang telah banyak saya repotkan.
15. Teman-teman Semarang Skateboarder, Benny yang telah mengenalkan apa itu skateboard, Dedik Kopet, Polos, Tony, Bang Giri, Bang Andi Punk dan semuanya.
16. Filmmaker-filmer luar seperti Stacey Peralta, Ty Evans, Spike Jonze, dll atas inspirasinya.
17. Skateboart Foundation dan Razor Mag a Zine.
18. Bapak Alm. Chandra Tanzil selaku Direktur In-Docs yang telah banyak sekali memberi motivasi dan bimbingan penulis dalam menciptakan karya Dokumenter dan teman-teman di Yayasan Masyarakat Mandiri Film (Jiifest/In-Docs) Jakarta atas segala inspirasinya.
19. Mas Yus, Mbak Izha, Mas Jendro, Mas Yoko atas bantuan administrasinya.
20. Lintang Arum Ndal, dan
21. Semua pihak yang belum tersebut namun kebaikan kalian akan terus tercatat oleh malaikat dan terukir abadi di dalam hati.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Pertanggungjawaban Tugas Akhir Karya Seni ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga saran beserta masukan-masukan yang membangun dari pembaca sangat kami harapkan. Dan semoga laporan ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, Juni 2011



Kupersembahkan karya ini kepada kedua orangtuaku yang telah memberiku kebebasan dalam memilih apa yang aku senangi.
"skateboard and Art".

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR ISTILAH/GLOSSARIUM.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan.....	6
C. Tujuan Penciptaan.....	7
D. Manfaat.....	8
E. Tinjauan Karya.....	8
1. Program Feature “Komunitas” Episode Skateboard.....	9
2. Indonesi’am Anagram Tour 2008.....	9
3. Shanghai Five.....	10
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK.....	12
A. Objek Penciptaan.....	12
1. Sejarah Skateboard.....	13
2. Perkembangan Skateboard di Luar Negeri.....	15
3. Perkembangan Skateboard di Indonesia.....	18
4. Komunitas Skateboard di Indonesia.....	23
5. Skateboard Anatomi.....	26
6. Pembagian permainan skateboard.....	28
6.1. Street Skateboarding.....	28
6.2. Vert Skateboarding.....	30
6.3. Bowl/Pool Skateboarding.....	33
B. Analisis Objek.....	35
1. Gedung Pusat Skateboarding.....	35
2. Dimas Jerry.....	38
3. Muhammad Krista.....	39

4. Gunandi Budiharjo.....	39
BAB III LANDASAN TEORI.....	40
A. Dokumenter.....	40
B. <i>Skateboarding Video</i>	43
C. Gaya Visual.....	47
D. Penyutradaraan.....	49
1. Videografi.....	50
a. Camera Angle.....	50
b. Frame Size.....	51
c. Gerakan Kamera.....	51
d. Gerakan Objek.....	52
e. Komposisi.....	52
2. Tata cahaya.....	53
3. Tata Artistik.....	53
4. Tata Suara.....	54
5. Editing.....	54
BAB IV KONSEP KARYA.....	56
A. Konsep Estetis.....	56
B. Konsep Penyutradaraan.....	57
C. Videografi.....	60
D. Tata Artistik.....	61
E. Tata Suara.....	62
F. Editing.....	62
G. Desain Program.....	63
H. Desain Produksi.....	64
a. Tema.....	64
b. Judul.....	64
c. Narasumber.....	64
d. Sinopsis.....	64
e. Treatment.....	65
I. Konsep Teknis.....	68
a. Konsep Videografi.....	68
1. Ukuran Gambar.....	69
2. Komposisi.....	69
3. Sudut pengambilan gambar.....	70
4. Gerakan kamera.....	70
5. Pergerakan Objek.....	70
b. Konsep penataan Cahaya.....	71

c. Konsep Tata Suara.....	71
d. Konsep Tata Artistik.....	71
e. Konsep Editing.....	71
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....	72
A. Tahapan Perwujudan.....	72
1. Pra produksi.....	72
a. Pengembangan Ide dan Tema.....	72
b. Riset.....	73
c. Treatment.....	74
d. Kru.....	74
e. Alat.....	75
f. Biaya.....	75
g. Perijinan.....	75
2. Produksi.....	76
a. Wawancara.....	76
b. Footaging.....	76
3. Paska produksi.....	77
a. Offline.....	77
b. Online.....	78
c. Mixing.....	78
d. Preview.....	78
B. Pembahasan Karya.....	78
1. Pembahasan program.....	78
a. Target penonton.....	79
b. Format acara.....	79
c. Visual.....	80
d. Tata Artistik.....	80
e. Musik.....	80
f. Caption.....	81
g. Judul Program.....	81
h. Treatment.....	82
2. Pembahasan Segmen program.....	82
a. Opening Bumper Program.....	82
b. Segmen 1.....	83
c. Segmen 2.....	85
d. Segmen 3.....	86
e. Segmen 4.....	87
f. Closing segmen program.....	87
3. Pembahasan Visual Program.....	88
a. Bumper.....	89
b. Caption.....	90
c. Visual dan Warna.....	90

C. Kendala dalam Perwujudan Karya.....	91
BAB VI PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
DAFTAR SUMBER RUJUKAN.....	96
Lampiran.....	100



