

PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE* "EXTREME"
EPISODE "PARKOUR"
DENGAN GAYA PENYAJIAN *PERFORMATIVE*

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



Disusun oleh:

Ayu Indriani
NiM: 0910418032

JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2013

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	4169 / H / S / 2013	
KLAS		
TERIMA	08-04-2013	175 21 P

**PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE* "EXTREME"
EPISODE "PARKOUR"
DENGAN GAYA PENYAJIAN *PERFORMATIVE***

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata I
Program Studi Televisi



Disusun oleh:

Ayu Indriani
NIM: 0910418032



**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2013



**PENYUTRADARAAN PROGRAM *FEATURE*“*EXTREME*”
EPISODE “*PARKOUR*”
DENGAN GAYA PENYAJIAN *PERFORMATIVE***

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata I
Program Studi Televisi



Disusun oleh:

Ayu Indriani
NIM: 0910418032

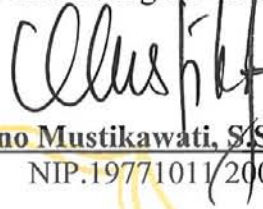
**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2013

HALAMAN 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 ...31 JAN 2013.....

Pembimbing 1/DosenPenguji 1



Retno Mustikawati, S.Sn, M.F.A
NIP.19771011/200212 2001

Pembimbing 2/DosenPenguji 2



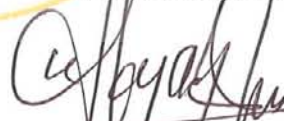
Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn
NIP.19820821 201012 1003

Penguji Ahli/Cognate



Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.IP.,M.A.
NIP. 19700618 199802 2001

Ketua Jurusan Televisi



Dyah Arum Retnowati, M.Sn
NIP. 19710430 199802 2001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Alexandri Luthfi R., M.S
NIP. 19580912 198601 1001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
Jl. Parangtritis Km 6, Yogyakarta 55001, Telp (0274) 384107

Form VII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : Ayu Indriani
No. Mahasiswa : 0910418032
Angkatan Tahun : 2009
Judul Penelitian/ : Penyutradaraan Program feature "Extreme" episode "parkour"
Perancangan karya : dengan gaya penyajian Pendekatan Performative

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 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.

Yogyakarta, 17 Januari 2013

Yang menyatakan


Ayu

METERAI
TEMPEL
847E6AAE623454004
6000 DJP

NB:

Bermaterai sesuai ketentuan

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbilalamin. Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, seluruh yang ada di muka bumi ini terjadi atas izin-Nya, sehingga atas izin-Nya pula penyusunan Laporan Pertanggungjawaban Karya Seni dengan judul “Penyutradaraan Program *Feature Extreme Episode Parkour* dengan Gaya Penyajian Pendekatan *Performative*” ini dapat terselesaikan dengan penuh kemudahan. Meskipun tetap ada rintangan dan hambatan yang dialami dalam proses pengerjaannya, namun Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan dengan baik.

Proses produksi Tugas Akhir Karya Seni ini berlangsung dari bulan September 2012 sampai Januari 2013. Dalam pelaksanaannya tentu saja banyak suka duka yang dialami dari pelaksanaan produksi ini hingga penulisan laporan pertanggungjawaban. Atas semua bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, tidak lupa kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, S.S.T., S.U. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta periode 2011-2016.
2. Bapak Drs. Alexandri Luthfi, M.S., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
3. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
4. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Wali yang sekaligus telah memberikan banyak motivasi dan selalu ada saat penulis butuh bimbingan.
5. Ibu Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A., selaku Dosen Pembimbing I.
6. Bapak Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
7. Seluruh dosen di Jurusan Televisi dan Jurusan Fotografi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta yang telah memberi banyak pelajaran di kampus.

