

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhaya, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Daya tarik akan warisan budaya yang beragam inilah yang menjadi ciri khas yang dimiliki bangsa Indonesia.

Gambar 1.1.1 Warisan Budaya Takbenda Indonesia



(Sumber: *Delineasi - Direktorat Pelindungan Kebudayaan, 2022*)

Berdasarkan data dari kementerian pendidikan dan budaya (Kemendikbud, 2022), 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 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 1.1.2. Tabel Data Keragaman Budaya DIY

(Sumber: BAPPEDA, Badan Perencanaan Pembangunan Penelitian Dan Pengembangan,

**APLIKASI DATA
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Daerah: **Kabupaten**

No	Nama Daerah	Daerah	Tahun						Jumlah	Sifat Data	Sumber Data
			2016	2017	2017	2018	2019	2020			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	Hobokanaan	Daerah Istimewa Yogyakarta	5.885,00	6.829,00	5.048,00	3.126,20			Grup	Tahunan	Daerah Kabupaten
2	Hobokanaan	Kabupaten Gunung Kidul	407,00	437,00	405,00	137,00			Grup	Tahunan	Daerah Kabupaten
3	Hobokanaan	Kabupaten Gunung Kidul Kabupaten	46,00	33,00	48,00	28,00			Grup	Tahunan	Daerah Kabupaten
4	Hobokanaan	Kabupaten Gunung Kidul Kabupaten Kabupaten	11,00	10,00	11,00	11,00			Grup	Tahunan	Daerah Kabupaten
5	Hobokanaan	Kabupaten Gunung Kidul Kabupaten Kabupaten Kabupaten	1.405,00	1.487,00	1.402,00	1.407,00			Grup	Tahunan	Daerah Kabupaten
6	Hobokanaan	Kabupaten Gunung Kidul Kabupaten Kabupaten	242,00	343,00	242,00	101,00			Grup	Tahunan	Daerah Kabupaten
7	Hobokanaan	Kabupaten Gunung Kidul Kabupaten Kabupaten	11,00	11,00	12,00	11,00			Grup	Tahunan	Daerah Kabupaten
8	Hobokanaan	Kabupaten Gunung Kidul Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten	2.945,00	3.331,00	2.606,00	1.589,00			Grup	Tahunan	Daerah Kabupaten
9	Hobokanaan	Kabupaten Gunung Kidul Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten	13,00	16,00	12,00	13,00			%	Tahunan	Daerah Kabupaten
10	Hobokanaan	Kabupaten Gunung Kidul Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten	10,00	13,00	14,00	13,00			%	Tahunan	Daerah Kabupaten
11	Hobokanaan	Kabupaten Gunung Kidul Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten	11,00	16,00	16,00	20,00			%	Tahunan	Daerah Kabupaten
12	Hobokanaan	Kabupaten Gunung Kidul Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten Kabupaten	4,00	14,00	13,00	25,00			%	Tahunan	Daerah Kabupaten

● Data ● Sembilan ● Sembilan ● Sembilan ● Sembilan

Accuracy: 100%

2022)

Tabel 1.1.3. Tabel Data Jumlah Grup Kesenian DIY

JUMLAH GRUP KESENIAN

Kabupaten: Kabupaten
Daerah: Kabupaten
Sumber Data: Daerah Kabupaten
Daerah: Grup

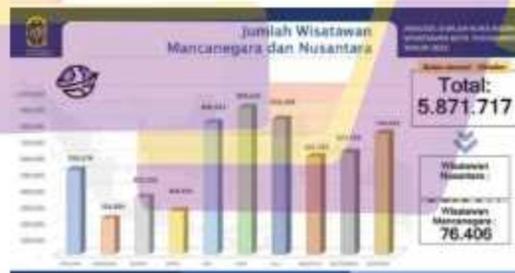
Tahun	DIY	Kab. Bantul	Kab. Bantul	Kab. Gunungkidul	Kab. Kulon Progo	Kota Yogyakarta
2014	6.829,00	1.389,00	1.214,00	3.039,00	1.200,00	410,00
2015	6.829,00	1.389,00	1.411,00	3.039,00	1.200,00	410,00
2016	6.829,00	1.389,00	1.411,00	3.039,00	1.200,00	410,00
2017	6.829,00	1.389,00	1.411,00	3.039,00	1.200,00	410,00

(Sumber: Dinas Kebudayaan DIY, 2022)

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.

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.

Gambar 1.1.4. Jumlah Wisatawan Kota Yogyakarta tahun 2022



(Sumber: Badan Pusat Statistik Provinsi D.I Yogyakarta, 2022)

Jemparingan merupakan olahraga panahan tradisional yang ada sejak zaman kerajaan mataram, permainan ini merupakan olahraga yang dimainkan oleh kalangan kerajaan saja yaitu Keraton 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 memaikkannya, 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 memiliki 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 njemparing. Tujuan nya 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 Verthiarahmi (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, *feature* video merupakan bentuk pengemasan dari media komunikasi audio visual yang cocok untuk disebarakan melalui media elektronik menggunakan platform Youtube.