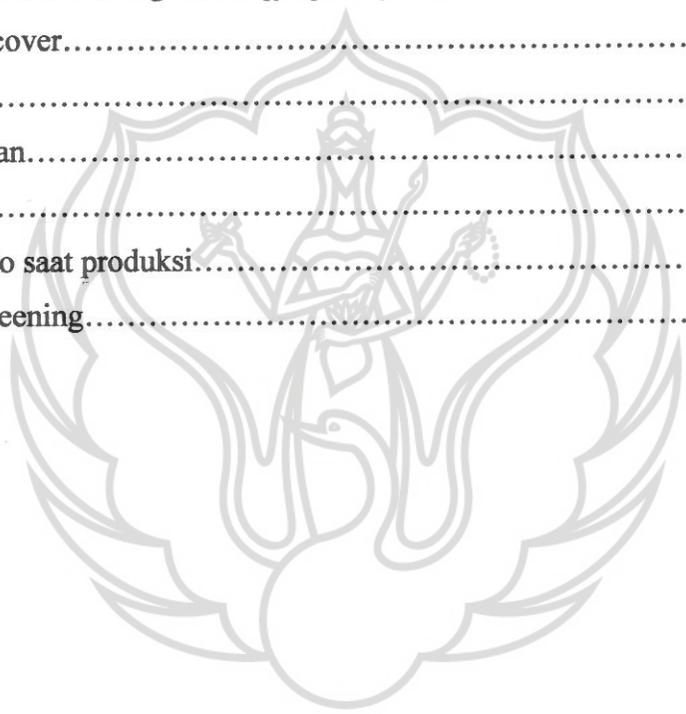
Daftar Gambar

Gb 1. Sesi wawancara dalam film Indonesi'am.....	10
Gb 2. Seorang <i>skateboarder</i> sedang beraksi dalam film Indonesi'am Tour 2008.....	10
Gb 3. Suasana kota Shanghai.....	11
Gb 4. Salah seorang profesional <i>skateboarder</i> china	11
Gb 5. <i>Skateboarding in Europe</i>	16
Gb 6. <i>Skatepark</i> terdiri dari banyak <i>obstacle</i>	19
Gb 7. Taman Lalu Lintas (TLL) dulunya <i>skatepark</i> namun sekarang telah berubah menjadi taman bermain Ade Irma Suryani.	19
Gb 8. Kemang <i>Skatepark</i> Jakarta RIP.....	21
Gb 9. Mandau <i>Skatepark</i> Balikpapan.....	21
Gb 10. <i>Skateboards anatomy</i>	25
Gb 11. <i>Skateboard decks</i>	26
Gb 12. <i>Skateboard trucks</i>	26
Gb 13. <i>Skateboard wheels</i>	26
Gb 14. <i>Skateboard bearings</i>	28
Gb 15. <i>Ollie</i> (melompat dengan papan <i>skateboard</i>)	27
Gb 16. <i>Vert Ramp</i>	31
Gb 17. <i>Bowl park</i>	33
Gb 18. Komunitas GP <i>skateboard</i> dekade 1998	35
Gb 19. Lensa <i>converter wide fish eye</i>	45
Gb 20 . Kamera Sony-VX 2100 menggunakan lensa <i>fish eye</i>	45
Gb 21. Pengambilan gambar dengan <i>follow on board</i> , <i>handheld</i> dan <i>low angle</i>	45
Gb 22. Gambar <i>Follow on board</i> , <i>low angle</i> , dan menggunakan <i>fish eye lens</i> saat <i>opening segmen</i>	80

Gb 23. <i>Opening title</i>	82
Gb 24-26. Gambar per-shot saat <i>opening segment</i> ke <i>opening title</i>	83
Gb 27-28. Charlie Hobbies dan Surie menjelaskan sejarah skateboard masuk Indonesia.....	84
Gb 29-30. Gambar montase perkembangan skateboard di Indonesia/ kompetisi skateboard.	84
Gb 31-32. Gambar M. Krista saat diwawancarai dan sedang bermain skateboard.	84
Gb 33-34. Gambar Dimas Jerry saat diwawancarai dan sedang bermain skateboard.	85
Gb 35. Sebuah komunitas sedang mulai untuk bermain bersama.....	85
Gb 36. Sebuah komunitas skateboard sedang mengangkat alat untuk digunakan bersama.	86
Gb 37. Komunitas skateboard yang bermain tidak pada tempatnya harus ditegur oleh pihak keamanan	86
Gb 38. Akhirnya meeka harus mengangkat alat-alat tersebut dan pindah ketempat lain.	87
Gb 39-40. Bapak Teguh Kepala BPO saat diwawancarai mengenai bagaimana solusi sebuah komunitas dan skateboarder Jogja yang berprestasi.	87
Gb 41-42. <i>Closing segment</i> dimulai dengan anak-anak komunitas meluncur bersama lalu ditutup dengan <i>closing title</i>	88
Gb 43. Pengambilan gambar Low Angle Medium Long Shot agar dapat mengambil keseluruhan gambar pemain skateboard beraksi pada saat segmen 1 pada aktifitas sebuah komunitas.	89
Gb 44. Pengambilan gambar menggunakan komposisi low angle, follow on board dan ditambah penggunaan lensa fish eye agar bisa mengambil gerakan pemain skateboard yang cepat pada segmen kedua mengenai aktifitas M. Krista.	89
Gb 45. Dynamic shot panning ke kiri untuk mengambil gerakan skateboard yang cepat pada segment 3.	89
Gb 46. Contoh bentuk caption.....	90
Gb 47. Gambar narasumber saat belum di <i>grading</i>	91
Gb 48. Gambar Narasumber setelah di <i>grading</i>	91

