

**PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE* SENI BELADIRI
EPISODE: KYOKUSHINKAI KARATE *FULL CONTACT***

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Muhammad Sjanjani
NIM: 1110529032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2018

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :
PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE* SENI BELADIRI
EPISODE: KYOKUSHINKAI KARATE *FULL CONTACT*

yang disusun oleh
Muhammad Sjanjani
NIM 1110529032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

.....
04 JUL 2018

Pembimbing I/Ketua Penguji
Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIP.19760422 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota Penguji
Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIP.19760123 200912 2 003

Cogitate/Penguji Ahli
Deddy Setyawan, M.Sn
NIP 19760729 200112 1 001

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan
Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui
Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Muhammad Sjanjani**

NIM : **1110529032**

Judul Skripsi : **PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE SENI*
BELADIRI EPISODE: KYOKUSHINKAI KARATE FULL
*CONTACT***

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu 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.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 22 Juni 2010

Yang Menyatakan,



Muhammad Sjanjani

1110529032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Muhammad Sjanjani**

NIM : **1110529032**

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

**PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE* SENI BELADIRI
EPISODE: KYOKUSHINKAI KARATE *FULL CONTACT***

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : **22 Juni 2010**

Yang Menyatakan,

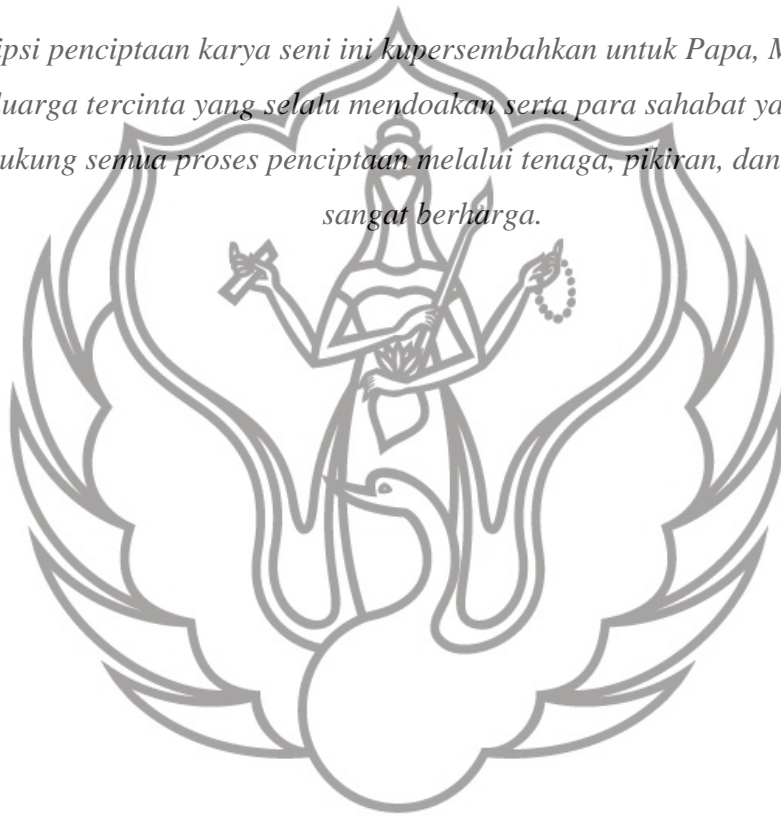


Muhammad Sjanjani

1110529032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi penciptaan karya seni ini kupersembahkan untuk Papa, Mama, dan keluarga tercinta yang selalu mendoakan serta para sahabat yang selalu mendukung semua proses penciptaan melalui tenaga, pikiran, dan waktu yang sangat berharga.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan laporan skripsi karya seni ini dengan judul **Penyutradaraan Program *Feature* Seni Beladiri Episode: Kyokushinkai Karate *Full Contact***. Laporan skripsi karya seni ini diajukan untuk memenuhi syarat dalam menempuh ujian gelar sarjana S-1, Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi karya seni ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Selama menciptakan karya seni dan penyusunan laporan skripsi karya seni ini penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut membantu, khususnya :

1. Allah SWT yang memberikan kesehatan serta kejernihan pikiran dan hati dalam melaksanakan Tugas Akhir ini
2. Marsudi, S.Kar., M.Hum. Dekan Fakultas Seni Media Rekam
3. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. Ketua Jurusan Film dan Televisi
4. Arif Sulistiyono, M.Sn. Dosen pembimbing I
5. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. Dosen pembimbing II
6. Deddy Setyawan, M.Sn Cognate/Penguji Ahli
7. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. Dosen wali
8. Seluruh pengajar dan karyawan Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Mama dan Papa tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, doa serta dorongan moril maupun materil yang tak terhingga.
10. Pengurus dan pembina WKO Shikyokushinkai Organization Yogyakarta dalam membantu pelaksanaan pembuatan karya program *feature* “ Seni Beladiri Episode: Kyokushinkai Karate *Full Contact*”

11. Teman-teman televisi, terutama angkatan 2011 dan semua yang membantu dalam produksi program *feature* “Seni Beladiri Episode: Kyokushinkai karate *Full Contact*.”

Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan laporan skripsi karya seni ini. Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi karya seni ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya dalam hal penyutradaraan sebuah program *feature*.