Gambar 1.1.5. Data Kunjungan Terbanyak Websites di Indonesia

#	WEBSITE	TOTAL VISITS	UNIQUE VISITORS	AVERAGE TIME ON SITE
1	GOOGLE.COM	83.9M	15.4M	2:06:47
2	YOUTUBE.COM	69.7M	17.3M	1:00:52
3	SIKSI.CO.ID	11.9M	21.1M	1:00:02
4	INDONESIA.CO	9.6M	17.4M	1:00:50
5	BERITA19.COM	9.5M	17.9M	1:00:47
6	ADARASIDAK	9.1M	21.8M	2:00:26
7	SEMSEKSI.COM	8.7M	22.8M	1:00:47
8	SEMSEKSI.COM	7.9M	20.7M	1:00:16
9	SEMSEKSI.COM	7.8M	17.7M	1:00:47
10	SEMSEKSI.COM	7.4M	12.3M	1:00:28
11	SEMSEKSI.COM	6.2M	11.4M	1:00:50
12	SEMSEKSI.COM	6.1M	16.0M	1:00:50
13	SEMSEKSI.COM	5.8M	12.9M	1:00:21
14	SEMSEKSI.COM	5.5M	9.9M	1:00:57
15	SEMSEKSI.COM	5.4M	11.8M	1:00:50
16	SEMSEKSI.COM	5.3M	7.9M	1:00:47
17	SEMSEKSI.COM	5.2M	6.1M	1:00:47
18	SEMSEKSI.COM	5.0M	12.9M	1:00:21
19	SEMSEKSI.COM	4.9M	12.9M	1:00:21
20	SEMSEKSI.COM	4.8M	12.9M	1:00:21

(Sumber: Semrush, 2022)

Data yang mengacu kepada penilaian dari (Semrush, 2022) 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 10 menit 55 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 produktivitas 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 bersama dengan forum budaya sebagai ajang silaturahmi, koordinasi serta melestarikan budaya. 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 di dalamnya 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 dipikirkan 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, editor 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 keterampilan serta kreatifitas untuk membentuk satu kesatuan cerita serta alur yang menarik untuk dipertontonkan, kelompok kerja yang dibentuk seperti produser, editor, 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 editor untuk membuat karya ini.

Produksi video *feature* melibatkan suatu kerabat kerja yang masing-masing memiliki peran dan tanggung jawab sesuai dengan bidang pekerjaannya. Mulai dari produser, sutradara, editor, penata kamera, kameramen, penulis naskah, penata artistik, dan sebagainya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa lahan pekerjaan di bidang kreatif lebih tepatnya dalam pembuatan video menjadi semakin terbuka dan penuh persaingan serta menuntut dimilikinya kemampuan profesional pada bidang pekerjaan tertentu. Dengan banyaknya pembagian tugas dalam pembuatan *feature* video ini, penulis memilih untuk mengambil bagian di tahapan *editing* atau menjadi editor. Mengenai *video editor*, Dancyger (2011) mengatakan bahwa seorang *video editor* memiliki tugas penting dalam membentuk atau membangun sebuah satu kesatuan *footages* yang dibuat sesuai dengan *visi director*.

Dari berbagai tahap pembuatan suatu video iklan, peran editor sangatlah penting, karena bila video memiliki tujuan untuk memberikan informasi atau cerita yang baik, maka seorang editor harus menggunakan pengandaian, emosi, dan juga tujuan yang jelas agar hasil diinginkan dapat tercapai dengan baik. *editor video* merupakan orang yang akan menyusun dan merangkai ulang beberapa rekaman video menjadi satu rangkaian video yang memiliki cerita dan informasi yang ingin disampaikan kepada penonton. Erlyana (2021), menjelaskan bahwa

proses terakhir adalah pascaproduksi, di mana pada tahapan ini merupakan tahapan *editing* yang diproduksi. Proses ini berhubungan dengan penggunaan *software* yang sesuai untuk *editing* foto maupun *video*, sehingga pada materi ini pembicara menunjukkan penggunaan *software* terkait secara langsung. *Editing* dilakukan untuk memaksimalkan hasil dari foto atau *video* yang diambil sehingga dapat menyesuaikan dengan konsep yang telah ditentukan dari awal.

Itulah yang menjadi alasan penulis memilih divisi editor di pengerjaan karya tugas akhir ini, penulis ingin lebih memahami lebih dalam lagi perihal proses pasca produksi. Kapasitas kreatif, kemampuan serta penguasaan yang menjadi pekerjaan seorang editor digunakan untuk bisa bekerja sama dengan seluruh anggota kerja produksi yang lainnya. Editor akan bekerjasama 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 anggotalain. 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 dibuat dengan maksimal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah nya adalah: Bagaimana peran editor dalam *color grading* pada 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 editor 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 editor dalam pembuatan video *feature*.

1.4.2. Manfaat Praktis

Video ini diharapkan memperkenalkan budaya jemparingan melalui media komunikasi audio visual berbentuk video *feature* kepada masyarakat nasional dan internasional.

