

**JURNAL TUGAS AKHIR**

**PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE* SENI BELADIRI**

**EPISODE: KYOKUSHINKAI KARATE *FULL CONTACT***

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi



Disusun oleh

Muhammad Sjanjani

NIM: 1110529032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018

## ABSTRAK

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

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

Tujuan penciptaan karya seni ini 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 adalah 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*



## 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 Matsutaru 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.

## PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

Proses mewujudkan program *feature* Seni Beladiri membutuhkan waktu kurang lebih ada tiga bulan. Dalam waktu tersebut digunakan untuk mengembangkan ide, konsep karya, riset, pembuatan naskah, hunting lokasi dan narasumber, juga perekrutan kru produksi dalam proses produksi, kemudian proses pengambilan gambar atau produksi dan juga penataan suara dan juga gambar dalam pasca produksi. Ketiga tahapan tersebut dilewati untuk mendapatkan hasil maksimal dari perwujudan karya.

### A. Tahap Perwujudan Karya

#### 1. Praproduksi

Tahap produksi merupakan tahap yang paling awal dalam mewujudkan sebuah karya *audio visual*, ditahap inilah konsep karya harus matang dan tertata rapi sehingga dalam proses produksi dapat meminimalisir kendala dan hal-hal yang tidak sesuai dengan konsep karya.

##### a. Pengembangan Ide dan Tema

Ide dapat muncul dari mana saja, dengan pengalaman seseorang, melihat sebuah kejadian, membaca, menonton dan juga bisa dari mimpi saat tidur. Kebetulan ide ini muncul pada saat terlibat dalam sebuah organisasi beladiri aliran Kyokushin Karate *Full Contact* di Yogyakarta. Setelah itu

terpikirkan untuk mengembangkan ide jadi program televisi dengan mengangkat tema seni beladiri yang ada di Indonesia maupun yang masuk ke Indonesia. kemudian dilakukan riset pada objek beladiri aliran Kyokushin karate *full contact* yang ada di Yogyakarta, yang pertama riset dilakukan dengan sederhana, yaitu melakukan diskusi tentang beladiri aliran Kyokushin karate *full contact* yang ada di Indonesia, salah satunya Yogyakarta. Seni beladiri adalah sebuah olahraga tubuh yang mengutamakan teknik, kekuatan, kecepatan, kelincahan dan ketepatan. Beladiri sebenarnya bisa dikatakan menjadi kebutuhan setiap orang untuk menjadi pegangan seseorang jika menghadapi sebuah permasalahan serius yang harus mengutamakan fisik. Jenis beladiri seperti apa yang pantas seseorang perlu pelajari untuk membekali diri mereka agar bisa mengantisipasi tindak kekerasan di lingkungan, semua tergantung kepada setiap individu untuk memilih beladiri aliran seperti apa yang cocok pada diri mereka sendiri. Dalam program televisi *feature* ini akan membagikan sebuah referensi aliran beladiri, salah satunya adalah aliran Kyokushin karate *full contact*. Dimana aliran Kyokushin karate *full contact* jarang terdengar oleh masyarakat luas karena dianggap sebagai aliran beladiri yang keras dan brutal. Hal ini karena beladiri Kyokushin menerapkan sistem *Full Contact* dalam kumite/tanding yang tidak menggunakan alat pelindung *protector* kepala, badan dan kaki seperti aliran beladiri lainnya.

Pengetahuan baru tentang *full contact* dalam aliran Kyokushin karate tersebut memunculkan ide untuk menciptakan karya mengenai seni beladiri. Karena setiap orang perlu mempelajari seni beladiri untuk menjadi pegangan pelindung diri sendiri disituasi yang rawan akan tindak kekerasan fisik. Tidak semua orang tertarik akan mempelajari seni beladiri karena banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut, antara lain karena kesibukan, karena khawatir resiko, karena keterikatan yang kuat dengan perguruan dan lain-lain. Oleh sebab itu ide-ide tersebut tidak dapat langsung diproduksi melainkan masih harus dianalisis dari kekuatan objek jika dituangkan kedalam program *feature* dan juga harus diperhatikan dari segi kelayakan maupun fokus objek yang akan diangkat.

## **b. Proses Riset dan Pembuatan Naskah**

Menentukan objek yang akan diangkat dan melakukan pengembangan ide yang dipastikan layak untuk diproduksi, langkah berikutnya adalah melakukan riset. Riset pertama adalah dengan riset melalui internet guna mencari informasi tentang aliran Kyokushin Karate yang menerapkan sistem *Full Contact* dalam latihannya, sejarah, keunggulan dan perbedaan dari aliran beladiri lainnya. Setelah mengetahui aliran Kyokushin karate dengan sistem *full contact*-nya dari hasil *browsing*, kemudian menemui beberapa aliran beladiri lain seperti Pencak silat, Tae-kwondo dan Karate Sho-tokan yang tidak menerapkan sistem *full contact* dalam metode latihan dan kumitenya. Untuk menambah pengetahuan, dilakukan pendekatan terhadap Senpai-senpai Kyokushin Karate *Full Contact* Yogyakarta, bertanya mengenai sistem *full contact* dan juga kendala dalam menekuninya, mengikuti setiap sesi latihannya dan juga kumite yang diadakan oleh pengurus pusat Kyokushin Karate *Full Contact*. Dari pendekatan ke aliran Kyokushin Karate *Full Contact* tersebut, didapat banyak informasi dan pengalaman mengenai *full contact*.

**c. Menentukan Target Audience atau Sasaran Penonton**

Setelah hasil data riset diperoleh, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh sutradara adalah menentukan target penonton, yaitu dari usia 15 tahun sampai dengan 40 tahun. Sebuah program televisi yang dapat memberikan suatu ketertarikan, informasi dan ilmu pengetahuan yang bersifat umum dapat dinikmati oleh semua lapisan umur *audience* (Grame,2007:309).

**d. Memilih dan Menentukan Narasumber**

Narasumber yang dipilih dalam program *feature* “Seni Beladiri” dibagi menjadi dua yaitu narasumber utama dan narasumber pendukung. Narasumber utama adalah orang yang menjadi ketua pengurus organisasi dan mempunyai adil penting dalam perkembangan Kyokushin Karate *full contact* Yogyakarta. Narasumber pendukung adalah anggota yang sudah lama melatih dan berlatih dalam aliran Kyokushin Karate *full contact*. Dalam program televisi “ Seni Beladiri “ episode Kyokushin Karate *Full Contact* ini yang menjadi narasumber utama adalah Senpai Lafran Arse Jamaluddin, ia merupakan ketua pengurus organisasi dan pelatih Kyokushin Karate *full contact* di Yogyakarta. Untuk narasumber pendukung adalah Senpai Edi



Waluyo, Senpai Pandu Runtoko, Senpai Agus, Senpai Qomariah dan Senpai Bayu yang merupakan Pelatih dan anggota lama dari Organisasi Shinkyokushinkai Karate *Full Contact* Yogyakarta adalah orang-orang yang membantu Senpai Lafran dalam mendirikan dan mengembangkan Kyokushin Karate *Full Contact* Yogyakarta.

**e. Menyusun *Treatment***

Seluruh materi yang sudah diperoleh dari hasil riset disusun untuk mendapatkan alur dan bentuk *feature* sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Isi *treatment* yang disusun mencakup semua informasi dan urutan program supaya dapat dijadikan panduan selama proses produksi.