Yogyakarta, 22 Juni 2018

Penulis

Muhammad Sjanjani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHA	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR IS	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Tinjauan Karya.....	5
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan	10
1. Kyokushin Karate <i>full contact</i>	11
2. Kyokushin Karate <i>full contact</i> Yogyakarta.....	12
B. Analisis Objek Penciptaan	13
BAB III LANDASAN TEORI	
A. <i>Feature</i>	15
B. Ekspositori.....	16

C. Penyutradaraan	17
1. Naskah	18
2. Videografi	19
3. Tata Suara.....	20
4. Tata Cahaya	20
5. Tata Artistik	21
6. <i>Editing</i>	21

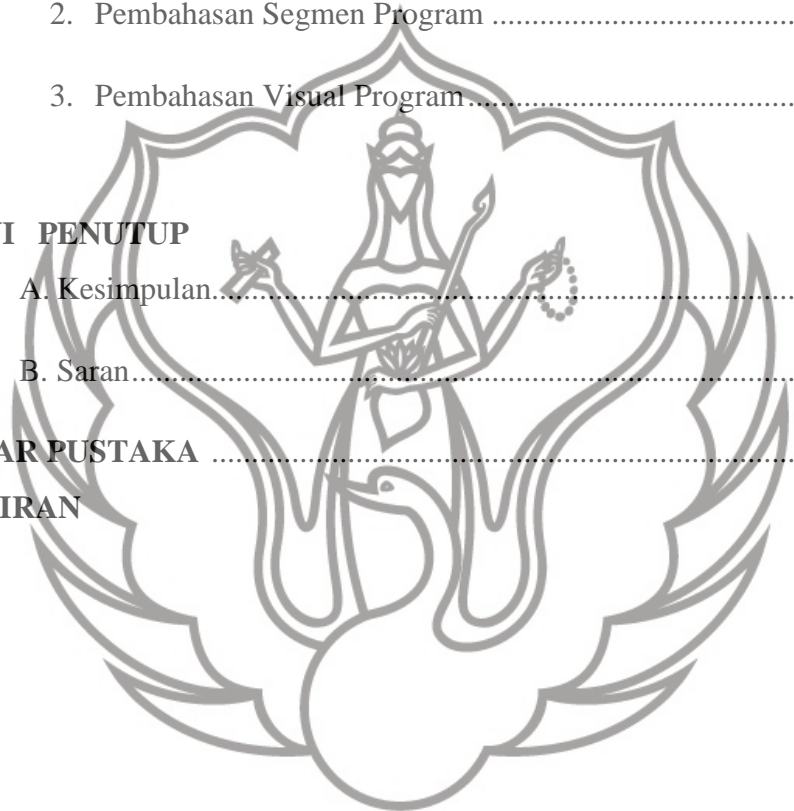
BAB IV KONSEP KARYA

A. Konsep Karya.....	23
1. Konsep Penyutradaraan.....	26
2. Konsep Videografi.....	28
3. Konsep Tata Suara	31
4. Konsep Tata Cahaya	31
5. Konsep Tata Artistik	31
6. Konsep <i>Editing</i>	31
B. Desain Program	32
C. Desain Produksi.....	33
D. Konsep Teknis.....	39

BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Perwujudan Karya	42
---------------------------	----

1. Praproduksi.....	42
2. Produksi.....	46
3. Pascaproduksi.....	47
B. Pembahasan Karya.....	48
1. Pembahasan Program.....	49
2. Pembahasan Segmen Program.....	50
3. Pembahasan Visual Program.....	88
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bumper Program Indonesia Bagus.....	6
Gambar 1.2 Bumper Program Lentera Indonesia	7
Gambar 1.3 <i>Cover Film Warrior</i>	8
Gambar 1.4 <i>Cover Film Rocky</i>	9
Gambar 4.1 Contoh pengambilan <i>long shot</i>	29
Gambar 4.2 Contoh pengambilan <i>close up</i>	29
Gambar 4.3 Contoh pengambilan <i>medium close up</i>	30
Gambar 4.4 Contoh pengambilan <i>medium shot</i> wawancara.....	30
Gambar 4.5 Contoh pengambilan <i>medium close up</i> wawancara.....	30
Gambar 4.6 Contoh pengambilan <i>medium shot</i> wawancara lokasi latihan.....	31
Gambar 5.1 Screenshot Insert video dari aliran beladiri Pencak Silat.....	52
Gambar 5.2 <i>Screenshot Insert video aliran beladiri Capoeira</i>	52
Gambar 5.3 <i>Screenshot Font</i> dari nama program <i>feature</i> acara televisi.....	52
Gambar 5.4 <i>Screenshot Insert video aliran beladiri Kyokushin Karate Full Contact</i>	53
Gambar 5.5 <i>Screenshot insert medium shot</i> memberi hormat sebelum latihan di mulai	53
Gambar 5.6 <i>Screenshot insert long shot</i> gambar saat latihan <i>kihon</i>	54
Gambar 5.7 <i>Screenshot medium shot</i> saat adegan berkelahi.....	54
Gambar 5.8 <i>Screenshot medium close up</i> untuk wawancara segmen 1 membahas karakteristik <i>full contact</i>	54
Gambar 5.9 <i>Screenshot insert long shot</i> untuk insert latihan kumite <i>full contact</i> segmen 1	55
Gambar 5.10 <i>Screenshot insert medium shot</i> pada latihan teknik segmen 1	55
Gambar5.11 <i>Screenshot insert foto</i> dari Sosai Oyama saat menjelaskan pendiri dari aliran <i>Kyokushinkai karate full contact</i> segmen 1	56
Gambar5.12 <i>Screenshot cuplikan video dokumentasi Sosai Oyama</i> saat melatih <i>Kyokushin karate full contact</i> segmen 1.....	56