8. Ayahanda Ilham Rudianto, S.H., S.Kom. dan Ibunda Yeni Suryani, S.E., selaku orang tua penulis yang selalu memberi dukungan, dorongan dan motivasi penuh dalam menjalani kuliah hingga sarjana.
9. Adik-adikku Nindy Sabrina Haq, Afyah Cahyani, dan Abdul Muhaimin.
10. Keluarga Besar Bachni Abbas dan Keluarga Besar H. Djoni Masduki atas segala dukungan, bantuan, dan spirit yang diberikan.
11. Para narasumber Adrian Arif, Reza Akhmad, Sentra Jaelani, Putra Ramadhan, Sonya Ann K., Ibnu Sasongko, Damar Putra, Paulus Risang, Feikal Afrieza.
12. Teman-teman yang telah membantu proses produksi, Lingga Galih Permadi, Ifin Nur Primandiri, Aditya Aries Darmawan, Tauhid Subarkah, I Putu Adi Permana, Tito Ramadhan, Ika Hidayatul Rizkia, Delfi Mulyansyah.
13. Seluruh teman-teman Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta atas dukungannya.
14. JUMPalitan selaku Komunitas Parkour Yogyakarta yang telah banyak membantu.
15. Teman-teman di Jakarta.
16. Seluruh Staff Administrasi Jurusan Televisi.
17. Mahendra Dimas Wicaksono Satduaga Putra beserta Keluarga.
18. Abdida Prisha Putri Nugraha.
19. Aldo Setyatama Putra, dan
20. Semua pihak yang belum tersebut namun kebaikan kalian akan tetap tercatat.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Laporan Pertanggungjawaban Tugas Akhir Karya ini tidak luput dari kekurangan dan belum sempurna, sehingga saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan. Semoga tulisan dalam Laporan Pertanggung Jawaban Tugas Akhir Karya Seni ini dapat menambah wawasan yang lebih luas kepada pembaca dan semoga laporan ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, Januari 2013

HALAMAN PERSEMBAHAN



Kupersembahkan karya ini kepada kedua orang tuaku yang telah memberikanku kebebasan dalam menentukan pilihan pendidikan yang aku senangi, semua pihak yang telah memotivasiku selama ini, dan untuk semua yang menunggu kelulusanku.

A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR <i>CAPTURE</i>	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
1. Tujuan.....	5
2. Manfaat.....	5
D. Tinjauan Karya.....	6
1. Program <i>feature</i> “Komunitas Unik”.....	6
2. Film “ <i>Yamakasi</i> ”.....	7
3. Program Dokumenter “ <i>Jump Britain</i> ”.....	8
4. “ <i>National Geographic Nomads: Mountain Bike Freeride</i> ”.....	9
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan.....	11
B. Analisis Objek.....	15
B.1. Gerakan-gerakan Dasar <i>Parkour</i>	15
B.2. Analisis.....	23

BAB III LANDASAN TEORI

A. <i>Feature</i> Dokumenter.....	28
B. <i>Feature</i>	30
a. Naskah <i>Feature</i>	31
C. <i>Performative</i>	32
D. Penyutradaraan <i>Feature</i>	33
1. <i>Vox Pop</i>	33
2. Videografi.....	34
3. Tata Suara.....	35
4. Tata Cahaya.....	36
5. Tata Artistik.....	36
6. Editing.....	36

BAB IV KONSEP KARYA

A. Konsep Karya.....	38
1. Konsep Penyutradaraan.....	40
2. Konsep Videografi.....	42
3. Konsep Tata Artistik.....	43
4. Konsep Tata Cahaya.....	43
5. Konsep Tata Suara.....	43
6. Konsep Editing.....	44
7. Konsep Animasi Peta.....	44
B. Desain Program.....	45
a. Desain Program <i>Extreme</i>	45
b. Desain Program <i>Extreme</i> episode <i>Parkour</i>	46
C. Desain Produksi.....	47
D. Konsep Teknis.....	52
1. Konsep Teknis Penyutradaraan.....	52
2. Konsep Videografi.....	52
3. Konsep Teknis Tata Suara.....	54
4. Konsep Teknis Editing.....	55

BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Tahapan Perwujudan Karya.....	57
1. Praproduksi.....	57
a. Pengembangan Ide dan Tema.....	57
b. Proses Riset dan Pembuatan Naskah.....	58
c. Pembentukan Kerabat Kerja.....	59
d. Rapat Produksi.....	59
e. Menentukan Lokasi.....	59
2. Produksi.....	60
a. <i>Stock Shot</i>	60

b. Wawancara.....	60
3. Paskaproduksi.....	61
a. <i>Offline</i>	62
b. <i>Online</i>	62
c. <i>Preview</i>	62
B. Pembahasan Karya.....	63
1. Pembahasan Program.....	63
a. Target Penonton.....	63
b. Format Acara.....	63
c. Visual.....	64
d. Musik.....	64
e. Judul Program.....	64
2. Pembahasan Segmen Program.....	65
a. <i>Bumper</i> Program.....	65
b. Segmen 1.....	66
c. Segmen 2.....	67
d. Segmen 3.....	69
e. Segmen 4.....	71
f. <i>Parental Advisory</i>	73
3. Pembahasan Visual Program.....	74
a. <i>Bumper</i> Program.....	74
b. <i>Caption</i>	75
c. Visual dan Warna.....	75
4. Kendala dalam Perwujudan Karya.....	75
 BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
DAFTAR SUMBER RUJUKAN.....	79
 LAMPIRAN	

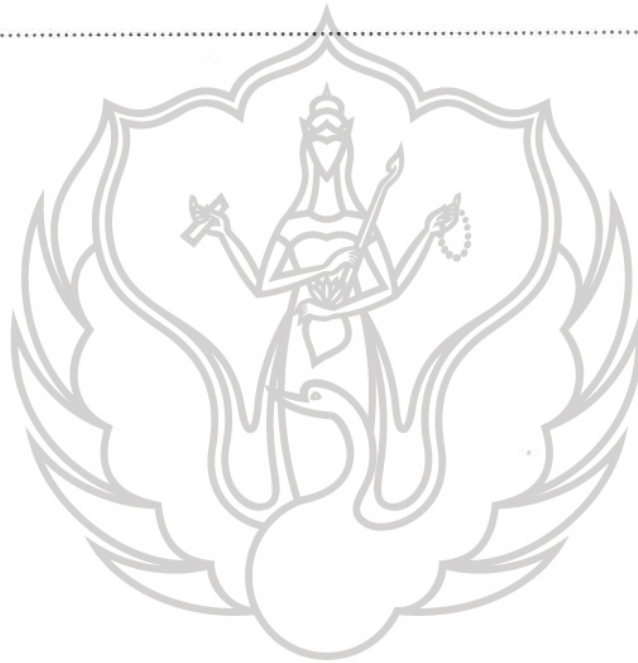
Daftar Gambar

Gb. 1. <i>Landing</i>	15
Gb. 2. <i>Balance</i>	16
Gb. 3. <i>Cat Balance</i>	16
Gb. 4. <i>Precision Jump</i>	17
Gb. 5. <i>Rolling</i>	17
Gb. 6. <i>Cat Leap</i>	18
Gb. 7. <i>Turn Vault</i>	18
Gb. 8. <i>Lazy Vault</i>	19
Gb. 9. <i>Speed Vault</i>	19
Gb. 10. <i>Kong Vault</i>	20
Gb. 11. <i>Dash Vault</i>	20
Gb. 12. <i>Reverse Vault</i>	21
Gb. 13. <i>Wall Hop</i>	21
Gb. 14. <i>Underbar</i>	22
Gb. 15. <i>Climb Up</i>	22
Gb. 16. <i>Gap Jump</i>	23
Gb. 17. <i>Tic Tac</i>	23