**f. Perijinan**

Perijinan dalam membuat proses produksi dapat berjalan dengan lancar. Untuk program ini tidak membutuhkan perijinan secara formal, namun cukup dilakukan perijinan secara langsung dengan beberapa negosiasi supaya terjadi kesepakatan yang baik dan tentunya tidak saling merugikan namun saling menguntungkan.

**g. Persiapan Alat Produksi**

Sangat banyak alat yang digunakan dalam proses produksi ini, karena produksi ini dilakukan di *outdoor* dan *indoor*.

Alat-alat yang digunakan antara lain :

1. Kamera Sony A6000
2. Zhiyun
3. Lampu LED
4. Lensa Samyang
5. Tripod
6. Clip on
7. Lensa 24
8. Lensa 50
9. Lensa 74-200
10. Recorder H6

## 11. *Light stand*

### 2. **Produksi**

Setelah tahap perencanaan dan persiapan benar-benar sudah selesai, pelaksanaan produksi kemudian dimulai. Proses produksi *feature* “Seni Beladiri” dilakukan pada bulan Oktober 2017. Seluruh kegiatan produksi dilaksanakan di kota Yogyakarta.

Ada beberapa kegiatan yang dilakukan pada proses produksi, antara lain sebagai berikut.

#### a. **Pengambilan gambar.**

Pengambilan gambar dokumentasi latihan anggota Kyokushin Karate *Full Contact* di Dojo Keparakan Lor Mergangsang Yogyakarta.

Pada awalnya pengambilan gambar dilakukan di lokasi *indoor* untuk bagian dokumentasi latihan Kyokushin Karate, lalu hari berikutnya dilakukan pengambilan gambar *outdoor*.

Pengambilan gambar *outdoor* dilakukan saat mengikuti kegiatan latihan dan ujian kenaikan tingkat Kyokushin Karate pada jadwal-jadwal tertentu.

#### b. **Wawancara Narasumber**

Sebelum melakukan wawancara, yang dilakukan pertama kali adalah pendekatan antara *host* dan narasumber, agar mereka tidak canggung saat berkomunikasi. Usaha ini dilakukan karena narasumber satu dan yang lainnya akan memberikan informasi yang saling terkait. Wawancara narasumber utama dilakukan di rumah narasumber, untuk narasumber pendukung juga dilakukan di rumah narasumber. Ada juga wawancara beberapa narasumber yang dilakukan langsung di lokasi pada saat pengambilan gambar objek Kyokushin Karate sedang latihan.

#### c. **Pengumpulan *footage***

Pengumpulan *footage* awal berupa video dan gambar-gambar untuk disisipkan pada beberapa gambar sebagai pendukung pernyataan narasumber. *Footage* sangat membantu dalam mendukung apa yang

diutarakan oleh narasumber dan cukup berguna untuk membuat gambar tidak membosankan dan menjadi semakin menarik.

### 3. Pascaproduksi

Proses pascaproduksi adalah proses mewujudkan ide program sesuai dengan *treatment* yang telah dibuat. Elemen lain yang diperlukan seperti musik ilustrasi dan grafis dipersiapkan dalam tahap ini. Semua hasil *shooting* ditransfer ke media digital untuk persiapan editing dan editor. Semua *footage* dan data yang didapat dikumpulkan dan di *review* untuk diseleksi mana gambar yang layak untuk di edit sesuai kebutuhan karena tidak semua gambar dapat dipakai sebab ada beberapa gambar atau data yang kurang bernilai untuk masuk dalam proses *editing*. Setelah memilah dan bekerjasama dengan editor maka *editing offline* mulai dilakukan.

#### a. *Editing Offline*

Setelah seluruh pengambilan gambar selesai, hasil gambar dan *footage* kemudian disusun dalam proses *editing offline* yaitu editing kasar yang dikerjakan sesuai dengan gagasan yang ada di dalam sinopsis dan *treatment* untuk mendapatkan alur cerita. Materi hasil *shooting* langsung dipilih dan diolah oleh editor. Dalam program televisi *feature* ini yang menjadi editor *offline* adalah sutradara nya sendiri. Sutradara menjadi *editor offline* dikarenakan tidak mendapatkan orang yang dapat melakukan *editing* di waktu yang telah ditentukan.

#### b. *Editing script*

*Editingscript* digunakan sebagai panduan untuk menyelaraskan antara naskah dan gambar-gambar yang sudah ada supaya terjadi kesinambungan antara narasi dan alur gambar yang telah disusun.

#### c. *Editing Online*

*Editing Online* merupakan penyempurnaan dari *editing offline*, yaitu dengan menggabungkan semua unsur *audiovisual* yang dibutuhkan seperti musik ilustrasi, *voice over*, *bumoer*, dan gambar yang telah diolah menjadi kesatuan yang utuh. Konveksi warna yang dilakukan adalah dengan menambahkan ketajaman gambar dan penyesuaian warna anatara gambar

yang satu dengan lainnya supaya menghasilkan gambar yang jelas dan nyaman untuk ditonton.

#### d. *Mixing*

*Mixing* merupakan pencampuran antara gambar dengan suara. Ilustrasi musik dan suara asli dibuat sedemikian rupa secara seimbang, sehingga terdengar jelas dan tidak saling mengganggu. Proses *mixing* adalah bagian terakhir yang penting dalam pasca produksi, dan secara menyeluruh program ditonton kembali oleh sutradara dan editor untuk meyakinkan bahwa program ini telah selesai dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

### B. Pembahasan Karya

Program acara Seni Beladiri membahas mengenai seputar seni beladiri yang ada di Indonesia maupun yang masuk ke Indonesia. mengetahui bagaimana latar belakang dari sejarah seni beladiri yang akan diangkat ke program *feature* ini, bagaimana karakteristik dari seni beladiri tersebut, seperti apa eksistensi dari seni beladiri tersebut, apa yang menjadi tantangan dalam mempelajari seni beladiri tersebut dan bagaimana pencapaian prestasinya. Untuk itu penyampaian cerita dibagi menjadi 4 segmen.

#### 1. Pembahasan Program

##### a. Target Penonton

Melihat konsep yang diangkat program Seni Beladiri adalah membahas seputar ilmu beladiri dan karakteristik dari beladiri tersebut, penonton dalam karya ini ditunjukkan kepada masyarakat luas yang usianya 15 tahun sampai dengan 40 tahun karena konten yang ada diprogram ini belum bisa diterima semua kalangan.

##### b. Format Acara

Program *feature* dipilih karena merupakan media yang tepat untuk menampilkan cerita mengenai berbagai jenis aliran seni beladiri yang ada dan masuk ke Indonesia. Dengan membahas sebuah jenis aliran seni beladiri di setiap episodenya dan *feature* merupakan jenis program yang didalamnya memiliki berbagai macam format sehingga cocok untuk program Seni Beladiri .

### **c. Visual**

Penilaian gambar berwarna yang baik adalah apabila sesuai atau mendekati warna aslinya. Visual yang baik dan bagus mampu mempengaruhi penonton supaya tertarik menyaksikan program feature ini. Penyusunan gambar yang baik akan menunjang keberhasilan program ini disaksikan oleh penonton dari awal hingga selesai. Pada saat produksi, tone gambar satu dengan lainnya tentu berbeda-beda sesuai dengan lokasi pengambilan gambar, namun dalam proses *editing online* perbedaan tersebut diseleraskan.