Gambar 5.13 <i>Screenshot insert medium shot</i> bertujuan untuk menunjukkan ekspresi wajah anggota yang berlatih.....	57
Gambar 5.14 <i>Screenshot insert medium shot</i> salah satu teknik dalam latihan <i>kihon</i>	57
Gambar 5.15 <i>Screenshot insert medium shot</i> pada wawancara <i>senpai Pandu</i> di awal segmen 2	58
Gambar 5.16 <i>Screenshot insert long shot</i> pada kumite kejuaraan nasional yang di ikuti <i>senpai Pandu</i>	58
Gambar 5.17 <i>Screenshot insert medium close up</i> saat <i>senpai Pandu</i> cedera	59
Gambar 5.18 <i>Screenshot insert close up</i> ekspresi wajah <i>senpai Pandu</i>	59
Gambar 5.19 <i>Screenshot insert long shot</i> pada saat teknik di terapkan dalam latihan	60
Gambar 5.20 <i>Screenshot insert long shot</i> untuk menunjukan teknik menendang pada bagian perut.....	60
Gambar 5.21 <i>Screenshot medium shot</i> saat adegan tendangan penerapan teknik di lapangan.....	60
Gambar 5.22 <i>Screenshot medium shot</i> saat menyerang dengan sikut ke arah kepala lawan	61
Gambar 5.23 <i>Screenshot medium close up</i> pada wawancara saat menjelaskan sistem kumite <i>full contact</i>	61
Gambar 5.24 <i>Screenshot insert long shot</i> kumite <i>full contact</i> kejuaraan nasional <i>senpai Lafran</i>	62
Gambar 5.25 <i>Screenshot insert long shot</i> pada teknik pukulan ke arah perut.	62
Gambar 5.26 <i>Screenshot insert medium close up</i> pada saat teknik pukulan menggunakan sikut.	62
Gambar 5.27 <i>Screenshot medium close up</i> wawancara perbedaan <i>Karate full contact</i> dengan aliran bela diri lain.	63
Gambar 5.28 <i>Screenshot insert medium shot</i> saat kumite ujian kenaikan tingkat.	63
Gambar 5.29 <i>Screenshot insert long shot</i> saat kumite ujian kenaikan tingkat, menjelaskan kelemahan serangan atas <i>Karate full contact</i>	64

Gambar 5.30 <i>Screenshot insert long shot</i> saat kumite ujian kenaikan tingkat, menjelaskan keunggulan <i>karate full contact</i>	64
Gambar 5.31 <i>Screenshot medium close up</i> wawancara menjelaskan pendapat soal pembentukan karakter dalam setiap aliran bela diri.	65
Gambar 5.32 <i>Screenshot insert long shot</i> para anggota berdoa bersama, salah satu bekal pembentukan karakter.	65
Gambar 5.33 <i>Screenshot medium close up</i> wawancara <i>senpai Pandu</i> , emosi seseorang akan lebih terkendali salah satu pembentukan karakter	65
Gambar 5.34 <i>Screenshot insert long shot</i> saat ujian kenaikan tingkat teknik <i>kata</i>	66
Gambar 5.35 <i>Screenshot insert medium shot</i> para senior dan pelatih memberi penghormatan pada pembukaan ujian kenaikan tingkat.....	66
Gambar 5.36 <i>Screenshot medium close up</i> ekspresi peserta saat ujian kenaikan tingkat teknik <i>kihon</i>	67
Gambar 5.37 <i>Screenshot medium shot</i> wawancara saat menjelaskan jiwa dari <i>Kyokushinkai</i> hanya bisa diraih dengan latihan yang keras.....	67
Gambar 5.38 <i>Screenshot insert long shot</i> sebagai penjelasan dari latihan keras dalam <i>Kyokushinkai Karate full contact</i>	67
Gambar 5.39 <i>Screenshot insert opening</i> segmen 3 <i>long shot</i> saat latihan kumite di dojo keparakan lor	68
Gambar 5.40 <i>Screenshot medium close up vox pop senpai Agus</i> soal pengalamannya berlatih dan bertanding	68
Gambar 5.41 <i>Screenshot medium shot</i> saat <i>senpai Agus</i> melatih teknik salah satu anggota	69
Gambar 5.42 <i>Screenshot medium close up ekspresi senpai Agus</i> saat <i>sparring boxing</i>	69
Gambar 5.43 <i>Screenshot medium shot</i> wawancara soal arti olahraga gila yang dimaksud oleh <i>senpai Lafran</i>	70
Gambar 5.44 <i>Screenshot insert medium shot senpai Lafran</i> coba menyerang lawannya dengan sekali pukulan.....	70