Daftar Lampiran

1. Daftar pertanyaan saat wawancara.....	101
2. Editing Script.....	107
3. Shootlist shooting.....	120
4. Form kelengkapan syarat dari kampus.....	121
5. Surat ijin syuting dari UGM.....	129
6. Surat bukti screening dari Jogja gallery.....	130
7. Desain cover.....	131
8. Poster.....	131
9. Undangan.....	132
10. Katalog.....	132
11. Foto-foto saat produksi.....	134
12. Foto screening.....	134



Daftar Istilah/ Glossarium

- Air* : Trik permainan skateboard dengan cara terbang yang tinggi seakan akan melayang di udara.
- Banks* : Alat untuk melakukan trik skateboard berbentuk bidang miring
- Bearing*: Media penghubung antara roda dan truck, fungsinya agar roda dapat berjalan lancar.
- Bowl* : Gaya permainan dalam skateboard dengan menggunakan kolam renang yang tidak terpakai atau tempat yang di desain seperti kolam renang.
- Box* : Sebuah bidang kotak yang biasa dipakai ebagai tempat bermain skareboard.
- Check Spot* : Kegiatan yang dilakukan komunitas skateboard untuk mencari tempat bermain di luar tempat mereka biasa bermain, seperti di sebuah kampus atau taman-taman kota.
- Dogtown*: Komunitas skateboard bersejarah yang lahir di Santa Monica, Amerika Serikat.
- Fisheye*: Lensa kamera video yang biasa dipakai merekam orang saat bermain skateboard berbentuk cembung menghasilkan gambar yang terdistorsi seperti mata ikan.
- Flip* : Trik memutar papan untuk dapat kembali ditangkap oleh kaki seperti layaknya papan belum diputar.
- Fun box*: Alat untuk melakukan trik skateboard berbentuk kotak persegi panjang.
- Grab* : Gerakan di dalam skateboard yang dilakukan dengan cara memegang papan, biasanya dilakukan di dalam *vert* skateboard dan *bowl* skateboard tetapi tidak menutup kemungkinan dilakukan dalam *street* skateboard.
- Grind* : Trik skateboard dengan cara menaruh besi truck ke dalam *obsatcle* yang menggunakan besi sehingga dapat dihasilkan suara benturan besi dengan besi.

- Handrail*: Tempat yang dapat dimainkan skateboard bentuknya adalah besi pegangan tangga yang sifatnya permanen.
- Heelflip*: Trik memutar papan dengan cara memutar kaki ke sisi atas papan skateboard sehingga papan berputar.
- Helm* : Pelindung kepala.
- Kickflip*: Trik memutar papan dengan cara memutar kaki ke sisi bawah papan skateboard sehingga papan berputar.
- Komunitas Skateboard* : Perkumpulan individu-individu yang mempunyai persamaan hobi yaitu bermain skateboard
- Ledge* : Tempat yang dapat dimainkan skateboard, bentuknya kotak memanjang dan sifatnya permanen.
- Obstacle*: Tempat-tempat yang digunakan untuk bermain skateboard.
- Ollie* : Trik mengangkat skateboard dengan menggunakan bantuan kedua kaki.
- Papan skateboard*: Bahan dasar skateboard yang biasanya menggunakan kayu maple.
- Piramid*: Alat untuk melakukan trik skateboard berbentuk menyerupai piramid.
- Rail* : Alat untuk melakukan trik skateboard yang terbuat dari besi memanjang dan sifatnya tidak permanen.
- Ramps*: Alat untuk melakukan trik skateboard yang berbentuk huruf U atau W.
- Roda/Wheels*: Roda yang digunakan untuk bermain skateboard dan berbahan *urethane*.
- Skateboard*: Sebuah alat yang dapat dimainkan dan mempunyai komponen papan, truck, roda dan bearing.
- Skateboard scene*: Jejak-jejak/ cerita perjalanan dunia skateboard.
- Skateboarding*: Wujud sebuah permainan skateboard atau dapat juga dikatakan sebagai sebuah petunjuk untuk tempat bermain skateboard.
- Skatepark*: Tempat yang didesain untuk bermain skateboard.
- Skateboard Video* : Sebuah video yang berisi kopilasi kumpulan part permainan

skateboard dari beberapa skateboarder

Slide: Suatu gerakan skateboard yang menggunakan bagian depan papan, bagian tengah, dan bagian belakang papan skateboard.

Street skateboard: Gaya permainan jalanan dalam permainan skateboard.

Tangga: Tempat yang dapat digunakan bermain skateboard dengan cara melompati anak-anak tangga seakan-akan melayang.

Trick/Trik: Teknik permainan dalam skateboard atau gaya permainan dalam skateboard.

Truck: Penopang yang berbahan besi antara papan skateboard dan roda skateboard.

Vert Skateboard: Gaya permainan dalam skateboard dengan menggunakan landasan berbentuk setengah lingkaran.