### **d. Musik**

Ilustrasi musik merupakan hal yang sangat penting dalam karya program feature Seni Beladiri ini. Dalam episode Kyokushin Karate *Full Contact* yang menceritakan tentang *full contact* dalam karakteristik aliran Kyokushin Karate ini dari awal hingga akhir. Musik yang akan dipilih adalah musik rock dan instrumental tradisional Japan musik dengan tempo sedang dan sedikit cepat dalam adegan tertentu, agar mampu membawa penonton merasakan suasana aliran beladiri Kyokushin karate *full contact*. Suasana latihan dari aliran Kyokushin karate *full contact* menjadi terbangun dengan iringan musik rock dan Instrumental tradisional Japan. Ilustrasi musik merupakan instrument untuk menuntun penonton ke sebuah suasana tertentu yang diciptakan dan memang diinginkan oleh sutradara sehingga penonton dapat merasakan suasananya.

### **e. Judul Program**

Judul program tentunya sesuai dengan konsep karya dan menjelaskan mengenai isi program ini. Saat *opening* program acara ini diharapkan penonton dapat langsung memahami bahwa program acara ini membahas mengenai berbagai macam aliran seni beladiri dan informasi apa yang ada di dalam aliran seni beladiri tersebut. Dengan *footage* berbagai jenis aliran seni beladiri, dan caption segmen yang ditayangkan dalam opening program, penonton akan dituntun untuk memahami isi program ini.

## **2. Pembahasan Segmen Program**

### **a. Bumper Program**



*Bumper* program berfungsi sebagai identitas saat dimulainya suatu acara, bumper program dalam program *feature* ini memberikan keterangan mengenai isi dan apa yang dibahas diprogram ini. Dalam karya program *feature* ini sendiri bumper program berisi beberapa footage berbagai jenis aliran seni beladiri yang ada dan masuk ke Indonesia, seperti pencak silat, capoeira, wing tsun, karate, taek-wondo, muaythai dan merpati putih, ini lah beberapa aliran seni beladiri yang eksis di masyarakat Indonesia.



*Screenshot Insert video dari aliran beladiri Pencak Silat*



*Screenshot Insert video aliran beladiri Capoeira*



*Screenshot Font dari nama program feature acara televisi*

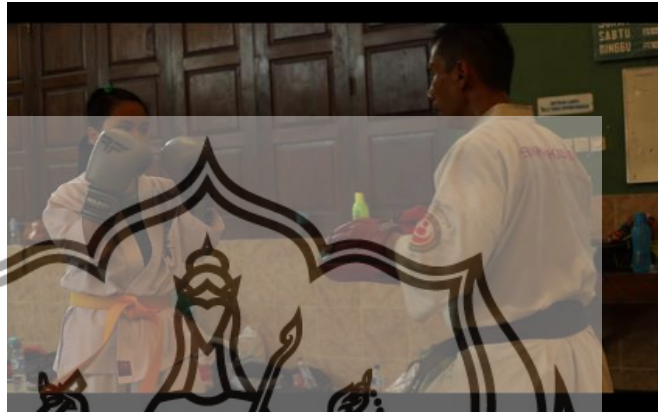
#### **b. Segmen 1**

Segmen pertama ini dibuka dengan Prolog ilustrasi adegan tentang seorang yang berlatih seni beladiri aliran Kyokushinkai Karate *full contact* dicegat oleh sekelompok preman disebuah jalan yang sepi. hal tersebut dijadikan sebagai pengantar, atau intro bahwa dalam episode ini program *feature* Seni Beladiri akan menyajikan tentang Kyokushinkai Karate *Full Contact*.



*Screenshot insert medium shot memberi hormat sebelum latihan di mulai*

Kemudian masuk *insert montage*, lalu dimulai pembahasan melalui narasi wawancara narasumber Senpai Lafran yang menjelaskan sejarah berkembangnya Kyokushinkai Indonesia di Yogyakarta hingga membahas karakteristik dari sistem full contact yang diterapkan pada aliran Kyokushinkai Karate.



*Screenshot insert medium shot pada latihan teknik segmen 1*

Senpai Lafran menjelaskan bahwa karakteristik dari *full contact* adalah *budo* dimana *budo* adalah membentuk jiwa seseorang untuk menjadi pribadi yang kuat dan memiliki keberanian dalam hidup.

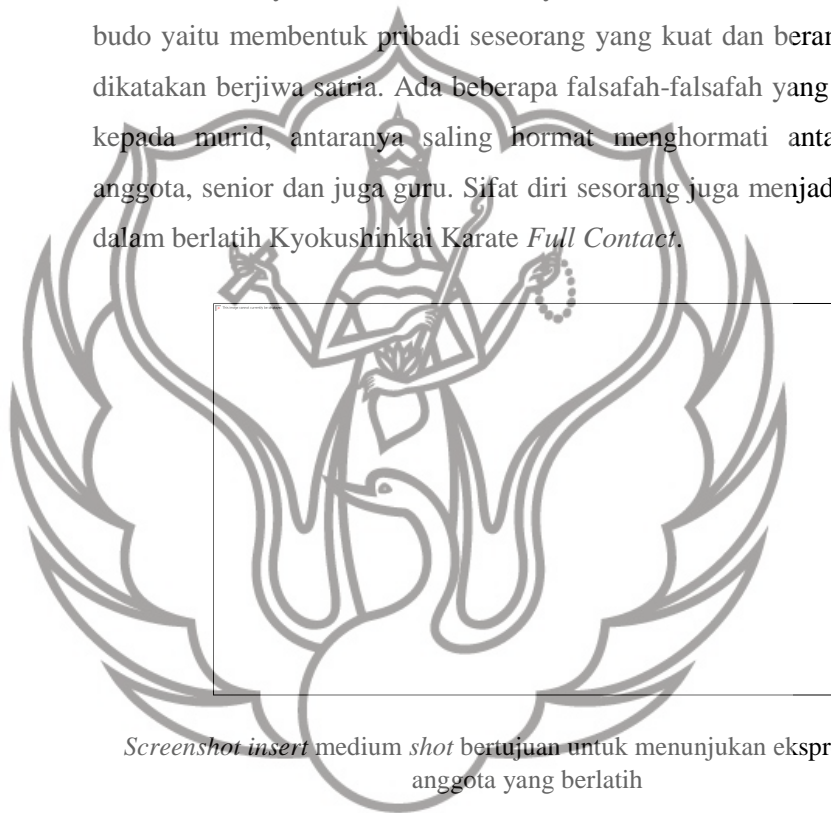


*. Screenshot insert foto dari Sosai Oyama saat menjelaskan pendiri dari aliran Kyokushinkai karate full contact segmen 1*

Sosai Oyama awalnya adalah seorang yang berguru ilmu beladiri aliran karate-do yang berasal dari Okinawa Jepang, namun pada suatu saat Sosai ingin memiliki jenis aliran beladiri sendiri. Hingga akhirnya Sosai Oyama menciptakan aliran Kyokushinkai Karate *Full Contact*, yang menurut Sosai Oyama *full contact* sebagai karate yang sesungguhnya.

