

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Dalam membuat *longform* ini, penulis membutuhkan karya-karya terdahulu sebagai referensi. Oleh karena itu, terdapat dua karya sejenis relevan yang dipilih oleh penulis sebagai berikut:

2.1.1. Mereka Memilih Bertarung Sportif di Ring Tinju, Bukan Tawuran di Jalanan (Artikel *longform* karya Kompas)



Gambar 2.1.1.1 Tangkapan layar artikel *longform* “Mereka Memilih Bertarung Sportif di Ring Tinju, Bukan Tawuran di Jalanan”.

Sumber: Kompas

Artikel *longform* dengan judul “Mereka Memilih Bertarung Sportif di Ring Tinju, Bukan Tawuran di Jalanan” merupakan karya yang dipublikasikan oleh Kompas di website kompas.id pada 23 Februari 2024 silam. *Longform* ini ditulis oleh Aguido Adri.

Pada awal artikel, disebutkan bahwa di berbagai area Jabodetabek, berbagai kasus kejahatan jalanan mulai bermunculan. Salah satu

contohnya adalah kasus tawuran yang terjadi di Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan pada Sabtu, 17 Februari 2024 dini hari. Ada dua geng remaja yang terlibat, yakni geng Bintaro Bersatu dan geng Vegas dari Ciputat yang diawali oleh perjanjian untuk tawuran melalui media sosial. Dalam artikel *longform* tersebut, dikatakan juga bahwa para pelaku sempat mabuk. Masih di hari yang sama, di Kabupaten Bogor, kolaborasi Satuan Samapta Polres Bogor dan Polresta Depok berhasil gagalkan tawuran di Desa Parung. Pada penangkapan tersebut, ditemukan ada sembilan senjata tajam dan dua stik golf yang hendak digunakan dalam tawuran tersebut.

Akan tetapi, tidak semua anak remaja memilih jalan hidup untuk tawuran. Terdapat beberapa anak muda yang memilih untuk berlatih tinju. Contohnya adalah Gregorio, Ahanandi, Arifin, dan Irfan yang berlatih di sasana tinju Kota Bogor, Jawa Barat di bawah bimbingan Udin Solihin selaku pelatih. Keempat pemuda tersebut pun memiliki cerita masing-masing di balik hobi tinju mereka. Arifin dan Irfan pun dulu pernah terlibat dalam tawuran antar geng dan *nongkrong*. Sementara itu, Gregorio sadar bahwa tawuran dan *nongkrong* bukanlah kegiatan yang positif, sehingga ia memilih untuk bertinju. Tidak hanya itu, dalam artikel ini juga, ada pandangan dari Rachmat Hidayat selaku Sosiolog Universitas Negeri Jakarta. Adanya fasilitas tinju pun menjadi salah satu cara untuk mengarahkan anak muda untuk menyalurkan energinya.

Penulis tertarik untuk menjadikan *longform* “Mereka Memilih Bertarung Sportif di Ring Tinju, Bukan Tawuran di Jalanan” sebagai referensi karena memuat beberapa hal yang menginspirasi penulis. Artikel ini mengangkat soal *awareness* atau kepekaan terhadap isu kenakalan remaja yang marak terjadi di jalanan. Selain itu, ada juga pembahasan mengenai sekelompok anak muda yang memilih untuk bertinju ketimbang mengikuti kegiatan-kegiatan negatif di luar.

Hadirnya tinju sebagai ruang dan wadah untuk anak-anak mengeluarkan energinya pun dirasa memiliki kesamaan dengan hadirnya Baku Hantam Street Fight yang dapat diikuti oleh semua orang.

Dari sini, penulis menjadikan artikel ini sebagai inspirasi dalam penulisan. Hanya saja, penulis mengangkat adanya inovasi Baku Hantam Street Fight sebagai salah satu langkah yang dilakukan guna memberikan wadah bagi banyak orang menyalurkan energinya ke arah yang lebih positif. Lalu, penulis pun terinspirasi dari adanya paparan dari sosiolog untuk menampilkan perspektif lain. Hanya saja, penulis memilih psikolog lantaran penulis ingin memberikan pandangan dari segi psikis. Terlebih juga karena adanya inovasi Baku Hantam Street Fight merupakan hal baru dan masih terasa asing, sehingga masih ada perdebatan dan syok mengenai inovasi baru ini.

2.1.2. Tinju: Jalan Hidup Para Petarung (Visual Interaktif Kompas)



Gambar 2.1.2.1 Tangkapan layar artikel Interaktif “Tinju: Jalan Hidup Para Petarung”.

Sumber: Kompas

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Selain itu, penulis juga menjadikan “Tinju: Jalan Hidup Para Petarung” yang dirilis oleh Kompas pada 2016 silam. Karya visual interaktif yang ditulis oleh Agustinus Wisnubrata ini menceritakan tentang tiga petinju bernama Jansen, Ale, dan Yapi yang memilih tinju sebagai jalan hidupnya. Dalam artikel interaktif ini, diceritakan proses latihan yang diberikan oleh Vicky Permana Putra selaku pelatih dari sasana Wiem Sapulette Boxing Club (WSBC) di Graha Raya, Pondok Aren, Tangerang Selatan. Ada lari, lompat tali, kelincahan kaki, kombinasi pukulan, dan menghindari pukulan.