Daftar Capture

<i>Capture</i> 1-4. Potongan gambar program acara Komunitas Unik.....	6
<i>Capture</i> 5-8. Potongan gambar film Yamakasi.....	7
<i>Capture</i> 9-12. Potongan gambar dari film dokumenter <i>Jump Britain</i>	8
<i>Capture</i> 13-16. Potongan gambar dari tayangan dokumenter <i>National Geographic Nomads</i>	9
<i>Capture</i> 17-22. <i>Bumper ID</i>	65
<i>Capture</i> 23. Animasi Peta.....	66
<i>Capture</i> 24. Gambar <i>Timelapse</i> Merapi.....	66
<i>Capture</i> 25. Gambar <i>traceur</i> sedang melompat di batu-batu besar.....	66
<i>Capture</i> 26. Salah satu gambar pengenalan <i>traceur</i>	66
<i>Capture</i> 27. Wawancara Rian mengenai sejarah <i>parkour</i>	67
<i>Capture</i> 28-29. Para <i>traceur</i> dan <i>traceuse</i> melakukan olahraga <i>parkour</i> di Museum Gunung Merapi.....	67
<i>Capture</i> 30. Para <i>traceur</i> melompati palang stasiun Tugu.....	68
<i>Capture</i> 31-36. Gambar wawancara Sentra mengenai <i>Parkour</i> Indonesia sertainsert dokumentasi.....	68
<i>Capture</i> 37-40. Gambar para <i>traceur</i> melakukan gerakan akrobatik didepan Monumen Serangan Umum 1 Maret.....	69
<i>Capture</i> 41-42. Gambar gerakan akrobatik <i>parkour</i> yang dilakukan para <i>traceur</i> di Tamansari.....	69
<i>Capture</i> 43. Penjelasan instruksional gerakan <i>parkour</i> oleh Reza.....	70
<i>Capture</i> 44-45. Gambar peragaan gerakan <i>parkour</i> pada segmen instruksional.....	70
<i>Capture</i> 46. Para <i>traceur</i> melewati alun-alun selatan.....	70

<i>Capture 47. Wawancara Rian.....</i>	70
<i>Capture 48-50. Footage yang muncul sesuai dengan penjelasan wawancara dari Rian.....</i>	71
<i>Capture 51. Gambar para traceur menaiki tangga Plengkung Gading.....</i>	71
<i>Capture 52-54. Gambar para traceur melewati jembatan kretek parangtritis hingga tiba di pantai.....</i>	72
<i>Capture 55-56. Gambar penjelasan manfaat parkour dari Rian beserta insert</i>	72
<i>Capture 57-59. Gambar para traceur melakukan olahraga parkour disekitar pantai.....</i>	73



Daftar Lampiran

Editing Script

Form kelengkapan syarat dari kampus

Dokumentasi Produksi

Poster Karya

Cover DVD dan Undangan *Screening*

Poster *Screening*

Surat Bukti *Screening* dari Lembaga Indonesia Perancis

Dokumentasi *Screening*



ABSTRAK

PENYUTRADARAAN PROGRAM FEATURE “EXTREME” EPISODE “PARKOUR” DENGAN GAYA PENYAJIAN *PERFORMATIVE*

“Penyutradaraan Program *Feature Extreme Episode Parkour* dengan Gaya Penyajian *Performative*”, ini berisi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan penciptaan karya seni program *feature* yang mengangkat objek olahraga *parkour* dengan gaya penyajian *performative*. Objek olahraga *parkour* dipilih karena olahraga ini belum banyak dikenal oleh masyarakat luas. Maksud dan tujuan dari penciptaan karya seni ini adalah membuat program *feature* dengan gaya penyajian *performative* dengan objek olahraga *parkour* serta memberikan informasi mengenai sejarah sampai dengan eksistensi olahraga *parkour* yang belum pernah dibuat di Indonesia, dan mengenalkan olahraga *parkour* kepada masyarakat luas. Konsep estetik penciptaan Karya Seni ini menggunakan Gaya Penyajian *Performative*. Gaya Penyajian ini dapat menarik perhatian penonton pada aspek ekspresi dari film itu sendiri. Aspek penciptaan tersebut bertujuan untuk menggambarkan subjek atau peristiwanya secara lebih subjektif menurut pandangan dari masing-masing penontonnya, lebih ekspresif dalam aktivitas objek yang diangkat, lebih stylistik dalam visualnya.

Kata kunci: Penyutradaraan, Olahraga ekstrem, *Parkour*, Program *Feature*, *Performative*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang dilakukan dengan maksud untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Kegiatan ini dalam perkembangannya dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur dan menyenangkan. Olahraga juga memberikan kesempatan yang sangat baik di dalam lingkungan persaudaraan dan persahabatan untuk persatuan yang sehat dan suasana yang akrab dan gembira. Namun lain halnya dengan olahraga ekstrem. Olahraga ekstrem tidak hanya bisa memacu adrenalin, namun juga memberikan manfaat kesehatan yang tidak sedikit. Saat sedang stres berat misalnya, melakukan olahraga ekstrem bisa menjadi solusinya. Salah satu olahraga ekstrem yang semakin banyak peminatnya adalah *Parkour*.