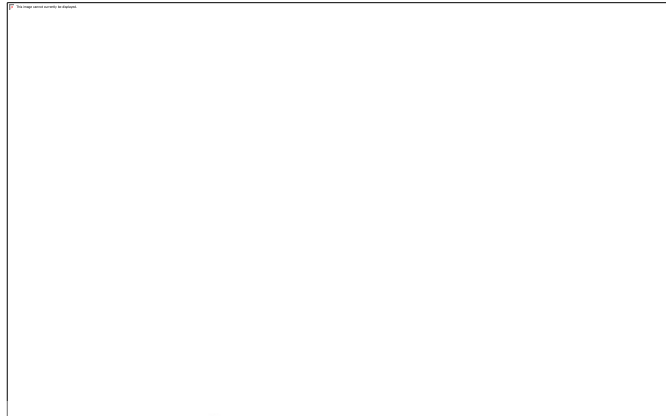
### c. Segmen 2

Melanjutkan soal pembahasan karakteristik dari sistem *full contact* dalam aliran Kyokushinkai Karate. Kyokushin Karate menekankan pada budo yaitu membentuk pribadi seseorang yang kuat dan berani atau bisa dikatakan berjiwa satria. Ada beberapa falsafah-falsafah yang diterapkan kepada murid, antaranya saling hormat menghormati antara sesama anggota, senior dan juga guru. Sifat diri seseorang juga menjadi terbentuk dalam berlatih Kyokushinkai Karate *Full Contact*.



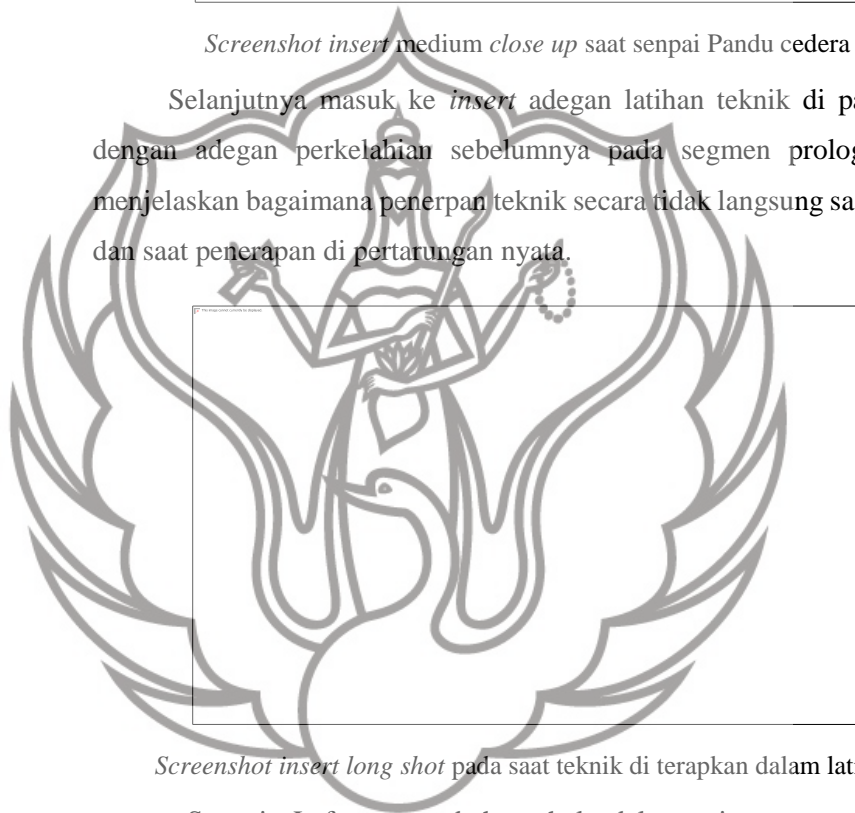
*Screenshot insert medium shot* bertujuan untuk menunjukkan ekspresi wajah anggota yang berlatih

Senpai Pandu menjelaskan bahwa menurut orang lain *full contact* dalam aliran Kyokushinkai Karate dianggap beladiri yang beruntal karena melakukan tanding/kumite tanpa menggunakan pelindung dan dibiarkan merasakan sakit karena hantaman. Namun Senpai Pandu berpendapat nikmatnya Kyokushinkai Karate *Full Contact* adalah rasa sakit yang didapat dari tanding *full contact* tersebut.



*Screenshot insert medium close up* saat senpai Pandu cedera

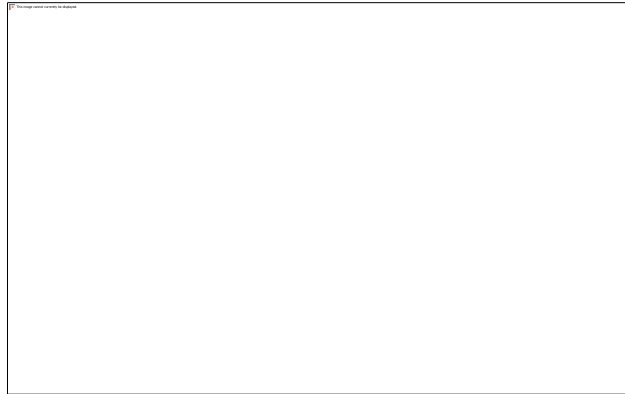
Selanjutnya masuk ke *insert* adegan latihan teknik di paralelkan dengan adegan perkelahian sebelumnya pada segmen prolog. Disini menjelaskan bagaimana penerapan teknik secara tidak langsung saat latihan dan saat penerapan di pertarungan nyata.



*Screenshot insert long shot* pada saat teknik di terapkan dalam latihan

Senpai Lafran membahas hal dalam sistem pertandingan Kyokushinkai Karate *full contact*, dalam sistem pertandingannya Kyokushinkai Karate *full contact* jelas bahwa sistem kumitenya berbeda jauh dengan kumite yang *non contact*. Di kumite *full contact* diharuskan melakukan serangan dengan pukulan tangan kearah badan dan tendangan boleh kearah badan maupun kepala dengan tenaga sepenuhnya untuk menjatuhkan lawan tersebut.



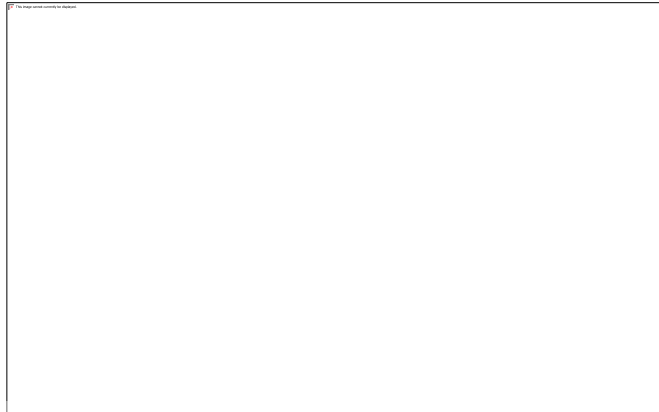


*Screenshot insert long shot kumite full contact kejuaraan nasional senpai Lafran*



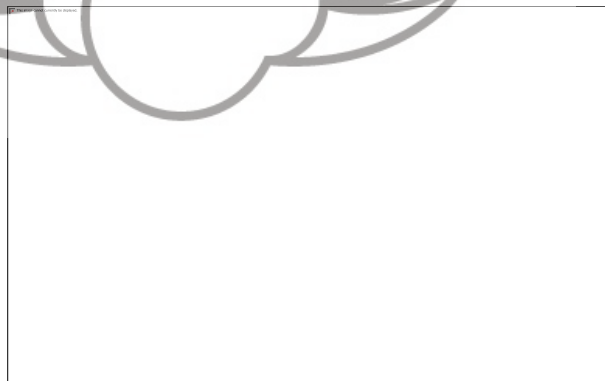
*. Screenshot insert long shot pada teknik pukulan ke arah perut*

Senpai Pandu menjelaskan bahwa dia pernah ikut aliran beladiri lain, seperti, Tarung Drajat, Taekwondo, Pencak silat, dan Ilmu pernafasan. Menurut beliau di Kyokushin sendiri ada sisi lemahnya, terlihat kaku dalam bertarung dan lemah dalam serangan bagian kepala. Karena dalam latihan kyokushinkai karate *full contact* tidak diperkenankan melakukan serangan pukulan ke arah kepala kecuali tendangan. Jika terjadi perkelahian di lapangan yang menjadi kelemahan orang yang berlatih beladiri Kyokushinkai Karate adalah kurang fasih dalam pukulan arah kepala. Tapi yang menjadi kelebihan dari Kyokushinkai Karate adalah tahan pukul dan tahan banting karena dalam latihan aliran Kyokushinkai Karate *full contact* sudah dibiasakan dalam menahan rasa sakit dari serangan.



