

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Karya

Olahraga menjadi salah satu kegiatan dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki berbagai manfaat. Aktivitas ini dapat meningkatkan daya tahan tubuh, memperbaiki fungsi jantung, dan mempertahankan metabolisme tubuh. Olahraga pun juga memberikan manfaat untuk kesehatan mental, khususnya mengurangi stres yang dialami oleh individu (Kosen et al., 2025).

Selain memberikan manfaat pada tubuh, ada juga hal positif lainnya yang didapatkan dengan melakukan aktivitas olahraga. Hal ini didapatkan dari aktivitas olahraga seni bela diri. Seni bela diri merupakan bentuk kesenian yang dapat dijadikan sebagai alat untuk melindungi diri sendiri dari berbagai ancaman (Habsary et al., 2023). Untuk di sektor olahraga itu sendiri, seni bela diri ini dikenal dengan sebutan olahraga tarung atau *combat sport*.

*Combat sport* atau yang dikenal dengan olahraga tarung adalah sebuah cabang olahraga kontak fisik yang secara umum melibatkan dua petarung yang bertarung satu sama lain di dalam aturan tertentu (Barley & Harms, 2021). Cabang olahraga tarung pun juga telah memiliki tempatnya sendiri di dunia olahraga, di mana sudah ada banyak acara pertandingan olahraga tarung dalam skala internasional. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kejuaraan dunia yang hadir di setiap cabang *combat sport* (Tabben et al, 2014).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Saat ini, di Indonesia sendiri, sudah ada berbagai organisasi atau promotor yang gencar mengadakan pertandingan *combat sport*. Contohnya adalah Byon Combat yang didirikan oleh Yoshua Marcellos pada 2023 silam. Byon Combat menghadirkan dua kategori pertandingan, yakni tinju (*boxing*) dan *kickstriking* (Byon Combat, n.d.) *Kickstriking* ini sendiri adalah kategori baru yang diperkenalkan oleh Byon Combat dan merupakan hasil dari gabungan dua disiplin bela diri *striking*, yakni *kickboxing* dan *muay thai*. Melansir liputan6.com (Indrasari, 2025), cabang ini resmi diperkenalkan pertama kali dalam *Emergency Press Conference* Byon Combat Showbiz Vol. 5 pada Juni 2025 lalu.

Kemudian, ada juga Holywings Sport Show (HSS) yang telah berdiri sejak 2022 lalu. Organisasi penyelenggara pertandingan *combat sport* yang didirikan oleh Holywings Group ini berfokus pada olahraga tinju sebagai primadonanya. Melansir inews.id (Sembiring, 2025), Paris Parnandes menjabat sebagai Chief Executive Officer (CEO) dari HSS. Ada dua kategori acara yang diadakan. Pertama, ada Holywings Sport Show Series yang menjadi wadah bagi atlet profesional dan para *influencer* yang bertanding. Acara ini pun menjadi acara dengan skala terbesar yang dibuat oleh Holywings Sport Show. Kedua, ada Holywings Sport Night (HSN) yang berfokus dalam menaikkan pamor para petinju daerah (HSS, n.d.)

Terakhir, ada Baku Hantam Championship (BHC) yang turut meramaikan sektor *combat sport* di Indonesia. Organisasi yang dipimpin oleh Rudy “Golden Boy” Agustian ini merupakan salah satu organisasi *event* bela diri yang sudah banyak menyelenggarakan berbagai acara. BHC sendiri juga sudah didukung oleh Asosiasi Olahraga Kombat Indonesia (AOKI). Melansir Antara News (Kuncahyo, 2022) Baku Hantam Championship (BHC) hadir pertama kali pada 2022, tepatnya pada 28 Juli di Bengkel Space SCBD, Jakarta Selatan. Dalam BHC itu sendiri, terdapat beberapa aturan tanding yang dilaksanakan di BHC dan merupakan aturan buatan sendiri. Dilansir dari Tempo.co (Febriansyah & Yunus, 2023), ada *rules* “Baku Pukul” yang memperbolehkan para atlet untuk