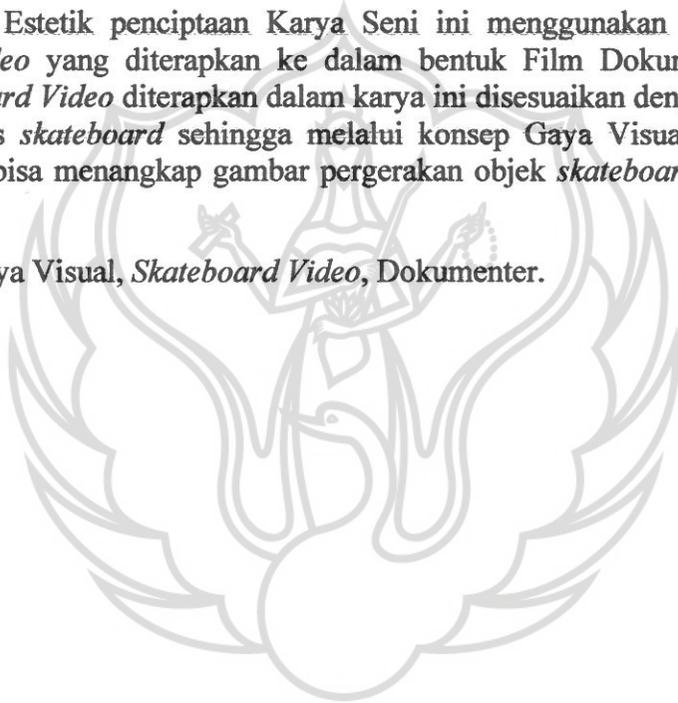


ABSTRAK

Pertanggungjawaban Karya Seni dengan judul “Gaya Visual *Skateboard Video* pada Dokumenter “No Place Like Home”” ini bertujuan sebagai berikut a) memberikan alternatif gaya visual baru format dokumenter di Indonesia; b) mengenalkan komunitas *skateboard* ke khalayak yang lebih luas; c) mengenalkan konsep media *skateboard video* ke khalayak luas. Objek penciptaan karya seni ini adalah komunitas *skateboard* di Yogyakarta yang terwakilkan oleh komunitas Gedung Pusat *Skateboarding*. Karya seni ini berbentuk Film Dokumenter yang menceritakan kehidupan sebuah komunitas *skateboard* di Indonesia.

Konsep Estetik penciptaan Karya Seni ini menggunakan Gaya Visual *Skateboard Video* yang diterapkan ke dalam bentuk Film Dokumenter. Gaya Visual *Skateboard Video* diterapkan dalam karya ini disesuaikan dengan objeknya yaitu komunitas *skateboard* sehingga melalui konsep Gaya Visual *Skateboard Video* tersebut bisa menangkap gambar pergerakan objek *skateboard* yang cepat dan dinamis.

Kata kunci : Gaya Visual, *Skateboard Video*, Dokumenter.



BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Televisi memang merupakan sebuah kotak ajaib,¹ kehadirannya di tengah-tengah ruang keluarga setiap rumah di dunia ini telah banyak mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Keutamaannya adalah kemudahan informasi yang meliputi seluruh aspek bisa kita peroleh lewat televisi. Tanpa berbuat apa-apa, hanya duduk dan menyimak televisi, informasi dari seluruh penjuru dunia bisa kita serap dengan mudah. Walaupun sekarang ini telah banyak hadir alternatif lain seperti internet dan jaringan sosialnya, kenyataan tersebut belum bisa menggoyahkan keberadaan televisi sebagai jembatan untuk memperoleh sebuah akses informasi, hiburan, pendidikan, promosi, dll.

Bahwa televisi mempunyai daya tarik yang kuat tidak perlu dijelaskan lagi, kalau radio mempunyai daya tarik yang kuat disebabkan unsur-unsur kata, musik dan *sound effect*, maka televisi selain ketiga unsur tersebut juga memiliki unsur visual berupa gambar. dan gambar ini bukan gambar mati melainkan gambar hidup yang mampu menimbulkan kesan yang mendalam pada penonton. Daya tarik ini selain melebihi radio, juga melebihi film bioskop, sebab segalanya dapat dinikmati di rumah dengan aman dan nyaman, sedang televisi itu selain menyajikan film juga program yang lain.²

Televisi merupakan media informasi, media hiburan, media penerangan, media pendidikan, dan media promosi. Kelebihan media massa televisi, antara lain dengan sifatnya yang audio visual, yang mampu menyebarluaskan informasinya secara langsung.³ Televisi menjadi bagian dari komunikasi audio visual yang sangat kuat pengaruhnya dalam membentuk perilaku dan kepribadian masyarakat sehingga diharapkan mampu membentuk kultur dan budaya yang

¹ Kris Budiman, *Di Depan Kotak Ajaib : Menonton Televisi Sebagai Praktik Konsumsi*, Galang Press, Yogyakarta, 2002.

² Effendi Onong Uchajana, *Ilmu Teori dan Komunikasi*, Bandung : PT. Citra Aditya Bakti 2003. h. 177

³ Darwanto, S.S, *Televisi Sebagai media Pendidikan, Pustaka Pelajar*, Yogyakarta, 2007, hal. 26.

positif bagi masyarakat.

Namun bila melihat kenyataan yang ada, keadaan pertelevisian sekarang sudah sangat tidak relevan. Mayoritas program-program televisi sekarang sudah susah untuk memenuhi standar berkualitas. *Plagiarisme*, pembohongan publik, *infotainment*, dan berita-berita buruk malah menjadi agenda harian program televisi di Indonesia ini. Tayangan yang memberikan petuah positif mungkin hanya bisa dihitung dengan sebelah tangan.

Uraian pendapat di atas akan menjadi latar belakang penciptaan karya ini. Terciptanya program televisi yang berbeda dan menarik menjadi tugas berat yang harus diemban demi memajukan pertelevisian Indonesia yang berkualitas, dengan harapan televisi bisa terus menjadi bagian dari ruang keluarga Indonesia. Walaupun dasar program ini *segmented*, namun diharapkan melalui karya ini orang-orang bisa kembali menyaksikan televisi yang berfungsi penuh sebagai media informasi, hiburan, pendidikan dan promosi.

Film dokumenter di Indonesia mungkin tidak sama populernya dibandingkan dengan di luar negeri, pengertian film dokumenter di Indonesia masih sebatas sebagai film-film propaganda jaman orde lama dulu, atau sebuah film yang menampilkan hewan-hewan di alam liar seperti di chanel *National Geographic*. Padahal sebenarnya film dokumenter adalah medium yang sangat berkuasa untuk membawa penonton menuju perspektif lain yang disajikan pembuatnya melalui film tersebut.⁴ Sebuah film dokumenter haruslah membawa sebuah pencerahan baru bagi penontonnya, program tersebut sama halnya dengan program-program televisi lainnya harus memiliki faedah yang jelas. Maka untuk membawa masyarakat Indonesia kepada pencerahan yang lebih baik, film dokumenter dibuat tidak hanya sebatas membahas isu-isu kekerasan atau propaganda, sebuah film dokumenter juga bisa bercerita secara ringan namun tetap bermanfaat dengan mengangkat tema dari hobi atau komunitas.

Sebuah hobi atau komunitas tertentu pasti akan didasari oleh rasa suka, rasa ketertarikan yang sama terhadap suatu hal. Karena kesamaan tersebut itulah

⁴ Abraham Mudito, *Pengantar Program Katalog Festival Film Dokumenter 2010*. Festival Film Dokumenter. Hal.05

yang mendasari berbagai macam manusia membentuk sebuah komunitas atas nama kegemaran/hobi tersebut. Banyak orang yang rela menghabiskan dana dan waktunya untuk mencurahkan segalanya ke dalam hobi tersebut. Saat ini pun sebuah hobi bisa menjadi sebuah profesi, atau istilah lainnya dari hobi bisa jadi hoki. Objek mendasar yang akan diangkat untuk tema karya seni kali ini adalah dari Hobi. Menghindari tema-tema program televisi yang kurang bermutu dan terus seragam, pemilihan hobi atau kesenangan atau kegemaran sebagai dasar menciptakan sebuah program mempunyai beberapa alasan, selain tema-nya yang ringan, sebuah hobi atau komunitas biasanya bersifat unik. Tidak banyak orang yang tahu dan menggelutinya, ini akan menjadi daya tarik juga dalam karya seni ini.

Skateboard, dalam kamus besar bahasa Indonesia mempunyai arti papan luncur. *Skateboard* sendiri mempunyai pemahaman yang sangat luas, berbagai pandangan menghasilkan bermacam definisi. Mulai dari hanya permainan anak kecil, *trend* remaja masa kini, gaul, dan bahkan bagi beberapa orang skateboard telah dijadikan sebuah pekerjaan yang bisa menghidupi pemainnya. Di dalam permainan *skateboard* banyak pula aspek yang mendukungnya, dari sarana dan prasarananya, pertemanan, komunitas, bisnis serta dapat menghasilkan sebuah industri. Namun untuk menyatukannya terdapat satu hal yang dapat menggabungkan itu semua, yaitu perasaan senang. Saat perasaan senang itu ada, maka dari situlah *skateboard* bisa dikatakan menjadi sebuah hobi atau kegemaran.

Skateboard ditemukan pada sekitar tahun 1959.⁵ Awal terciptanya *skateboard* dikarenakan kaum urban dan anak muda Amerika ingin mencari permainan yang dapat dimainkan di mana saja khususnya jalanan (*street*). Sekitar tahun-tahun awal ditemukan *skateboard*, olahraga *surfing* sedang mengalami masa kejayaan. *Surfing* hanya terbatas di laut dan harus mendapat ombak yang bagus sedangkan *skateboard* hanya membutuhkan jalanan yang bagus dan alat-alat yang standar.⁶

⁵ Ace, *Speed and Light: Indonesian Skateboarding*, Jakarta: Gagas Media, 2006, Hal.23

⁶Lukman Hasriansyah, *Gaya Hidup Skateboard Dalam Perspektif Budaya Konsumen Postmodernisme*, Yogyakarta, 2007. Hal. 16

Kejenuhan untuk menunggu datangnya ombak membuat para *surfer* saat itu ingin mencari pemecahan dari masalahnya tersebut. Sehingga saat itu terciptalah sebuah papan *surfing* yang bisa dijalankan di daratan. Saat itu namanya bukan *skateboard*, melainkan *sidewalk surfing*. Umur permainan *skateboard* sendiri sudah hampir 40 tahun. Dari dekade 60-an hingga sekarang banyak sekali inovasi-inovasi mengenai *skateboard* yang akan lebih dijelaskan pada Bab II.

Menurut hasil penelitian dari Lukman Hasriansyah mengenai “Gaya Hidup *Skateboard* Dalam Perspektif Budaya Postmodernisme” di fakultas Filasafat UGM, *Skateboard* bagi pelakunya atau penggemarnya sudah bukan hanya sekedar hobi saja, namun mereka sudah menganggapnya sebagai hidup mereka, sebagai sebuah profesi untuk menyambung hidup. *Skateboard* tidak sekedar trik dan permainan saja tetapi juga berbicara tentang gaya hidupnya dalam pengertian batiniah, dan juga tentang gaya hidup *skateboarder* atas apa yang dikenakan secara lahiriah.⁷ Di samping sebagai sebuah permainan yang cenderung ekstrim, *skateboard* juga menghadirkan suatu gaya hidup. Gaya hidup yang terdapat dalam *skateboard* memiliki perbedaan dengan permainan atau olahraga lainnya. Gaya hidup *skateboard* memiliki ciri dan karakter yang kuat sehingga dapat membentuk *image* yang kuat bagi pemain *skateboard* itu sendiri. Orang yang bermain *skateboard* biasanya disebut *skateboarder*.⁸ Mereka menciptakan pula sebuah industri yang melingkupi *skateboard*. *Skateboard* industri dibedakan menjadi dua, yaitu industri *brand* dan industri media. Industri *brand* meliputi segala keperluan untuk bermain *skateboard* seperti papan, roda, sepatu, baju dll. Dimana mereka menciptakan *merk* dagang untuk menjual keperluan-keperluan tersebut. Industri yang kedua adalah industri media. Tanpa industri media, industri *brand* tersebut tidak akan bisa dikenal luas oleh masyarakat luas ataupun para penggemar permainan *skateboard* tersebut. Media tersebut bisa berbentuk majalah, video, foto, film, dll. Media bagi *skateboard* selain digunakan sebagai penyebaran informasi dapat digunakan sebagai dokumentasi dan sarana komunikasi bagi *skateboarder*. Media dalam *skateboard*