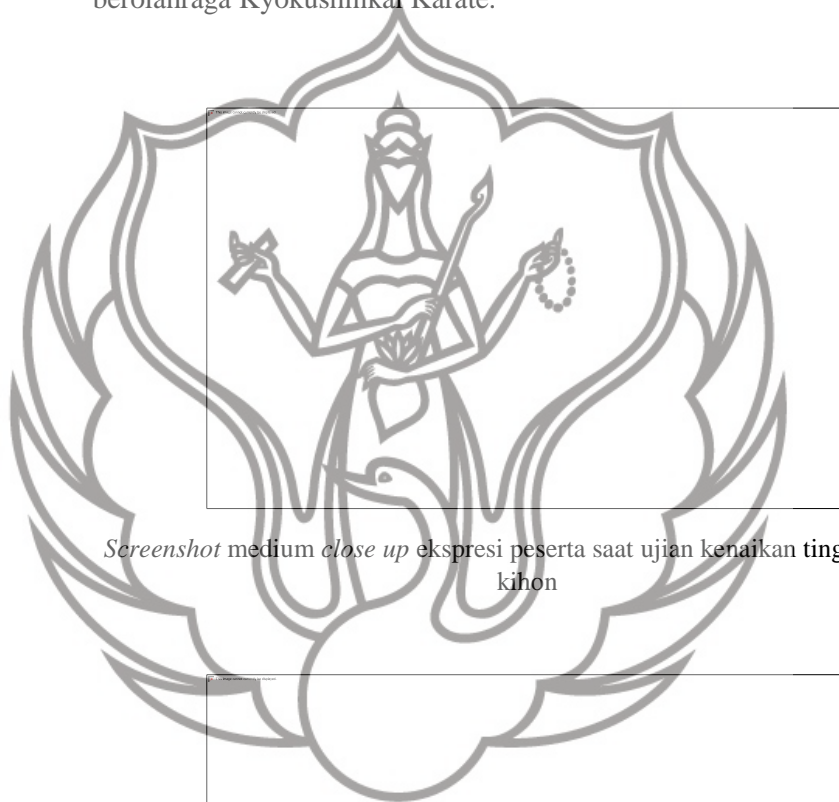
*Screenshot insert long shot saat kumite ujian kenaikan tingkat, menjelaskan keunggulan karate full contact*

Menurut Senpai Pandu secara garis besar pembentukan karakter dalam Kyokushinkai Karate *Full Contact* itu hampir sama dengan aliran seni beladiri lainnya. Dari keberanian, kejujuran, ketangkasan dan lain-lain, karakteristik di Kyokushin adalah maju tanpa ada kata menyerah. Saat proses mempelajari beladiri Kyokushinkai Karate tahap demi tahap proses tersebut akan membentuk pengaturan emosi lebih baik. Walaupun tahu cara menendang dan memukul, saat itu dapat mengendalikan emosi kapan waktunya harus menyerang, karena tahu seperti apa akibat dari serangan seorang yang sudah terlatih beladiri.



*. Screenshot medium close up wawancara senpai Pandu, emosi seseorang akan lebih terkendali salah satu pembentukan karakter*

Senpai Lafran mengatakan para pengikut Kyokushinkai Karate *Full Contact* ini dalam tanda petik bisa dikatakan gila dalam berlatih ilmu beladiri. Karena Kyokushin artinya mencapai kebenaran sejati. Jadi banyak pengikut Kyokushinkai Karate full contact yang berlatih terus menerus mengasah kemampuannya sampai tahap paling sempurna dan hal ini yang menjadikan Kyokushin Karate sebagai seni beladiri olahraga gila. Jiwanya Kyokushin hanya bisa diraih jika di terpa dengan latihan keras. Sangking kerasnya berlatih ini membuat seorang menjadi gila dalam berolahraga Kyokushinkai Karate.

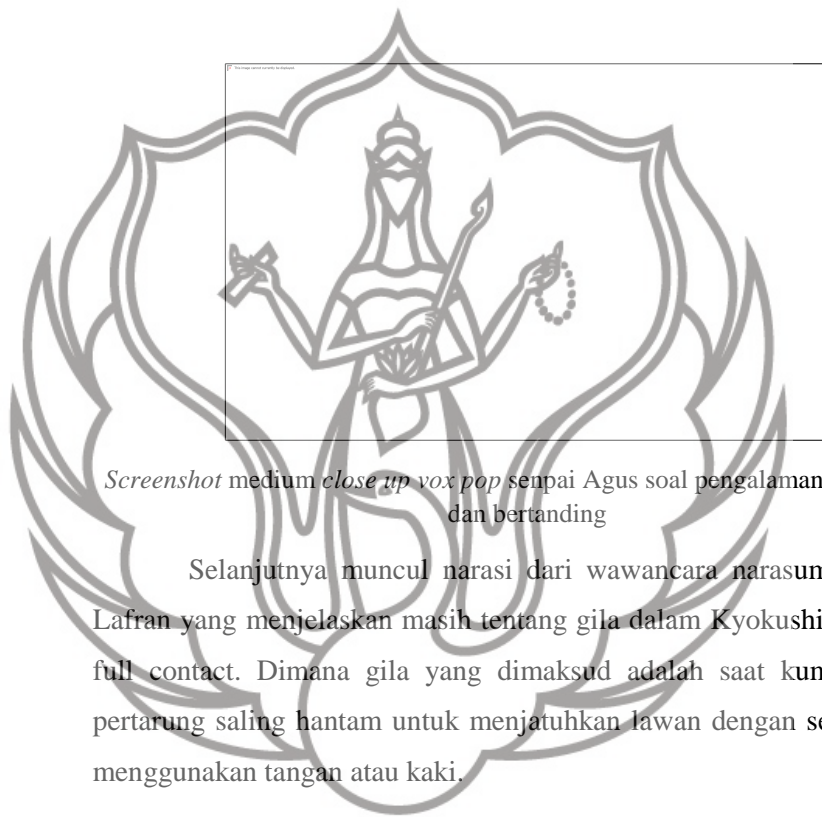


*Screenshot medium close up* ekspresi peserta saat ujian kenaikan tingkat teknik kihon

*Screenshot insert long shot* sebagai penjelasan dari latihan keras dalam Kyokushinkai Karate full contact

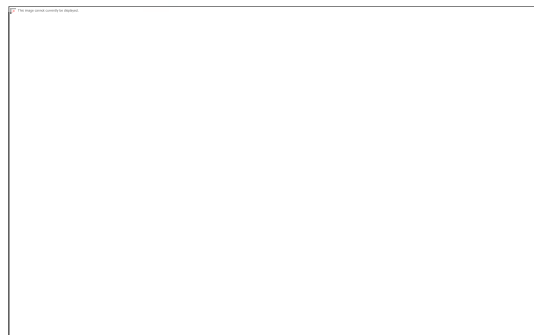
#### d. Segmen 3

Segmen ini dibuka dengan *Vox pop* dari salah satu anggota lama yang kini sudah menjadi pelatih dari Kyokushinkai Karate *full contact* Yogyakarta. Senpai Agus berpendapat bahwa menyukai beladiri Kyokushinkai Karate *full contact* karena mendapat rasa sakit dari kumite dan selalu berusaha mengalahkan jati diri sendiri baru dapat mengalahkan lawan. Setelah itu masuk ke cuplikan Senpai Agus sedang melatih.