mengeluarkan segala jenis pukulan (*jab, straight, hook, uppercut, spinning back fist, superman punch*). Kemudian, hadir “*Baku Hajar*” atau aturan yang menggabungkan disiplin bela diri *muay thai* dan *kickboxing*. Terakhir, ada *rules “Baku Tumbuk”*, sebuah aturan yang menyerupai aturan *mixed martial arts* (MMA) yang memperbolehkan para atlet untuk bertarung dengan teknik *striking* (pukulan dan tendangan) serta *ground and pound* (pertarungan bawah). Aturan ini tidak memperbolehkan *submission* atau teknik kuncian saat lawan berada di bawah. Hadirnya ketiga aturan tersebut yang dibawa oleh BHC di sektor *combat sport* Indonesia menunjukkan adanya upaya dalam menghadirkan berbagai variasi, khususnya dari format pertandingan. Inovasi tidak hanya terbatas pada cabang bela diri yang sudah ada sebelumnya, tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan industri yang mengarah pada langkah adaptif terhadap industri *combat sport* sebagai olahraga dan hiburan.

Masih mengenai inovasi, ada juga salah satu acara kompetisi olahraga tarung yang dikemas dengan tema tarung jalanan bernama Baku Hantam Street Fight yang menjadi inovasi terbaru BHC. Baku Hantam Street Fight hadir pertama kali pada Februari 2025 lalu dan pertandingannya ditayangkan secara eksklusif dari kanal Youtube resmi Rudy “Golden Boy” Agustian (2025). Melalui unggahan video di akun Tiktok resmi Golden Boy (2025), Baku Hantam Street Fight berada di bawah naungan

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

Asosiasi Olahraga Kombat Indonesia (AOKI) yang juga langsung diketuai oleh Rudy “Golden Boy” Agustian dan didukung oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Tangerang Selatan dan Muay Thai Tangerang Selatan. Keterlibatan ketiga organisasi ini dalam BHSF menunjukkan bahwa ada upaya pelebagaan dalam pelaksanaannya. Kehadiran AOKI, KONI, dan Muay Thai Tangerang Selatan memperlihatkan adanya proses transformasi praktek tarung jalanan menjadi bagian dari industri *combat sport* yang lebih terstruktur.

Dalam pelaksanaan Baku Hantam Street Fight, para petarung juga tidak dibiarkan bertarung begitu saja di tengah. Terdapat dua wasit yang disiapkan untuk memimpin pertandingan dan menjaga keamanan para peserta. Ada juga dua sekuriti yang bertugas untuk mengamankan para penonton di arena. Terlepas dari konsep tarung jalanan dalam pengemasannya, keamanan peserta menjadi yang utama.

Mengenai aspek keamanan, dari video unggahan di akun TikTok resmi Golden Boy (2025), ada dua jenis *gloves* yang digunakan. Untuk peserta pemula, ada *gloves* tinju yang disediakan. Bagi para atlet profesional, sarung tinju *mixed martial arts* (MMA) yang dipakai di atas matras. Tidak hanya itu, Baku Hantam Championship (BHC) menghadirkan tenaga medis dan ambulans sebagai bagian dari langkah preventif menghadapi segala bentuk cedera. Rangkaian regulasi tersebut memperlihatkan adanya proses perubahan ke bentuk olahraga, di mana pertandingan di BHSF berjalan di bawah pengawasan serta standar keselamatan sebagai bagian dari protokol keselamatan dalam pelaksanaan pertandingan olahraga.

Hadirnya Baku Hantam Street Fight (BHSF) pun tidak hanya berangkat dari keinginan untuk meramaikan sektor *combat sport* Indonesia. Berdasarkan unggahan akun TikTok resmi Golden Boy (2025), alasan diciptakannya acara ini berangkat dari keresahan Rudy akan maraknya kasus tawuran yang terjadi di masyarakat. Rudy berupaya untuk berpartisipasi dalam mengurangi

fenomena tawuran ini melalui BHSF. Oleh karena itu, acara ini terbuka untuk semua kalangan, baik kalangan non atlet maupun atlet profesional.

Terlepas dari cerita mengenai alasan hadirnya, Baku Hantam Street Fight berada di ruang yang kompleks. Meskipun terdapat sejumlah regulasi dan berbagai lembaga yang mengawasi dalam pelaksanaannya, inovasi yang dibawa oleh BHC tersebut memunculkan berbagai pertanyaan. Konsepnya yang mengangkat tarung jalanan sebagai tema utama yang berbeda dengan pertandingan cabang bela diri konvensional membuat para penonton mempertanyakan batas antara kekerasan dan bentuk kebaruan dalam sektor olahraga. Acara yang dilaksanakan di area publik ketimbang arena olahraga kerap memunculkan pertanyaan mengenai batasan antara tontonan hiburan, olahraga, dan konsumsi kekerasan di ruang yang terbuka bagi banyak orang. Lalu, bentuk penolakan masyarakat juga terlihat dari salah satu video TikTok Golden Boy (2025) yang mengatakan hadirnya BHSF tidak memberikan manfaat sama sekali.