"*Parkour* sudah ada sejak dulu sebelum manusia mengenal kata "*Parkour*" itu sendiri. *Parkour* atau *l'art du déplacement* (seni gerak) adalah aktivitas yang bertujuan untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya, dengan efisien dan secepat-cepatnya, menggunakan prinsip kemampuan badan manusia. Itu berarti untuk menolong seseorang melintasi rintangan, yang bisa berupa apa saja di sekitar lingkungan dari cabang-cabang pohon dan batu-batuan hingga pegangan tangan dan tembok beton yang bisa dilatih di desa dan di kota. Saat ini *Parkour* mulai dikenal di seluruh dunia termasuk di Indonesia sendiri. *Parkour* mempunyai arti bergerak atau berpindah tempat dari *point A* ke *point B* seefisien dan secepat mungkin yang menggunakan prinsip dari *Parkour* dengan mengedepankan keindahan bergerak sekaligus diimbangi oleh kemampuan dari tubuh manusia itu sendiri".¹

Atlet-atlet *Parkour* dikenal sebagai "*Traceur*" untuk laki-laki atau "*Traceuse*" untuk perempuan. *Parkour* di Indonesia berkembang pertama kali pada tahun 2007 di bawah naungan *Parkour*

¹ <http://www.parkourindonesia.web.id/category/artikel>

Indonesia(www.parkourindonesia.web.id). *Parkour* Indonesia memiliki tujuan untuk berperan sebagai sumber informasi mengenai *Parkour* dan pengembangan *Parkour* bagi masyarakat Indonesia. Perlahan-lahan beberapa *traceur* yang mengerti akan filosofi dan teknik dalam *Parkour* mulai bertambah.

“Berkat pembelajaran dari beberapa informasi yang benar mengenai orisinalitas tentang *Parkour* dari sumber-sumber terpercaya, lambat laun *Parkour* menjadi sebuah kebutuhan dan disiplin dalam setiap *traceur* yang memiliki pemahaman dalam jiwanya masing-masing”.²

Pengetahuan seperti inilah yang harus disebarakan ke masyarakat luas dan memberikan edukasi yang benar tentang *Parkour* mulai dari sejarah dan filosofi yang terkait di dalamnya.

“Definisi dari *Parkour* sendiri adalah seni berpindah tempat melewati beberapa *obstacle* dari *point A* menuju *point B*. Seni ini adalah cara baru untuk menguasai lingkungan atau melewati segala macam bentuk *obstacles* yang ada di sekitar kita hanya dengan mengandalkan kekuatan tubuh manusia seutuhnya. Tujuan dan inti dari *Parkour* itu sendiri adalah mampu menghadapi semua rintangan atau *obstacles* di sepanjang *track* yang kita lalui, baik itu di lingkungan alam maupun di lingkungan perkotaan, dengan menggunakan beberapa gerakan yang istimewa dan indah dengan cara mengkombinasikan beberapa gerakan yang mengalir dan *control* yang penuh. *Parkour* juga mengandung pembelajaran yang positif untuk diri sendiri, yaitu menjawab tantangan untuk melawan semua rasa takut dari dalam diri kita sendiri. Karena kadangkala setiap rintangan dan *obstacles* yang akankita lalui tidak seperti yang pernah kita bayangkan”.³

Di Indonesia sudah cukup banyak program acara televisi yang mengulas tentang olahraga. Namun program acara olahraga yang ditampilkan, secara umum hanya mengulas olahraga yang bersifat umum, seperti olahraga sepak bola dalam program acara *TotalFootball* atau olahraga bersepeda dalam program *feature* Lensa Olahraga. Kehadiran *Parkour* memberi alternatif jenis olahraga yang dapat dilakukan dimana saja namun memiliki tingkat kesulitan tersendiri mengingat tidak hanya kemampuan fisik, melainkan juga dibutuhkan latihan secara rutin serta *skill* dan perhitungan dalam setiap aktivitas *Parkour* yang dilakukan. Olahraga *Parkour* memang terlihat cukup ekstrem bagi masyarakat yang belum