⁷ *ibid.* hal.18

⁸ *Ibid.* hal.1

juga dapat berbentuk video-video *skateboard* yang menyajikan hasil rekaman permainan *skateboard* dari tingkat pemula hingga tingkat profesional. Video *skateboard* juga dapat memberikan gambaran perkembangan *skateboard* dari gaya hidupnya hingga penemuan-penemuan trik-trik *skateboard* yang baru.⁹

Cerita di atas juga sudah terjadi di Indonesia, Perkembangan *skateboard* di Indonesia dapat dikatakan pasang surut karena banyak faktor yang mempengaruhinya. Awal perkembangan *skateboard* di Indonesia dimulai kurang lebih pada tahun 1978 di Bandung dan Jakarta tetapi sempat tenggelam dan mulai populer pada tahun 1987.¹⁰ Saat ini industri brand di Indonesia bisa dibilang sangat maju. Merk-merk lokal banyak bermunculan bahkan bersaing dengan merk-merk internasional, ini pun membuat beberapa orang benar-benar memasrahkan hidupnya kepada *skateboard*. Mereka sudah bisa hidup hanya dengan meluncur dengan papan. *Skateboard* adalah lahan bisnis kencang. Buktinya, banyak orang mengandalkan hidupnya disitu.¹¹ Namun ada yang berbeda mengenai nasib di bidang industri media *skateboard* di Indonesia, geliatnya tidak semaju perkembangan industri media di Amerika sana. Faktanya hanya ada satu majalah yang bertahan mendukung perkembangan *skateboard* di Indonesia yaitu Happen *Skateboard Magazine* yang berasal dari Jakarta, dan baru-baru ini juga muncul sebuah *video magazine* mengenai *skateboard* yang juga berasal dari Jakarta berjudul Royal Video Magazine. Melalui karya ini pula diharapkan dapat ikut memajukan perkembangan *skateboard* Indonesia di bidang industri media.

Skateboard video atau disingkat *skate video* memang belum banyak dikenal oleh masyarakat awam, ini juga menjadi keinginan kuat untuk mengangkat genre video ini sebagai ide penciptaan dalam karya seni ini. Sehingga bisa lebih mengenalkan apa itu *skateboard* bersama dengan konsep *skateboard video*-nya. *Skateboard video* memiliki beberapa aturan yang cukup berbeda dengan genre-genre video yang lain. Dalam hal teknis sinematografinya sebuah

⁹Ibid, hal. 31

¹⁰ Ace, Op cit, hal. 12

¹¹ ibid, hal. 11

skateboard video harus memakai beberapa *treatment*, antara lain penggunaan lensa/*converter wide angle/fish-eye*, banyak menggunakan gerakan dinamis, *follow on board*, *low angle*, dll. Beberapa teknis pengambilan *skateboard video* mempunyai alasan-alasan tertentu untuk memunculkan sebuah konsep visual yang baru, penonton dibawa ke dalam sudut pengambilan gambar seorang *skateboarder*. Tak hanya itu, alasan penggunaan teknis-teknis di atas juga dikarenakan sifat objeknya yaitu *skateboard* yang mempunyai pergerakan cepat dan dinamis dalam permainannya. Konsep visual *skateboard video* tersebut sangatlah cocok bila diterapkan di dalam film dokumenter ini. Objek *skateboard* dan komunitasnya menjadi kekuatan utama dalam film dokumenter ini, dibarengi dengan pengemasan visual yang berbeda maka diharapkan film dokumenter ini bisa memberikan pencerahan sekaligus alternatif baru bagi dunia dokumenter Indonesia dan pengetahuan masyarakat Indonesia.

B. IDE PENCIPTAAN

Skateboard sebagai salah satu olahraga ekstrem cukup banyak diminati bahkan ada data yang menyatakan dari American Sports Data Found tahun 2002 bahwa *skateboarder* atau orang yang bermain *skateboard* di seluruh dunia jumlahnya sekitar 12,5 juta orang.¹²

Kehidupan dunia *skateboard* di Indonesia, seperti telah dijelaskan di atas bisa dibilang sudah sangat berkembang. Bila ditarik ke dasar bagaimana industri *skateboard* ini berkembang, maka perkembangan *skateboard* di Indonesia akan dimulai dari sekelompok komunitas *skateboard* yang terbentuk di tiap-tiap kota. Sebuah komunitas biasanya terdiri dari hanya beberapa orang tidak sampai lebih dari 50 orang, namun biasanya di tiap kota-kota besar atau berkembang jumlah sebuah komunitas mencapai 3-5 kelompok komunitas. Apabila ditotal tiap kota akan ada rata-rata 200 orang yang bermain *skateboard*, jika dirata-rata lagi di

¹² www.wikipediaencyclopedia.com/skateboarding diakses pada tanggal 17 Desember 2010, pada pukul 09.08.