Adanya ragam respons masyarakat yang muncul dari kehadiran Baku Hantam Street Fight (BHSF) menunjukkan bahwa inovasi tersebut tidak dapat dilihat sebagai *event* olahraga semata. Inovasi ini di satu sisi dilihat sebagai bentuk kebaruan dari sektor *combat sport* Indonesia dan hadir sebagai bagian dari upaya mengurangi fenomena tawuran yang marak di masyarakat. Akan tetapi, konsep tarung jalanan yang diangkat sebagai tema utama dalam acara ini kerap membuat publik mempertanyakan batasan antara olahraga, hiburan, dan legitimasi kekerasan. Kompleksitas yang terkandung di dalam fenomena ini membuat penulis tertarik untuk mengulas lebih lanjut menjadi sebuah karya jurnalistik dalam bentuk *longform multimedia storytelling*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

*Longform* dapat dipahami sebagai konsep penyampaian informasi yang lebih mendalam apabila dibandingkan dengan berbagai berita pada umumnya (Yanti & Susanto, 2020). Multimedia merupakan gabungan dari banyaknya elemen (teks, video, foto, dan suara) ke dalam satu wadah (Vaughan, 2008). Dari definisi *longform* dan multimedia, penulis tertarik untuk menjadikan *longform* sebagai wadah dalam mengangkat fenomena ini. Konsep penyampaian informasi yang lebih mendalam memungkinkan para pembaca dapat semakin memahami fenomena yang saat ini terjadi di sektor *combat sport*. Terlebih juga karena inovasinya yang masih terbilang baru serta batasannya yang masih abu-abu membuat penulis semakin yakin untuk membawa fenomena ini ke dalam format *longform*.

Hadirnya multimedia di dalam karya penulis pun juga menjadi bagian dalam menyampaikan isi cerita. Tidak hanya bergantung pada teks, elemen-elemen lainnya seperti foto, video, dan suara pun juga hadir agar para pembaca merasakan pengalaman imersif dalam memahami konsep tarung jalanan yang dikemas menjadi pertandingan olahraga. Dengan hadirnya konsep-konsep tersebut, diharapkan karya penulis dapat memberikan pemahaman secara lebih menyeluruh kepada para pembaca terkait fenomena transformasi praktek *street fight* yang dikemas menjadi pertandingan olahraga dengan sejumlah regulasi dan lembaga yang menaungi pelaksanaannya.

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 1.2 Tujuan Karya

Karya ini disusun oleh penulis dengan tujuan sebagai berikut:

- A. Mengangkat cerita mengenai konsep *street fight* yang dibuat menjadi pertandingan *combat sport* sebagai salah satu bentuk evolusi di dunia *combat sport* Indonesia.
- B. Menghasilkan karya tulisan dengan jumlah kata sekitar 2.500-3.500 kata.
- C. Menyertakan berbagai macam elemen multimedia meliputi teks, foto, infografis, video, dan audio.
- D. Menerbitkan karya tulisan ke media atau *website* pribadi.

## 1.3 Kegunaan Karya

### 1. Kegunaan Akademis

Adanya pembuatan karya “*Longform Multimedia Storytelling ‘Street Fight Sebagai Babak Baru Dalam Dunia Combat Sport’*” ini diharapkan mampu menjadi bahan referensi bagi universitas untuk mengembangkan studi serta pengembangan kurikulum yang berkaitan dengan dunia olahraga.

### 2. Kegunaan Praktis

*Longform* ini diharapkan dapat membuka wawasan mengenai inovasi-inovasi yang diciptakan dalam dunia *combat sport* di Indonesia.

### 3. Kegunaan Sosial

*Longform* ini diharapkan dapat memberikan pandangan kepada masyarakat mengenai adanya perkembangan di dunia *combat sport* Indonesia yang dikemas dengan *entertainment* dengan mengutamakan keselamatan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A