²<http://www.parkourindonesia.web.id/category/artikel>

³*Ibid.*

mengetahuinya secara luas, namun olahraga ini sangat memperhatikan segi keamanan dan tentunya memiliki suatu keunikan dalam setiap aksi yang dilakukan. Di Indonesia masih banyak masyarakat luas yang belum mengenal dan mengetahui jenis olahraga ini. Objek *Parkour* ini akan dituangkan menjadi sebuah tayangan televisi dengan format *feature* menggunakan gaya penyajian *performative*, karena dalam hal ini ingin lebih mengenalkan kepada penonton tentang olahraga *parkour* dari mulai sejarah hingga teknik-teknik untuk menguasai jenis olahraga ekstrem ini. Sebab *feature* menyajikan suatu tayangan dengan lebih dari satu bentuk program, sehingga satu topik acara lebih bervariasi penyajiannya dan penonton tidak merasa jenuh saat menonton program acara ini karena dikemas dengan gaya *performative* yang ekspresif dan stylistik sehingga penonton tertarik untuk menontonnya hingga akhir acara.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide dari penciptaan karya program *feature* ini berawal dari ketertarikan untuk mengangkat dan lebih memperkenalkan olahraga *Parkour*. Ide tentang olahraga *Parkour* ini didapat setelah menonton film dengan judul *Yamakasi*. *Yamakasi* adalah film yang menceritakan tujuh pemuda biasa yang melakukan hal luar biasa. Suatu hari mereka memanjat sebuah apartemen berlantai 24. Sesampai di atas mereka menikmati matahari terbit. Kemudian polisi datang mengepung mereka, namun dengan kelincihan mereka berlari, melompat, memanjat, dan mereka dapat meloloskan diri. Polisipun kesal, karena mereka mengganggu ketenangan warga, dan memberikan contoh buruk kepada anak-anak yg ingin meniru mereka dengan banyak memanjat. Konflik pun terjadi ketika Djamel, seorang anak kecil terjatuh dari pohon akibat meniru tindakan *Yamakasi*. Jantungnya harus dicangkok dan untuk itu dibutuhkan biaya besar. Waktu untuk Djamel hanya sampai jam 12 siang esok harinya. Ditengah frustrasi keluarga Djamel, *Yamakasi* menyelamatkan ibu Djamel yg hendak bunuh diri dengan cara terjun dari apartemennya. Alia, kakak Djamel di lain pihak membenci *Yamakasi* yg menyebabkan adiknya sakit parah. *Yamakasi* kemudian berniat membantu

Djamel untuk mendapatkan biaya membeli jantung. Mereka pun berpacu dengan waktu untuk bisa mendapatkan sebuah jantung. Dan akhirnya Yamakasi berhasil mendapatkan dana untuk menolong Djamel sehingga kembali sehat seperti semula.

Kemudian muncul ide untuk menuangkan olahraga *Parkour* ini menjadi sebuah tayangan televisi karena olahraga ini merupakan sebuah olahraga yang ekstrem namun menarik, dan cukup aman apabila dilakukan dengan cara yang tepat serta latihan yang rutin. Adegan berlari, meloloskan diri dengan cara melompati pagar, tembok, melompat dari satu atap ke atap lain atau melompat dari ketinggian yang dilakukan secara akrobatis merupakan sebuah keunikan tersendiri.

Olahraga *Parkour* ini akan dituangkan dalam bentuk program *feature*. Dari mulai sejarah, eksistensi, komunitas *Parkour* di Yogyakarta, hingga teknik-teknik melakukan olahraga *Parkour*.

