

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Komunikasi antarbudaya yaitu proses komunikasi yang melibatkan orang - orang yang berasal dari latar belakang sosial budaya yang berbeda. Dalam keadaan ini komunikator dan komunikan sering dihadapkan pada kesalahan penafsiran pesan, karena masing masing individu memiliki budaya berbeda, karena nya ikut menentukan tujuan hidup yang berbeda - beda, juga menentukan cara berkomunikasi yang dipengaruhi oleh bahasa, aturan dan norma yang ada pada masing - masing budaya. Komunikasi antar budaya adalah setiap proses pembagian informasi, gagasan atau perasaan diantara mereka yang berbeda latar belakang budayanya. Proses pembagian informasi itu dilakukan secara lisan dan tertulis, juga bahasa tubuh, gaya atau penampilan pribadi, atau bantuan hal lain disekitarnya yang meperjelas pesan (Liliweri 2002). Indonesia tidak bisa dipisahkan dari kebudayaan, keragaman tradisi, bahasa dan masyarakatnya. Daya tarik akan warisan budaya yang beragam inilah yang menjadi ciri khas yang dimiliki bangsa Indonesia.



Gambar 1. 1 Warisan Budaya Tak Benda Indonesia

Sumber : Kemendikbud, 2021

Berdasarkan data dari kementerian pendidikan dan budaya (kemendikbud), sebanyak 1.728 telah ditetapkan sebagai warisan budaya yang dimiliki Indonesia. Kebudayaan tak benda tersebut meliputi, 491 warisan budaya dalam domain Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-Perayaan, 440 warisan budaya dalam domain Kemahiran dan Kerajinan Tradisional, 75 warisan budaya dalam domain Pengetahuan dan Kebiasaan Perilaku Mengenai Alam dan Semesta, 503 warisan budaya dalam domain Seni Pertunjukan, dan 219 warisan budaya dalam domain Tradisi Lisan dan Ekspresi. Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu wilayah di pulau Jawa yang memiliki jumlah warisan budaya tak benda yang beragam.

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan sebuah provinsi yang berada di pulau Jawa, provinsi ini terkenal dengan wilayah yang banyak dikunjungi oleh para turis lokal, dan turis asingnya. Wilayah Yogyakarta menjadi kota yang diberikan warisan budaya yang berpusat dari Kraton Ngayogyakarta, warisan tersebut terdiri dari budaya *tangible* (fisik) dan *intangible* (non fisik). Warisan budaya berbentuk fisik berupa kawasan cagar budaya dan benda - benda budaya, sedangkan warisan budaya berbentuk non fisik antara lain gagasan, sistem nilai atau norma, karya seni, sistem sosial atau perilaku sosial yang ada dalam masyarakat. Banyaknya potensi budaya yang ada di Yogyakarta menjadikan kota ini dijuluki kota budaya yang tidak sedikit para turis kunjungi. Perbedaan budaya dan suasana yang ada di Yogyakarta menjadi alasan untuk para turis datang berkunjung. Banyak destinasi yang bisa dikunjungi di Yogyakarta mulai dari desa wisata, bangunan cagar budaya, serta kesenian seperti wayang, tarian, olahraga dan destinasi wisata yang bervariasi.



Gambar 1. 2 Jumlah Wisatawan Mancanegara dan Nusantara

Sumber : Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta, 2022

Daya tarik keberagaman budaya yang terdapat di DIY memicu ketertarikan wisatawan untuk mengunjungi wilayah tersebut. Data di atas menjelaskan bahwa Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki daya tarik kebudayaan untuk para turis domestik maupun mancanegara, alasan tersebut diperkuat oleh data di bawah ini yang memaparkan jumlah total wisatawan mancanegara dan nusantara pada bulan Januari - Oktober 2022 sebesar 5.871.717. Melalui data tersebut, pada bulan Mei sampai Juli wisatawan yang berkunjung memiliki jumlah tertinggi dari bulan - bulan lainnya.