Kendati demikian, setiap atlet pun memiliki cerita masing-masing. Jansen sempat berlatih diam-diam dari orang tua lantaran sempat tidak diberikan izin oleh keluarga saat masih di Sumba, Nusa Tenggara Timur dulu. Hal ini terjadi lantaran orang tua Jansen menaruh harapan untuk Jansen menjadi seorang guru. Usai meraih gelar sarjana, barulah Jansen pergi ke Jakarta dan memilih tinju sebagai jalan hidupnya. Ia pun juga memilih untuk tinggal di dalam sasana agar dapat berlatih secara intensif.

Ale mengenal tinju saat ia terpuruk ketika masih remaja. Pria yang berasal dari Pulau Seram, Maluku tersebut pernah terlibat dalam perkelahian, di mana hal ini berakibat dirinya mendekam di penjara. Saat menjalani masa hukuman, ia bertemu dengan pelatih tinju dan berlatih guna mengisi waktu. Lalu, ia pun juga diajak bergabung ke sasana pelatih tinju itu usai selesai menjalani masa hukuman di penjara. Melalui ketekunan yang ditampilkan, Ale dikirim ke Jakarta guna mengasah kemampuan tinjunya.

Tidak hanya itu, ada juga cerita di balik latihan dan aktivitas yang dilakukan sebelum menjalani pertandingan. Salah satunya adalah penimbangan berat badan. Hal ini pun juga menjadi sorotan dalam artikel ini, lantaran ada cerita di mana Giga Volt (petinju WSBC)

mengalami kelebihan berat badan sebesar dua kilogram dari batas. Ia pun diberikan waktu selama satu jam untuk mengurangi berat badan dengan cara berlari di bawah terik matahari menggunakan jaket parasut.

Artikel ini menjadi referensi penulis dalam membuat karya *longform* karena terdapat paparan bagaimana tinju dapat memberikan jalan keluar bagi orang untuk keluar dari hal-hal buruk. Hal ini selaras dengan rencana penulis untuk memaparkan bagaimana *event street fight* yang dikemas oleh Baku Hantam Championship (BHC) memiliki visi untuk memberikan wadah bagi orang untuk memaksimalkan potensinya. Lalu, penulis juga berencana untuk memasukkan sejumlah foto, video, dan *sound* guna memperkaya isi dari artikel.

Tabel 2.1. Referensi karya terdahulu

Indikator	Karya 1	Karya 2
Judul Karya, Tahun Publikasi, dan Format Karya	Mereka Memilih Bertinju di Atas Ring, Bukan Tawuran di Jalanan (2024, artikel <i>longform</i>).	Tinju, Jalan Hidup Para Petarung (2016, <i>longform multimedia storytelling</i>).
Pembahasan Karya	Fokus membahas mengenai olahraga tinju yang menjadi wadah anak muda, khususnya di kota Bogor dalam menyalurkan energi serta tinju yang	Tinju sebagai jalan hidup bagi para petarung, khususnya di sasana Wiem Sapulette Boxing Club (WSBC) dan sebagai

	dilihat berpotensi mengurangi kenakalan remaja di masyarakat.	wadah perubahan hidup individu.
Relevansi Karya	Topik yang diangkat serupa dengan karya penulis, tetapi penulis lebih fokus terhadap fenomena transformasi praktek tarung jalanan menjadi olahraga tarung. Akan tetapi, baik tinju maupun <i>street fight</i> dalam bentuk olahraga tarung sama-sama dilihat sebagai wadah untuk mengurangi kenakalan remaja di masyarakat.	Memiliki elemen multimedia di dalamnya dan karya ini juga memuat nilai berita <i>human interest</i> melalui perjalanan individu yang terlibat dalam olahraga tarung.
Gap Karya	Karya masih terbatas pada penggunaan teks dan foto, belum mencakup penggunaan elemen multimedia lainnya	Karya lebih fokus pada sisi personal para petarung di olahraga tinju. Belum membahas

	yang dapat memperkaya isi artikel.	fenomena, dinamika, dan kontroversi dalam olahraga tarung secara lebih mendalam.
--	------------------------------------	--

2.2 Konsep yang Digunakan

Untuk pembuatan artikel *longform multimedia storytelling* ini, terdapat beberapa konsep yang digunakan sebagai berikut:

2.2.1. *Longform Journalism*

Longform journalism merupakan sebuah konsep penyampaian informasi yang bersifat mendalam. Informasi yang disajikan di dalam *longform journalism* ini lebih panjang apabila dibandingkan dengan berita-berita pada umumnya (Yanti & Susanto, 2020). Selain mendalam, konsep penyampaian informasi dalam *longform journalism* ini menggunakan pendekatan naratif. Jadi, penyampaian informasinya seperti bercerita, tetapi tetap mempertahankan sisi edukatif kepada para pembaca (Yanti & Susanto, 2020).