“Pengertian *feature* sendiri adalah suatu program yang membahas suatu pokok bahasan, satu tema, diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyorot secara kritis, dan disajikan dengan berbagai format”.⁴

Program *feature* ini akan dikemas dengan gaya *Performative*, gaya penyajian ini dapat menarik perhatian penonton pada aspek ekspresi dari film itu sendiri, seperti pada visualnya yang menampilkan *shot-shot* para *traceur* yang akrobatis dalam melakukan olahraga *parkour*. Tujuannya untuk merepresentasikan konten yang ada dalam program *feature* ini secara tidak langsung, juga menciptakan suasana dan nuansa dalam program *feature* ini dengan memiliki ciri khas tersendiri. Aspek penciptaan tersebut bertujuan untuk menggambarkan subjek atau peristiwanya secara lebih subjektif menurut pandangan dari masing-masing penontonnya, lebih ekspresif dalam aktivitas objek yang diangkat, lebih stylistik dalam visualnya, contohnya dalam penempatan

⁴Fred Wibowo, *Teknik Produksi Program Televisi*, (Jakarta: Pinus Book Publisher, 2007), p.186

angle pada saat pengambilan gambar, atau set lokasi pada saat wawancara, dan lebih mendalam serta lebih kuat menampilkan penggambarannya.

Keunggulan dari program *feature* ini adalah memberikan informasi lebih dari sebuah olahraga yang cukup menantang, dan penyampaian pesan atau nilai kehidupan yang terdapat dalam olahraga *Parkour* akan diperagakan dan disampaikan langsung oleh para *traceur* itu sendiri. Program acara dengan format *feature* ini layak untuk dikonsumsi oleh masyarakat dan memiliki beberapa keunggulan dalam penyajiannya, selain itu tayangan ini juga akan memberikan banyak pengetahuan tentang olahraga *Parkour* yang masih belum banyak diketahui oleh masyarakat luas.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dalam membuat karya program *feature* ini karena ada berbagai hal yang ingin disampaikan kepada penonton dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penonton.

1. Tujuan

- a. Membuat program *feature* dengan gaya penyajian pendekatan *performative* dengan objek olahraga *parkour* serta memberikan informasi mengenai sejarah sampai dengan eksistensi olahraga *parkour* yang belum pernah dibuat di Indonesia.
- b. Mengkenalkan olahraga *Parkour* kepada masyarakat luas.

2. Manfaat

- a. Sebagai sarana pengembangan keahlian dalam penciptaan program *feature* televisi.
- b. Menambah pembelajaran bagi masyarakat bahwa sebenarnya olahraga *Parkour* tidak berbahaya apabila dilakukan latihan secara rutin.

D. Tinjauan Karya

1. Program *feature* “Komunitas Unik” di Stasiun Televisi TRANS-7 episode “Melompat Jumpalitan”.



Capture. 1



Capture. 2



Capture. 3



Capture. 4

Capture 1-4. Potongan gambar program acara Komunitas Unik

Acara ini ditayangkan setiap hari Rabu pukul 00.00-00.30 wib. Dalam program acara ini mengangkat berbagai komunitas dan dari komunitas ini pula masyarakat bisa belajar memahami bahwa di balik keanehan dan perbedaan, kita tetap sama sebagai manusia di mata Tuhan. Informasi mengenai komunitas ini dikemas dalam bentuk perjalanan. *Host* akan memandu publik untuk mengetahui lebih dekat tentang sebuah komunitas yang tengah menjadi topik kontroversi di masyarakat. Dalam episode ini *host* memandu penonton mengikuti perjalanannya ke kota Yogyakarta. Kemudian *host* seakan-akan dicopet disebuah stasiun dan diselamatkan oleh beberapa orang yang menggeluti olahraga *Parkour* hingga bertemu komunitas *Parkour* yang ada di kota Yogyakarta, dan mengulas lebih dalam tentang komunitas *Parkour* tersebut. Program acara ini menjadikan objek

Parkour yang ditampilkan sebagai referensi program *feature* yang mengangkat tentang olahraga *Parkour*. Perbedaannya adalah, gaya penyajian yang akan digunakan dalam karya ini menggunakan pendekatan *performative* dan program *feature* ini tidak menggunakan *host*, melainkan narasumber sendiri yang langsung menjelaskan kepada penonton dan diselingi dengan aktivitas akrobatis dari *traceur parkour*.