APLIKASI DATAKU  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Daftar : Kebudayaan

No	Daftar Dinas	Dinas	Tahun					Kecamatan	Distrik Desa	Kecamatan Desa
			2018	2019	2020	2021	2022			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Kabupaten	Jumlah Grup Kesenian	6.525,00	6.525,00	6.525,00	6.525,00	-	0,00		Daerah Perkotaan
2	Kabupaten	Jumlah Gedung Kesenian	187,00	187,00	187,00	187,00	-	0,00		Talunan
3	Kabupaten	Musik dan Alat Kebudayaan	40,00	40,00	40,00	40,00	-	0,00		Talunan
4	Kabupaten	Pengembangan Festival Seni dan Budaya	347,00	333,00	311,00	303,00	-	0,00		Talunan
5	Kabupaten	Beasiswa Budaya dan Kesenian	1.041,00	1.041,00	1.041,00	1.041,00	-	0,00		Talunan
6	Kabupaten	Beasiswa Budaya dan Kesenian	243,00	243,00	243,00	243,00	-	0,00		Talunan
7	Kabupaten	Beasiswa Budaya dan Kesenian yang Disalurkan	17,00	17,00	17,00	17,00	-	0,00		Kecamatan
8	Kabupaten	Jumlah Tiar Senir, Nita, dan Kesenian Cagar Budaya yang Berada	2.085,00	2.085,00	2.085,00	2.085,00	-	0,00		Talunan
9	Kabupaten	Pemerintah Pengkajian Cagar Budaya Berada dan Tiar Berada yang Berada	11,00	11,00	11,00	11,00	-	0,00		Talunan
10	Kabupaten	Pemerintah Pengkajian Budaya Berada yang Berada	12,00	12,00	12,00	12,00	-	0,00		Talunan
11	Kabupaten	Pemerintah Pengkajian Budaya Tiar Berada yang Berada	17,00	17,00	17,00	17,00	-	0,00		Talunan
12	Kabupaten	Jumlah Dana Menteri Budaya dan Kesenian yang Berada	9,00	9,00	9,00	9,00	-	0,00		Talunan

■ Total ■ Kabupaten ■ Kecamatan ■ Desa

APLIKASI DATAKU

Gambar 1.3 Tabel Data Keragaman Budaya DIY  
Sumber : Bapedda DIY, 2022

JUMLAH GRUP KESENIAN

Daftar Dinas : Kebudayaan  
Dinas : Kebudayaan  
Sumber Data : Dinas Kebudayaan  
Tahun : 2019

Tahun	GRUP	Kab. Sleman	Kab. Bantul	Kab. Gunungkidul	Kab. Kulon Progo	Kota Yogyakarta
2019	8.826,00	1.394,00	1.114,00	1.826,00	1.394,00	802,00
2020	8.826,00	1.394,00	1.114,00	1.826,00	1.394,00	802,00
2021	8.826,00	1.394,00	1.114,00	1.826,00	1.394,00	802,00
2022	8.826,00	1.394,00	1.114,00	1.826,00	1.394,00	802,00

Gambar 1.4 Tabel Data Jumlah Grup Kesenian DIY  
Sumber : Bapedda DIY, 2023

Berdasarkan pengumpulan data mengenai jumlah budaya serta potensi budaya yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta dari tahun 2019 sampai 2022 ini, grup kesenian yang tersebar ke semua wilayah tercatat dengan jumlah 8.826, jumlah tersebut merupakan data yang diperoleh dari Dinas Kebudayaan DIY. Jumlah tersebut menjelaskan banyaknya keragaman seni budaya yang tersebar di Daerah Istimewa Yogyakarta. Salah satu kesenian budaya yang ada di DIY adalah Jemparingan. Desa Kepuharjo merupakan desa yang berada di Cangkringan kabupaten Sleman, di desa tersebut terdapat olahraga tradisional yang dikenal



dengan nama Jemparingan, olahraga ini memiliki keunikan dari unsur budaya yang terdapat pada saat memainkannya, serta Desa Kepuharjo menyelenggarakan kegiatan ini sebagai tujuan untuk memperkenalkan kepada orang-orang muda agar tetap melestarikan budaya serta memiliki manfaat sebagai wadah untuk berkoordinasi serta bersilaturahmi sesama masyarakat di desa tersebut.

Jemparingan merupakan olahraga panahan tradisional yang ada sejak zaman kerajaan Mataram, permainan ini merupakan olahraga yang dimainkan oleh kalangan kerajan saja yaitu Kraton Ngayogyakarta. Jemparingan berasal dari kata "jemparing" yang mempunyai arti anak panah. Jemparingan mempunyai perbedaan dengan olahraga panahan modern, perbedaan tersebut terlihat jelas dari posisi membidik, olahraga jemparingan dilakukan dengan posisi *lenggah* (duduk), bersila dan bagi perempuan dilakukan dengan bersimpuh. Perbedaan selanjutnya terlihat dari atribut yang dikenakan para peserta jemparingan, peserta pria biasanya memakai surjan lengkap dengan jarik serta ikat kepala, sedangkan perempuan biasanya memakai kebaya. Keunikan dan adanya unsur budaya yang lekat dengan olahraga jemparingan bukan tanpa alasan dikarenakan jemparingan merupakan olahraga tradisional yang dikenal dan lahir dari kalangan kerajaan Jawa pada zaman dahulu.