Gambar 5.45 <i>Screenshot insert long shot senpai Qomariah melakukan kata di ujian kenaikan tingkat</i>	71
Gambar 5.46 <i>Screenshot insert medium shot senpai Qomariah saat sedang berlatih dan menyerang lawan dengan teknik tendangan</i>	71
Gambar 5.47 <i>Screenshot medium close up vox pop soal senpai Qomariah pilih berlatih karate full contact</i>	71
Gambar 5.48 <i>Screenshot insert medium shot senpai Qomariah kumite di kejuaraan nasional</i>	72
Gambar 5.49 <i>Screenshot Insert cuplikan video dokumentasi senpai Lafran mengalami serangan dan mengakibatkan cedera di bagian kepala</i>	72
Gambar 5.50 <i>Screenshot cuplikan video dokumentasi ke dua mengalami serangan dan mengakibatkan cedera di bagian kepala</i>	73
Gambar 5.51 <i>Screenshot medium shot wawancara senpai Lafran yang tidak pernah merasa jera untuk terus bertanding walaupun alami cedera parah</i>	73
Gambar 5.52 <i>Screenshot insert long shot narasi penjelasan senpai Lafran yang selalu merindukan untuk bertanding</i>	73
Gambar 5.53 <i>Screenshot cuplikan video dokumentasi Sosai Oyama dalam mempromosikan beladiri aliran Kyokushinkai</i>	74
Gambar 5.54 <i>Screenshot cuplikan video dokumentasi demonstrasi kekuatan dari teknik tendangan</i>	74
Gambar 5.55 <i>Screenshot cuplikan dokumentasi demonstrasi kekuatan teknik tendangan ke arah bawah</i>	75
Gambar 5.56 <i>Screenshot cuplikan dokumentasi demonstrasi teknik tendangan arah depan</i>	75
Gambar 5.57 <i>Screenshot cuplikan dokumentasi demonstrasi seorang karateka Kyokushin beraksi</i>	76
Gambar 5.58 <i>Screenshot close up wawancara senpai Lafran saat menerangkan bahwa orang bisa menjadi hebat dan besar karena menggilai bidangnya</i>	76

Gambar 5.59 <i>Screenshot</i> pengambilan shot establish untuk menunjukkan lokasi latihan Kyokushinkai Karate <i>full contact</i> Yogyakarta.....	77
Gambar 5.60 <i>Screenshot</i> pengambilan gambar long shot menunjukkan suasana persiapan untuk latihan.....	77
Gambar 5.61 <i>Screenshot medium shot</i> wawancara senpai Lafran yang menjelaskan perkembangan dan eksistensi	78
Gambar 5.62 <i>Screenshot insert medium close up</i> teknik dasar pukulan dalam <i>kihon</i>	78
Gambar 5.63 <i>Screenshot insert long shot</i> teknik dasar pukulan dalam <i>kihon</i> diikuti seluruh anggota yang berlatih.....	78
Gambar 5.64 <i>Screenshot insert long shot</i> dengan <i>frog angle</i> dan <i>foreground</i> dari kaki salah satu anggota latihan memberi kesan dramatis	79
Gambar 5.65 <i>Screenshot insert medium close up</i> pada ekspresi salah satu anggota yang serius berlatih.....	79
Gambar 5.66 <i>Screenshot medium shot</i> wawancara senpai Lafran saat menceritakan soal eksistensi	80
Gambar 5.67 <i>Screenshot insert extreme close up</i> pada salah satu peralatan latihan sebagai variasi <i>shot</i>	80
Gambar 5.68 <i>Screenshot insert medium shot</i> saat senpai Lafran memperagakan teknik pernafasan	80
Gambar 5.69 <i>Screenshot insert medium shot</i> lokasi pelaksanaan ujian kenaikan tingkat di candi Prambanan.....	81
Gambar 5.70 <i>Screenshot insert medium close up</i> saat melakukan pemanasan fokus pada tulisan <i>dogi</i> (seragam karate) dibagian belakang.....	81
Gambar 5.71 <i>Screenshot medium shot</i> wawancara <i>senpai Lafran</i> mengenai tantangan dalam menciptakan atlet yang berprestasi di kancah Internasional	82
Gambar 5.72 <i>Screenshot insert medium shot</i> ujian kenaikan tingkat kumite di Prambanan.....	82
Gambar 5.73 <i>Screenshot insert medium shot senpai Edi</i> menjadi wasit kumite ujian kenaikan tingkat	83