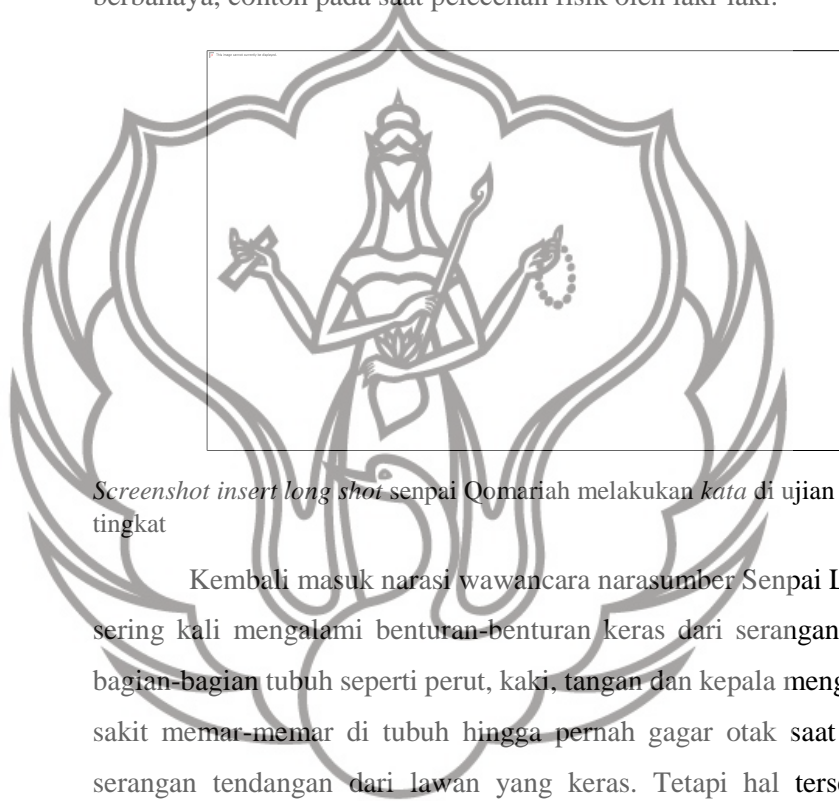
*Screenshot medium close up vox pop* senpai Agus soal pengalamannya berlatih dan bertanding

Selanjutnya muncul narasi dari wawancara narasumber Senpai Lafran yang menjelaskan masih tentang gila dalam Kyokushinkai Karate *full contact*. Dimana gila yang dimaksud adalah saat kumite sesama pertarung saling hantam untuk menjatuhkan lawan dengan sekali serang menggunakan tangan atau kaki.



*Screenshot insert medium shot* senpai Lafran coba menyerang lawannya dengan sekali pukulan.

Masuk lagi ke *voxpop* dengan salah satu anggota lama Kyokushinkai Karate *full contact* Yogyakarta. Senpai Qomariah salah anggota Kyokushinkai yang konsisten berlatih dan mengikuti setiap Ujian Kenaikan Tingkat maupun kejuaraan-kejuaraan daerah dan nasional. Kini Senpai Qomariah sudah memegang Kyu 1 sabuk coklat. Sebagai wanita yang sibuk berkarir Senpai Qomariah merasa perlu berlatih ilmu beladiri. Senpai Qomariah memilih berlatih ilmu beladiri aliran Kyokushinkai Karate karena tekniknya yang mudah untuk di terapkan pada situasi yang berbahaya, contoh pada saat pelecehan fisik oleh laki-laki.

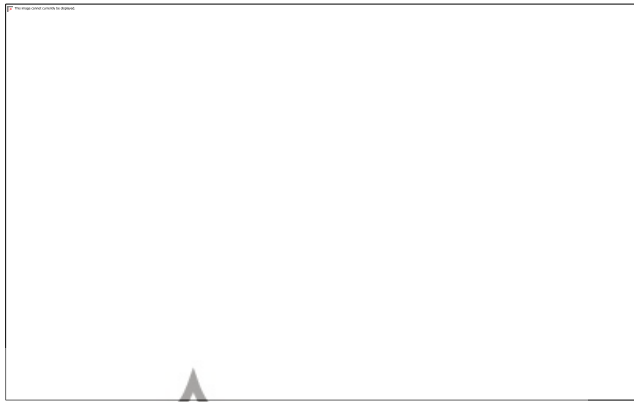


*Screenshot insert long shot* senpai Qomariah melakukan *kata* di ujian kenaikan tingkat

Kembali masuk narasi wawancara narasumber Senpai Lafran soal sering kali mengalami benturan-benturan keras dari serangan lawan ke bagian-bagian tubuh seperti perut, kaki, tangan dan kepala mengakibatkan sakit memar-memar di tubuh hingga pernah gagar otak saat mendapat serangan tendangan dari lawan yang keras. Tetapi hal tersebut tidak membuat Senpai Lafran merasa kapok, malah membuat selalu merasa kangen akan rasa sakit dari benturan-benturan saat kumite. Maka dari itu mengapa olahraga beladiri Kyokushinkai Karate *full contact* bisa dikatakan diikuti oleh “orang-orang gila”.

Masuk cuplikan Sosai Matsutatsu Oyama dan para anggota Kyokushinkai di Jepang yang sedang melakukan demonstrasi sebagai penegas informasi Kyokushinkai Karate *full contact* adalah seni beladiri olahraga gila.





Screenshot cuplikan video dokumentasi demonstrasi kekuatan dari teknik tendangan

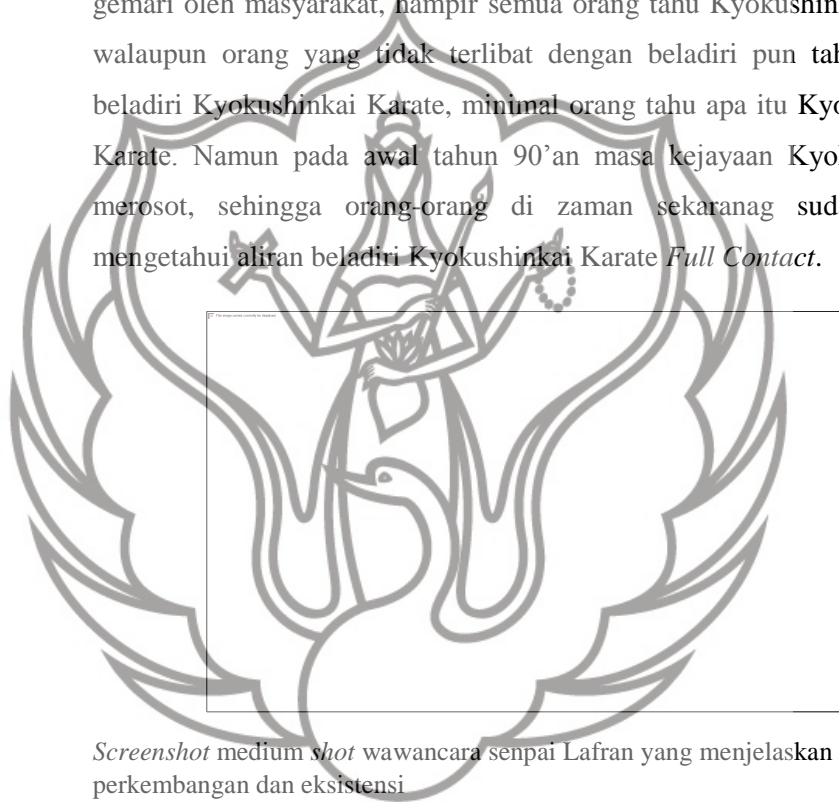
Senpai Lafran mengatakan bahwa hanya orang-orang yang gila yang bisa menjadi orang besar. Yang dimaksud adalah hanya orang-orang yang gila dalam sebuah tujuan dan menekuninya dengan sungguh-sungguh maka akan mendapatkan suatu hasil yang memuaskan. Seperti orang-orang dalam hal seni, hanya orang-orang yang tekun dan selalu belajar untuk menciptakan mahakarya yang luar biasa, bisa dikatakan orang itu gila. Begitu juga seperti para petinggi-petinggi negara yang gila akan jabatan. Maka yang dimaksud dari Kyokushinkai Karate *full contact* sebagai olahraga gila adalah mereka yang benar-benar menekuni latihan dan selalu ingin menjadi yang terbaik hingga kesempurnaan sejati.



Screenshot cuplikan dokumentasi demonstrasi seorang karateka Kyokushin beraksi

#### e. Segmen 4

Segmen ini masuk ke pembahasan eksistensi dan tantangan dalam berlatih Kyokushinkai Karate *full contact*. Segmen empat adalah segmen terakhir dari program *feature* Seni Beladiri episode Kyokushinkai Karate *Full Contact* dibuka dengan *establish* lokasi Dojo Banguntapan. Kemudian lanjut ke persiapan pelatih dan anggota Kyokushin yang akan berlatih sore itu.. Senpai Lafran menjelaskan pada tahun awal Kyokushin ada di Indonesia pada tahun 1979 sampai era tahun 1990. Kyokushin sangat di gemari oleh masyarakat, hampir semua orang tahu Kyokushinkai Karate walaupun orang yang tidak terlibat dengan beladiri pun tahu dengan beladiri Kyokushinkai Karate, minimal orang tahu apa itu Kyokushinkai Karate. Namun pada awal tahun 90'an masa kejayaan Kyokushin itu merosot, sehingga orang-orang di zaman sekarang sudah jarang mengetahui aliran beladiri Kyokushinkai Karate *Full Contact*.



*Screenshot medium shot* wawancara senpai Lafran yang menjelaskan perkembangan dan eksistensi

Eksistensi yang sekian puluh tahun diperjuangkan sampai kematian, yang dulu tidak dianggap apa-apa di daerah lain. Sekarang Kyokushinkai Karate Full Contact Yogyakarta menjadi sebuah perhitungan sendiri untuk prestasi atlet-atletnya, sehingga daerah lain tidak menganggap remeh, ini sebuah pencapaian yang panjang dan melelahkan. Secara eksistensi saat ini Kyokushinkai Karate Full Contact Yogyakarta selalu konsisten mengikuti semua penyelenggaraan yang selalu diadakan oleh WKO Organisasi Shinkyokushinkai Karate pusat setiap tahunnya.. Yang menjadi tantangan pertama dalam Kyokushinkai Karate *Full Contact*

adalah melahirkan atau menciptakan sebuah atlet yang berprestasi. Untuk berbicara di kancah level internasional atlet Kyokushinkai Karate *Full Contact* Indonesia masih jauh dari harapan. Dalam membahas tantangan pertama di Kyokushinkai Karate *Full Contact* adalah mengembangkan dan menciptakan atlet berprestasi dan unggul. Disini akan ada *vox pop* dari Senpai Edi Waluyo sebagai pelatih teknik dari Kyokushin Karate *Full Contact* Yogyakarta. Belum munculnya seorang atlet yang sangat bagus dan mampu berbicara di kancah internasional menjadi tantangan untuk organisasi Kyokushinkai Karate *Full Contact* memperbaiki sistem dalam kepelatihan dan organisasi. Tujuannya adalah hanya ingin membawa nama negara Indonesia bisa di akui dunia dalam beladiri aliran Kyokushinkai Karate *Full Contact* ini. Kyokushinkai Karate *Full Contact* adalah salah satu beladiri yang organisasinya *non profit*. Anggota dari aliran beladiri lain di bebaskan untuk ikut bergabung dalam Kyokushinkai Karate *Full Contact*. Sehingga ada cukup banyak anggota yang bergabung ke Kyokushin dari aliran beladiri lainnya, salah satunya adalah Senpai Bayu. Senpai Bayu akan menjadi narasumber *vox pop* yang akan menceritakan pengalamannya dalam bergabung dengan Kyokushinkai. Tantangan berikutnya dalam aliran beladiri Kyokushinkai Karate *Full Contact* adalah tidak adanya sistem penghitungan poin dalam kumite atau pertandingannya, tidak seperti Karate *Non Contact* yang mengharuskan sistem perhitungan menggunakan poin saat melakukan pukulan dan tendangan kepada lawan. Dalam aliran Kyokushinkai Karate *Full Contact* selama pihak yang bertanding masih sama kuat dalam beradu sampai waktu yang ditentukan, maka belum ada yang dinyatakan menang. Juri akan menganggap pertandingan imbang dan akan ada tambahan waktu untuk menentukan pemenangnya. Momen terbaik yang diraih Kyokushinkai Karate *Full Contact* Yogyakarta adalah pada tahun 2017 di Kejuaran Nasional Shinkyokushinkai Karate yang ke 20. Kyokushinkai Karate *Full Contact* meraih peringkat ke 2 secara nasional. Sedangkan peringkat pertama diraih oleh Jawa Timur sebagai juara umum diajang tersebut.

### 3. Pembahasan Visual Program

Program *feature* Seni Beladiri ini, unsur visual mempunyai peran yang penting. Pengemasan program yang baik dan matang akan menghasilkan tayangan yang dapat mencuri perhatian penonton. Informasi yang disajikan dengan visualisasi yang menarik dan tidak monoton merupakan aspek penting dalam program *feature* ini, mengingat program *feature* selain berfungsi untuk menambah wawasan baru, namun juga dapat menjadi sarana hiburan. Penonton akan tertarik untuk menanti-nanti episode berikutnya dan menontonnya dari awal hingga akhir jika konten, dan juga gambar menarik di mata mereka. Meski informasi yang disampaikan hanya berisikan *statement* dari narasumber, namun dengan gambar yang baik dan variatif.

#### a. *Bumper* Program

*Bumper* program pada program *feature* Seni Beladiri ini dikonsepsi dengan sederhana namun tetap menarik, membuat penonton ingin melihat isi dari acara di program tersebut. Dengan *footage* dari jenis-jenis aliran beladiri yang ada dan masuk ke Indonesia. Didukung juga dengan *backsound* yang memiliki *beat* cepat dan ceria sehingga memberi kesan yang menarik pada *bumper* program *feature* ini. Pada bagian *font* Seni Beladiri dibuat seperti berenergi untuk menambahkan identitas dari program tersebut.