Jemparingan bukan hanya sebagai olahraga saja, akan tetapi juga sebagai olah rasa serta sebagai salah satu cara untuk menjaga serta melestarikan budaya. Jika dilihat dari filosofinya, Jemparingan memiliki makna unsur seni budaya Jawa yang dalam. Makna yang paling dalam yaitu mengenai rasa, olahraga ini sangat mengedepankan rasa saat memainkannya, rasa disini berpengaruh saat akan membidik dan melepaskan anak panah. Selain rasa, fokus dan tenang merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, tenang dan fokus didapatkan ketika peserta menarik nafas panjang dan berkonsentrasi pada satu tujuan saja yaitu sasaran bidik. Jemparingan mempunyai banyak manfaat dan tujuan yang akan dirasakan, oleh sebab itu jemparingan merupakan salah satu olahraga yang memiliki seni di dalamnya.

Seni tersebut tergambar dari manfaat serta tujuan saat men - jemparing. Tujuannya yaitu membentuk jiwa ksatria. Dalam budaya Jawa, jiwa ksatria digambarkan memiliki 4 watak yaitu *Nyawiji*, *Greget*, *Sungguh*, serta *Ora mingkuh*. *Nyawiji* berhubungan dengan rasa bagaimana mengenal dan merasakan dengan baik, *Greget* berhubungan dengan kehidupan di dunia dan bagaimana melaksanakan hak & kewajiban sebagai manusia dan sesama manusia, *Sungguh* berhubungan dalam mengenal diri serta perbuatan yang akan dilakukan kepada yang lainnya, *Ora mingkuh* sebagai pribadi yang bertanggung jawab, harus tahu akan adanya sebab akibat.

Berdasarkan pemaparan tentang pemaknaan, tujuan dan manfaat olahraga tradisional jemparingan, penulis ingin mengangkat topik olahraga tradisional jemparingan untuk dijadikan sebuah karya. Disamping melihat keunikan dari sejarah dan filosofi dari jemparingan, alasan berikutnya penulis ingin mengangkat topik ini karena melihat minimnya informasi tentang olahraga tradisional jemparingan yang berada di media digital saat ini. Maka dari itu penulis ingin mengangkat dan membahas budaya jemparingan yang akan dikomunikasikan melalui bentuk pengemasan Feature video.

Menurut fathirahmi (2022) feature adalah karya audio visual yang mengangkat suatu topik yang dikemas secara kreatif dan semenarik mungkin. Video feature bisa dibuat seperti kronologi, kesaksian tokoh dan lokasi tidak harus nyata. Peneliti memilih penyampaian pesan berbentuk Feature video dikarenakan peneliti melihat pada era zaman sekarang ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju menjadi faktor penyebaran informasi yang juga berkembang. Media digital menjadi kemajuan teknologi dalam proses penyebaran informasi, maka dari itu penulis mengemas topik olahraga jemparingan dengan Feature video yang merupakan bentuk pengemasan dari media komunikasi audio

visual yang cocok untuk disebarakan melalui media elektronik menggunakan platform *YouTube*.

**FEB 2022 MOST-VISITED WEBSITES: SEMRUSH RANKING**  
RANKED BY THE AGGREGATED VISITS ACCORDING TO SEMRUSH, BASED ON TOTAL VISITS BY WEBSITE IN JANUARY 2022

R	WEBSITE	TOTAL VISITS	AVERAGE VISIT DURATION	TIME PER VISIT	PAGES PER VISIT	R	WEBSITE	TOTAL VISITS	AVERAGE VISIT DURATION	TIME PER VISIT	PAGES PER VISIT
1	GOOGLE.COM	98M	01:04	1:04:413	4.96	11	SHOPEE.ID	36.34	01:46	1:46:075	4.19
2	YOUTUBE.COM	24.1M	07:24	1:14:323	4.91	12	SIARAN1.COM	32.04	01:04	1:04:345	2.77
3	JEJAK.COM	17.6M	01:36	1:04:375	3.97	13	DOJAKU	31.44	01:04	1:04:510	2.67
4	FACEBOOK.COM	15.9M	07:24	1:04:305	3.71	14	KOMPAS.COM	30.34	02:04	1:04:075	4.33
5	TELEPONINDONESIA.COM	12.6M	01:04	1:04:415	2.97	15	EMPERA.COM	27.74	01:04	1:04:275	4.74
6	INDONESIA.COM	11.24M	02:04	1:04:305	3.44	16	BCD	27.24	01:46	1:04:305	1.83
7	SELINDONESIA.COM	11.14M	02:04	1:04:415	2.89	17	TRAFIK.COM	27.24	02:04	1:04:375	4.43
8	WALPOLINDONESIA.COM	10.94M	06:04	1:04:105	2.13	18	WALPOLINDONESIA.COM	26.84	01:04	1:04:475	2.66
9	GOOGLE.CO.ID	10.34M	02:04	1:04:415	4.39	19	INDONESIA.CO	25.84	01:04	1:04:210	3.01
10	INDONESIA.CO	10.24M	02:04	1:04:305	3.79	20	SIARAN1.COM	25.84	02:04	1:04:540	1.83

Gambar 1. 5 Data Kunjungan Terbanyak Website  
 Sumber : Semrush, 2022

Mengacu kepada data yang di atas, pada Februari 2022 tentang “daftar website yang paling banyak dikunjungi oleh pengguna internet di Indonesia” menunjukkan bahwa *YouTube* berada di posisi ke dua. Berdasarkan pemaparan data di atas, platform *YouTube* mendapat total kunjungan 241 juta kali dalam kurun waktu setahun sejak bulan Februari 2022 dengan kurun waktu kunjungan rata - rata 11 menit 52 detik. Dapat disimpulkan bahwa media digital menjadi sarana masyarakat untuk mencari dan menemukan informasi dengan lebih cepat dan mudah, memfasilitasi interaksi sosial dengan jangkauan yang lebih luas, serta dapat mengoptimalkan potensi dan produktifitas diri. Media digital membawa sebuah kemajuan dalam perkembangan proses komunikasi. Dengan alasan tersebut, peneliti ingin menggunakan platform media digital yang tersedia untuk membantu dalam proses distribusi pesan lewat Feature video.

Desa Kepuharjo, Kapanewon Cangkringan, Kabupaten Sleman menjadi objek penelitian yang penulis gunakan. Desa Kepuharjo menyelenggarakan olahraga



tradisional jemparingan besama dengan forum budaya sebagai ajang silaturahmi, koordinasi serta melestarikan budaya. Desa Kepuharjo menjadi pilihan penulis untuk dijadikan sebagai objek penelitian, karena melihat Desa Kepuharjo merupakan salah satu desa wisata yang ada di kabupaten sleman, maka dari itu kegiatan jemparingan bisa dijadikan sebagai sebuah promosi atau pengenalan untuk Desa Kepuharjo itu sendiri.

Proses mengkomunikasikan budaya dengan pengemasan berbentuk Feature video ini bisa menjelaskan bagaimana budaya jemparingan yang berada di Desa Kepuharjo ini bisa dilestarikan agar nilai - nilai budaya dan sejarah yang ada didalam nya tidak mati oleh perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju. Serta sebagai salah satu bentuk kontribusi Desa Kepuharjo untuk tetap bisa melestarikan budaya jemparingan dalam lingkup anak muda dan masyarakat luas. Komunikasi antar budaya menjadi jembatan untuk mengenalkan budaya jemparingan kepada masyarakat luas yang memiliki budaya yang berbeda. Video Feature dipilih sebagai media komunikasi audio visual karena melihat pada era globalisasi saat ini media digital merupakan media yang paling banyak diakses masyarakat.

Tentunya, dalam proses pembuatan video feature perlu adanya perencanaan yang matang serta proses produksi yang harus di pikirkan dengan matang dan terencana agar pesan dan informasi yang disampaikan bisa dikemas sedemikian rupa dengan baik dan memiliki alur yang rapi. Dalam pembuatan video feature ini, sutradara menjadi salah satu peran yang penting untuk perencanaan serta produksi pembuatan video feature.