Gambar 5.74 <i>Screenshot medium close up vox pop</i> senpai Edi dalam tantangan menciptakan atlet yang berprestasi.....	83
Gambar 5.75 <i>Screenshot insert long shot</i> kumite ujian kenaikan tingkat dua orang atlet berprestasi.....	84
Gambar 5.76 <i>Screenshot medium shot wawancara</i> senpai Lafran mengenai belum muncul seorang atlet level dunia di Indonesia	84
Gambar 5.77 <i>Screenshot medium shot wawancara vox pop</i> senpai Bayu tentang pengalamannya saat bergabung.....	85
Gambar 5.78 <i>Screenshot</i> cuplikan video kumite kelas berat kejuaraan nasional atlet dari Yogyakarta (sabuk jingga) melawan atlet dari Jakarta (sabuk biru)	85
Gambar 5.79 <i>Screenshot close up</i> wawancara senpai Lafran soal tantangan selanjutnya di sistem kumite <i>full contact</i>	86
Gambar 5.80 <i>Screenshot insert long shot</i> kumite kejuaraan nasional atlet dari Yogyakarta (kiri) melawan atlet dari Sumatra Selatan (kanan)	86
Gambar 5.81 <i>Screenshot insert</i> foto atlet kelas -75 kg wakil Yogyakarta 2 di tengah	87
Gambar 5.82 <i>Screenshot insert</i> foto atlet kelas berat wakil Yogyakarta tengah sebelah kiri	87
Gambar 5.83 <i>Screenshot insert</i> foto seluruh atlet wakil Yogyakarta yang berpartisipasi dalam kejuaraan nasional di Surabaya 2017.....	87
Gambar 5.84 <i>Screenshot insert</i> foto seluruh atlet wakil Yogyakarta yang juara Soengging Cup 2017 di Semarang.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Treatment Program feature Seni Beladiri Episode: Kyokushinkai</i>	
<i>Karate Full Contact</i>	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kelengkapan Formulir Tugas Akhir

Lampiran 2. *Budgeting*

Lampiran 3. Foto *behind the scene*



ABSTRAK

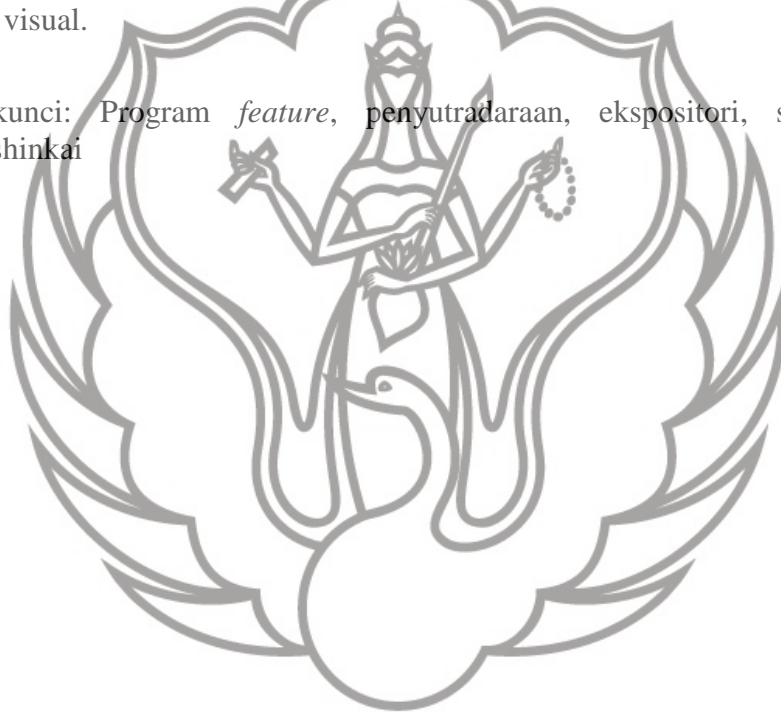
Pada program acara *feature* Seni Beladiri episode “Kyokushinkai Karate *Full-Contact*”, bertujuan mengenalkan secara lebih dekat tentang seni beladiri Kyokushinkai *Full Contact* Karate.

Dalam penyutradaraan program *feature* ini terdapat beberapa konsep seperti ekspositori, dimana program acara ini memberikan pesan atau informasi secara utuh kepada penonton melalui wawancara narasumber dan narasi atau *voice over*.

Tujuan penciptaan karya seni adalah memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang Seni Beladiri Kyokushinkai *Full Contact* Karate.

Konsep estetik yang digunakan dalam penciptaan Karya Seni ini menggunakan Gaya Penyajian Pendekatan Ekspositori. Gaya penyajian ini yaitu gaya yang paling efektif dalam menyampaikan informasi yang tidak bisa didukung dengan visual.

Kata kunci: Program *feature*, penyutradaraan, ekspositori, seni beladiri, Kyokushinkai



ABSTRACT

In this episode of Martial Arts feature program, object that will be discussed is "Kyokushinkai Karate Full-Contact", aims to introduce more closely to the interesting way about the martial arts of Kyokushinkai Full Contact Karate.

In the program directing of Martial Arts episode "Kyokushinkai Karate Full-Contact" there are some concepts such as expository which in this program gives a message or information intact to the audience through interviews of narrators, narrations, or voice over.

The purpose of creating this artwork is to provide information to the general public about Martial Arts Kyokushinkai Full Contact Karate.

The aesthetic concept used in the creation of this Artwork uses the Presentation Style of the Expository Approach. This style of presentation is the most effective style of delivering information that can not be supported visually.

Keyword: Feature program, directing, expository, martial arts, Kyokushinkai



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pertelevisian Indonesia saat ini semakin berkembang dengan banyaknya program-program baru. Televisi menjadi salah satu media informasi dan hiburan yang diminati oleh masyarakat. Berbagai jenis macam jenis program acara, baik hiburan maupun informasi semakin bersaing antara stasiun satu dengan stasiun lainnya. Salah satu program yang banyak ditayangkan di stasiun televisi adalah program *feature*. Program *feature* sendiri adalah sebuah program yang membahas tentang pokok Bahasa, satu tema, diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurangi secara kritis, dan disajikan dengan format (Wibowo, 2007:186). Kemasan program *feature* yang menghibur, memberikan informasi dan pengetahuan dapat menjadi salah satu alternatif untuk menarik penonton. Di stasiun televisi terutama Indonesia sudah banyak menyajikan program *feature* baik catatan perjalanan, kuliner, wisata, gaya hidup, hobi atau komunitas dan lain-lain. Program acara *feature* tentang hobi atau komunitas seperti olahraga merupakan salah satu program acara yang sering disajikan oleh stasiun televisi, hal tersebut membuktikan acara tentang hobi atau komunitas acara yang disukai masyarakat.