#### b. *Caption*

*Caption* berfungsi untuk memberikan informasi kepada penonton mengenai nama dan siapa narasumber dalam karya program *feature* ini. Konsep *caption* dalam karya ini dengan *font* yang tegas, dengan warna putih dan dibuat bergerak agar memberikan kesan tidak monoton maupun menarik untuk dilihat.

#### c. Visual dan Warna

Produksi program *feature* Seni Beladiri menggunakan kamera DSLR dan *mirroles*. Penyelarasan gambar, warna dan kualitas gambar dalam karya ini merupakan hal yang wajib dilakukan agar menjadi satu kesamaan yang berkesinambungan dari awal hingga akhir acara ini berlangsung. Karena menggunakan berbeda-beda kamera dalam pengambilannya, dengan

waktu yang berbeda-beda dan juga lokasi yang berbeda-beda. Di tahap *editing online*, warna yang berbeda tadi akan diselaraskan.

#### 4. Kendala Dalam Perwujudan Karya

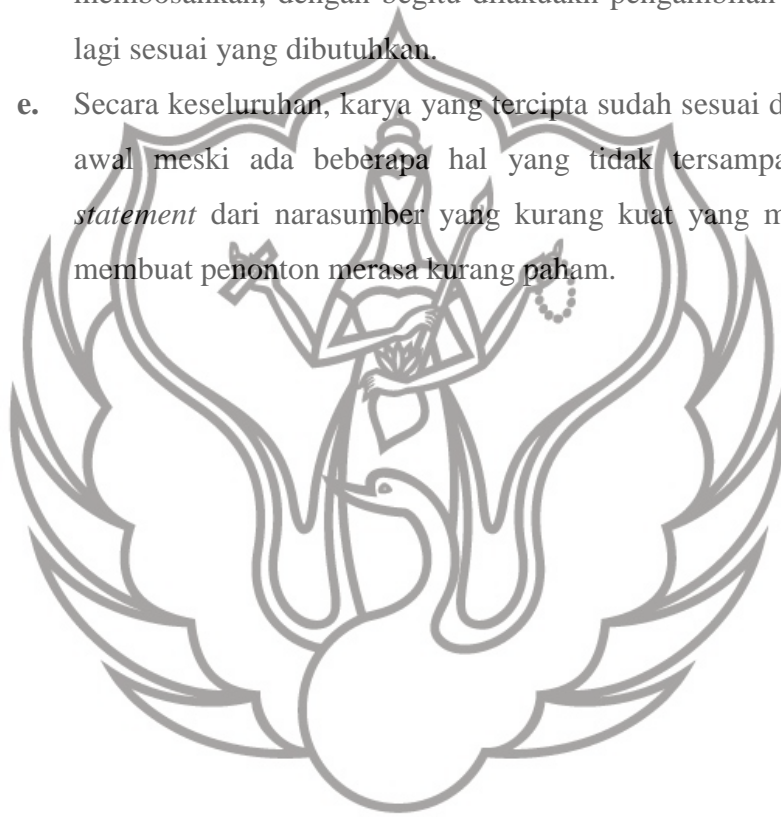
Sebuah produksi karya pasti ada berbagai kendala dan masalah, meski begitu dengan kekompakan kerabat kerja maka segala tahapan dapat dilaksanakan dengan lancar. Antisipasi merupakan salah satu cara untuk menghindari kendala-kendala. Dengan membuat *plan B* dan *plan C*, maka segala hal yang dapat menghambat jalannya pembuatan karya ini dapat dihindari. Adapun beberapa kendala yang ditemui adalah:

- a. Menyamakan jadwal antara tim produksi dan narasumber. Dalam karya ini, narasumber ada 6 orang, sehingga tidak mudah menyamakan jadwal mereka yang cukup ketat dengan jadwal produksi. Mereka memiliki profesi masing-masing yang harus dilaksanakan, meski tim produksi harus mengalah, menunggu, maupun mundur dari jadwal yang sudah ditentukan tidak masalah asalkan proses produksi dapat berjalan dan segala kebutuhan gambar terpenuhi.
- b. Pemahaman pada objek yang akan dibuat dalam produksi ini juga menjadi kendala yang menghambat pelaksanaannya produksi. Karena objek dalam produksi ini adalah salah satu aliran seni beladiri, mungkin tidak ada suatu yang menarik untuk di bahas dalam program acara yang akan di tampilkan. Hal ini karena pada awalnya program yang akan dibuat lebih kepada konsep documenter. Karena tidak ditemukan sebuah permasalahan yang berarti dalam objek ini maka konsep pun di rubah menjadi program *feature* untuk membantu jalannya produksi tetap berjalan.
- c. Ide pengemasan konsep pada objek untuk menjadi sebuah program *feature* yang menarik dan bagus menjadi kendala. Karena pengambilan stock gambar sebelumnya yang terkonsep pada dokumenter hasil kurang maksimal. Maka dengan terpaksa hasil gambar tersebut tetap di gunakan untuk program *feature* dengan



pengemasan konsep yang sederhana untuk mencari aman pada karya program ini.

- d. Kekurangan stok *shot* juga menjadi salah satu kendala. Dalam proses *editing offline*, gambar-gambar tadi disusun menjadi sebuah struktur namun masih ada informasi yang kurang dari gambar untuk membantu informasi dari narasi wawancara narasumber. Ada juga beberapa durasi yang belum memiliki *insert video*, sehingga sedikit membosankan, dengan begitu dilakuakn pengambilan stock gambar lagi sesuai yang dibutuhkan.
- e. Secara keseluruhan, karya yang tercipta sudah sesuai dengan konsep awal meski ada beberapa hal yang tidak tersampaikan. Seperti *statement* dari narasumber yang kurang kuat yang mungkin dapat membuat penonton merasa kurang paham.



## DAFTAR PUSTAKA

Agus, M&J. Alan. 2006. *Video Editing Profesional Menggunakan Pinnacle Studio Plus 10*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Ayawaila, Gerzon R. 2010. *Dokumenter: Dari Ide Sampai Produksi*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.

Baksin, Askurifai. 2006. *Membuat Film Indie itu Gampang*. Bandung: Kataris.

Burton, Graeme. 2007. *Membincangkan Televisi*. Yogyakarta & Bandung : Jala Sutra.

Isnawijayani. 2013 *Pengantar Penulisan Feature*. Yogyakarta: Widya Padjajaran.

Morrisan. 2005. *Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Tangerang : Ramdina Prakarsa.

Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo.

Nichols, Bill. 2001. *Introduction to Documentary*. Indiana Polish: Indiana University Press

Nugroho, Garin. 2005. *Seni Merayu Massa*. Jakarta : Kompas.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*, Jakarta: Homerian Pustaka.

Purnama, Suwardi, dan Leli Achlina. 2011. *Kampus Istilah Pertelevision*. Jakarta: Kompas.

Raymond, William. 2009. *Televisi*. Yogyakarta: Resist Book.

Subroto, Darwanto Sastro 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta : Duta Wacana Press.

Tansil, Chandra, Rhino Ariefiansyah & Tonny Trimarsanto. 2010. *Pemula Dalam Film Dokumenter: Gampang-Gampang Susah*. Jakarta: IN-DOCS.

Wibowo, Fred. 2007. *Teknis Produksi Televisi*. Yogyakarta : Pinus.