2. Karya lain yang menjadi acuan yaitu film “Yamakasi” karya Julien Seri.



Capture. 5

Capture. 6



Capture. 7



Capture. 8

Capture 5-8. Potongan gambar film Yamakasi

Yamakasi adalah grup yang juga ada di dunia nyata. Yamakasi merupakan nama kelompok olah raga *parkour* di perancis. Dikisahkan, seorang bocah berusia sembilan tahun yang menderita lemah jantung bernama Djamel mengalami luka parah saat terjatuh

ketika dia berusaha melompati sebuah pohon bersama temannya. Agar bisa bertahan hidup, ia pun harus melakukan transplantasi jantung baru dalam waktu 24 jam. Jika tidak, maka nyawa Djamel akan melayang. Sayangnya, keluarga Djamel bukanlah keluarga mampu. Padahal, mereka membutuhkan setidaknya 58 ribu dollar Amreika untuk membayar operasi jantung tersebut pada *Heart Tranplant Corp (HTC)*. Tujuh pemuda (*Baseball, L'Araignee, La Bellette, Zicmu, Rocket, Sitting Bull dan Tango*) yg tergabung dalam kelompok Yamakasi pun datang menolong Djamel dan keluarganya. Mereka merampok rumah orang-orang kaya anggota *HTC* untuk membiayai operasi Djamel. Yamakasi sendiri berarti tujuh. Tujuh pemuda dengan keunikan dan kemampuan yang luar biasa. Mereka mampu bergerak cepat di udara, mampu melayang dan menaiki gedung layaknya *Spiderman* tanpa menggunakan alat bantu apapun. Kemampuan ini tak sekedar mereka lakukan untuk kesenangan tetapi juga menolong orang-orang tak mampu. Meski demikian aksi mereka tentu saja dibenci oleh para polisi. Karya ini menjadi acuan dalam pengambilan gambar pada olahraga *Parkour* yang cukup menantang ini, dalam film Yamakasi ini pengambilan gambar banyak menggunakan *low angle* karena *low angle* sangat memberikan kesan olahraga *Parkour* ini terlihat megah, dan tentunya agar pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti oleh penonton.

3. Referensi berikutnya adalah "*Jump Britain*".



Capture. 9



Capture. 10



Capture. 11



Capture. 12

Capture 9-12. Potongan gambar dari film dokumenter *Jump Britain*

“*Jump Britain*” adalah sebuah program dokumenter tentang *Free Running* yang disutradarai oleh Mike Christie. Video yang dibuat pada tahun 2005 ini memaparkan tentang petualangan Sébastien Foucan and Jérôme Ben Aoues, *free runners* dari *Jump London* yang menaklukkan beberapa ikon *landmark* di Inggris Raya melalui lompatan-lompatan mereka seperti *Edinburgh Castle* dan *Forth Rail Bridge* di Skotlandia, *the Giant's Causeway* dan *Derry's walls* di Irlandia Utara, *the Millennium Stadium* di Cardiff, *the Tyne Bridge* di Newcastle dan *the International Convention Centre* di Birmingham.

“*Jump Britain*” adalah salah satu referensi karya yang paling mendekati kesamaan gagasan dengan *feature* ini. Beberapa kesamaan antara lain tema dan konsep videografi. Perbedaannya adalah, konsep videografi dalam program *feature* yang akan dibuat ini terdapat banyak dekupase sehingga saat disambung secara *match cut* akan menampilkan kesan dinamis dan dramatik.

4. “*National Geographic Nomads : Mountain Bike Freeride*”.



Capture. 13



Capture. 14



Capture. 15



Capture. 16

*Capture 13-16. Potongan gambar dari tayangan dokumenter
National Geographic Nomads*

Tayangan ini merupakan program dokumenter buatan *National Geographic Nomad* yang berisi tentang aktivitas ekstrem sepeda gunung secara *freeride*. Karya ini dipandang mempunyai penampilan visual yang menarik disamping terdapat kesamaan tema dengan aktivitas ekstrem *parkour*. Karya ini nantinya akan digunakan sebagai referensi visual baik dari penempatan *angle* sampai komposisi gambar.