Keberagaman tradisi dan budaya sangat banyak dan bervariasi di negara Indonesia. Masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang majemuk. Setiap suku yang ada kurang lebih di 34 provinsi Indonesia masing-masing mempunyai suatu keunikan tradisi dan ciri khas budaya yang berbeda satu sama lain. Namun tidak menutup kemungkinan masyarakat Indonesia juga dalam pola pikirnya tetap dapat terpengaruhi oleh tradisi dan kebudayaan dari luar negeri. Hal ini tidak lepas dari Indonesia pada masa lampau adalah bangsa yang pernah dijajah oleh bangsa-bangsa Eropa dan Asia. Salah satu negara yang pernah menjajah Indonesia adalah negara Jepang, sehingga Indonesia bisa terlihat masih memiliki ikatan dalam budaya dan tradisi negara Jepang.

Jika dilihat dari sisi positifnya beragam tradisi dan budaya yang masuk di masyarakat Indonesia bisa menjadi potensi besar jika dikelola dan dimanfaatkan dengan baik dan benar, sehingga bisa mendatangkan keuntungan yang besar bagi bangsa ini. Tradisi dan budaya menjadi penting untuk ditampilkan maupun diperkenalkan kepada seluruh masyarakat luas.

Seni beladiri merupakan salah satu bagian dari budaya masyarakat Indonesia, dimana memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Antaranya seni beladiri bisa menjadi sistem pertahanan diri, beladiri juga bisa menjadi sebuah seni yang memiliki daya tarik tersendiri bagi masyarakat. Seni beladiri yang kini masuk ke masyarakat Indonesia, salah satunya adalah seni beladiri Karate yang berasal dari negara Jepang. Karate awal masuk ke Indonesia tidak diperkenalkan oleh orang Jepang atau tentara Jepang pada masa penjajahan dahulu, melainkan karate diperkenalkan oleh para mahasiswa-mahasiswa Indonesia yang menuntut ilmu di negeri Sakura tersebut setibanya kembali ke Indonesia pada tahun 1963. Pada saat itu karate yang diperkenalkan kemasyarakat merupakan seni beladiri karate aliran *Shotokan*, aliran karate ini adalah seni beladiri yang murni dari budaya masyarakat asli Jepang tersebut. Kemudian berkembang aliran karate lain yang berbeda dalam penerapannya yaitu karate *full-contact* atau karate yang melakukan kontak penuh dalam pertarungan terhadap lawan. Aliran ini dinamakan Kyokushinkai Karate yang dikembangkan oleh Sosai Matsutatsu Oyama.

Sebagian masyarakat masih banyak yang belum mengetahui akan pentingnya mempelajari ilmu seni beladiri untuk kebutuhan melindungi diri dan orang-orang terkasih. Sehingga dibutuhkan adanya wadah seperti media yang bisa membantu mengenalkan akan hal tersebut ke masyarakat secara lebih menarik. Mungkin sebagian besar masyarakat akan tertarik untuk mempelajari beladiri, namun keinginan masyarakat masih banyak yang belum tersalurkan karena belum banyak mengetahui jenis-jenis beladiri yang sesuai dengan kebutuhan dan belum mengetahui tempat maupun prosedur beladiri tersebut.

Morissan menjelaskan bahwa media penyiaran merupakan organisasi yang menyebarkan informasi yang berupa produk budaya atau pesan yang

mempengaruhi dan mencerminkan budaya dalam masyarakatnya. (morissan 2008:14) Media televisi menjadi salah satu media yang sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya negara Indonesia. Pemanfaatan media televisi dibutuhkan untuk memberikan sajian informasi yang berbobot kepada masyarakat. Program *feature* ini dibuat untuk dapat dinikmati oleh orang-orang sebagai referensi mengenal seni beladiri. Indonesia khususnya kota Yogyakarta terdapat Organisasi atau perkumpulan seni beladiri yang menarik untuk dikenal dan dipelajari.