Indonesia ini sudah bisa mencapai angka jutaan bagi penggemar permainan *skateboard* ini.¹³

Ini menyadarkan beberapa orang untuk ikut memajukan dunia *skateboard* itu sendiri, *merk-merk skateboard* lokal bermunculan hingga terciptalah industri *skateboard* di Indonesia ini. Fenomena mengenai proses berkembangnya industri *skateboard* di Indonesia ini tidak banyak diketahui oleh masyarakat. Kebanyakan awam masih menganggap *skateboard* melalui banyak persepsi, mulai dari permainan anak kecil hingga trend anak gaul jaman sekarang. Padahal hanya dari sebuah papan beroda, banyak orang sudah bisa menyambung hidupnya. *Skateboard* tidak melulu berbicara mengenai apakah *skateboarder* memiliki gaya dan trik yang mampu memukau penonton, atau pun berbicara mengenai tinggi dan mahalnnya kualitas papan yang digunakan. Tetapi lebih dari itu yaitu berbicara mengenai hidup *skateboarder*, mengenai eksistensi *skateboarder*¹⁴

Oleh karena itu ide penciptaan karya ini muncul karena setelah lebih dari 6 tahun bermain *skateboard* ada keinginan untuk membuka pandangan masyarakat, agar mereka bisa cukup paham akan keberadaan *skateboarder* di sekitar mereka, agar tidak timbul pragtisme-pragtisme yang menyimpang tanpa ada penjelasan yang terpercaya. Dipilihnya medium dokumenter juga karena melalui medium ini, penjelasan mengenai objek *skateboard* dan komunitasnya bisa tersaji sesuai perspektif pembuatnya yang juga seorang *skateboarder* namun tetap bisa memberi pencerahan kepada masyarakat. Akan dijelaskan bagaimana sebuah komunitas *skateboard* di Indonesia ini bisa bertahan, berkembang, maju, menemui banyak kendala hingga meraih kesuksesan.

C. TUJUAN

1. Menambah wawasan dan membuka kesadaran tentang hobi/ komunitas.
2. Membuka pikiran masyarakat tentang keberadaan sebuah komunitas *skateboard*.

¹³ hasil penelitian sendiri melihat dan menghitung dari kenyataan tiap-tiap komunitas.

¹⁴ Lukman Hasriansyah, Op cit, Hal. 2

3. Mengenalkan dan memberikan pengetahuan baru mengenai *skateboarding video*.
4. Memberikan alternatif baru program feature/dokumenter di Televisi Indonesia.

D. MANFAAT

1. Sarana pengembangan dalam pembuatan sebuah program televisi
2. Menambah perbendaharaan program dokumenter televisi.
3. Menambah pengetahuan tentang tata cara pembuatan sebuah program dokumenter televisi.
4. Menjadi sarana acuan dalam pengembangan teori *skateboarding video*.

E. TINJAUAN KARYA

Pengaruh media menjadi sangat menentukan saat *skateboard* sudah menjadi sebuah permainan yang tidak hanya dimainkan di Amerika tetapi sudah dimainkan hampir diseluruh dunia. Media menjadi sarana informasi *skateboard* baik sebagai penyebaran berita, perkembangan trik *skateboard*, dan penjualan barang-barang *skateboard*.¹⁵

Keberadaan sebuah *skateboard* video di luar negeri maupun di indonesia , masih sebatas konsumsi oleh para pelaku hobi atau komunitas *skateboard* itu sendiri. *Skateboarding video* lebih didasari sebagai alat promosi brand-brand tertentu. Pada kenyataannya memang belum ada sebuah *skateboarding video* yang menjadi program acara sendiri di televisi. Perkembangan *skateboard* juga banyak dipengaruhi oleh media-media elektronik seperti ESPN (Entertainment and Sports Programming Network), MTV (Music Television), dan saluran olahraga lainnya.¹⁶ Terkecuali pada program-program di atas yang hanya berupa dokumentasi sebuah event, atau video-video *action* kebanyakan skate video masih

¹⁵ 411 Video Magazine, 2004: edisi 67.

¹⁶ James D Torr (Editor), *Personal Sports Examining Pop Culture*. Greenhaven Press.Detroit. 2003, hal. 20

bergabung di program-program seperti feature, magazine, iklan komersil atau sebuah program dokumenters.

1. Program Feature TV “ Komunitas “, Episode komunitas *skateboard*.

Program acara yang berbentuk feature magazine ini hadir pada Selasa malam pukul 23.00 WIB namun pada tahun 2011 ini pindah jam tayang menjadi pukul 00.30 WIB di stasiun televisi Trans 7. Isi acara tersebut menampilkan berbagai komunitas unik yang ada di Indonesia, dan komunitas *skateboard* pernah menjadi objek di salah satu episodenya. Program ini di bawakan oleh seorang presenter wanita yang mempunyai cerita ia datang bermain ke komunitas tersebut, presenter mulai mengobrol bareng bersama komunitas tersebut, lalu presenter ingin tahu apa saja yang ada di dalam komunitas tersebut, mencoba bermain dengan komunitas tersebut. Disertai pula beberapa pernyataan dari para ahli memberi tanggapan mengenai komunitas tersebut dan juga beberapa *vox pop* dari masyarakat. Saat komunitas *skateboard* menjadi salah satu objek yang diangkat, penerapan pengambilan gambar dengan tehnik *skateboarding video* cukup banyak dilakukan. *Low angle*, *wide converter lens* dan *follow on board* menjadi salah satu keunikan acara program TV ini. Sebagaimana layaknya program feature yang masih termasuk ke dalam program jurnalistik TV, alur program tersebut menjadi acuan tersendiri bagi terciptanya karya ini. Tiap sekuennya memberikan alur yang jelas mulai dari sejarah *skateboard*, perkembangan, permainan, pemain-pemainnya dan mengenai sebuah komunitas *skateboard*.

