

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi antar budaya 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 memperjelas 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 keberagam 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 DATA
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Daerah : Kebudayaan

No	Bidang Usaha	Deskripsi	Tahun					Kategori	Makna	Sumber Data
			2018	2019	2020	2021	2022			
1	Kesenian	Jasak Garas Kerasan	6.926,00	6.820,00	6.843,00	6.820,00	6.820,00	Gras	Tahanan	Daerah Kebudayaan
2	Kesenian	Jasak Garas Kerasan	147,00	151,00	147,00	147,00	147,00	Gras	Tahanan	Daerah Kebudayaan
3	Kesenian	Masukan dan Pakaian Tradisional	44,00	40,00	40,00	40,00	40,00	Gras	Tahanan	Daerah Kebudayaan
4	Kesenian	Pertunjukan Tradisi dan Seni Budaya	347,00	336,00	336,00	336,00	336,00	Kas	Tahanan	Daerah Kebudayaan
5	Kesenian	Seni Cagar Budaya yang Dibersihkan	1.041,00	1.041,00	1.041,00	1.041,00	1.041,00	Daerah	Tahanan	Daerah Kebudayaan
6	Kesenian	Seni Cagar Budaya yang Dibersihkan	341,00	341,00	341,00	341,00	341,00	Daerah	Tahanan	Daerah Kebudayaan
7	Kesenian	Berkas Cagar Budaya yang Dibersihkan	11,00	11,00	11,00	11,00	11,00	Kawasan	Tahanan	Daerah Kebudayaan
8	Kesenian	Jasak Talar Berca, Bika, dan Kerajinan Candi dan Seni Budaya yang Dibersihkan	4.943,00	4.943,00	4.943,00	4.943,00	4.943,00	Daerah	Tahanan	Daerah Kebudayaan
9	Kesenian	Pertunjukan Pertunjukan Seni Budaya dan Seni Tari Daerah yang Dibersihkan	11,00	11,00	11,00	11,00	11,00	%	Tahanan	Daerah Kebudayaan
10	Kesenian	Pertunjukan Pertunjukan Seni Budaya yang Dibersihkan	11,00	11,00	11,00	11,00	11,00	%	Tahanan	Daerah Kebudayaan
11	Kesenian	Pertunjukan Pertunjukan Seni Budaya yang Dibersihkan	11,00	11,00	11,00	11,00	11,00	%	Tahanan	Daerah Kebudayaan
12	Kesenian	Jasak Tradisional dan Seni Budaya yang Dibersihkan	11,00	11,00	11,00	11,00	11,00	Daerah	Tahanan	Daerah Kebudayaan

Gambar 1.3 Tabel Data Keragaman Budaya DIY

Sumber : Bapedda DIY, 2022

JUMLAH GRUP KESENIAN
Bidang Usaha : Kebudayaan
Daerah : Kebudayaan
Sumber Data : Dinas Kebudayaan
Sektor : Garas

Tahun	DIY	Kab. Sleman	Kab. Bantul	Kab. Gunungkidul	Kab. Kulon Progo	Kota Yogyakarta
2019	6.820,00	1.549,00	1.114,00	1.070,00	104,00	400,00
2020	6.820,00	1.549,00	1.472,00	1.070,00	1.041,00	70,00
2021	6.820,00	1.549,00	1.070,00	1.041,00	1.041,00	147,00
2022	6.820,00	1.549,00	1.041,00	1.041,00	1.041,00	70,00

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 sempat terancam hampir punah karena peminatnya yang semakin sedikit, terutama setelah meninggalnya Paku Alam VIII, salah satu pendukung jemparingan. KOMPAS.com (2009) Dua belas dari total 36 jenis kesenian tradisional di Kabupaten Sleman terancam punah karena sudah tidak banyak kelompok yang memainkannya lagi. Jika tidak ada hal yang dilakukan, kesenian-kesenian itu akan mengikuti jejak empat kesenian lain yang telah terlebih dulu hilang dari Sleman. Sangat disayangkan jika penerus bangsa tidak melestarikan seni memanah ini. Kawula muda harus punya kesadaran diri untuk menjaga dan melestarikan budaya, termasuk olahraga tradisional satu ini, semua pihak pun harus turut menjaga kelestarian budaya Jemparingan agar tetap hidup dan dikenal banyak orang, karena warisan budaya Indonesia menjadi identitas bagi rakyat-rakyatnya.

Jemparingan merupakan olahraga panahan tradisional yang ada sejak zaman kerajaan Mataram, permainan ini merupakan olahraga yang dimainkan oleh kalangan kerajaan 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 penjelasan tersebut, penulis ingin mengangkat dan membahas budaya jemparingan yang akan dikomunikasikan melalui bentuk pengemasan Video Feature.

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, video

feature merupakan bentuk pengemasan dari media komunikasi audio visual yang cocok untuk disebarakan melalui media elektronik menggunakan platform *YouTube*.

RANK	WEBSITE	TOTAL VISITS	AVERAGE VISIT DURATION	PAGES PER VISIT	RANK	WEBSITE	TOTAL VISITS	AVERAGE VISIT DURATION	PAGES PER VISIT
1	GOOGLE.COM	341M	22.6M	23K-41K	11	SHOPEE.CO.ID	46.1M	12.4M	20K-26K
2	YOUTUBE.COM	241M	37.3M	11M-22K	12	INDONESIA.CO.ID	42.9M	14.0M	16K-23K
3	SIKSI.CO.ID	179M	21.1M	14K-27K	13	DIKORPRI	41.6M	13.3M	15K-21K
4	FACEBOOK.COM	159M	17.4M	20K-32K	14	ARTIKELAN.COM	38.2M	12.4M	16K-25K
5	WALAHUMAKHLAQ	156M	21.6M	15K-40K	15	BERITA123.COM	33.9M	9.8M	11K-17K
6	KOMPAS.COM	147M	31.2M	20K-30K	16	RIJI	31.9M	11.4M	16K-25K
7	KOMPAS.COM	107M	33.8M	15K-41K	17	TRUMP.CO.ID	31.2M	7.5M	14K-27K
8	WALAHUMAKHLAQ	72.9M	31.7M	15K-40K	18	BERKORONA	28.9M	8.7M	12K-47K
9	GOOGLE.COM	58.3M	11.7M	16K-40K	19	ARTIKELAN.COM	27.9M	11.5M	16K-21K
10	WALAHUMAKHLAQ	48.9M	11.3M	20K-30K	20	SALAM24.COM	25.9M	12.8M	16K-24K

Gambar 1. 5 Data Kunjungan Terbanyak Websites

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 video feature.

Desa Kepuharjo, Kapanewon Cangkringan, Kabupaten Sleman menyelenggarakan olahraga jemparingan besama dengan forum budaya sebagai ajang silaturahmi, koordinasi serta melestarikan budaya. Proses

mengkomunikasikan budaya dengan pengemasan berbentuk video feature ini bisa menjelaskan bagaimana budaya jemparingan yang berada di Desa Kepuharjo ini bisa dilestarikan agar nilai - nilai budaya dan sejarah yang ada didalamnya 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, penulis menjadi penulis naskah yang berperan penting untuk pembuatan cerita ke dalam bentuk 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 dipertontonkan, kelompok kerja yang dibentuk seperti produser, sutradara, penyunting gambar, penulis cerita, penyunting artistik, penyuntig suara menjadi satu kesatuan kelompok yang menjadi aspek penting dari proses pembuatan video. Proses tersebut memiliki tahap tahap yang harus di lalui 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 sebagai penulis naskah untuk membuat karya ini, sebelum ingin membuat

karya video perlu diawali dengan pembentukan ide dan gagasan yang merupakan peran dari penulis naskah atau *script writer*. Penulis Naskah merupakan orang yang bertanggung jawab untuk menuangkan gagasan ide ke dalam bentuk tulisan dengan berupa gambaran yang akan di kemas dalam bentuk video. Dalam tahapan pra produksi ini penulis naskah membuat alur cerita proses penyampaian informasi dan pesan agar bisa runtut dan rapi, kemudian penulis naskah berkoordinasi dengan DOP (Director of Photography) untuk membuat storyboard agar proses visualisasinya dapat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat. Selanjutnya, pada tahapan produksi penulis naskah 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 naskah berkoordinasi dengan editor untuk melakukan controlling dan juga cross check video yang nantinya akan disusun menjadi satu kesatuan cerita.

Script Writer adalah seorang pekerja kreatif yang menulis cerita dan skenario / script, atau scenario saja, untuk sebuah tayangan audio visual. Salah satunya adalah tayangan *Feature*. Seperti tayangan audio visual lainnya, *Feature* tak pernah lepas dari peranan seorang *script writer*. *Feature* adalah suatu program yang bersifat menghibur, mendidik, memberikan informasi, mengenai aspek kehidupan dengan gaya yang bervariasi. Dalam tayangan *feature*, scenario lebih dikenal dengan sebutan naskah / *script*. *Script Writer* memiliki tugas penting dalam membangun cerita melalui jalan cerita yang baik dan logis, serta menjabarkan ide / gagasan melalui jalan cerita dan bahasa, dan harus mampu menyampaikan maksud / pesan tayangan audio visual tersebut.

Di dalam sebuah produksi audio visual *Script Writer* memiliki peran yang sangat penting. Sebab, scenario adalah intisari atau secara ekstrem bisa disebut roh / jiwa dari terbentuknya cerita dalam sebuah tayangan audio visual. Di dalam penulisan naskah feature, *Script Writer* bertugas menulis naskah yang di dalamnya terdapat beberapa informasi di antaranya ; *Sequence* / babak, Video, Narasi serta Durasi. Namun, pekerjaan *Script Writer* tidak hanya berhenti sampai kertas, karena

selain harus memikirkan agar cerita enak dibaca secara tulisan oleh produser, kru, serta pemain, yang lebih lagi *Script Writer* harus ikut membayangkan bagaimana visualisasi tulisan tersebut bila menjadi sebuah tontonan *feature*. Hal ini tentunya membutuhkan kepekaan membayangkan gambar yang akan dihasilkan oleh sebuah tulisan sehingga menjadi tayangan yang diminati penontonnya. Naskah yang sudah dibuat oleh *Script Writer* dan sudah disetujui oleh sutradara, kemudian divisualisasikan menjadi sebuah tontonan yang menarik oleh sutradara di bantu pemain dan kru. Sutradara dan pemain tidak bisa mengarang cerita sendiri tanpa adanya bahan tulisan dari *Script Writer*. Jadi dapat diketahui bahwa peran *Script Writer* sangatlah penting dalam sebuah tayangan audio visual, khususnya tayangan *Feature*.

Rancangan feature video akan diunggah melalui Youtube. Pada video tersebut berupa tentang menjelaskan pemakaian alat panahan nya, menjelaskan sikap dan posisi saat akan membidik dan melepaskan busur, menjelaskan pakaian dan busana yang dikenakan, dan lain sebagainya. Dan juga pada bagian isi video feature ini, akan ditampilkan narasumber yang akan menjelaskan tentang budaya jemparingan ini guna untuk mendapatkan informasi dengan jelas dan lengkap kepada khalayak.

1.2. Rumusan Masalah

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

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1.3. Tujuan Masalah

- a. Untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang budaya jemparingan yang ada di Desa Kepuharjo lewat pembuatan video feature.
- b. Mengetahui peran penulis naskah 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 penulis naskah 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.