Dalam karya *audio visual* program *feature* ini penonton akan mendapatkan informasi tentang seni beladiri dari berbagai daerah dalam maupun luar negeri. Pada episode kali ini obyek yang akan dibahas adalah “Kyokushinkai Karate Full-Contact”. Kyokushin Karate adalah salah satu Organisasi beladiri yang bernama Shinkyokushinkai Full Contact Karate Yogyakarta yang berlokasi ditengah kota Yogyakarta, tepatnya ada tiga (3) dojo di kota Yogyakarta. Pertama di Dojo Keparakan Lor, Gedung Balai Karya RW 07 Keparakan Lor Mergangsan I Kota Jogja, Jl. Ireda. Jadwal latihan Minggu pukul 16.00 – 18.00 WIB. Kedua Dojo Kelurahan Banguntapan, Balai Kelurahan Desa Banguntapan Jl. Gedong Kuning 170. Jadwal latihan Rabu pukul 16.30 – 19.00 WIB. Dan yang ketiga Dojo baru, yaitu Dojo Pendopo Kelurahan Condong Catur, Kantor Kelurahan Condong Catur, Depok, Sleman. Jadwal Latihan Minggu pukul 16.00 – 18.00 WIB.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan karya ini didapatkan dari sebuah hobi dalam bidang olahraga terutama dalam seni beladiri salah satunya beladiri jenis Karate. Keikutsertaan sebagai anggota dari organisasi beladiri yang ada di kota Yogyakarta, yaitu Shinkyokushinkai *Full Contact* Karate Yogyakarta. Ketertarikan pada obyek terletak pada penerapan *full contact* dari karate tersebut. *Full contact* sendiri artinya adalah kontak penuh, yaitu peserta karate yang bertarung diwajibkan untuk melakukan serangan terhadap lawan dengan pukulan dan sikutan ke arah badan, kemudian tendangan bisa ke arah badan

dan kepala tanpa menggunakan perlengkapan seperti *glove* (sarung tangan) dan *proctector* atau pelindung badan dan kepala. Serangan *full contact* harus sekuat-kuatnya hingga lawan kesakitan ataupun terjatuh TKO (*technical knockout*), dari itu jenis beladiri ini bisa dikatakan cukup *extreme* karena resiko cedera yang dialami pesertanya cukup besar. Dalam sistem latihannya Kyokushin *full contact* karate ini mengutamakan setiap anggota harus berlatih fisik yang keras untuk membantu kekuatan daya tahan tubuh disamping berlatih teknik yang dilakukan setiap pertemuan dalam jadwal latihan seminggu sekali. Saat ini masih banyak masyarakat yang belum mengenal Kyokushin *Full Contact* Karate, terutama masyarakat yang awam akan seni beladiri. Namun tidak banyak masyarakat yang tertarik untuk menekuni seni beladiri Kyokushin *Full Contact* karena masih banyak perspektif atau pandangan masyarakat bahwa Kyokushin adalah beladiri yang sangat keras dan beresiko besar.

Program acara *feature* yang berjudul “Seni Beladiri” pada episode “Kyokushin *Full Contact* Karate” ini bertujuan untuk mengenalkan secara lebih dekat tentang seni beladiri Kyokushin *Full Contact* Karate agar masyarakat memiliki referensi dalam menekuni bidang olahraga terutama seni beladiri sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Dalam program ini yang menjadi keunggulannya adalah setiap adegan pertarungan *full contact* yang dilakukan oleh para anggota Kyokushin Karate akan menggunakan konsep *slow motion* untuk membangun dramatik dan menampilkan kejelasan teknik saat menyerang lawan. Beberapa penyajian yang bervariasi dari segi pengambilan gambar maupun *editing*-nya.

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

Manusia adalah makhluk yang selalu berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan bahasa dan caranya masing-masing. Interaksi yang manusia lakukan bertujuan menambah ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat.

1. Tujuan

Program *feature* ini bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat tentang Seni Beladiri yang berada di seluruh dunia dan membuat seni beladiri menjadi referensi bagi masyarakat untuk menjadi aktivitas olahraga dalam kehidupan sehari-hari.

2. Manfaat

Manfaat program *feature* adalah penonton dapat merasakan dan mengetahui keberadaan beberapa aliran seni beladiri yang berada di dunia.

D. Tinjauan Karya

Penyutradaraan program *feature* Seni Beladiri dalam episode *Kyokushinkai Karate Full Contact* mengacu pada film dokumenter, maupun program *feature* yang telah ada, sehingga memiliki ketertarikan secara konsep, visual, dan teknis. Penggunaan tinjauan karya tersebut berfungsi sebagai referensi untuk mewujudkan program *feature* Seni Beladiri.

1. Indonesia Bagus

Indonesia Bagus adalah program *feature* dokumenter yang mengangkat tentang keindahan alam, budaya, tradisi dan wisata di daerah-daerah Indonesia. Tidak hanya menampilkan keindahan alam Indonesia, tetapi juga keunikan kehidupan berbudayanya. Program ini menampilkan penduduk asli daerah tersebut sebagai narator untuk menjelaskan tentang daerahnya dari segi alam, budaya dan tradisinya, sekaligus menjadi pembawa acara dalam program *feature* “Indonesia Bagus” tersebut.



Gambar 1.1 Bumper Program Indonesia Bagus

Seni Beladiri menjadikan Indonesia Bagus sebagai referensi karya yang mendekati kesamaan gagasan dengan program feature Seni Beladiri ini. Kesamaan yang ada dalam program ini adalah tema yang diangkat yaitu menginformasikan objek kepada penonton, yang membedakannya adalah program ini mengangkat tentang hobi di bidang olahraga. Pengemasan karya program *feature* dokumenter yang ringan dari segi sinematografi juga menjadi referensi untuk program *feature* Seni Beladiri, dengan variasi shot dan komposisinya dalam program *feature* Indonesia Bagus ini membuat penonton tidak bosan. Begitu juga dalam penerapan editing *cut to cut* dalam alur cerita dan pengemasan setiap segmentasinya.

2. Lentera Indonesia

Lentera Indonesia adalah program dokumenter yang diangkat dari kisah-kisah pengalaman nyata narasumber dalam aktivitas sosial di tempat-tempat terisolasi dan konflik. Program ini bertujuan untuk membagikan pengalaman dan informasi kepada penonton dalam wujud sosial secara luas.

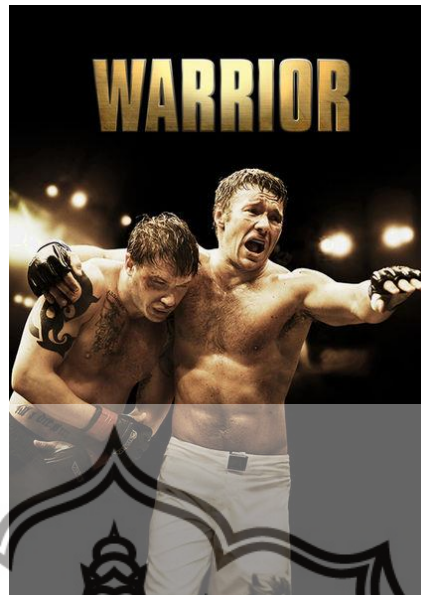


Gambar 1.2 Bumper Program Lentera Indonesia

Seni Beladiri menjadikan Lentera Indonesia sebagai referensi dalam mewujudkan berbagi pengalaman menarik tentang seni beladiri kepada penonton. Persamaan dalam program *feature* Lentera Indonesia adalah dari segi pengarahannya alur cerita yang dibuat lebih dekat mengenal objek. Perbedaan dalam sesi wawancara yang dilakukan di ruang dan waktu yang berbeda. Karena tidak memungkinkan untuk wawancara pada saat pengambilan gambar mengikuti kegiatan objek. Didukung dengan narasi voice over untuk pendukung penjelasan kegiatan objek di setiap segmentasi.

3. Warrior

Warrior adalah film drama olahraga Amerika tahun 2011 yang disutradarai oleh Gavin O'Connor dan dibintangi oleh Joel Edgerton, Tom Hardy, dan Nick Nolte. Warrior berkisah mengenai dua saudara yang terpisah dan mengikuti *turnament* seni beladiri campuran (*Mixed Martial Arts/MMA*). Juga mengenai permasalahan hubungan antara kedua saudara dan hubungan dengan ayah mereka. Film ini dirilis pada 9 september 2011, yang mana film ini mendapatkan ulasan yang baik, dan film Warrior meraih nominasi dalam *Academy Award*.



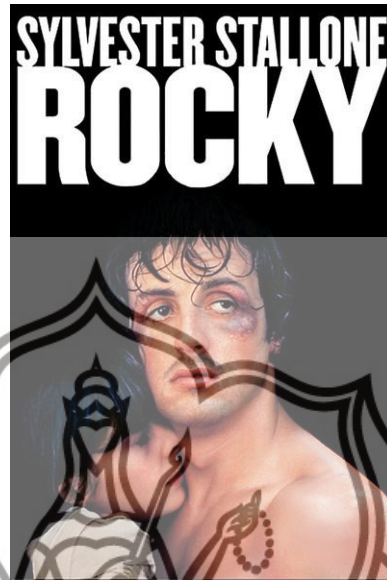
Gambar 1.3 Cover Film Warrior

Seni Beladiri menjadikan film *Warrior* sebagai referensi dari segi pengambilan gambar, *editing*, dan tata suara dalam adegan/*scene* pertarungan. Dimana penerapan dari beberapa aspek tadi diharapkan dapat membantu atmosfer adegan prolog perkelahian jalanan anggota karate *Kyokushin full contact* dalam program *feature* Seni Beladiri ini menjadi lebih menarik dan berkesan. Perbedaannya dari film *Warrior*, program *feature* Seni Beladiri menerapkan pergerakan kamera yang dinamis untuk membangun suasana dramatis dalam adegan perkelahian di prolog episode *Kyokushinkai Karate Full Contact* Indonesia.

4. Rocky (1976)

Rocky adalah sebuah film drama olahraga Amerika Serikat tahun 1976 yang disutradarai oleh John G. Avildsen dan ditulis serta dibintangi oleh Sylvester Stallone. Film ini menceritakan impian Amerika dari Rocky Balboa, seorang petinju keturunan Italia – Amerika yang berasal dari kelas pekerja dan tidak berpendidikan namun baik hati. Rocky bekerja sebagai penagih hutang di daerah kumuh Philadelphia. Film ini juga dibintangi oleh Talia Shire sebagai Adrian, Paulie, Burgess

Meredith sebagai pelatihnya Rocky, Mickey Goldmill, dan Carl Weathers sebagai sang juara.



Gambar 1.4 Cover Film Rocky (1976)

Seni Beladiri menjadikan film Rocky sebagai referensi dari segi editing dalam *scene* pertarungan puncak Rocky. Editing dalam *scene* pertarungan kumite kyokushin *full contact* akan menerapkan *effect slow motion* pada saat adegan-adegan penting dalam kumite kyokushin *full contact*. Hal ini untuk membangun dramatisasi dari adegan tersebut agar penonton dapat terhibur.