Dalam suatu perencanaan serta produksi pembuatan sebuah video feature perlu adanya sebuah tim untuk menunjang segala aspek pengerjaan yang perlu dikerjakan untuk membuat karya video. Produksi serta perencanaan karya berbentuk video termasuk ke dalam pekerjaan dalam industri kreatif yang mana membutuhkan ketrampilan serta kreatifitas untuk membentuk satu kesatuan cerita serta alur yang menarik untuk dipertontokan, kelompok kerja yang dibentuk



seperti produser, sutradara, penyunting gambar, penulis cerita, penyunting artistik, penyunting suara menjadi satu kesatuan kelompok yang menjadi aspek penting dari proses pembuatan video. Proses tersebut memiliki tahap-tahap yang harus dilalui sebelum akhirnya karya tersebut bisa ditonton dan disebarluaskan, tahapan tersebut meliputi; pra produksi, produksi, serta pasca produksi. Dalam perencanaan dan proses produksi video feature penulis mengambil peran sutradara untuk membuat karya ini.

Sutradara adalah pimpinan tertinggi yang disebut juga sebagai komandan, tugas dari sutradara yaitu bertanggung jawab dalam proses syuting pra produksi, produksi dan pascaproduksi (Nugroho 2014). Sutradara memegang kendali lebih terhadap tanggung jawab kreatif yang harus dituangkan dalam setiap pekerjaan mulai dari tahap pra produksi, produksi sampai pasca produksi. Sutradara memegang kontrol dalam berjalannya tahapan produksi. Sutradara dituntut untuk menjadi pemimpin dalam setiap pengambilan keputusan dalam proses perencanaan dan produksi, ketrampilan teknis dan juga kemampuan pengetahuan serta penguasaan dalam mengorganisir orang menjadi bekal yang dibawa dalam setiap keputusan yang diambil.

Persiapan yang harus dilakukan pada tahapan pra produksi ini penulis membuat alur cerita proses penyampaian informasi dan pesan agar bisa runtut dan rapi, kemudian penulis berkoordinasi dengan DOP (*Director of Photography*) dan Penulis Naskah agar proses visualisasinya dapat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat. Selanjutnya, pada tahapan produksi penulis melakukan koordinasi dengan para masyarakat desa Kepuharjo untuk mengatur jalannya proses pengambilan gambar dan proses pengambilan informasi tentang topik yang akan disampaikan dalam video feature ini, dan terakhir masuk ke tahap pasca produksi, penulis berkoordinasi dengan *editor* untuk melakukan *controlling* dan juga *cross check* video yang nantinya akan disusun menjadi satu kesatuan cerita.

Kapasitas kreatif, kemampuan serta penguasaan yang menjadi pekerjaan seorang sutradara digunakan untuk bisa bekerja sama dengan seluruh anggota

kerja produksi yang lainnya. Sutradara akan bekerja sama dengan tim kerja yang lain untuk bisa menghasilkan sebuah karya yang maksimal. Maka dari itu, penulis bekerja sama dengan anggota lainnya untuk membuat video feature budaya Jemparingan dalam proses perencanaan ide, serta unsur - unsur lain yang dimasukkan ke dalam video, dengan begitu hasil akhir video feature budaya jemparingan di desa Kepuharjo merupakan kerja sama yang dilakukan penulis dengan anggota lain. Budaya Jemparingan merupakan salah satu olahraga tradisional yang tidak boleh redup oleh zaman yang semakin berkembang, maka dari itu adanya kesamaan tujuan membuat perencanaan dan proses produksi di buat dengan maksimal.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah : Bagaimana peran sutradara dalam pembuatan video feature jemparingan di Desa Kepuharjo?

## **1.3. Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini antara lain :

- a. Untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang budaya jemparingan yang ada di Desa Kepuharjo lewat pembuatan video feature.
- b. Mengetahui peran sutradara dalam proses perencanaan sampai produksi video feature.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Dengan memperhatikan latar belakang dan tujuan penelitian, maka diharapkan penelitian ini bisa bermanfaat sebagai :

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Memberikan kontribusi serta sarana pembelajaran dalam bidang ilmu komunikasi mengenai peranan sutradara dalam pembuatan video feature.

**1.4.2. Manfaat Praktis :**

Dengan adanya diharapkan melalui media komunikasi audio visual berbentuk video feature ini masyarakat bisa mengenal budaya jemparingan khususnya yang berada di Desa Kepuharjo serta ikut serta dalam pelestarian budaya yang sudah ada sejak zaman dahulu.