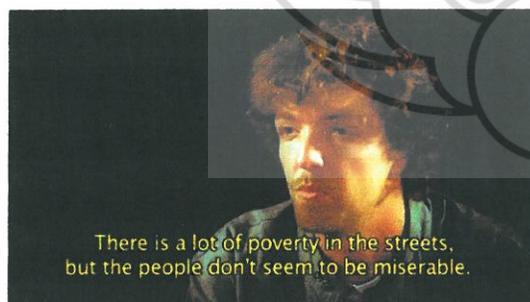
Alurnya memang menjadi tinjauan utama terciptanya karya seni ini, namun originalitasnya akan selalu terjaga karena ada perbedaan mengenai konsep program antara program feature dengan program dokumenter. Dimana letak pembahasan akan dilihat dari sudut pandang seorang *skateboarder*, bukan seorang awam yang mencoba mencari tahu apa itu *skateboarding*.

2. Indonesi'am Anagram Tour 2008.

Tinjauan karya yang kedua adalah sebuah film dokumenter karya sineas

Perancis, dalam film tersebut menceritakan perjalanan 6 *skateboarder* Perancis yang sedang melakukan trip promo dan demo ke Indonesia, dimana tempat pengambilan gambarnya ada di kota Jakarta dan di pulau Bali. Seperti halnya film-film dokumenter lainnya, struktur pendukung alur filmnya melalui talking head. Wawancara yang dilakukan sutradara pada setiap pemainnya dijadikan alur utama film tersebut, dimana selain wawancara, pengambilan gambar saat perjalanan dan demo pengambilan gambarnya menggunakan unsur-unsur gaya visual *skateboarding video*. Jika ditinjau secara teoritis film dokumenter ini termasuk ke dalam gaya observasional, dimana kejadian yang terekam adalah murni kejadian apa adanya tanpa adanya provokasi dari sang kameramen sehingga sang kameramen terkesan berada di luar konten film.

Perbedaannya, pada karya ini sudut pandang akan berada pada seorang *skateborder* yang telah mengenal apa itu dunia *skateboard* selama lebih dari 6 tahun. Selain itu, pada karya dokumenter “Indonesia’am Anagram Tour” ini sifat dokumenter lebih kepada sebuah dokumenter perjalanan, namun pada karya dokumenter “No Place Like Home” ini lebih bersifat sebagai dokumenter deskriptif sebuah komunitas.



Gb 1. Sesi wawancara dalam film Indonesi’am
(sumber: *captured from Indoneis’am Film*)



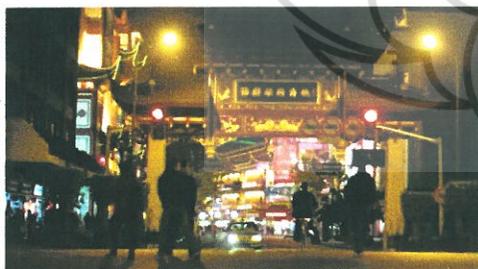
Gb 2. Seorang *skateboarder* sedang beraksi
dalam film Indonesi’am
(sumber: *captured from Indoneis’am Film*)

3. Shanghai Five

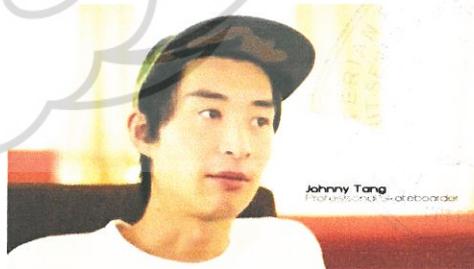
Karya ini adalah sebuah film dokumenter mengenai kehidupan *skateboard* di China. Negara komunis tersebut memang sudah sangat berkembang dalam berbagai hal, tak hanya sebagai negara dengan pabrik-pabrik dan industri-industri yang besar, namun negara ini sudah berkembang menjadi negara yang juga

menerima berbagai bentuk kebudayaan atau hal-hal diluar budaya asli mereka, termasuk *skateboard*. Kota Shanghai sebagai ibu kota negara China juga telah berubah menjadi sebuah kota besar yang sangat maju, dengan banyak gedung-gedung bertingkat, sistem transportasi dan sistem tata kota yang memadai semua saling mendukung untuk kemajuan sebuah kota modern. Oleh karena itu kemajuan kota tersebut sangat mendukung perkembangan komunitas *skateboard* disana, beberapa Profesional *skateboarder* telah lahir disana, industri skateboard dll juga sama maraknya berkembang, tak hanya itu karena tata kotanya yang bagus tak jarang pula kota Shanghai dijadikan destinasi para *skateboarder-skateboarder* dari Amerika dan Eropa untuk datang, melakukan demonstrasi dan sekedar membuat *skate video* disana.

Dalam film dokumenter “Shanghai5” ini, tema yang diangkat adalah mengenai perkembangan kota yang mendukung tumbuh berkembangnya sebuah komunitas skateboard disana, ini akan berbeda dengan karya dokumenter “No Place Likes Home” karena dalam karya ini akan banyak bercerita mengenai bagaimana terbentuknya sebuah komunitas di Indonesia, lalu timbal balik apa saja yang dihasilkan sebuah komunitas *skateboard* kepada perkembangan *skateboard* di Indonesia.



Gb 3. Suasana kota Shanghai
(sumber: captured from Shanghai5 films)



Gb 4. Salah seorang profesional
skateboarder china
(sumber: captured from Shanghai5 films)