Longform journalism pun juga tidak hanya berfokus pada penulisan teks yang lebih mendalam saja, tetapi juga menggabungkan beberapa elemen multimedia. Berbagai elemen tersebut meliputi infografik, video, dan foto untuk memperkaya informasi yang disajikan (Lase, 2016). Dengan adanya karakteristik tersebut, *longform journalism* memungkinkan para pembaca untuk memahami suatu fenomena dari berbagai sudut pandang, sehingga pemahaman menjadi lebih utuh.

Selain membaca teks, para pembaca dapat berinteraksi dengan karya yang tersaji, contohnya adalah dengan menonton video dan mendengarkan audio (Lase, 2016). Adanya elemen-elemen tersebut membuat pengalaman

para pembaca dalam mengonsumsi karya semakin imersif, lantaran melihat dan mendengar konteks informasi yang tersaji di dalam karya (Lase, 2016).

2.2.2. Multimedia *Storytelling*

Multimedia adalah kombinasi dari banyaknya elemen yang digabung ke dalam satu wadah. Konsep ini meliputi tulisan (teks), gambar, foto, video, dan suara. Semua elemen tersebut disampaikan melalui komputer atau alat-alat elektronik lainnya dalam menyajikan suatu informasi (Vaughan, 2008).

Hadirnya konsep multimedia ini pun membuat penyampaian cerita menjadi semakin lebih kaya. Gabungan berbagai elemen multimedia seperti teks, foto, video, dan suara tidak hanya meningkatkan daya tarik dari informasi yang diangkat saja (Vaughan, 2008). Para pembaca juga dapat membayangkan fenomena yang disampaikan melalui kombinasi setiap elemen multimedia. Setiap elemen pun memiliki peran masing-masing dalam menyampaikan informasi, sehingga saling melengkapi satu sama lain.

Teks berperan dalam menekankan pesan inti yang hendak disampaikan. Foto hadir sebagai elemen visual yang menjadi penghubung para pembaca dengan fenomena yang diangkat ke dalam karya. Video memungkinkan proses penyajian narasi menjadi lebih nyata, sehingga para pembaca dapat merasa lebih dekat dengan keseluruhan informasi yang ingin disampaikan (Vaughan, 2008). Jadi, para pembaca tidak hanya sekadar memahami keseluruhan cerita mengenai suatu fenomena, tetapi merasakan pengalaman yang imersif dari adanya integrasi seluruh elemen multimedia dalam suatu karya.

2.2.3. *Reporting Sports*

Dalam dunia jurnalistik, terdapat salah satu konsep yang dikenal dengan *reporting sports*. Konsep tersebut berkaitan dengan karakteristik tersendiri yang dimiliki oleh dunia olahraga dalam proses pembuatan

produk jurnalistik. Boyle dan Haynes (2009) mengemukakan bahwa olahraga menempati posisi yang terbilang kontradiktif dan sering disebut sebagai departemen mainan. Artinya, dalam memberitakan dunia olahraga, bahasa yang digunakan juga lebih santai apabila dibandingkan dengan rubrik ekonomi dan politik. Jadi, penyampaian informasinya tidak perlu menggunakan kata-kata yang baku dan kaku. Kemudian, dalam mengangkat cerita seputar dunia olahraga, terdapat tiga sumber yang dapat digunakan sebagai wadah informasi (Yar'Adua et al., 2023). Pertama, ada observasi personal yang dilakukan oleh reporter. Insting reporter menjadi andalan pada saat proses peliputan guna mengumpulkan semua informasi saat pertandingan berlangsung. Kedua, terdapat berbagai tokoh dari dunia olahraga yang mencakup pelatih, atlet, dan promotor sebagai narasumber.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Ketiga, ada tempat olahraga yang dijadikan sebagai lokasi kerja reporter serta pelaksanaan pertandingan.

Konsep *reporting sports* dirasa cocok dan sejalan dengan karya *longform multimedia storytelling* yang hendak penulis buat. Dalam melakukan proses produksi karya ini, penulis berencana untuk menghadiri dua *event* Baku Hantam Street Fight yang dilaksanakan di Gedung Juang 45 dan Scuto Paint BSD yang menjadi *venue* acara. Hal ini dilakukan guna mendapatkan informasi yang mendalam, mencatat, dan mendokumentasikan seluruh kegiatan untuk nanti diolah ke dalam karya. Lalu, penulis pun berencana untuk mewawancarai promotor dan peserta dari kompetisi untuk mendapatkan berbagai perspektif mengenai konsep tarung jalanan yang dibuat menjadi acara pertandingan, sebagaimana yang dibuat oleh Baku Hantam Championship (BHC) di Baku Hantam Street Fight.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA