

ISSN (Print) 2580-2860
E-ISSN (Online) 2715-7482
DOI 10.52969



volume nomor
08-02
Desember 2022

JURNAL SENI NASIONAL **Cikini**



**Seni sebagai Media Edukasi
Nilai-Nilai dan Pengembangan
Potensi Manusia**

ISSN (Print) 2580-2860
E-ISSN (Online) 2715-7482
DOI 10.52969

volume nomor
08-02
Desember 2022

JURNAL SENI NASIONAL
CIKINI

Seni sebagai Media Edukasi Nilai-Nilai dan Pengembangan Potensi Manusia

Diterbitkan oleh:

Rektorat Bidang III
(Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat)
Institut Kesenian Jakarta

JSNC

JURNAL SENI NASIONAL CIKINI

ISSN (Print) 2580-2860 | E-ISSN (Online) 2715-7482 | DOI 10.52969

Volume 08 No. 02, Desember 2022, 80 halaman.

Jurnal Seni Nasional CIKINI adalah jurnal ilmiah di Institut Kesenian Jakarta di bawah pengelolaan Rektorat Bidang III (Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat). Menghimpun berbagai topik kajian seni yang memuat mengenai gagasan, penelitian, atau pandangan tentang perkembangan dan fenomena seni serta berbagai permasalahannya. Jurnal ilmiah ini ditujukan sebagai media pembahasan ilmiah dalam penelitian seni, mengembangkan pemahaman tentang seni di Indonesia dalam perspektif yang lebih luas dan bermanfaat secara global.

Susunan Dewan Redaksi

Penanggung Jawab

Dr. Indah Tjahjaulan, M. Sn.

Ketua Redaksi

Dr. Madia Patra Ismar, S.Sn., M. Hum.

Sekretaris Redaksi

Romaulli Fiorentina Sianipar, S. Sn.

Editor

Dr. Zulfa, M.Pd., M.Hum., Eric Sasono, Ph.D., Dr. I Nyoman Larry Julianto, S.Sn., M.Ds.

Mitra Bestari

Drs. Bramantijo, M.Sn., Dr. Liem Satya Limanta, M.A.

Desain dan Layout

Carolline Mellania, M.Sn.

Copyeditor

Chusnul Chotimah, S.Hum.

Proofreader

Chusnul Chotimah, S.Hum., Romaulli Fiorentina Sianipar, S. Sn.

Alamat Redaksi:

Rektorat Bidang III
(Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat)
Institut Kesenian Jakarta
Jl. Cikini Raya No. 73, Cikini, Menteng,
Jakarta Pusat 10330
E-mail : jurnalcikini@ikj.ac.id
jurnalcikini.ikj.ac.id

DOI 10.52969

ISSN (Print) 2580-2860

E-ISSN (Online) 2715-7482

DAFTAR ISI

69	Editorial: Seni sebagai Media Edukasi Nilai-Nilai dan Pengembangan Potensi Manusia <i>Madia Patra Ismar</i>
71	Studi Literatur: Penggunaan <i>Virtual Reality</i> sebagai Media Pembelajaran dan Uji Kompetensi untuk Industri Perfilman <i>Dian Hendrayana, Nisfia Aulia Rahmah, Agni Ariatama, dan Suzen H.R. Lumban Tobing</i>
79	Pengembangan Video Edukasi Lingkungan Bersih di Pasar Teluk Gong Jakarta Utara <i>Martinus Eko Prasetyo dan Ricky</i>
93	Tubuh dalam Karya “Merentang Kinestetika Tubuh” <i>Hany Sulistia N., F.X. Widaryanto, dan Mohamad Rudiana</i>
103	Pembelajaran Teknologi Musik sebagai Inovasi pada Pendidikan Musik <i>Prio Ario Damar dan Kharisma Hadi</i>
115	Iago Membongkar Mitos Antagonisme dalam Drama <i>Othello</i> <i>Alfian Syahmadan Siagian</i>
125	Visualisasi Karakteristik Topeng Tunggal Melalui Penciptaan Film Tari Berbasis Topeng Gegot Betawi Berjudul <i>Nindak Jirumklan</i> <i>B. Kristiono Soewardjo, Didin Supriadi, Rizki Taufik Rakhman, dan Eko Hadi Prayitno</i>
141	Panduan Penyusunan Artikel Penulisan Jurnal Seni Nasional CIKINI

Editorial: Seni sebagai Media Edukasi Nilai-Nilai dan Pengembangan Potensi Manusia

Madia Patra Ismar

Seni berhubungan dengan proses belajar pengetahuan dimana ada kondisi-kondisi imanensi memperoleh Kebenaran. Peristiwa mencipta seni itu sendiri merupakan proses afektif, aksi, refleksi dan invensi dengan demikian menciptakan kemungkinan-kemungkinan baru untuk tindakan selanjutnya dan penelusuran baru. Melalui berbagai penelusuran baru tersebut dapat ditemukan bahwa melalui seni, seseorang dapat menemukan “suara” atau voice nya dan *embodiment* nya. Mengacu pada pandangan dalam teori yang dikemukakan Deleuze, standar nilai bersumber dari yang internal berhubungan dengan nilai-nilai transendental dalam sistem keyakinan, agar dapat hidup baik, mengekspresikan kekuatan diri sepenuhnya, diarahkan usaha melampaui batasan-batasan diri. Meminjam ulasan dalam Reyes (2020) yang menulis buku *Deleuze and Guattari's Philosophy of 'Becoming-Revolutionary'*, kami memandang bahwa seni merupakan suatu proses *becoming* atau ‘menjadi’ suatu gerakan dan merupakan bagian dari politik perubahan membangun narasi baru dalam kehidupan manusia dan kemanusiaan itu sendiri. Melalui perjalanan praktik seni *embodying* maka seseorang bersentuhan dengan berbagai peristiwa, ingatan, materi, praktik tubuh, refleksi, eksplorasi dan lainnya, dengan demikian membuka cakrawala baru untuk pola pikir yang baru. Praktik-praktik dalam seni ini dapat dipahami sebagai proses belajar. Seni adalah suatu kekuatan dan daya sebagai metodologi untuk memberdayakan para pembelajar. Seni, dengan demikian memegang peran penting dalam pengembangan karakter, menyediakan cara untuk mengambil sumber pengetahuan dari seni-seni tradisi, menjadi pendorong berpikir inovatif, mengajarkan pemahaman keberagaman budaya dan membangun toleransi sosial. Perlu dipikirkan bagaimana seni dapat terintegrasi dengan kehidupan masa kini, menjadi kontemporer namun juga tidak melupakan mentransimiskan nilai-nilai dalam seni tradisi Indonesia khususnya yang semakin berada dalam tekanan karena semakin besar pengaruh globalisasi yang membebaskan namun sekaligus mengungkung. Latar belakang pemikiran ini yang merupakan tema edisi Desember 2022 yang mengangkat topik-topik pilihan berhubungan dengan Seni sebagai wahana edukasi sebagaimana yang ditulis oleh; **B.Kristiono Soewardjo** yang membahas karakteristik topeng tunggal melalui penciptaan film tari berjudul *Nindak Jirumklan*. Tujuan menciptakan karya film tari tersebut menjadi media pembelajaran sejarah kota Jakarta dan upaya preservasi agar budaya Betawi tetap hidup dalam ingatan, menggunakan kombinasi pendekatan Alma Hawkins untuk penciptaan tari mengembangkan koreografi dari sumber tradisi. **Alfian S. Siagian** yang dalam artikelnya menulis mengenai karya Shakespeare mengangkat bagaimana tokoh-tokoh Othello dan Iago merepresentasikan nilai-nilai dan perilaku baik dan buruk dan betapa sebuah karya seni drama menjadi *soft power* dalam upaya diplomasi dunia. **Martinus** dalam artikelnya mengenai pengembangan video edukasi lingkungan bersih dipasar Teluk Gong Jakarta Utara, menulis bahwa seni yang menggunakan media teknologi memberi pembelajaran akan kebersihan diri, lingkungan hidup dan bahwa pencemaran oleh sampah akibat kemalasan sangat membahayakan kehidupan manusia. **Dian Hendrayana** memeriksa pemanfaatan virtual reality sebagai media pembelajaran yang menggunakan teknologi 3D simulasi komputer. Seni yang menggunakan teknologi ini dapat membangun semangat belajar para pembelajar dan merupakan uji kompetensi para kreator film itu sendiri. **Hany Sustia** menulis artikel yang membahas kinestetika tubuh, berfokus pada tulang belakang anatomi manusia yang ternyata menjadi cerminan dari kehidupan keseharian manusia. Hany mengembangkan gagasan ini, mengacu pada metodologi dalam teori Foucault dan Alma Hawkins menjadi sebuah proses kreatif agar membangun kesadaran jasmani masyarakat. **Prio Damar** melalui

artikelnya menyampaikan pendapat mengenai pentingnya agar edukasi dalam bidang seni itu sendiri berkembang sesuai dengan zamannya. Argumentasinya adalah bahwa pembekalan kreatif melalui pembelajaran teknologi musik merupakan modal kreatif agar para seniman muda dapat mampu bekerja di industri musik telah bertransformasi menjadi dunia digital.

Salam

Madia Patra Ismar

Studi Literatur: Penggunaan *Virtual Reality* sebagai Media Pembelajaran dan Uji Kompetensi untuk Industri Perfilman

Dian Hendrayana

830114@telkom.co.id

Indonesia Telecommunication & Digital Research Institute (ITDRI)

Telkom Corporate University Bandung, Indonesia

Nisfia Aulia Rahmah

nisfiauliahmah@gmail.com

Indonesia Telecommunication & Digital Research Institute (ITDRI)

Telkom Corporate University Bandung, Indonesia

Agni Ariatama

agni.ariatama@pfn.co.id

Indonesia Film and Creative Academy

Perum Produksi Film Negara Jakarta, Indonesia

Suzen H.R. Lumban Tobing

suzen.tobing@pfn.co.id

Indonesia Film and Creative Academy

Perum Produksi Film Negara Jakarta, Indonesia

ABSTRAK: *Virtual Reality* adalah teknologi lingkungan 3D yang disimulasikan oleh komputer. Tidak hanya di industri gim, teknologi *Virtual Reality* juga banyak digunakan untuk industri film, mulai dari produksi pembuatan film hingga menjadi sebuah teater virtual. Namun, pemanfaatan *Virtual Reality* di industri film masih dapat dikembangkan lebih jauh hingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan uji kompetensi bagi kreator film. Dalam penelitian ini, penulis menyajikan tinjauan studi literatur yang memanfaatkan penggunaan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran dan uji kompetensi. Dimana pemanfaatan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran, seperti meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran, meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, serta meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui potensi pemanfaatan dan keuntungan virtual reality sebagai media pembelajaran dan uji kompetensi bagi kreator film. Diharapkan dengan penelitian ini mampu meningkatkan penelitian dan pengembangan lainnya mengenai penggunaan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran dan uji kompetensi bagi kreator film.

Kata kunci: industri perfilman; media pembelajaran; uji kompetensi; *Virtual Reality*

ABSTRACT: *Virtual Reality* is a 3D environment technology that is simulated by a computer. Not only in the game industry, *Virtual Reality* technology is also widely used for the film industry, from filmmaking production to becoming a virtual theater. However, the use of *Virtual Reality* in the film industry can still be developed further so that it can be used as a learning medium and competency test for film creators. In this study, the author presents a review of literature studies that utilize the use of *Virtual Reality* as a learning medium and competency test. Where the use of *Virtual Reality* as a learning medium has a positive influence in the learning process such as increasing effectiveness in the learning process, increasing student enthusiasm in learning, and increasing student interest in the learning process. It is hoped that this research will be able to increase research and development on the use of *Virtual Reality* as a learning medium and competency test for film creators.

Keywords: film industry; learning media, competency test,; *Virtual Reality*

Pendahuluan

Dengan berkembangnya teknologi dan informasi maka media pembelajaran berperan penting untuk membantu dalam proses belajar mengajar, sehingga seorang pendidik bisa memanfaatkan media pembelajaran yang mulai berkembang untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar proses belajar mengajar lebih mudah dilakukan (Sapriyah, 2019). Media sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran (Magdalena et al., 2021).

Salah satu media yang saat ini banyak digunakan adalah *Virtual Reality*. *Virtual Reality* adalah lingkungan 3D yang disimulasikan oleh komputer. Pengguna dapat mengamati dan menyentuh objek simulasi di lingkungan virtual tersebut dan memberikan pengetahuan bahwa objek tersebut memang ada. *Virtual Reality* adalah bagian dari campuran realitas dengan komponen virtual (Kurniawati et al., 2020). *Virtual Reality* juga merupakan teknologi yang sudah mapan, khususnya di dunia video gim. Di era sekarang, sejumlah konten dan teknologi yang sesuai dapat diakses dengan mudah oleh sebagian besar pengguna, orang mulai menganggap bahwa *Virtual Reality* adalah media baru yang memiliki kemungkinan baru di berbagai bidang, seperti hiburan, industri, seni, komunikasi, pariwisata, edukasi, dan sebagainya (Gödde et al., 2018).

Masa pandemi yang terjadi pada 2020 membuat pembelajaran dilakukan secara daring (*online*) sehingga platform atau media belajar daring menjadi sangat penting untuk dikuasai dan diimplementasikan baik oleh para guru dan siswa (S. Ariatama et al., 2021). Media pembelajaran menggunakan *Virtual Reality* (*Virtual Reality*) menjadi salah satu solusi alternatif untuk memberikan praktik belajar yang baru dan menyenangkan bagi siswa (Ariatama et al., 2021).

Hal yang menarik dari media *Virtual Reality* yaitu dapat diakses dengan mudah dan dimana saja contohnya pada website *YouTube*, sehingga siswa dapat belajar dan memiliki peluang yang sangat besar, khususnya pengembangan pada potensi keilmuan dalam dunia Pendidikan (Abdillah et al., 2018).

Selain sebagai media pembelajaran, *Virtual Reality* juga digunakan dalam dunia perfilman dan salah satu perfilman yang menggunakan *Virtual Reality* adalah perfilman *Hollywood*. *Virtual Reality* di film *Hollywood* telah digunakan sebagai kamera virtual, beberapa film yang telah menggunakannya yaitu *Solo: A Star Wars Story* dan *"The Lion King"* versi *live-action*. Pada film *Star*

Wars kamera virtual digunakan untuk membuat gerakan kamera yang realistis dalam pertempuran luar angkasa. Sementara, pada pembuatan film *The Lion King* sutradara dan kru kamera dapat berjalan di antara singa seolah-olah mereka benar-benar berada di sana. Film *The Lion King* versi ini adalah *photorealistics lions* di Afrika difilmkan menggunakan kamera virtual pada *sound stage* kosong di Amerika Serikat. Sutradara dan kru kamera dapat melihat pemandangan suasana Afrika dari sudut pandang orang pertama (VR Owl, 2021).

Pemanfaatan teknologi VR di industri perfilman yang lainnya adalah CineVR. CineVR adalah teater film yang dapat disaksikan menggunakan VR. Pengguna dapat menggunakan VR dari rumah dan menonton film privat bersama teman atau penonton dari seluruh dunia pada penayangan film umum pada waktu yang ditentukan. Di dalam CineVR, penonton akan dihadirkan pengalaman menonton film dengan berbagai macam jenis latar suasana, mulai dari latar bioskop, pantai, *drive-in*, rumah berhantu, kapal luar angkasa di galaksi, atau teater antik. Penonton juga dapat bercengkrama dengan pengguna lain di lobby CineVR. CineVR ini dapat digunakan dengan beberapa VR headset, seperti Vive, Oculus rift S, Oculus quest, dan Oculus go. CineVR dapat di unduh di perangkat lunak Steam, Sidequest, Google Play, dan App Store (CineVR, 2021).

Namun, pemanfaatan *Virtual Reality* di industri film masih sebatas penggunaan sebagai media pembuatan film, promosi, ataupun menonton film. Pemanfaatan *Virtual Reality* di industri perfilman masih dapat dikembangkan lebih jauh lagi hingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan uji kompetensi bagi kreator film. Memiliki sertifikat kompetensi bukanlah sebuah kewajiban, tetapi hak bagi setiap tenaga kerja atau profesi yang memiliki kompetensi untuk diakui kompetensinya oleh pemerintah. Sebelum pandemi *Covid-19*, para kreator film dapat dengan mudah untuk mengikuti pelatihan dan uji kompetensi secara luring. Namun, sejak pandemi *Covid-19* dimana semua masyarakat wajib mengikuti protokol kesehatan dan sebisa mungkin segala bentuk kegiatan dilakukan secara daring, pelatihan dan uji kompetensi bagi kreator film sulit dilaksanakan.

Oleh karena itu, tujuan dari pembuatan ulasan literatur ini adalah untuk mengetahui potensi penggunaan dan keuntungan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran dan uji kompetensi di industri perfilman.

Metodologi

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan studi literatur atau studi kepustakaan. Studi literatur dapat



Gambar 1.
Tampilan antarmuka aplikasi pengenalan ikan

Sumber:
(Kusuma et al., 2018)

ditempuh dengan jalan mengumpulkan referensi yang terdiri atas beberapa penelitian terdahulu yang kemudian dikompilasi untuk menarik kesimpulan (Mardalis, 1999). Dalam penelitian ini, jurnal yang digunakan merupakan jurnal yang berkaitan tentang pemanfaatan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran dan uji kompetensi. Hasil dari berbagai telaah literatur ini digunakan untuk mengetahui potensi penggunaan dan keuntungan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran dan uji kompetensi khususnya di bidang perfilman.

Pembahasan

Untuk menemukan potensi penggunaan dan keuntungan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran dan uji kompetensi di bidang perfilman, peneliti menelaah beberapa literatur yang berkaitan dengan penggunaan *Virtual Reality* yang digunakan sebagai Media Pembelajaran dan Media Uji Kompetensi serta bentuk Pembelajaran dan Uji Kompetensi di bidang perfilman.

A. Penggunaan *Virtual Reality* sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Mustaqim et al., 2017). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi dan berguna untuk menyalurkan pesan pembelajaran (Sanaky, 2013).

Berikut beberapa penerapan penggunaan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran:

1. *Virtual Reality for Learning Fish Types in Kindergarten*
Dalam penelitian ini, dilakukan pengujian yang melibatkan 10 orang responden yang merupakan siswa TK Ceria Asih kelas B. Pengujian yang dilakukan yaitu *Black Box Testing* dengan dua kasus uji yaitu tes kebenaran dan tes aplikasi pada perangkat *smartphone* yang berbeda. Pada hasil tes kebenaran mendapatkan hasil 100% yang menunjukkan bahwa semua proses aplikasi sejak aplikasi dimulai sampai ditutup, berfungsi dengan baik. Demikian pula hasil dari pengujian aplikasi pada perangkat yang berbeda mendapatkan hasil 100%, artinya semua *smartphone* tidak memiliki masalah kompatibilitas dan dapat menjalankan aplikasi media pembelajaran ini dengan sangat dengan baik. Berdasarkan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa target telah tercapai sepenuhnya (Kusuma et al., 2018).
Kemudian berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh 10 responden tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Ikan Berbasis *Virtual Reality* ini dinilai baik dan menarik untuk anak usia dini. Mereka sangat menyukai ikan karena memiliki variasi bentuk dan warna yang menarik (Kusuma et al., 2018).
2. Aplikasi Mengenal Candi pada Pelajaran Sejarah untuk Sekolah Dasar kelas IV dengan *Virtual Reality*
Aplikasi ini dikembangkan menggunakan metode waterfall, aplikasi ini dapat mencapai hasil pengujian sesuai tujuan yaitu membantu siswa sebagai user dan guru sebagai admin. Teknologi *Virtual Reality* 3D



Gambar 2.
Tampilan antarmuka aplikasi
Virtual Reality dengan Video 360

Sumber:
(Fokides & Kefallinou, 2020)



Gambar 3.
Tampilan aplikasi pembelajaran
Tata Surya dengan teknologi
Virtual Reality

Sumber:
(Monita & Ikhsan, 2020)

digunakan untuk menggambarkan relief candi yang disimulasikan untuk mempermudah pemahaman kepada siswa. Siswa dapat melihat bentuk candi secara lebih nyata (Muslih, 2020).

3. *Evaluating The Effectiveness Of 360 Videos When Teaching Primary School Subjects Related to Environmental Education*

Penerapan teknologi *Virtual Reality* pada penelitian ini adalah membandingkan tiga jenis media pembelajaran yaitu materi cetak, halaman website, dan video 360. Dari hasil perbandingan ini, dapat dibuktikan bahwa pembelajaran melalui video 360 efektif untuk mengenalkan isu lingkungan terhadap siswa sekolah dasar (Fokides & Kefallinou, 2020).

4. *Development Virtual Reality IPA (VR-IPA) learning media for science learning.*

Aplikasi penerapan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran ini merupakan aplikasi pembelajaran yang memberikan materi tentang Sistem Tata Surya yang dapat digunakan pada smartphone. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh para ahli guna mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan. Validasi media VR-IPA dilakukan oleh dua validator yaitu Learning Media Expert dan Material Expert Validators (Monita & Ikhsan, 2020).

Kemudian dilakukan pengujian kepada tenaga ahli, guru sains dan siswa SMPN 8 Yogyakarta. Berdasarkan hasil pengujian pada tenaga ahli, guru sains, dan siswa SMPN 8 Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran sains. Teknologi *Virtual Reality* juga dapat berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lain untuk membuat siswa antusias dalam pembelajaran dan menghadirkan pengalaman nyata bagi mereka (Monita & Ikhsan, 2020).

5. *A New Way of Teaching Business Ethics: the Evaluation of Virtual Reality-Based Learning Media*

Pada penelitian ini, penerapan *Virtual Reality* digunakan sebagai media pembelajaran dalam etika bisnis. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* dapat menambah motivasi proses pembelajaran, menarik, dan meningkatkan efektifitas belajar yang dirasakan. Media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* ini juga dapat meningkatkan tingkat efisiensi etis individu dengan meningkatkan efikasi dari diri pengguna (Sholihin et al., 2020).

6. *Virtual Film School (VFS)*

Sekolah film virtual pertama di dunia ini memberikan pembelajaran menggunakan *Virtual Reality* headset



Gambar 4.
Kelas Virtual pada VFS Sumber:
(Virtual Film School, Inc., 2021)

Sumber:
(Virtual Film School, Inc., 2021)

sebagai media pembelajaran di dalam kelasnya. VFS adalah sekolah film berbasis *Virtual Reality* untuk generasi berikutnya sebagai media creator terbaru. VFS disampaikan secara daring, siswa memasuki lingkungan imersif *Virtual Reality* berdampingan dengan pengajar dari dunia pembuatan film, termasuk para profesional Hollywood yang bertanggung jawab atas film, seperti Avatar, Ghostbusters, dan Lord of the Rings. Materi yang disampaikan pun bukan sesi rekaman, namun sesi siaran langsung. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru, belajar melalui pengalaman praktik secara langsung di dunia virtual untuk membuat konten yang melibatkan, menghibur, mendidik, dan mendorong pada platform media baru (Virtual Film School, Inc., 2021).

Teknologi *Virtual Reality* memberikan keuntungan yang baik sebagai media pembelajaran, karena *Virtual Reality* dapat memberikan pengalaman langsung kepada benda & kejadian yang tidak dapat digapai di dunia nyata, *Virtual Reality* juga dapat mendukung pelatihan di lingkungan yang aman menghindari potensi kecelakaan. Dengan pendekatan permainan, *Virtual Reality* juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna dalam memperluas gaya belajar (Freina & Ott, 2015).

Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi *Virtual Reality* sangat bermanfaat dapat dilihat dari beberapa penelitian yang sudah melakukan pembangunan aplikasi berbasis *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran. Menggunakan teknologi *Virtual Reality* dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik, karena *Virtual Reality* sendiri memiliki aspek hiburan dan dapat membuat sebuah objek-objek 3D terlihat nyata.

B. Penggunaan *Virtual Reality* sebagai Media Uji Kompetensi Pembuatan SIM dan *Bariatric Surgeons*

Uji kompetensi adalah proses penilaian baik teknis maupun non teknis melalui pengumpulan bukti yang relevan untuk menentukan apakah seseorang kompeten atau belum kompeten pada suatu unit kompetensi atau kualifikasi tertentu (Badan Nasional Sertifikasi Profesi, 2008). Pada uji kompetensi pun diperlukan lingkungan (fasilitas, sumber-sumber) yang dapat mendukung peserta untuk menunjukkan kemampuannya. Oleh karena itu, pemanfaatan media untuk uji kompetensi perlu diperhatikan.

Teknologi *Virtual Reality* pun juga uji kompetensi. Bentuk uji kompetensinya sendiri pun berbeda-beda, seperti ujian praktik simulasi, ujian sertifikasi, dll. Berikut beberapa penerapan teknologi *Virtual Reality* sebagai media uji kompetensi:

1. Aplikasi Simulasi Ujian Pembuatan Surat Izin Mengemudi Menggunakan Teknologi *Virtual Reality*
Pada penelitian ini, dilakukan sebuah pengembangan aplikasi mobile sebagai media untuk pengujian pengambilan Surat Izin Mengemudi (SIM) kendaraan bermotor di Indonesia berbasis *Virtual Reality*. Aplikasi ini dibangun menggunakan perangkat lunak Unity 3D dan blender serta penggunaan perangkat keras *Virtual Reality* Box (*Virtual Reality* Box) dan remote control sebagai perangkat utama untuk menjalankan praktek simulasi. Pengujian aplikasi ini mendapatkan nilai persentase sebesar 86% yang dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini termasuk ke dalam kategori sangat baik (Kurniadi et al., 2016).

2. *Can Virtual Reality simulators be a certification tool for bariatric surgeons?*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan dari Lap Mentor simulator untuk mengenali berbagai tingkat keahlian dalam prosedur laparoskopi dan menilai peran dalam sertifikasi ahli bedah bariatrik. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah Lap Mentor simulator dapat dengan mudah digunakan untuk pelatihan dan sertifikasi ahli bedah laparoskopi bahkan dalam prosedur laparoskopi tingkat lanjut. Kemungkinan menganalisis secara detail dapat membantu menentukan area dimana ahli bedah kurang menguasai. Penelitian ini juga menunjukkan peran potensial dalam menyesuaikan pelatihan dan tugas-tugas yang dapat membantu memaksimalkan peningkatan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa simulator dapat menjadi alat yang berguna untuk perekrutan ahli bedah baru dengan mengevaluasi mereka untuk keahlian yang dibutuhkan dalam bidang tertentu (Giannotti et al., 2014). Penggunaan *Virtual Reality* sebagai media uji kompetensi pun juga dapat memberikan kemudahan untuk menilai kemampuan seseorang.

C. Pembelajaran & Uji Kompetensi di Industri Film

Beberapa model pembelajaran yang digunakan untuk profesi di industri film di antaranya adalah *Small Group Discussion*, *Role-play & Simulation*, *Case Study*, *Discovery Learning*, *Project Based Learning*, dan *Problem Based Learning and Inquiry*. Setiap model pembelajaran ini memiliki tujuan hasil pembelajaran sendiri. Mata pembelajaran yang berkaitan dengan bidang produksi film adalah Manajemen Produksi Film, *Video Editing*, Estetika Film, Penulisan Skenario, Penyutradaraan, Tata Suara Film, Tata Artistik Film, Riset Film, dll (Universitas Padjadjaran, 2017).

Menurut UU Perfilman No. 33 Tahun 2009 Pasal 48, "*Setiap insan perfilman berkewajiban: memenuhi standar kompetensi dalam bidang perfilman.*" Kompetensi adalah pengetahuan, keahlian, sikap kerja yang dibutuhkan untuk mencapai kinerja yang efektif dalam melaksanakan pekerjaan (Universitas Padjadjaran, 2017). Standar Kompetensi Kerja Nasional (SKKNI) yang siap dipakai di Indonesia adalah sebagai berikut;

1. SKKNI 2014-352 – Produser TV
2. SKKNI 2014-118 - Video Editing
3. SKKNI 2014-081 - Operator Kamera
3. SKKNI 2014-076 - Artistik Film
4. SKKNI 2016-301 - Desain Komunikasi Visual
5. SKKNI-2010-142 – Penyiar & Kameraman TV
6. SKKNI-2014-419 – Editing Film

7. SKKNI-2014-424 – Penata Suara

8. SKKNI-2015-346 – Penyutradaraan TV

Beberapa manfaat sertifikasi sendiri adalah mendukung peningkatan karir, meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan daya saing, meningkatkan efisiensi rekrutmen, meyakinkan klien, memudahkan audit kualitas sumber daya manusia, dan link & match kompetensi lulusan dengan kebutuhan industri (Badan Perfilman Indonesia).

Beberapa tahun terakhir VR telah menjadi penggunaan di beberapa industri film sebagai media baru untuk merasakan film dan berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya VR juga dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran dan sertifikasi di beberapa bidang, karena VR mampu menghadirkan metode naratif interaktif baru dalam evolusi media dan sarana komunikasi baru. VR juga mendorong perkembangan kreasi yang beragam dan perkembangan produksi film. Pada saat yang sama, penerapan teknologi VR dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan sertifikasi untuk para pembuat film, mengurangi biaya pengaturan fisik, dan menghemat sumber daya.

Simpulan

Berdasarkan enam literatur di atas mengenai penggunaan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran, penggunaan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa dalam proses belajar. Dampak positif tersebut berupa peningkatan efektifitas dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran juga meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

Dan pada dua literatur mengenai penggunaan *Virtual Reality* sebagai media uji kompetensi, dapat disimpulkan bahwa *Virtual Reality* dapat digunakan dengan baik sebagai media uji kompetensi yang membantu penguji dalam menilai kompetensi peserta uji.

Serta berdasarkan ulasan literatur diatas mengenai penggunaan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran dan media uji kompetensi, dapat dikatakan bahwa *Virtual Reality* memiliki potensi dan keuntungan yang besar dalam meningkatkan pengalaman pengguna untuk merasakan secara langsung objek-objek dan kejadian nyata secara virtual.

Kemudian dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu membantu dan meningkatkan penggunaan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran dan uji kompetensi khususnya di bidang perfilman.

Daftar Pustaka

- Abdillah, F., Riyana, C., & Alinawati, M. (2018). "Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Reality* Terhadap Kemampuan Analisis Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama". In *Edutcehnologia* (Vol. 2, Issue 1).
- Ariatama, S., Mona Adha, M., Tosy Hartino, A., & Prawisudawati Ulpa, E. (2021). "Penggunaan Teknologi *Virtual Reality* (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Di Masa Pandemi". <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/32006>
- Fokides, E., & Kefallinou, M. (2020). "Examining the impact of spherical videos in teaching endangered species/environmental education to primary school students". *Journal of Information Technology Education: Research*, 19, 427–450. <https://doi.org/10.28945/4612>
- Giannotti, D., Patrizi, G., Casella, G., di Rocco, G., Marchetti, M., Frezzotti, F., Bernieri, M. G., Vestri, A. R., & Redler, A. (2014). "Can virtual reality simulators be a certification tool for bariatric surgeons?" *Surgical Endoscopy*, 28(1), 242–248. <https://doi.org/10.1007/s00464-013-3179-x>
- Gödde, M., Gabler, F., Siegmund, D., & Braun, A. (2018). "Cinematic Narration in VR – Rethinking Film Conventions for 360 Degrees". *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 10910 LNCS, 184–201. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91584-5_15
- Kurniadi, Y., Liliana, & Radion Purba, K. (2016). "Pembuatan Aplikasi Simulasi Ujian Praktik Pengambilan Surat Izin Mengemudi Kendaraan Roda Empat". *Jurnal Infra* (Vol. 4 No. 2), 110-115 <https://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/4514/4138>
- Kurniawati, A., Abdullah, F. F., Agustiono, W., Warninda, S. S., & Kusumaningsih, A. (2020). "Introduction *Virtual Reality* for Learning Media in Schools in Indonesia". *Journal of Physics: Conference Series*, 1569(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1569/2/022065>
- Kusuma, G. T. A., Wirawan, I. M. A., & Arthana, I. K. R. (2018). "Virtual reality for learning fish types in kindergarten". *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 12(8), 41–51. <https://doi.org/10.3991/ijim.v12i8.9246>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi". In *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Monita, F. A., & Ikhsan, J. (2020). "Development *Virtual Reality IPA (VR-IPA) learning media for science learning*". *Journal of Physics: Conference Series*, 1440(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012103>
- Muslih. (2020). "Aplikasi Mengenal Candi Pada Pelajaran Sejarah Untuk Sekolah Dasar Kelas IV dengan *Virtual Reality*". *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* (Vol 6, No 02). <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/download/3941/2019>
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*". <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Sapriyah. (2019). "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar". 2(1), 470–477.
- Sholihin, M., Sari, R. C., Yuniarti, N., & Ilyana, S. (2020). "A new way of teaching business ethics: The evaluation of virtual reality-based learning media". *International Journal of Management Education*, 18(3). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2020.100428>
- Badan Nasional Sertifikasi Profesi. (2008). *Pelaksanaan Uji Kompetensi Oleh Panitia Teknis BNSP*. Jakarta: Badan Nasional Sertifikasi Profesi.
- Badan Perfilman Indonesia. (n.d.). *Sertifikasi Kompetensi*. Retrieved October 22, 2021, from <https://www.bpi.or.id/doc/60975Presentasi%20Sertifikasi%20Kompetensi.pdf>
- CineVR. (2021). *CineVR*. (CineVR) Retrieved October 20, 2021, from <https://cinevr.io/en>
- Freina, L., & Ott, M. (2015). A Literature Review on Immersive *Virtual Reality* in Education: State of The Art and Perspectives. *eLearning and Software for Education (eLSE)*. Bucharest.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Universitas Padjajaran. (2017). *Pedoman Penyelenggaraan Akademik Fakultas Ilmu Komunikasi Program Studi Televisi dan Film Tahun Ajaran 2017-2018*. Sumedang: Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjajaran.

- Virtual Film School, Inc. (2021). *Virtual Film School*. (Virtual Film School, Inc.) Retrieved October 20, 2021, from <https://virtualfilmschool.org/>
- VR Owl. (2021). *How the movie industry uses virtual reality*. (VR Owl) Retrieved October 20, 2021, from <https://vr-sync.com/de/how-the-movie-industry-uses-virtual-reality/>
- Mardalis. (1999). *Metode Penelitian : Suatu pendekatan proposal* / Mardalis. Jakarta: Bumi aksara

Biografi Penulis

Dian Hendrayana adalah seorang pria yang lahir di Bandung pada tanggal 12 Oktober 1983. Pria yang memiliki hobi olahraga dan musik ini, pada saat ini bekerja di salah satu perusahaan BUMN yaitu PT. Telkom Indonesia, dimana mempunyai pengalaman bekerja sudah sekitar 14 tahun di perusahaan tersebut. Selama bekerja di PT. Telkom Indonesia, pernah berkecimpung di bidang *IP Network & Surveillance, Broadband Core Network, Broadband Communication Services, Infrastructure & Service Network, IoT Platform & Services*, dan menjadi *Senior Researcher* pada teknologi *imersif (Augmented Reality & Virtual Reality)*. Selama kurang lebih 2 tahun terakhir ini, sedang menggeluti pekerjaan di bidang *Telecommunication & Media* dimana terdiri dari kompetensi antara lain seperti *OTT, Broadcasting* serta *Content*.

Pengembangan Video Edukasi Lingkungan Bersih di Pasar Teluk Gong Jakarta Utara

Martinus Eko Prasetyo

martinusepk@gmail.com
Universitas Bunda Mulia

Ricky

kamardiskusiofficial@gmail.com
Universitas Bunda Mulia

ABSTRAK: Pasar Teluk Gong berada di daerah Jakarta Utara, sampah selalu ditemukan sepanjang jalan pasar Teluk Gong yang mengakibatkan aktivitas masyarakat terganggu, pemandangan yang kurang nyaman dan dapat menyebabkan penyakit. Namun, masyarakat di sana merasa hal ini adalah hal yang wajar dan biasa. Melihat hal ini penulis merasa perlu membuat sebuah video edukasi akan pentingnya lingkungan bersih di Pasar Teluk Gong. Penelitian ini berupa video edukasi yang akan menerapkan prinsip-prinsip desain visual dengan teknik *shooting* video. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, mengumpulkan data-data mengenai kondisi dan keadaan pasar. Berdasarkan hasil yang didapatkan oleh penulis, ditemukan bahwa masih banyak masyarakat yang masih malas untuk membuang sampah pada tempatnya disebabkan oleh anak muda yang kurang memiliki edukasi akan kebersihan. Video edukasi menggunakan perancangan bergaya *Vlog* ini dibuat secara efektif agar dapat mengedukasi masyarakat seperti anak muda dan dewasa awal untuk lebih sadar akan kebersihan lingkungan khususnya di pasar Teluk Gong.

Kata kunci: kebersihan; sampah; video edukasi; *vlog*

ABSTRACT: Teluk Gong market is located in the North Jakarta area, garbage is always found along the Teluk Gong market road which results in disrupted community activities, uncomfortable views and can cause disease, but people feel this is normal and normal. Seeing this, the author feels the need to make an educational video about the importance of a clean environment at Teluk Gong Market. This research is in the form of an educational video that will apply the principles of visual design with video shooting techniques. The method used is descriptive qualitative, collecting data regarding market conditions and conditions. Based on the results obtained by the author, it was found that there are still many people who are too lazy to dispose of garbage on time because young people lack education about cleanliness. This educational video using a *Vlog*-style design was made effectively in order to educate people such as young people and adults to be more aware of environmental cleanliness, especially in the Teluk Gong market.

Keywords: cleaning; garbage; educational videos; *vlog*

Pendahuluan

Sampah telah menjadi masalah klasik bagi negara Indonesia yang sulit untuk diselesaikan. Masyarakat Indonesia pada umumnya kurang memiliki kesadaran untuk membuang sampah (Herawati, 2020). Kesadaran masyarakat untuk menjaga kebersihan masih lemah, terlihat dari banyaknya sampah dimana mana, karena terlalu malas untuk membuang pada tempatnya. Berdasarkan data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2017, mengatakan bahwa Indonesia memiliki 22.713.137 juta anak yang berusia 10-14 tahun. Pasar tradisional merupakan sebuah tempat keramaian

dimana banyak orang melakukan aktivitas jual beli dan berinteraksi antara penjual dan pembeli, namun di Indonesia masih banyak keberadaan pasar yang tidak terurus (Candra, 2014).

Besar kemungkinan anak muda akan menyumbang jutaan sampah setiap harinya (Rapotan Hasibuan et al., 2022), apalagi Pasar Teluk Gong adalah Kawasan yang berada di Jakarta Utara, dimana masih mudah banyak ditemui orang-orang membuang sampah tidak pada tempatnya. Kawasan Teluk Gong biasanya menghasilkan sampah sekitar 250 ton/hari pada tahun 2015 (Budhi Firmansyah Surapati, 2015). Hal ini cukup mengkhawatirkan bila

masyarakat sekitar tidak mampu mengelola pembuangan sampah dengan baik, bahkan masih banyak masyarakat merasa hal ini adalah hal yang biasa terjadi sehari-hari. Diperlukan partisipasi pedagang dan pembeli dalam bersama-sama menjaga kebersihan di lingkungan pasar (Kelana et al., 2018).

Video edukasi sebagai media penyampaian suatu topik yang memiliki pesan kepada audiens berupa informasi edukasi. Beberapa peneliti telah melakukan penelitian tentang pemanfaatan video sebagai media pembelajaran. Agar video atau film dapat berdampak pada perkembangan budaya, diperlukan peran serta semua pihak yang terlibat dan interaksi aktif antara pembuat video dan penikmat video. Salah satunya adalah menggunakan video bergaya Vlog, karena Vlog telah menjadi tontonan rutin para anak muda. Data yang diperoleh dari Tirto.id dapat disimpulkan bahwa konten youtube yang sering ditonton adalah genre Vlog sebesar 39%, konten game sebesar 19%, konten music sebesar 14%, konten informasi sebesar 11%, konten animasi sebesar 4%, dan lain-lainnya (Frendy Kurniawan, 2019). Perilaku seseorang dalam memilih jenis video yang akan ditonton juga dipengaruhi oleh jenis kelamin, biasanya video wanita lebih 5 diminati dan mendapatkan banyak likes oleh penonton karena perilaku wanita lebih sabar dan lebih bersahabat ketimbang pria (Amin, 2018). Selain itu, wanita juga lebih menarik, bermakna, tidak mudah ditebak, dan berwawasan sehingga penonton lebih mudah mengerti isi dari video yang ingin disampaikan.

Saat ini banyak video edukasi mengenai kebersihan lingkungan, namun masih banyak yang dikemas secara formal sehingga informasi yang disampaikan kadang terlalu panjang dan membosankan. Oleh karena tidak sesuai dengan target audiens anak muda secara gaya video dan tampilan yang disajikan, maka diperlukan sebuah video bergaya anak muda sebagai salah satu referensi video bergaya vlog yang dikemas secara casual. Komponen analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis visual secara komposisi pengambilan gambar bergerak secara simetris dan asimetris, analisis penerapan tata cahaya, analisis terhadap *editing* warna pada pengambilan gambar bergerak, analisis konten yaitu pengambilan gambar di daerah pasar Teluk Gong Jakarta dengan menggunakan teknik *vlog*. Komponen analisis pada perancangan karya akan mendukung secara teknis pada proses pembuatan video *vlog* yang menarik dan sesuai dengan target audiens.

Dari uraian diatas, penulis memiliki tujuan untuk merancang sebuah video edukasi menggunakan

teknik bergaya vlog tentang kesadaran masyarakat akan pentingnya lingkungan yang bersih khususnya di wilayah Teluk Gong, Jakarta Utara. Dengan perancangan video edukasi ini, penulis berharap video ini agar bisa menyadarkan masyarakat akan kebersihan lingkungan.

Kajian Teori

A. Teori Desain Komunikasi Visual

Proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan isi informasi dari klien dengan menggunakan berbagai alat komunikasi, membidik target audiens atau audiens media audio visual (Putra, 2020). Penerapan video edukasi memerlukan estetika keindahan secara visual, maka hal ini dapat terjadi dengan menerapkan teori desain komunikasi visual yang tepat, mulai dari *layout* desain, pemilihan tipografi font yang mudah dibaca pada informasi pada video, pemilihan warna pada penerapan video, semua hal ini diproses secara kreatif menjadi satu kesatuan keindahan visual yang diharapkan dapat menyampaikan isi informasi edukasi kepada audiens sesuai dengan target market. Dengan pemilihan komposisi Simetris dan Asimetris pada penerapan visual, akan memudahkan audiens untuk mengerti dari penyampaian informasi yang akan di *highlight* dan diinformasikan (Linando & Prasetyo, 2022).

B. Teori Warna

Definisi warna adalah sensasi atau perasaan yang terjadi ketika cahaya mengenai suatu benda dan dipantulkan secara langsung oleh benda tersebut sehingga cahaya yang dipantulkan dapat dilihat oleh mata. Saat membuat sebuah video, warna digunakan untuk menciptakan nuansa berdasarkan konsep dan tema yang ditetapkan. Warna juga dapat menentukan psikologi dan perasaan penonton, serta memberikan efek tertentu dalam film atau gambar bergerak seperti warna-warna natural, warna hangat, dan warna dingin. Warna secara objektif dapat didefinisikan sebagai sifat dari cahaya yang dipancarkan (Putra, 2020). Warna merupakan salah satu elemen penting dalam desain dan film, pada pembuatan visual gambar bergerak (video), pemilihan gaya warna juga diterapkan untuk menghadirkan nuansa atau *ambience* yang sesuai dengan keadaan pasar Teluk Gong. Maka pada penelitian ini diterapkan untuk kebutuhan gaya editing video ke warna-warna natural agar memiliki kesan sesuai dengan kejadian apa adanya dan tidak dilebih-lebihkan dari hasil shooting. Dalam sebuah definisi gambar bergerak, warna mampu memberikan konsistensi gaya visual (Prasetyo, Zevri, 2022).

C. Audio Visual (*Videography*)

Video adalah gambar dalam bingkai, diproyeksikan bingkai demi bingkai melalui lensa Proyektor secara mekanis menghidupkan layer (Azhar Arsyad, 2011). Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa video adalah sejenis media audio visual yang dapat menggambarkan benda bergerak dengan suara yang sesuai. Video dapat menyajikan informasi, menjelaskan proses, dan menyingkat atau memperpanjang waktu. Dalam menangkap gambar bergerak diperlukan komposisi secara visual yang sesuai, penerapan komposisi dapat mempengaruhi bagaimana *camera movement* bekerja. Seorang kameraman harus dapat menentukan bagaimana komposisi dan camera movement yang sesuai agar visual yang ditampilkan dapat tersaji secara menarik bagi audiens (Andersson, 2015).

D. Video Edukasi dan Vlog

Menurut (Heinich, 1985) Diusulkan untuk mendefinisikan media sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi. Pada video edukasi ini penulis menyisipkan konten-konten berdasarkan kejadian nyata yang terjadi di lapangan untuk memberikan gambaran apa adanya dengan penambahan *sound effect* yang dramatis, dan kejadian membuang sampah pada tempatnya. Agar diharapkan audiens merasa tergugah dengan video edukasi yang akan ditonton ini. Vlog adalah video yang berisi opini, cerita, atau kegiatan sehari-hari, biasanya ditulis di blog. Vlog dimulai sebagai cara untuk mengekspresikan diri dan pendapat Anda kepada publik. Vlog biasanya dikaitkan dengan berbicara di depan kamera, diskusikan berbagai teknik, berbagi pemikiran, dan ada juga yang membuat klip seperti film. Vlog bukan hanya sekedar rekam dan berbicara sendiri saja, akan tetapi Vlog juga memiliki karakteristik tersendiri. Berikut adalah karakteristik Vlog menurut (Muhammad Munif et al., 2022).

1. Durasi yang tidak terlalu panjang dan tidak terlalu pendek.
2. Dibagikan secara online, seperti upload ke Youtube.
3. Dapat menguasai tiga hal dari konsumen yaitu pikiran, hati, dan semangat.
4. dapat membangun hubungan yang lebih personal.
5. Konten yang menarik untuk ditonton.
6. Konten video harus bermanfaat untuk penonton.
7. Dapat menumbuhkan kembangkan karakter baik kepada anak.

E. Lighting dan Sound

Metode pencahayaan yang digunakan dalam *videography* dan film biasanya menggunakan *three-point lighting*.

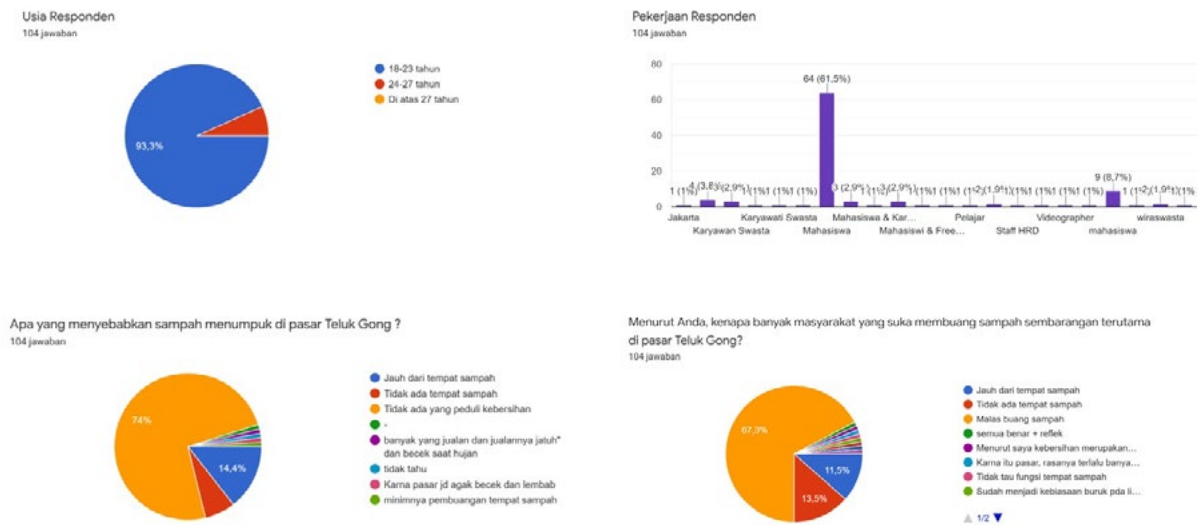
Penataan lampu memiliki 3 posisi yang terpisah dan menerangi subjek dengan keterangan cahaya yang sama atau keterangan cahaya yang berbeda-beda. Pencahayaan tiga titik ini dapat menghasilkan visual yang dapat menonjolkan subjek dari latar belakang. Selain menerangi subjek, pencahayaan *three-point lighting* juga mampu mengendalikan bayangan yang dihasilkan. Tiga komponen utama dari pencahayaan tiga titik adalah *key light*, *fill light*, dan *back light*. Unsur suara dalam sebuah film dapat diartikan sebagai semua suara 24 yang dibuat dalam film tersebut, baik itu dialog, efek suara, maupun musik (Berdiskusi.com, 2021). Ada tiga jenis suara dalam film, yaitu dialog, musik, dan efek suara.

F. Editing dan Color Grading

Tugas *editor* adalah melaksanakan proses penyusunan gambar dari seluruh gambar hasil *shooting* dirangkai menjadi 25 satu bentuk film yang utuh. Proses *editing* sendiri baru dimulai setelah seluruh adegan syuting selesai (Margija Mangunhardjono, 1976). Aplikasi *editing* yang dipakai adalah menggunakan Adobe Premiere Pro 2022. *Color Grading* adalah proses mengubah nada visual atau nuansa visual media, termasuk foto dan video (Michael Gabriel, 2021). Proses *color grading* dilakukan oleh videografer dan fotografer agar hasil karyanya bisa lebih baik. Melalui proses ini, Anda bisa mendapatkan suasana yang berbeda dari video atau foto asli.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Guba metode penelitian kualitatif adalah sebuah prosedur penelitian ilmiah yang menghasilkan data deskriptif (data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar/ visual, dan bukan dengan angka-angka), dalam hal ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari hal yang diamati (Prasetyo, 2021a). Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan penyebaran kuisisioner terhadap 104 responden secara umum yang tinggal di sekitar pasar Teluk Gong Jakarta dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual di daerah Jakarta Utara. Kuisisioner menggunakan instrumen pengukuran skala Likert. Sumber data yang diambil dari (Sampoerna University, 2022), Skala Likert adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat. Skala ini digunakan untuk mengisi kuisisioner yang meminta responden untuk menunjukkan tingkat persetujuan mereka dengan serangkaian pertanyaan. Observasi langsung dilakukan dengan mengunjungi wilayah pasar Teluk Gong Jakarta



Gambar 1. Hasil data kuisiонер Maret - April 2022

Sumber: Google Form - Pribadi, 2022

Utara. Penulis melakukan 2 kali untuk mengambil beberapa foto di wilayah pasar Teluk Gong pada tanggal 13 April 2022 dengan waktu 3 sore dan tanggal 15 April 2022 jam 10 pagi, dan menggali informasi langsung dari para narasumber. Berdasarkan data-data yang di observasi langsung di lapangan peneliti menggambarkan dalam bentuk konten video edukasi, data pustaka dan wawancara langsung digunakan sebagai data pendukung yang diolah untuk memperkuat konten visual pada video edukasi. Perancangan video edukasi ini menerapkan moderator utama pembawa video vlog dengan komposisi visual simetris (Prasetyo, 2021b), untuk memusatkan perhatian tepat di tengah video.

Himpunan Data Penelitian

A. Data Kuisi

Dari 23 pertanyaan kuesioner yang telah dibagikan dan diisi oleh 104 responden, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan responden berusia 18 sampai 23 tahun dan berdomisili di Jakarta dan pernah pergi ke pasar Teluk Gong yang berada di Jakarta Utara. Responden setuju bahwa daerah pasar Teluk Gong adalah tempat yang kotor karena masih banyak masyarakat di sana yang tidak peduli dengan kebersihan lingkungan. Dalam kuesioner, para responden setuju dengan adanya video edukasi tentang menjaga kebersihan pasar dapat menarik

perhatian masyarakat dan menyadarkan masyarakat untuk lebih peduli dengan kebersihan lingkungan. Hasil dari kuesioner ini, dapat mendukung penulis untuk membuat video edukasi tentang menjaga kebersihan lingkungan di pasar Teluk Gong Jakarta Utara.

B. Data Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber pertama bersama Bapak Inan dan Bapak Hendra selaku petugas kebersihan di pasar Teluk Gong pada tanggal 17 Mei 2022 pada pukul 12.27. Wawancara dilakukan di dalam pasar Teluk Gong, dapat disimpulkan beberapa hal:

1. Narasumber menjaga kebersihan dengan cara membersihkan sampah yang berada di pasar dengan sapu dan pel dan ada jadwal untuk pengangkutan sampah setiap 3-4 hari sekali.
2. Kondisi pasar kotor akibat pedagang dan pembeli yang tidak peduli dengan kebersihan.
3. Untuk mengisi waktu kosong narasumber menonton video di youtube, apalagi dengan adanya video edukasi menjaga kebersihan, semoga dapat menyadarkan masyarakat akan kebersihan lingkungan khususnya di pasar Teluk Gong.
4. Narasumber setuju dengan adanya video edukasi menjaga kebersihan lingkungan cukup efektif untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya kebersihan lingkungan.

Gambar 2.Wawancara Narasumber 1,
17 Mei 2022**Sumber:**

Dokumentasi Pribadi, 2022

Gambar 3.Wawancara Narasumber 2,
17 Mei 2022**Sumber:**

Dokumentasi Pribadi, 2022



Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Emur selaku pekerja penanganan sarana dan prasarana umum di Teluk Gong pada tanggal 17 Mei 2022 pada pukul 12.43.

1. Menjaga kebersihan adalah sebuah kewajiban, salah satu cara narasumber untuk menjaga kebersihan adalah dengan mengangkut sampah yang berada di Teluk Gong dan bergotong royong pada setiap hari Minggu.
2. Masih banyak warga yang suka membuang sampah sembarangan padahal sudah disediakan tempat sampah.
3. Narasumber mengatakan bahwa masih banyak kendaraan bermotor maupun mobil yang suka melempar sampah ke jalanan.

Analisis dan Strategi SWOT

1. Strength

- A. Video ini bersifat informatif dan edukasi tentang menjaga kebersihan lingkungan di pasar.
- B. Video ini dikemas dengan pengambilan gambar yang dapat memanjakan mata sehingga pesan yang disampaikan dapat sampai kepada penonton.

2. Weakness

- A. Harus menggunakan jaringan internet untuk bisa menonton video tersebut.
- B. Video ini menggunakan Bahasa Indonesia sehingga orang asing tidak bisa mengerti isi dari video.

3. Opportunity

- A. Masih sedikitnya video edukasi mengenai kesadaran masyarakat di wilayah pasar Teluk Gong untuk menjaga kebersihan lingkungan.

4. Threat

- A. Video ini dapat di salah gunakan yang dapat merugikan penulis maupun pihak yang terlibat.
- B. Video dikemas dalam bentuk *Vlog*, maka video ini hanya berfokus kepada anak muda.

Penulis menggunakan strategi SO (*Strength & Opportunity*) dalam melakukan proses perancangan karya yaitu mengemas video yang lebih menarik bergaya *Vlog* dan casual sesuai dengan target audiens serta memberikan informatif tentang menjaga kebersihan lingkungan pasar Teluk Gong Jakarta Utara.

EKSTERNAL	INTERNAL	STRENGTH	WEAKNESS
	INTERNAL	STRENGTH	WEAKNESS
INTERNAL	OPPORTUNITY	STRENGTH	WEAKNESS
	THREAT	STRENGTH	WEAKNESS
EXTERNAL	OPPORTUNITY	STRENGTH	WEAKNESS
	THREAT	STRENGTH	WEAKNESS

Tabel 1. Strategi SWOT**Sumber:** Dokumentasi Pribadi, 2022

Pembahasan

A. Analisis Audience

Strategi untuk menjangkau target audiens, dengan ini dapat menghasilkan video yang diminati penonton.

1. Demografis

Usia yang menjadi target pasar adalah berusia 18-27 tahun yang merupakan masa remaja akhir dan masa dewasa awal. Dengan hadirnya video edukasi tentang menjaga kebersihan lingkungan dapat memberikan motivasi lebih kepada masyarakat akan pentingnya Kesehatan lingkungan dibanding dengan hanya sekedar membaca di dalam buku.

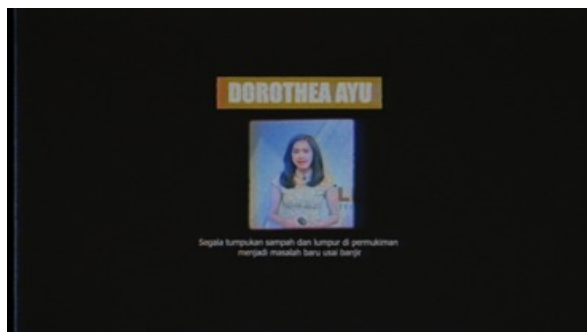
2. Geografis

Secara geografis, wilayah yang menjadi pasar utama adalah wilayah Jakarta Utara khususnya di Teluk Gong.

3. Psikografis

Berdasarkan psikografisnya, target utama adalah masyarakat dengan kelas sosial B (menengah) yang suka menonton video.

Final Artwork Karya Utama



Gambar 1. Scene 1 Shot 1(00:00:01)

Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* di tengah *framing*).

Warna: warna *natural*, warna *hangat*.

Tata Cahaya: *Indoor*, *Artificial Light* (*studio*).

Scene 1 Shot 1, memperlihatkan pembukaan dari cuplikan berita yang pernah tayang di Liputan 6 tahun 2020, berita dari Dorothea Ayu memberitakan tentang Pasar Teluk Gong mengalami musibah banjir dengan banyak sampah pada saat itu, banjir terjadi di Pasar Teluk Gong Jakarta. Video pada scene ini memperlihatkan "latar belakang masalah". Penerapan visual menggunakan hirarki

keterbacaan yang singkat, padat, jelas agar audiens lebih cepat mengerti dengan isi konten pembuka.

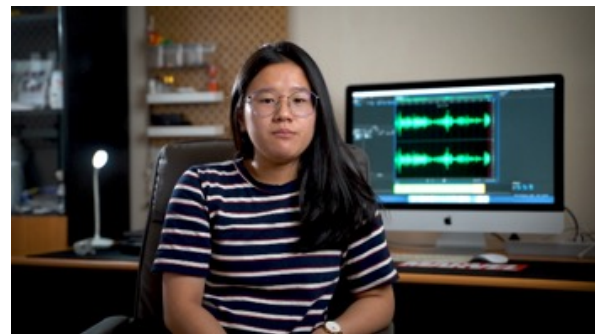
A. Audio Visual

Menampilkan visual pembaca berita dengan penerapan teknik komposisi Simetris, dimana *point of view talent* tepat berada di tengah kamera. Dengan tujuan sebagai visual pembuka untuk pusat perhatian audiens. Audio yang menerapkan *voice over* langsung dari *talent*.

B. Lighting & Color Grading

Artificial light, tata cahaya studio lebih dari dua lampu di dalam studio rekaman.

Color grading yang diterapkan penerapan warna-warna *warm*/warna hangat.



Gambar 2. Scene 1 Shot 2 (00:00:08)

Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* di tengah *framing*).

Warna: warna *natural*, warna *hangat*.

Tata Cahaya: *Indoor*, *Artificial Light* (*studio*).

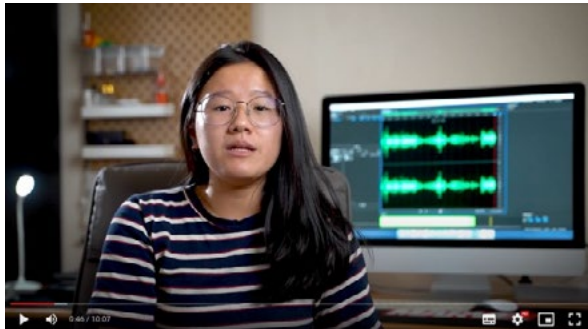
Scene 1 Shot 2, Alika Odelia memperkenalkan dirinya sebagai *vlogger* yang membawakan video edukasi Pasar Teluk Gong Jakarta Utara. Penerapan tata cahaya menggunakan 3 *point* titik cahaya dari belakang, sisi kiri dan kanan depan *talent*. Audio menerapkan penerapan audio menggunakan alat mic yang langsung dikenakan kepada moderator video, dengan komposisi visual simetris di tengah bertujuan untuk menjadikan moderator sebagai pusat perhatian *framing*.

A. Audio Visual

Menampilkan visual dengan posisi *talent* sebagai *point of interest* berada di tengah *framing*. Pembawa acara bergaya *vlog*, dengan kesan *casual* dari *wardrobe* yang dikenakan, *make-up* yang tidak berlebihan, dan *gesture* pembawaan penyampaian yang semi-formal. Audio yang menerapkan suara langsung dari *mic talent* dengan intonasi dan suara yang jelas, penyampaian mudah dimengerti oleh audiens.

B. Lighting & Color Grading

Artificial light, tata cahaya dalam ruangan dengan 3 lampu. Pengambilan tata cahaya dengan teknik *split lighting*. 1 lampu sebagai *main light* dari arah depan, 1 lampu dari arah sisi kiri *talent*, dan 1 lampu sebagai *backlight* dari arah belakang *talent*. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna-warna *warm*/warna hangat.



Gambar 3. Scene 1 Shot 3 (00:00:19)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* di tengah framing).

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *Indoor, Artificial Light (studio)*.

Scene 1 Shot 3, Alika Odelia memaparkan mengenai masalah yang terjadi di Pasar Teluk Gong dari tahun ke tahun, yang disebabkan oleh sampah namun masyarakat merasa hal ini adalah hal yang biasa sehari-hari.

A. Audio Visual

Menampilkan visual dengan posisi *talent* sebagai *point of interest* berada pada komposisi asimetris dengan posisi the *rule of third*, terlihat sedikit lebih *zoom-in*. Hal ini dilakukan, agar pengambilan gambar tidak membosankan, perlu adanya perubahan posisi kamera sesekali di beberapa scene. Penerapan audio masih sama yakni dengan menggunakan mic langsung pada saat proses rekaman.

B. Lighting & Color Grading

Artificial light, tata cahaya dalam ruangan dengan 3 lampu. Pengambilan tata cahaya dengan teknik *split lighting*. 1 lampu sebagai *main light* dari arah depan, 1 lampu dari arah sisi kiri *talent*, dan 1 lampu sebagai *backlight* dari arah belakang *talent*. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna *warm* warna hangat.



Gambar 4. Scene 2 Shot 4 (00:00:56)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Asimetris (*positive space*).

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *Outdoor, natural light* cahaya matahari.

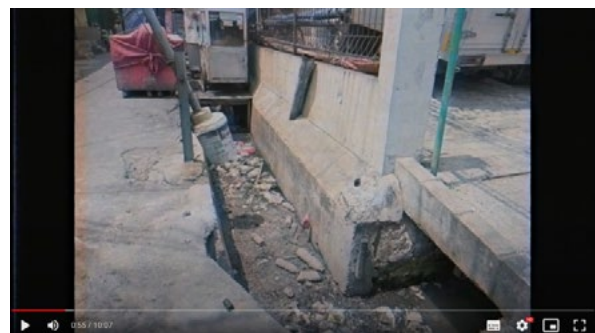
Scene 2 Shot 4, Video memperlihatkan kejadian terkini pada Pasar Teluk Gong Jakarta Utara, yang masih sering ditemukan adanya sampah di pinggir jalan menumpuk sampai berhari-hari. Video pada *scene* ini memperlihatkan “masalah”. Penerapan editing warna, konsisten menggunakan warna-warna natural dan hangat untuk memperlihatkan secara nyata kejadian di lapangan.

A. Audio Visual

Menampilkan visual dengan nuansa keramaian pasar, menggunakan teknik komposisi asimetris - *positive space*. Visual ini merupakan fakta di lapangan secara langsung bagaimana kondisi pasar pada hari tersebut. Sebagai gambaran nyata bahwa permasalahan sampah menjadi sorotan yang cukup serius khususnya di pasar teluk gong Jakarta.

B. Lighting & Color Grading

Tata cahaya *outdoor, natural light* cahaya matahari pagi hari. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna-warna *warm*/warna hangat menyesuaikan keadaan asli dari kondisi pasar.



Gambar 5. Scene 2 Shot 5 (00:00:59)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya,

Komposisi Visual: *Asimetris (positive space)*.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *Outdoor, natural light* cahaya matahari.

Scene 2 Shot 5, Video memperlihatkan dampak buruk sampah yang dibiarkan berlarut-larut dapat menjadikan lingkungan sekitar terlihat tidak nyaman dan rawan sumber penyakit. Video pada scene ini memperlihatkan “masalah”.

A. Audio Visual

Menampilkan visual dengan nuansa keramaian pasar, menggunakan teknik komposisi asimetris - *positive space*. Visual ini merupakan fakta di lapangan secara langsung bagaimana kondisi di sekitar pasar. Sebagai gambaran nyata bahwa permasalahan sampah tidak hanya di dalam pasar saja, namun juga merembet ke sekitar pasar, yang artinya kondisi seperti ini dianggap hal yang sudah biasa bagi warga di daerah pasar dan sekitar pasar Teluk Gong.

B. Lighting & Color Grading

Tata cahaya *outdoor, natural light* cahaya matahari pagi hari. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna-warna *warm*/warna hangat menyesuaikan keadaan asli dari kondisi sekitar pasar.



Gambar 6. Scene 3 Shot 6 (00:01:14)

Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya,

Komposisi Visual: *Asimetris (positive space)*.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *Outdoor, natural light* cahaya matahari.

Scene 3 Shot 6, Sampah menyebabkan tersumbatnya saluran air sehingga banjir sering terjadi di daerah ini, berdasarkan fakta sejak beberapa tahun yang lalu masalah ini belum ada solusinya. Video pada scene ini memperlihatkan “masalah”.

A. Audio Visual

Menampilkan visual dokumentasi sebagai gambaran masalah bahwa sampah dapat mengakibatkan permasalahan banjir. Visual komposisi yang diterapkan adalah asimetris - *positive space* dengan nuansa latar yang di sebuah jalanan di sekitar pasar Teluk Gong.

B. Lighting & Color Grading

Tata cahaya *outdoor, natural light* cahaya matahari siang hari. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna-warna *warm*/warna hangat menyesuaikan keadaan asli dari kondisi banjir.



Gambar 7. Scene 4 Shot 7 (00:01:49)

Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya,

Komposisi Visual: Simetris (tipografi teks, tepat berada di tengah frame).

Warna: *Contrast*, warna hitam dan warna putih.

Tata Cahaya: tidak ada penerapan tata cahaya pada *layout desain*.

Scene 4 Shot 7, Berikut adalah informasi edukasi dari penulis melalui *vlog* video, bagaimana cara menjaga lingkungan yang bersih. Video pada scene ini memperlihatkan “edukasi dan solusi”.

A. Audio Visual

Menampilkan visual *layout* informasi teks/ pesan kepada audiens tentang lingkungan bersih.

Audio menerapkan *voice over* suara yang membacakan langsung pesan teks.

B. Lighting & Color Grading

Tidak ada penerapan tata cahaya, warna yang diterapkan hanya warna hitam, sebagai latar belakang untuk desain teks/pesan.



Gambar 8. Scene 5 Shot 8 (00:01:54)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (tipografi teks, tepat berada di tengah *frame*).

Warna: *Contrast*, warna hitam dan warna putih.

Tata Cahaya: tidak ada penerapan tata cahaya pada *layout* desain.

Scene 5 Shot 8, Konten pesan edukasi pertama, “menghindari pola pikir yang salah”. Video pada *scene* ini memperlihatkan “edukasi dan solusi”. Dengan *layout* dan hirarki desain berada di tengah-tengah *framing*.

A. Audio Visual

Menampilkan visual *layout* informasi teks/ pesan kepada audiens. Audio menerapkan *voice over* suara yang membacakan langsung pesan teks.

B. Lighting & Color Grading

Tidak ada penerapan tata cahaya, warna yang diterapkan hanya warna hitam, sebagai latar belakang untuk desain teks/pesan



Gambar 9. Scene 6 Shot 9 (00:02:02)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya,

Komposisi Visual: Simetris.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *Outdoor*, *natural light* cahaya matahari.

Scene 6 Shot 9, Konten pesan edukasi pertama, simulasi peragaan talent yang membuang satu sampah secara sembarangan. Video pada *scene* ini memperlihatkan “edukasi dan solusi”. Komposisi visual simetris berjalan di tengah *framing*.

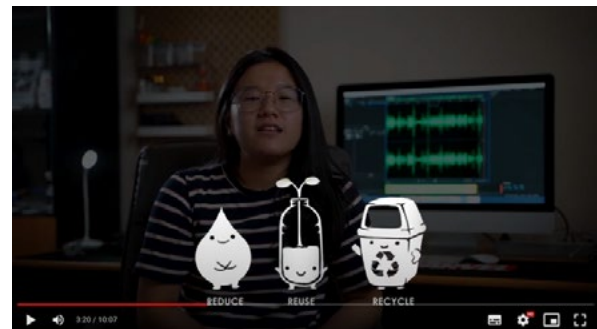
A. Audio Visual

Visual komposisi yang diterapkan simetris dimana *point of interest* tepat berada di tengah. Kamera berjalan seperti halnya aktivitas rekaman bergaya *vlog* yang dikemas secara casual.

Audio menerapkan *voice over* suara pesan kepada audiens yang berjalan selaras dengan visual.

B. Lighting & Color Grading

Penerapan tata cahaya *outdoor*, *natural light* cahaya matahari papad siang hari. Penerapan color grading dengan warna *warm*/hangat sebagai konsistensi gaya editing pada warna keseluruhan video *vlog*.



Gambar 10. Scene 7 Shot 10 (00:03:22)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* di tengah *framing*).

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: *Indoor*, *Artificial Light* (studio).

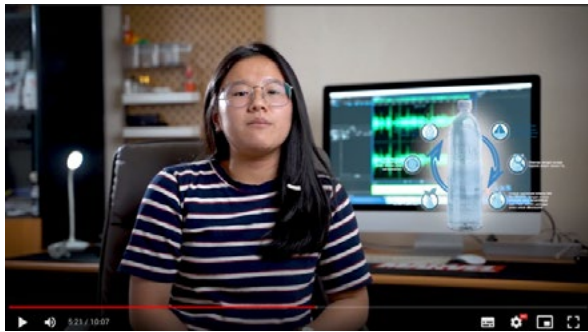
Scene 7 Shot 10, Konten pesan edukasi kedua, menjelaskan tentang *Reduce*, *Reuse*, *Recycle* merupakan 3 langkah upaya untuk pengelolaan sampah. Video pada *scene* ini memperlihatkan “edukasi dan solusi”.

A. Audio Visual

Menampilkan visual ilustrasi karakter *Reduce*, *Reuse*, *Recycle* merupakan 3 langkah upaya untuk pengelolaan sampah. Audio menerapkan *voice over* suara pesan kepada audiens menjelaskan pengertian *reduce*, *reuse*, *recycle*.

B. Lighting & Color Grading

Artificial light, tata cahaya studio lebih dari dua lampu di dalam studio rekaman. *Color grading* yang diterapkan penerapan warna-warna *warm*/warna hangat.



Gambar 11. Scene 12 Shot 15 (00:05:27)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* di tengah *framing*).

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: indoor, Artificial Light (studio).

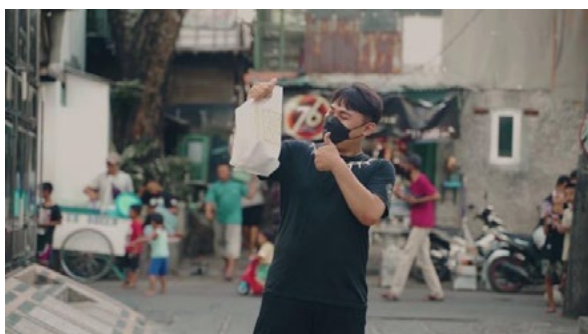
Scene 12 Shot 15, Konten pesan edukasi ketiga, Penjelasan mengenai 3B yaitu "Buang sampah pada tempatnya, Bersihkan segala sesuatu yang kotor, Biasakan hidup sehat dan bersih". Video pada scene ini memperlihatkan "edukasi dan solusi".

A. Audio Visual

Menampilkan visual dengan posisi *talent* sebagai *point of interest* berada di tengah *framing*. Audio yang menerapkan suara langsung dari *mic talent* dengan intonasi dan suara yang jelas dalam penyampaian.

B. Lighting & Color Grading

Artificial light, tata cahaya studio lebih dari dua lampu di dalam studio rekaman. Color grading yang diterapkan penerapan warna-warna warm/warna hangat.



Gambar 12. Scene 15 Shot 20 (00:07:45)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* tepat berada di tengah *frame*)

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: Outdoor, natural light cahaya matahari.

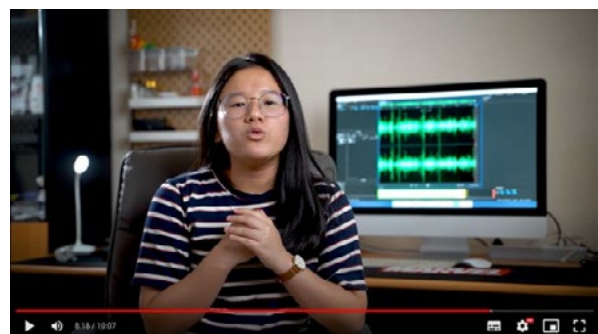
Scene 15 shot 20, Visual *talent* memperagakan pentingnya sadar diri akan lingkungan yang bersih walaupun orang sekitar tidak cukup peduli, namun hal ini dapat dimulai dari diri sendiri. Video pada scene ini memperlihatkan "edukasi dan solusi".

A. Audio Visual

Visual komposisi yang diterapkan simetris dimana *point of interest* tepat berada di tengah. Kamera berjalan seperti halnya aktivitas rekaman bergaya *vlog* yang dikemas secara *casual*. Audio menerapkan *voice over* suara pesan kepada audiens yang berjalan selaras dengan visual.

B. Lighting & Color Grading

Penerapan tata cahaya outdoor, natural light cahaya matahari siang hari. Penerapan color grading dengan warna warm/ hangat sebagai konsistensi gaya editing pada warna keseluruhan video *vlog*.



Gambar 13. Scene 18 Shot 24 (00:08:19)
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: Simetris (posisi *point of interest* di tengah *framing*).

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: indoor, Artificial Light (studio).

Scene 18 shot 24, Penutup, pernyataan penutup dari pembicara merangkum kembali pesan-pesan yang sudah dikatakan sejak awal, dan kembali melakukan ajakan kepada audiens untuk sama-sama berperan menjaga lingkungan khususnya di Pasar Teluk Gong Jakarta Utara. Video pada scene ini memperlihatkan "pesan penutup".

A. Audio Visual

Menampilkan visual dengan posisi *talent* sebagai *point of interest* berada di tengah *framing*. Audio yang menerapkan suara langsung dari *mic talent* dengan intonasi dan suara yang jelas dalam penyampaian.

B. Lighting & Color Grading

Artificial light, tata cahaya studio lebih dari dua lampu di dalam studio rekaman. Color grading yang diterapkan penerapan warna-warna warm/ warna hangat.



Gambar 14. Instagram Post
Sumber: Editing Video, Data Pribadi

Keterangan Karya,

Komposisi Visual: *Asimetris layout*.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: Tidak ada penerapan tata cahaya studio pada layout poster.

Gambar 15, *instagram post design*, berfungsi sebagai salah satu media promosi *online* yang akan diposting sebagai pemberitahuan video edukasi sudah tayang di media sosial Youtube.



Gambar 15. YouTube Thumbnail 1920 x 1080pxl
Sumber: Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: *Asimetris layout*.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: Tidak ada penerapan tata cahaya studio pada layout poster.

Gambar 16, Youtube Thumbnail, berfungsi sebagai desain cover video youtube saat penayangan berlangsung.



Gambar 16. Poster Cetak Ukuran A3
Sumber: Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: *Asimetris layout*.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: Tidak ada penerapan tata cahaya studio pada layout poster.

Gambar 17, Poster Cetak Ukuran A3, berfungsi sebagai media pendukung cetak untuk kebutuhan promosi tayangannya video, yang akan di pasang di Pasar Teluk Gong Jakarta Utara.



Gambar 17. Web Banner 1920x1080pxl
Sumber: Data Pribadi

Keterangan Karya:

Komposisi Visual: *Asimetris layout*.

Warna: warna natural, warna hangat.

Tata Cahaya: Tidak ada penerapan tata cahaya studio pada layout poster.

Gambar 18, *Web Banner*, berfungsi sebagai *web banner* informasi rilis tayangnya video.



Gambar 18. *T-Shirt*
Sumber: Data Pribadi

Keterangan Karya:

T-Shirt sebagai salah satu karya pendukung promosi edukasi.

Warna: warna hitam-putih.

Gambar 19, *T-Shirt* sebagai media pendukung, memperlihatkan tulisan “Jagalah Kebersihan Lingkungan” sebagai pesan edukasi dalam media promosi.



Gambar 19. *Tote Bag*
Sumber: Data Pribadi

Keterangan Karya:

Desain *Tote Bag* sebagai salah satu karya pendukung promosi edukasi.

Warna: warna putih - biru.

Gambar 19, *tote bag* sebagai media pendukung, memperlihatkan tulisan “Jagalah Kebersihan Lingkungan” sebagai pesan edukasi dalam media promosi.

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan perancangan video edukasi kesadaran masyarakat akan pentingnya lingkungan yang bersih di pasar Teluk Gong Jakarta Utara, dapat disimpulkan bahwa video ini dapat memberikan informasi yang manfaat kepada masyarakat terutama di pasar Teluk Gong Jakarta Utara.

Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui pentingnya menjaga kebersihan lingkungan menyebabkan banyak masyarakat yang membuang sampah sembarangan di sepanjang jalan pasar Teluk Gong sehingga video ini menjadi sarana informasi yang dapat mengedukasi masyarakat akan kebersihan lingkungan. Baik secara konten maupun visual, video edukasi ini sudah dikemas dengan baik seperti penggunaan kamera, *lighting*, audio yang sesuai agar dapat menarik perhatian penonton. Pada karya utama, video lebih banyak menerapkan penerapan komposisi simetris karena penempatan *talent* sebagai tokoh utama dalam pusat perhatian visual yang akan dilihat langsung oleh audiens. Penempatan visual komposisi asimetris pada karya utama biasanya lebih digunakan untuk keperluan *shoot area outdoor* nuansa visual sampah yang ada di Pasar Teluk Gong Jakarta, hal ini memperlihatkan bagaimana fakta sesungguhnya yang terjadi di lapangan. Secara tata cahaya terdiri dari dua pada penerapan video, yaitu tata cahaya natural light, dimana cahaya ini bersumber dari cahaya matahari di luar ruangan secara natural apa adanya memberikan kesan natural di siang hari, dan tata cahaya artificial light dimana tata cahaya ini adalah lampu studio berfungsi sebagai memberi kontras pada *talent* (pembawa acara) dengan latar belakang. Cahaya lampu studio memberikan penglihatan detail pada wajah secara portrait serta dapat mempertajam visual video.

Video ini sudah di publish bersama untuk ditonton oleh beberapa dosen pengajar Program Studi DKV peminatan film di lingkungan Universitas Bunda Mulia dan beberapa warga yang tinggal di sekitar pasar Teluk Gong dengan hasil video ini dapat memberikan pesan informasi yang sesuai untuk pentingnya menjaga kebersihan lingkungan, penyampaian pesan sudah sesuai dengan fakta di lapangan dan berdasarkan informasi faktual dari beberapa saran narasumber, hanya saja video ini dirasa hanya memiliki segmentasi kecil dan spesifik yaitu anak muda karena bergaya vlog, dapat dipertimbangkan untuk tayang di platform digital youtube atau sosial media.

Hal lainnya tentu masih ada kekurangan dari desain visual video edukasi ini, secara komposisi vlog memiliki

kekurangan dari variatif komposisi visual, dari sisi durasi video termasuk dalam durasi yang cukup lama yaitu 8 menit 35 detik (00:08:35) dimana video edukasi dengan durasi seperti ini akan sangat memakan waktu dan membosankan bagi audiens yang menonton, maka diharapkan pada penerapan penelitian selanjutnya yang akan mengangkat tema sejenis diharapkan lebih menerapkan variasi komposisi pengambilan gambar video agar tidak terlalu kaku, dan durasi yang lebih dipadatkan lagi secara informasi yang akan diangkat.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal/ Book Chapter

- Andersson, B. (2015). *The DSLR filmmaker's handbook: Real-world production techniques*.
- Abdul Razaq, & Ispantoro. (2011). *The Magic of Movie Editing-GoogleBuku*. Kota Yogyakarta. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=PLDA0JQKG-cC&oi=fnd&pg=PR3&dq=Ispantoro,+2011&ots=rX6y3a8und&sig=3igUOBg1TohdUUgAHFNcFWrC7o&redir_esc=y#v=onepage&q=Ispantoro%2C%202011&f=false
- Amin, M. S. (2018). "Perbedaan Struktur Otak dan Perilaku Belajar Antara Pria dan Wanita; Eksplanasi dalam Sudut Pandang Neurosains dan Filsafat". *Jurnal Filsafat Indonesia*, 1(1).
- Azhar Arsyad. (2011). *View article. Media Pembelajaran*. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=qZGHV4gAAAAJ&citation_for_view=qZGHV4gAAAAJ:u-x6o8ySG0sC
- Budhi Firmansyah Surapati. (2015). *250 Ton Sampah Diangkut dari Waduk Teluk Gong*. <https://m.beritajakarta.id/read/8256/250-ton-sampah-diangkut-dari-waduk-teluk-gong>
- Candra, F. A. (2014). *Pengelolaan Sampah Pasar Tradisional dan Partisipasi Pedagang Pasar dengan Kebersihan Lingkungan Pasar (Studi di Kecamatan Sumbersari, Kaliwates, dan Patrang Kabupaten Jember)*. Universitas Jember. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Kelana, R. I., Rahmanelli, & Syahar, F. (2018). *Jurnal Buana*. Buana, 3(3), 451-465.
- Kurniawan, Frendy. (2019). "Konten Paling Populer di YouTube Indonesia: Vlog Keluarga". *Tirto.Id*. <https://tirto.id/konten-paling-populer-di-youtube-indonesia-vlog-keluarga-edwU>
- Herawati. (2020). (PDF) *Analisis Lingkungan Kotor Menjadi Tempat Berkumpulnya banyak Penyakit*. https://www.researchgate.net/publication/341686134_Analisi_Lingkungan_Kotor_Menjadi_Tempat_Berkumpulnya_banyak_Penyakit
- Linando, S. I., & Prasetyo, M. E. (2022). *Komposisi Visual dan Tata Cahaya pada Film Netflix Berjudul Squid Game*. 06(01), 20-32.
- Martinus Eko Prasetyo, Zevri, S. E. (2022). *Perancangan Video Klip Profil Komunitas K-Pop Dance Invasion Dc Jakarta*. 18(2), 151-162.
- Mangunhardjono, A. M Margija . (1976). *Mengenal film / oleh A. Margija Mangunhardjana | OPAC Perpustakaan Nasional RI*. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=57545>
- Muhammad Munif, Fathor Rozi, & Umi Kulsum. (2022). *View of Design Video Vlog dalam Menuhembangkan Karakter Anak Usia Dini*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/manazhim/article/view/1619/1149>
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan - Ricky W. Putra - Google Books*. https://books.google.co.id/ks?hl=en&lr=&id=yQwVEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:jtpyBuz55VYJ:scholar.google.com&ots=z950_kd4xG&sig=5AVdlXgRnBrr9lKTgT40xp_wQPQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Pratiwi, I., Muslimah, E., & Wahab Aqil, D. A. (2012). *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 11(2).
- Rapotan Hasibuan, Dhia Nabila K Siregar, & Riska Nur Fajriani. (2022). *Pengetahuan, Sikap, Partisipasi Sosialisasi, dan Sarana Berhubungan dengan Perilaku Remaja Buang Sampah Sembarangan*.
- Sampoerna University. (2022). *Pengertian Skala Likert, Cara Penggunaan dan Contoh - Sampoerna*. <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/pengertian-skala-likert-cara-penggunaan-dan-contoh/>

Webpage /Konten Online

- Heinich. (1985). *Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*. <https://webmediapembelajaran.wordpress.com/2016/12/30/heinich/>

Biografi Penulis

Martinus Eko Prasetyo seorang dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang ilmu branding desain, desain produk, desain layout buku, produk film, video dan fotografi. Sebelum menjadi dosen di tahun 2019, saya adalah praktisi industri yang banyak mengerjakan *project* desain yang fokusnya pada penggunaan *software* visual.

Tubuh dalam Karya “Merentang Kinestetika Tubuh”

Hany Sulistia N.

hanybia4@gmail.com

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

F.X. Widaryanto

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Mohamad Rudiana

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

ABSTRAK: Tulang belakang dalam anatomi manusia, memiliki fungsi penting. Cedera tulang belakang dapat berakibat fatal bagi keseimbangan tubuh, bahkan dapat merusak bagian tubuh lainnya. Tulang belakang dan cedera tulang belakang merupakan cerminan dari kehidupan sosial kita, dimana dalam konteks sosial dapat dianalogikan dengan konsep *body contact*, *mirroring*, dan *following*. Abstraksi ini merepresentasikan tulang belakang sebagai salah satu gerak tubuh yang memiliki fungsi vital dalam kehidupan manusia. Karena perannya yang vital, pesan ini penting untuk disampaikan kepada apresiator sebagai pendidik, sehingga sebuah karya memiliki nilai pedagogis. Melalui metodologi Foucault dan Hawkins, ide karya ini kemudian dikembangkan pada pertunjukan panggung. Seluruh perjalanan karya ini, mulai dari proses kreatif hingga menjadi sebuah karya utuh, dihadirkan sebagai ajang pedagogis dalam membangun kesadaran jasmani, baik bagi seniman di atas panggung maupun bagi apresiator di masyarakat.

Kata kunci: *body contact*; *following*; *mirroring*, pedagogi

ABSTRACT: Spine in human anatomy, has an important function. A spinal injury can cause a fatal effect for body balance, which can further damage other parts of body. A spine and a spinal injury are reflection of our social life, where in social context can be analogized with the concept of *body contact*, *mirroring*, and *following*. Abstraction of this represents a spine as a body movement which has a vital function in human life. Because of its vital role, it is important to convey this message to appreciators on education, so that a work has pedagogical values. Through Foucault to Hawkins' methodology, the idea of this work was then developed on the stage performance. The whole journey of this work, from the creative process, to becoming a complete work, is presented as a pedagogical event in building bodily awareness, both for artists on stage and for appreciators in the community.

Keywords: *body contact*; *following*; *mirroring*, pedagogi

Pendahuluan

Ide garapan bagi seorang koreografer bisa datang dari berbagai dimensi kehidupan yang dialami. Beberapa terinspirasi dari peristiwa besar, tidak sedikit justru dari peristiwa sederhana. Demikian pula karya “Merentang Kinestetika Tubuh”, di mana pengalaman ketubuhan yang berkaitan dengan tulang belakang menjadi pintu masuk penciptaan sebuah karya tari. Sehubungan dengan pengalaman dan proses penciptaan, hal ini sejalan dengan konsep Rhodes (dalam Munandar, 1999: 20) tentang teori 4P (four P's atau empat “P”) di mana setiap proses kreatif tidak bisa dipisahkan dari empat unsur yang secara

resiprokal saling berkaitan satu sama lain. Keempat proses tersebut adalah sisi personal atau person (pribadi atau subjek personal), kemudian process (proses), press (tekanan/dorongan), dan terakhir product (produk atau hasil). Dengan demikian, setiap proses berkarya tidak bisa dipisahkan dengan subjek/personal diri dan pengalamannya, lingkungan, dan proses dari penciptaan itu sendiri, hingga terakhir berbuah menjadi sebuah karya. Demikian pula dengan karya berjudul “Merentang Kinestetika Tubuh”, pengalaman penulis yang memiliki domain dalam dunia tari/koreografi tentu saja menjadi bahan utama sebuah penciptaan, kemudian pengalaman

tentang cedera yang memiliki korelasi langsung dengan tulang belakang menjadi sebuah pangkal penciptaan karya.

Ide tentang tulang belakang, sejalan dengan pandangan Rhodes (dalam Munandar, 1999) merupakan ide yang hidup dari pengalaman empiris penulis, khususnya dengan peristiwa cedera. Dari ide abstrak tentang keadaan tersebut, penulis melihat relasi kuat antara tulang belakang sebagai bagian tubuh yang fundamental, dengan analogi tubuh sebagai representasi koneksi sosial menjadi pintu masuk eksplorasi karya. Dalam konteks ini, jika mengacu pada Hawkin (2003: 36) disebutkan bahwa tulang belakang bukan hanya penyangga tubuh tetapi juga pusat gravitasi dari semua gerak dalam tari, karena itu tulang belakang memiliki peran penting dalam ketubuhan. Karena itu, menghubungkan pengalaman empiris personal dengan dunia koreografi memiliki relevansi yang tinggi.

Berkaitan dengan tulang belakang dan cedera, rupanya dua tema ini memiliki relasi kuat dalam kehidupan sosial, tidak terkecuali dalam dunia panggung pertunjukan, khususnya tari. Mengutip Erry (2016: 79) berdasar pada data yang dikumpulkan oleh Pusat Penelitian Riset dan Pengembangan Ekologi Kesehatan, disebutkan bahwa persoalan tulang belakang merupakan persoalan yang dialami oleh berbagai profesi. Bahkan menurut penelitian Rosdahl & Kowalski (2015: 10), dikatakan bahwa 80% individu di dunia pernah mengalami atau menderita sakit tulang belakang, dan sakit tulang belakang di Indonesia menurut penelitian Sahara & Pristya (2020: 93) merupakan penyakit yang paling banyak diderita, penyakit kedua setelah influenza. Karena itu, penting dalam proses karya ini untuk melakukan pendalaman wacana, dan mencari keterhubungannya dengan aktivitas tari, agar dapat direntangkan, diekspansi sebagai wacana sehingga menjadi persoalan yang penting untuk disadari. Pada titik ini, kesadaran akan tubuh, bagi apresiator penting untuk disampaikan sebagai salah satu pesan dari karya “merentang kinestetika tubuh” ini, karena itu karya ini memiliki dimensi “edukasi”, “pendidikan” bagi masyarakat terkait kesadaran akan ketubuhan.

Dalam diskursus panggung pertunjukan, khususnya dalam dunia tari, relasi tubuh biologis dan tubuh ideologis yang abstrak memiliki keterkaitan kuat, karena itu bicara mengenai tubuh berarti menyoal juga mengenai persoalan dunia. Realitas dunia adalah realitas tubuh, sebuah realitas yang dilakoni tubuh-tubuh manusia. Dunia menjadi ‘dunia tubuh’ dan tubuh menjadi ihwal

kerinduan mendasar manusia yang dikuak dalam pengembaraan hidupnya. Kebermaknaan diri kemudian bergantung pada cara pandang estetika manusia akan dunia ketubuhannya? sendiri” (Gayatri, 2015: 88). Wacana ketubuhan ini telah banyak dibicarakan oleh filsuf-filsuf Barat, salah satu yang memiliki pandangan relevan sehubungan dengan proses ketubuhan dan pendisiplinan adalah Michel Foucault (2016) yang dengan komprehensif memaparkan ide ketubuhan ini. Dalam hubungannya dengan karya, penulis melihat sebagai sesuatu yang penting untuk melakukan pendisiplinan tubuh, khususnya tulang belakang, yang berkaitan dengan kedisiplinan tubuh, sekaligus menjadi ide dan metode dalam mengekspresikan gagasan karya menjadi bentuk komposisi tari.

Menurut Foucault disiplin tubuh ialah suatu usaha dalam menguasai tubuh subjek untuk kemudian didisiplinkan agar menjadi tubuh berdaya, tubuh yang berguna, tubuh yang patuh, menjadi tubuh sesuai dengan yang diinginkan melalui praktik yang tidak disadari oleh individu tersebut. Bagi Foucault, disiplin merupakan mekanisme ‘kontrol’ yang teliti atas tubuh. Melalui disiplin tubuh, ketubuhan dilatih hingga menjadi tubuh yang terampil, kemudian terus menerus diuji dan dikoreksi sehingga keterampilan, kecekatan, dan kesiapsediaan ini akhirnya menjadi mekanisme yang dengan begitu saja bekerja di dalam tubuh itu sendiri (Foucault, 2016: 76). Praktik pendisiplinan tubuh juga ada dalam lingkungan penciptaan Seni Tari. Dalam Dunia Tari diketahui bahwa tubuh manusia merupakan bahan utama untuk menari. Tubuh manusia dibentuk berdasarkan tatanan gerak tertentu, sehingga hasil tatanan gerak dengan segala aspek estetika dan artistiknya disebut tari (Hartati, 2005: 71). Mengacu pada Redana (2016) berkaitan dengan disiplin tubuh, di mana disiplin tubuh membawa gerak badan, olah tubuh, ke dimensi lebih luas, mengolah totalitas lewat laku yang dalam dunia kejawaan disebut “olah kanuragan” [sick], yaitu semacam proses pencarian sesuatu yang ‘di dalam, dari luar, dari tubuh’, dari empirisme tubuh (Redana, 2016: 45). Pada titik ini, hubungan disiplin tubuh, tulang belakang, dan cedera memiliki korelasi yang berpusat pada subjek penari, salah satu media dalam menghubungkan ketiga hal tersebut dalam proses ekspresi menjadi sebuah karya. Penulis menggunakan konsepsi dari gerak Pilates sebagai teknik untuk menjembatani ketiga hal tersebut sehingga abstraksi ide karya bisa dieksplorasi menjadi sebuah karya nyata.

Karya nyata dalam judul “merentang kinestetika tubuh” ini bersandar pada konsepsi karya seni kontemporer. Artinya, karya ini meskipun secara teknis menggunakan konsep pilates, tetapi bukan berarti dimaksudkan untuk menghasilkan karya yang mengusung tema, narasi, dan jalan cerita baku sebagai sebuah karya tari dramatik, tetapi justru membuka banyak kemungkinan gerak tubuh yang bersumber dari abstraksi tulang punggung, cedera, disiplin tubuh, hingga analogi tulang punggung dalam konteks kultural. Bagi Supriyanto (2018: 67) seni kontemporer cenderung bertolak pada satu titik kesadaran, di mana seorang seniman melakukan kontemplasi yang hasilnya dituangkan ke dalam ekspresi gerak tubuh dengan distorsi dan rekonstruksi menjadi sebuah bentuk baru. Terkait refleksi atau kontemplasi diri atas pengalaman dan semangat zaman terkait penciptaan seni kontemporer ini, Hawkins menjelaskan beberapa hal. Pertama bahwa sejalan dengan pengertian tari adalah ekspresi manusia yang melalui tubuhnya, ia mengekspresikan ketegangan respons-respons alam sekitar. Kemudian selanjutnya dalam menggunakan tubuh sebagai instrumen untuk berhubungan dengan sesamanya dan dunianya (Hawkins, 2003: 1). Mengacu pada konsepsi Foucault, Hawkins, hingga Rhodes tulisan ini mencoba untuk memaparkan relasi antara proses kreatif (Rhodes), elaborasi tari (Hawkins), dan disiplin tubuh (Foucault) sebagai kesatuan yang tercermin dalam karya tari “merentang kinestetika tubuh” sebagai sebuah peristiwa pedagogi.

Maksud dari peristiwa pedagogi di sini adalah, bahwa proses kreatif dan pertunjukan “merentang kinestetika tubuh” ini, selain sebagai peristiwa kreatif, juga di dalamnya menampilkan sisi pendidikan, khususnya dalam konteks disiplin tubuh sebagaimana disebutkan Foucault, terutama bagi masyarakat yang dalam hal ini apresiator dalam menumbuhkan kesadaran betapa pentingnya peran tulang belakang dalam tubuh secara material, maupun tubuh dalam konteks sosial budaya sebagai simbol keterhubungan.

Menurut Dharma Kesuma (2010) dalam bahasa Inggris: pedagogy (pedagogi) dan pedagogics (pedagogik) dipahami dalam dua hal yang satu peristiwa, fenomena, atau realitas, dan yang satunya adalah studi atau ilmu yang berkaitan dengan pendidikan (Kesuma, 2010). Karena itu, pertunjukan “merentang kinestetika tubuh”, selain dapat dilihat sebagai sebuah seni pertunjukan yang memiliki nilai-nilai estetis, di saat yang bersamaan bisa ditafsirkan sebagai peristiwa edukasi, atau proses pendidikan dalam

upaya menumbuhkan kesadaran ketubuhan. Tulisan ini, menempatkan dimensi pedagogi, proses kreatif, dan ketubuhan tari sebagai fokus pembahasan.

Metodologi

Metodologi dalam tulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan pendekatan deskriptif analitis. Berdasarkan Munazir (2013), pendekatan deskriptif analitis memiliki kecenderungan pada: 1) sumber data langsung dalam situasi yang wajar, 2) bersifat deskriptif, 3) mengutamakan proses daripada produk atau hasil, 4) analisis data secara deskriptif, dan 4) mengutamakan makna. Dalam praktik kajian dalam tulisan ini, penulis menekankan pada pemaknaan karya yang dialami korelatif dengan konsep pedagogi. Sementara itu dalam hal teori-teori pada proses penciptaan, karya ini menggunakan teori disiplin tubuh Michel Foucault yang dapat dipahami sebagai bagian dari proses menumbuhkan kesadaran tentang ketubuhan (pedagogi) dan eksplorasi penciptaan karya tari dari Hawkins.

Foucault

Teori Foucault dalam hal ini mengacu pada konsep *Body Discipline*, berfokus kepada konteks seni melatih tubuh manusia. Dalam disiplin tubuh disebutkan bahwa disiplin adalah sesuatu kehendak yang bukan atas paksaan, melainkan disiplin ini merupakan pelaksanaan kehendak atas diri sendiri karena disiplin bukanlah didasarkan pada penyerahan badan atau seperti seorang budak. Disiplin juga harus dibedakan dari disiplin monastik yang dibuat demi fungsi penyelamatan dan keselarasan dari pada relasi kegunaan. Seni dalam pemikiran Foucault tidak hanya menyatakan arti sebagai keterampilan-keterampilan tubuh saja, melainkan telah mengalami juga perluasan dari sebuah mekanisme yang membuat tubuh disiplin, bukan atas kuasa dominasi kekuasaan. Perlu dicatat dalam hal ini bahwa disiplin berbeda dari semua hal tersebut, karena disiplin lebih ditunjukkan sebagai pengembangan penguasaan individu terhadap “tubuhnya sendiri”. Momentum historis dari lahirnya disiplin merupakan momentum kelahiran “seni” melatih tubuh manusia. Seni di sini terjemahan dari kata *l'art* dalam (*les art militaires*) yang artinya cara melatih, memperkembangkan dan membuat terampil (Foucault, 2016: 77). Praktik pendisiplinan tubuh tidak hanya berjalan dalam ranah kekuasaan pemerintah maupun institusi seperti rumah sakit, penjara, sekolah.

Praktik pendisiplinan tubuh juga ada dalam lingkungan penciptaan seni tari. Karena itu, seni pertunjukan secara bersamaan bisa menjadi peristiwa pedagogi bagi setiap kreator dalam menyampaikan pesan edukasi bagi masyarakat atau apresiatornya.

Kaitan teori disiplin tubuh Michel Foucault dengan karya yang dibuat adalah untuk menciptakan karya melalui yang dijelaskan, yaitu strategi penambahan waktu, konsep ruang dan kontrol aktivitas, dan terakhir menguji terus-menerus 'examination'. Ketiga strategi tersebut pada dasarnya dapat menjadi abstraksi bagaimana membangun kesadaran tubuh dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Strategi Penambahan Waktu

Disiplin dengan strategi penambahan waktu bagi Foucault sebagai sesuatu yang berorientasi pada kontrol genetis. Kontrol genetis mengamati garis keterampilan tubuh individu (Suyono, 2002: 410). Berjalan dengan cara pelipatgandaan waktu dan kemampuan melalui kontrol, serta mengatur penggunaan waktu secara lebih menguntungkan (Hardiansyah A, 2012: 70).

Disiplin lewat penambahan waktu ini berangkat dari kesadaran bahwa tubuh merupakan medium utama tari yang senantiasa dituntut untuk siap menari. Untuk menjadikan tubuh yang siap menari, maka latihan berkala dan terjadwal menjadi sebuah keharusan. Menurut Foucault (2016: 87) latihan merupakan teknik untuk memasukkan tugas-tugas ke dalam tubuh, yang terus-menerus diulang dan berbeda tetapi selalu mengandung kemajuan. Latihan merupakan elemen teknologi politis menuju suatu penaklukan yang terus maju tanpa pernah mencapai batasnya.

Strategi penambahan waktu ini digunakan untuk efektivitas dan optimalisasi waktu berdasarkan kebutuhan koreografi. Ada pun aplikasinya yaitu setiap pagi selama satu jam, masing-masing penari mengolah tulang belakang berdasarkan petunjuk gerak dari koreografer. Dalam lima kali seminggu, waktu latihan eksplorasi bersama mengolah kemungkinan-kemungkinan gerak tulang belakang serta perluasan jangkauan tubuh hingga komposisi. Menambahkan waktu latihan untuk olah tubuh, pemanasan, dan pendinginan. Setiap dua kali seminggu, setiap penari melakukan presentasi hasil latihan yang dilakukan untuk melihat sejauh mana penguasaan gerak koreografi masing-masing penari.

Konsep Ruang dan Kontrol Aktivitas

Konsep ruang mendukung dalam membangun sistem dan aturan-aturan yang ketat dalam setiap terjadinya praktik kuasa tubuh yang membentuk individu-individu yang patuh. Konsep ruang ini terinspirasi dari model bangunan arsitektur dengan konsep panoptikon, yaitu suatu model penerapan disiplin yang keras dan ketat menurut model arsitektural yang dirancang oleh seorang filsuf dari Inggris pada abad ke-17 yang bernama Jeremy Bentham. Panoptikon yang diperkenalkan Jeremy Bentham merupakan sebuah konsep ruang penjara yang berbentuk melingkar dan terdapat sebuah menara tinggi di tengahnya yang berfungsi sebagai pemantau aktivitas setiap saat. Melalui mekanisme ini pengawas dapat terus-menerus mengawasi tanpa diketahui oleh narapidana tersebut.

Dalam penciptaan tari, konsep ruang diciptakan dengan membuat ruang inkubasi berdasarkan waktu yang dibutuhkan dalam penerapan model koreografi. Di ruang inkubasi tersebut, koreografer dan penari tinggal di ruang yang sama selama penerapan model koreografi. Meski koreografer mengawasi dan menelisik ulang setiap gerak yang dilakukan oleh penari, tapi ia tidak lah terlihat sedang mengawasi karena koreografer dan penari melakukan aktivitas bersama, sama-sama mengalami proses penciptaan tari. Begitu juga dengan penari, ia tidak merasa diawasi oleh koreografer karena masing-masing penari dibebaskan untuk mengolah gerak koreografi yang telah ditetapkan oleh koreografer secara mandiri hingga menemukan ketepatan gerak.

Disiplin yang terdapat dalam ruang inkubasi penciptaan tari bukan hanya meminimalisir kemalasan, ketidakjelasan sebuah gerakan, cedera, dan kesalahan teknik, tetapi juga membuat penari lebih terampil dalam mematangkan teknik-teknik ketubuhan dan optimalisasi daya dan ketepatan gerak sesuai koreografi.

Selain penerapan konsep ruang dengan dibuatnya ruang inkubasi, disiplin tubuh '*disciplinary power*' dalam penciptaan karya ini diperketat dengan adanya kontrol aktivitas terkait perkembangan penguasaan gerak tubuh setiap penari. Disiplin dapat menyentuh tubuh dari berbagai kontrol aktivitas yang dicapai dengan cara pengaturan waktu, pembentukan ketepatan waktu dengan tindakan, penciptaan sikap tubuh yang efisien, penciptaan relasi yang efisien antara tubuh dan alat-alat, dan pengefektifan waktu yang terus menerus (Martono, 2014: 83)

Kontrol aktivitas bukan hanya saat berada di ruang inkubasi semata, tetapi juga telah dimulai sejak kali pertama proses penciptaan hingga pentas selain olah tubuh rutin secara mandiri oleh masing-masing penari di rumahnya berdasarkan petunjuk koreografer. Aktivitas pembentukan tubuh, eksplorasi, pengolahan gerak hingga ke komposisi dilakukan bersama secara rutin pula dalam satu ruang. Inilah yang kemudian menjadikan tubuh patuh sesuai dengan gagasan koreografi.

Lewat kontrol aktivitas inilah, disiplin menawarkan penggunaan waktu yang efektif pada titik maksimum dengan ketepatan yang teratur. Tubuh penari ditaklukkan dengan waktu dan keteraturan latihan menjadi tubuh yang terlatih dan siap di atas panggung.

Examination

Hal yang paling jelas dari penerapan examination adalah adanya presentasi proses 'open lab' atau "ujian" untuk menilai koreografi yang telah diolah dan dilatih. Presentasi tersebut dilakukan dengan mengundang penonton secara terbatas untuk menilai, mengkritisi, dan menanggapi koreografi (bentuk, teknik, dan isi) yang telah dilatihkan pada tubuh. "Ujian" ini dapat memungkinkan melihat segala yang luput, hal-hal yang kecil yang terlewat sebelumnya dari proses latihan yang sudah dijalani. Pada titik ini disiplin sejalan dengan ungkapan Foucault sebagai seni yang melihat hal-hal yang kecil yang menyangkut hal-hal yang detail (Foucault, 2016: 8). Proses eksplorasi tubuh dalam pendisiplinan secara khusus mengelola praktik ketubuhan secara radikal, teratur, konsistensi, dan intens. Latihan dengan model seperti ini memang keras dan monoton, tetapi di sini terdapat capaian yang mendasarkan tubuh sebagai tubuh performance (Saputra & Murtana, 2019: 107).

Hawkins

Adanya presentasi proses 'open lab' pada penonton secara berkala, dengan tegas memperlihatkan penaklukan pada tubuh. Tubuh yang berguna bagi penari sebagai medium sekaligus sebagai gagasan tari.

Sementara itu berkaitan dengan proses eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan metode yang digunakan mengacu pada Hawkins. Terkait prinsip dasar koreografi yang berpangkal dari rangsang gerak tulang belakang, Hawkins berpandangan bahwa pengorganisasian gerak harus menjadi sebab dorongan dari si pencipta

(Hawkins, 2003: 124). Dorongan koreografi tersebut tentunya didapatkan dari kedekatan terhadap tubuh dan dari tubuh yang menyadari seluruh pengalaman gerak, yang didapat dari gerak tubuh yang dilaluinya sehari-hari. Di mana seorang seniman menciptakan seninya karena ia menghayati kebenaran-kebenaran yang tidak diwujudkannya dalam pengalaman keseharian, tetapi hanya diwujudkannya dan disampaikannya dalam dunia kesenian yang tidak untuk dirinya sendiri, tetapi untuk dihayati pula oleh orang lain (Murgiyanto, 1983: 21).

Eksplorasi

Istilah eksplorasi secara harfiah berarti penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak; kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru. Ini adalah tahap awal proses koreografi, yaitu suatu penjajakan terhadap objek atau fenomena dari luar dirinya; suatu pengalaman untuk mendapatkan rangsangan sehingga dapat memperkuat daya kreativitas (Hadi, 2012: 70). Eksplorasi termasuk memikirkan, mengimajinasikan, merenungkan, merasakan, dan juga merespons objek-objek atau fenomena yang ada (Hawkins, 2003: 24).

Eksplorasi dalam penciptaan karya ini merupakan pencarian gerak tulang belakang maupun gerak tubuh lain yang terhubung dengan tulang belakang. Pencarian gerak tersebut merupakan perwujudan dari image yang bersumber dari temuan data-data seperti wawancara, foto, video, dan dokumen lainnya dari temuan di lapangan atau observasi.

Improvisasi

Kreativitas melalui improvisasi kadang-kadang diartikan sebagai "terbang yang tak diketahui". Itulah saatnya seorang pencipta menggunakan simpanan imaji-imaji dan melahirkannya dalam bentuk baru (Hawkins, 2003: 29). Dengan cara sebebaskan ini, mendekati suatu spektrum yang luas tentang subjek yang tanpa batas, memberi kebebasan untuk menjangkau gerak yang tidak terbatas (Hadi, 2012: 77). Secara teknis, improvisasi dapat pula terdiri dari: 1) percobaan-percobaan memilih, membedakan, mempertimbangkan, membuat harmonisasi, dan kontras-kontras tertentu; 2) menentukan integrasi kesatuan terhadap berbagai percobaan yang dilakukan (Susanti, 2015: 52).

Sebelum melakukan tahap improvisasi, perlu dilakukan eksperimentasi/uji coba terhadap gerak yang sesuai dengan penari. Kemudian tahap improvisasi dalam penciptaan karya ini, yaitu tahap pengembangan gerak dari gerak dasar yang ditemukan dan diolah sebelumnya dalam eksplorasi. Dalam pengembangan gerak ini, gerak-gerak yang telah ditemukan sebelumnya mengalami perluasan kembali seperti pengembangan bentuk-bentuk gerak, pengembangan motif-motif gerak, serta keterhubungan gerak dengan ruang dan waktu. Pada tahap improvisasi ini pula seluruh isu yang terhubung dengan gerak seperti senam Pilates, pendisiplinan, dan tubuh sosial ditelisik dan ditimbang kembali hingga menemukan bentuk gerak tubuh yang paling tepat menggambarkan hal tersebut.

Pembentukan

Pembentukan yang dalam bahasa Inggris disebut *composition* yang berasal dari kata *to compose* yang artinya mengatur, menata bagian-bagian sedemikian rupa sehingga satu sama lain saling berhubungan dan secara bersama membentuk satu kesatuan yang utuh. Pemahaman pembentukan atau komposisi mempunyai fungsi ganda: pertama merupakan proses mengembangkan materi tari 'gerak' sebagai kategori peralatan atau materi koreografi; kedua, yaitu proses mewujudkan satu struktur atau prinsip-prinsip bentuk koreografi (Hadi, 2012: 79). Pembentukan dapat pula meliputi: 1) menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol dari berbagai percobaan yang telah dilakukan; 2) menentukan kesatuan dengan parameter yang lain seperti gerak dengan iringan, busana dengan warna dan lain-lain; 3) pemberian bobot seni (kerumitan, kesederhanaan, intensitas), dan bobot keagamaan (Susanti, 2005:52).

Pembentukan dalam karya ini dimulai dari mengelompokkan ragam gerak yang ditemukan dari pengolahan improvisasi. Setelah gerak-gerak dikelompokkan dan dikategorisasi berdasarkan isu, kemudian potongan-potongan gerak yang telah dikelompokkan tersebut kemudian disusun menjadi satu komposisi tari utuh. Dalam pembentukan karya 'Merentang Kinestetika Tubuh', tidak hanya melibatkan penari saja, namun juga melibatkan tim lain, seperti komposer untuk menata musik tari dan tim artistik untuk penataan panggung seperti *lighting* berupa *Fresnel*, *Parled*, *follow spot*, dan lainnya.



Gambar 1.
Ekspose tulang belakang

Sumber:
Dokumentasi pribadi

Pembahasan

Karya tari "Merentang Kinestetika Tubuh" ini merupakan salah satu jenis tari murni, yaitu tari yang berangkat dari satu gerak rangsang salah satu bagian tubuh, semisal tulang belakang. Bagi Jacqueline Smith tari bentuk ini merupakan salah satu ciri dari tari murni yang lahir dari satu gerak dan sering berkembang lebih kompleks cenderung memperlihatkan virtuositas (Smith, 1985: 25). Tulang belakang dan tubuh dalam karya tari ini tidak diposisikan seperti medium gerak tari semata, tapi merupakan gagasan dan isi yang menjadi kerangka penciptaan tari ini terutama gerak kinestetik tulang belakang dan jejaring institusi yang terkait dengan tulang belakang.

Pengembangan gerak kinestetik memerlukan adanya rangsang kinestetik pula sebagai motivasi penciptaan karya. Smith (1985: 22) menuturkan jika rangsangan kinestetik menghasilkan dinamika tertentu sehingga hasilnya ditata dan menghasilkan gerak. Sebagaimana ia sampaikan sebagai berikut:

"Bukan tidak mungkin bahwa tari disusun berdasarkan gerak itu sendiri. Gerak atau frase gerak tertentu berfungsi sebagai rangsang kinestetis, sehingga tari tercipta menggunakan cara ini. Di dalam hal ini gerak tidak dimaksudkan dalam fungsi komunikatif kecuali sifat alami yang terdapat pada gerak itu sendiri. Meskipun tidak berkecenderungan



Gambar 2.
Keterhubungan tubuh

Sumber:
Dokumentasi pribadi

untuk mengalihkan gagasan apa pun, tetapi itu memiliki gaya, suasana, teba dinamis, pola atau bentuk dan aspek-aspek atau frase gerak dapat digunakan dan dikembangkan untuk membentuk tari yang merupakan pameran itu sendiri.”

Gerak kinestetik tulang belakang yang dikembangkan dalam karya ini bertolak dari gerakan senam Pilates. Sumber gerak Pilates dan olah gerak kinestetik tulang belakang yang menjadi materi awal, diolah lebih lanjut dalam ruang dan waktu latihan melalui pendekatan (koreografi) Alma Hawkins melalui tiga tahapan yaitu eksplorasi, improvisasi dan pembentukan.

Koreografi dalam karya ini mengolah gerak yang bersumber dari: 1) gerak-gerak tubuh tulang belakang secara empiris tentang kerentanan sebagai penari; 2) gerak-gerak tubuh yang bersumber dari potongan ingatan atas pengalaman menjalani pendisiplinan tubuh; 3) gerak-gerak dari arsip foto/video pendisiplinan tubuh lewat senam Pilates yang kemudian di distilasi seperti gerak *twice*, *bridging*, *cobra*, *child's pose*, dan *extended triangle*; 4) gerak-gerak yang bersumber dari memori tubuh atas berbagai pengalaman pertemuan dalam ruang-ruang sosial. Tarian ini disajikan oleh 5 orang penari laki-laki yang dapat mendukung bentuk-bentuk gerak yang diharapkan.

Logika hubungan sosial yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari kemudian dijadikan teknik menyusun komposisi seperti jembatan dan penghubung antar tubuh, yaitu saling bercermin ‘*mirroring*’, mengikuti ‘*following*’, dan keterhubungan ‘*bodycontact*’.

Alegori Tulang Belakang: Tubuh Biologis dan Tubuh Kultural Penari

Abstraksi dari tulang belakang dalam karya ini diterjemahkan sebagai konstalasi ketubuhan yang terkoneksi secara korelatif (salih terhubung satu sama lain). Abstraksi tersebut direpresentasikan dengan gerak ketubuhan personal setiap penari dan komunal dalam aksi reaksi antar penari. Secara alegoris, tulang belakang adalah pusat, dalam konteks kekaryaan menjadi pusat gerak ketubuhan personal, sekaligus menjadi pusat eksplorasi gerak komunal.

Pada praktiknya, karya tari ini mengeksplorasi gerak tubuh melalui elaborasi dari abstraksi tulang belakang dalam tubuh, baik biologis maupun kultural/*social*, dengan konsep-konsep seperti *mirroring*, *following*, dan *body contact*. *Mirroring* adalah bagian dalam struktur pertunjukan yang menampilkan pola gerak alegoris-analogis dari sebuah refleksi atau pantulan cermin, sementara *following* adalah implikasi dari tulang belakang dalam arti tubuh biologis yang memiliki peran sentral dalam anatomi tubuh manusia. Jika *mirroring* mengacu pada refleksi tubuh simetris, *following* mengacu pada tulang belakang sebagai *trigger* atau pemicu reaksi ketubuhan lain dalam anatomi manusia. Perbedaannya terletak pada unsur yang bereaksi. Jika *mirroring* bersifat biner dan relatif direspons dengan reaksi cepat, *following* lebih menonjolkan reaksi yang bersifat domino, yang berarti satu pemicu beraksi menimbulkan reaksi yang dilakukan oleh unsur lain yang lebih kompleks atau banyak. Terakhir, konsep *body contact* merupakan bagian yang mengekspresikan konsep keterhubungan di mana



Gambar 3.
Daya lenting tubuh

Sumber:
Dokumentasi pribadi

tulang belakang menjadi pusat. Pada proses penciptaan yang melatarbelakangi munculnya konsep *body contact*, relasi tubuh biologis dengan tubuh sosial mempengaruhi lahirnya konsep ini.

Menarik Tubuh Kultural/Sosial ke atas Panggung Pertunjukan

Abstraksi dari tubuh kultural/sosial kemudian ditarik ke atas dimensi panggung yang sarat akan nilai-nilai estetika ketubuhan penari. Fragmen *mirroring* diambil dari dasar bahwa tubuh biologis manusia memiliki bentuk simetris, tepatnya simetris reflektif yang berarti ketika tubuh manusia dibagi menjadi dua bagian kiri dan kanan, ia akan menunjukkan bentuk yang sama tetapi berupa cermin. Dalam praktik *mirroring*, logika ini menampilkan tubuh sebelah kanan yang direfleksikan menjadi tubuh sebelah kiri. Sebagai contoh, ketika seseorang mengangkat tangan kanan di depan cermin, maka refleksi yang mengikuti adalah tangan sebelah kiri dalam cermin. Dari logika tersebut, dalam karya tari ini *mirroring* ditampilkan menjadi sebuah teknik gerak tubuh saling bercermin antara penari atau *performer* bergerak dalam ruang dan waktu yang sama. Bagian *mirroring* menampilkan gerak-gerak bercermin diri, gerak berupa pengolahan nafas, gerak wajah, tangan, dan langkah kaki maju atau mundur. Substansi dari bagian *mirroring* terletak bukan pada ketepatan, kecepatan, dan sinkronitas teknis gerak refleksi, tetapi lebih pada penerapan konsep simetris reflektif dalam arti setiap

penari harus mampu menunjukkan gerak versus, dalam arti biner, di mana ketika dua orang penari berhadapan dan memainkan sebuah gerak, masing-masing harus mampu saling berlawanan dalam menggerakkan bagian tubuh, kaki kiri direfleksikan dengan kaki kanan, tangan kiri direfleksikan dengan tangan kanan.

Pada bagian *following* gerakan tubuh dalam struktur ini menampilkan gerakan-gerakan yang meniru atau mengikuti gerakan salah satu penari yang diikuti oleh penari yang lain secara serempak. Dengan kata lain, pada bagian *following*, muncul sosok yang mengambil peran sebagai *trigger* atau pemimpin dalam arti *leading*.

Sementara itu fragmen konsep *body contact* mengekspresikan gerak tubuh secara teknis untuk menjalin hubungan fisik antar-penari yang satu dengan penari yang lain dalam satu gerak yang berlangsung di ruang dan waktu yang sama secara intim dan dekat. Bagian *body contact* juga menjadi bagian akhir dalam karya ini, bagian ini ditutup dengan *pose* para penari.

Pedagogi Kesadaran Tubuh melalui Panggung Pertunjukan

Sebagaimana disampaikan Kesuma (2010), di mana konsepsi pedagogi yang merujuk pada bahasa Inggris “pedagogy” dan “pedagogics” memiliki makna sebagai peristiwa, fenomena, atau realitas, sementara itu pedagogik sebagai studi atau ilmu yang identik dengan dunia pendidikan. Hal ini sebagaimana diterangkan lebih lanjut, oleh Kesuma bahwa dalam beberapa kamus dan

Gambar 4.
Fragmen akhir *following*,
mirroring, dan *body contact*

Sumber:
Dokumentasi pribadi



ensiklopedi pedagogi merujuk pada dimensi pendidikan atau hak ihwal yang berkaitan dengan dunia sekolah. Dalam definisi pedagogi, karya “merentang kinestetika tubuh”, memiliki dimensi peristiwa pertunjukan seni yang mempresentasikan sekurang-kurangnya dua realitas: realitas pertama adalah pedagogi dalam proses penciptaan seni, sebagaimana Rhodes tentang daya kreatif seseorang yang tidak bisa dipisahkan dengan personal, termasuk pengalaman diri, hingga lingkungan, dan Hawkins tentang elaborasi ide ketubuhan hingga membentuk sebuah karya seni utuh. Bagi apresiator, pertunjukan “merentang kinestetika tubuh” menunjukkan nilai-nilai kreatif dapat diabstraksikan dari ide yang sangat sederhana, dalam hal ini ide tulang belakang dan cedera yang dapat dikolaborasikan melalui metodologi Hawkins.

Dimensi kedua adalah pedagogi melalui ide dari peran sentral tulang belakang dalam arti material, dan tulang belakang sebagai analogi kehidupan sosial budaya yang memiliki peran sentral. Sebagai material, ide tulang belakang dalam karya ini diangkat sebagai tema utama agar dapat disadari oleh apresiator, khususnya berkaitan dengan relasi tulang belakang dan cedera, yang memiliki potensi tinggi apabila tidak memiliki kedisiplinan tubuh. Kedisiplinan dalam hal ini mengacu pada kesadaran diri akan ketubuhan setiap individu.

Kemudian dalam selanjutnya tulang belakang sebagai analogi dalam kehidupan sosial, fragmen karya yang meliputi: *mirroring*, *following*, hingga *body contact* merupakan ide utama yang sekaligus menjadi pesan besar pertunjukan bagi apresiator, dimana tulang belakang

dalam tubuh, memiliki relevansi secara alegoris dengan pentingnya menjaga keterhubungan dalam dunia nyata, atau dalam hal ini dimensi sosial budaya.

Simpulan

Secara tekstual penciptaan karya, tubuh dengan keseluruhan gerak dan pendukungnya, termasuk musik dan artistik dapat terus saling mempengaruhi. Artinya, tubuh sebagai manifestasi ide memiliki daya lenting, rentang yang dinamis dalam mengekspresikan konsep, dan ide karya. Karena itu, munculnya gerak *mirroring*, *following*, hingga *body contact* tidak bisa dipisahkan dari keberadaan unsur lain, keadaan gerak sebagai hasil dapat berupa konstelasi, sekaligus koneksi. Apa yang dipresentasikan dari setiap gerak tubuh dalam karya “Merentang Kinestetika Tubuh” merupakan hasil dari interaksi resiprokal (saling berbalasan) dari setiap unsur, karena itu penulis sebagai penggagas karya tidak berdiri sendiri, sebab eksistensi penulis semakin gamblang ketika dihadapkan dengan eksistensi lain di luar diri penulis. Kemudian secara kontekstual, apa yang dipresentasikan di atas panggung merupakan refleksi dari kehidupan nyata yang melibatkan interaksi sosial. Karya “Merentang Kinestetika Tubuh” yang mempresentasikan ide gerak tentang *mirroring*, *following*, hingga *body contact* seyogyanya merupakan abstraksi dari kehidupan nyata, di mana kesalingterhubungan atau interkoneksi dalam kehidupan nyata dapat direpresentasikan oleh tulang belakang. Secara keseluruhan, karya “Merentang Kinestetika Tubuh” ini menunjukkan relasi penting antara tubuh secara sosial, dan relasi tubuh mikro

secara biologis yang menunjukkan betapa pentingnya keterhubungan, di mana dalam hal ini tulang belakang, memiliki peran sentral. Pada akhirnya, karya “Merentang Kinestetika Tubuh” sebagai peristiwa juga memiliki nilai-nilai pedagogi, baik sebagaimana poin dimensi tekstual pertunjukan, maupun dalam konteks konsep interkoneksi di tengah masyarakat.

Daftar Referensi

- Foucault, Michel. (2016). *Disiplin Tubuh: Bengkel Individu Modern*. Saduran : Petrus Sunu Hardiyanto. Yogyakarta: LkiS.
- Hadi, Y. Sumandiyo. (2012). *Koreografi: Bentuk - Teknik - Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Hawkins, Alma M (2003) *Mencipta Lewat Tari*. Terjemahan Y. Sumandiyo Hadi. Yogyakarta: Manthili.
- Martono, Nanang. (2014). *Sosiologi Pendidikan Michel Foucault*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munandar, Utami (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi mewujudkan Potensi kreatif dan bakat*, Jakarta; gramedia pustaka utama.
- (2009). *Pengembangan Kreativitas anak berbakat*, Jakarta; Rineka Cipta.
- Murgiyanto M.A, Sal (1983). *Koreografi: Pengetahuan Dasar Komposisi Tari*. Indonesia: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Puspita, Dyah Gayatri. (2015) *Lakon Tubuh: Kaosmosis Perjalanan Jiwa Setiawan Sabana dalam Katalog Tubuh Chaosmos Perjalanan Jiwa: Pemeran Tunggal Setiawan Sabana*. Hal 88-91.
- Redana,Bree (2016) *Memo Tentang Politik Tubuh: Guru Besar Persatuan Gerak Badan Bangau Putih Gunawan Rahardja*. Jakarta: Kompas.
- Rosdahl, C, B., & Kowalski, M, I. (2015). *Textbook of basic nursing*. Philadelphia: Wolters Kluwer.
- Smith, Jacqueline. (1985) *Komposisi Tari: Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Terjemahan Ben Suharto. S.ST. Yogyakarta: IKALASTI.
- Supriyanto, Eko (2018) *Ikut Kait Impulsif Sarira: Gagasan yang Mewujud 1990-2010*. Yogyakarta: Garudhawacana.
- Suyono, Seno Joko. (2002). *Tubuh yang Rasis: Analisis Kritis Michel Foucault Atas Dasar Pembentukan Diri Kelas Menengah Eropa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Jurnal:**
- Erry, Succi Nur Adha (2016) *Kejadian Nyeri Punggung Bagian Bawah (Low Back Pain) pada Pekerja di Stasiun Pengisian dan Pengangkutan Bulk Elpiji (SPPBE) Bogor Tahun 2016* dalam *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 8(1), Januari. Hal 79 – 85.
- Hardiansyah A (2012) *Seni Disiplin Tubuh Dalam Perspektif Michel Foucault* dalam *Jurnal Subtansia* Vol 14 No 1 hal 63–72.
- Hartati. (2005). *Keniscayaan Olah Tubuh Secara Anatomis untuk Menari* dalam *Garak Jo Garik: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni* hal 67–81.
- Sahara, Ricca & Y.R. Pristya, Terry. (2020) *Faktor Resiko yang Berhubungan dengan Kejadian Low Back Pain (LBP) pada Pekerja: Literature Review* dalam *Jurnal Ilmiah Kesehatan*. Vol 19 No 3 hal 91 - 99.
- Saputra, Andi Taslim. Mutana, I Nyoman (2019) *Peristiwa Teater Tu(m)buh Sebagai Konstruksi Politik Tubuh*. dalam *Jurnal Panggung* Vol 29 No 2, Juni. Hal 102-114.
- Susanti, Dewi (2015) *Penerapan Metode Penciptaan Alma Hawkins dalam Karya Tari Gundah Kancan* dalam *Jurnal Ekspresi Seni*, Vol 17 No 1, Juni. Hal 41-56.
- Internet:**
- Kesuma, Dharma. 2010. “Pedagogi-Pedagogi”. Dikutip dari: <https://adoc.pub/queue/pedagogi-pedagogik-penulis-dharma-kesuma-kelompok-diskusi-ta.html> (11/4/2022)
- Biografi Penulis**
- Hany Sulistia Ningrum atau dikenal dengan nama panggungnya Hany Bia Mexas lahir di kota Bandung pada tanggal 19 Mei 1990. Hany yang memiliki darah Jawa dan Sunda lahir di keluarga seniman Jawa yang hidup di tanah Sunda yang akhirnya menyelesaikan pendidikan seninya di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung tahun 2022, sekarang sedang melanjutkan pendidikan non formal di Inspyro Moves. Selain sebagai koreografer kontemporer dan pengajar Hany juga mengelola Yayasan Hapsari Citra Indonesia yang dipimpin oleh Prof. Endang Caturwati.

Pembelajaran Teknologi Musik sebagai Inovasi pada Pendidikan Musik

Prio Ario Damar

pridamar@ikj.ac.id

Program Studi Seni Musik, Fakultas Seni Pertunjukan IKJ

Kharisma Hadi

2170550015@ikj.ac.id

Program Studi Seni Musik, Fakultas Seni Pertunjukan IKJ

ABSTRAK: Edukasi dalam bidang seni harus mampu berkembang dan beradaptasi sesuai dengan perkembangan zaman. Artikel ini membahas tentang strategi dan metode pembelajaran teknologi musik di Program Studi Seni Musik Institut Kesenian Jakarta. Penulis akan memaparkan bagaimana strategi, metode, dan tujuan pembelajaran yang ada di salah satu Capaian Pembelajaran pada Program Studi Seni Musik di Institut Kesenian Jakarta. Tulisan ini bertujuan memperkenalkan dan membantu pembaca untuk mengetahui dan memahami salah satu pembekalan kreatif yang dilakukan oleh Program Studi Musik agar lulusannya mampu terserap pada bidang kerja dan industri sesuai dengan tuntutan khususnya pada bidang Seni Musik di era digital ini.

Kata kunci: Strategi; Metode Pembelajaran; Teknologi Musik

ABSTRACT: Education in the field of art must develop and adapt in accordance with the times. This article discusses the strategies and methods of learning music technology at the Music Department, Jakarta Institute of Arts. The author will explain how the strategies, methods, and learning objectives that exist in one of the Learning Outcomes in the Music Department. This paper aims to introduce and help readers to know and understand one of the creative training programs carried out by the Music Department so that graduates are able to be absorbed in the field of work and industry in accordance with the demands, especially in the field of Music Arts in this digital era.

Keywords: Strategy; Method; Learning; Music Technology

Pendahuluan

Saat ini dunia musik telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pembuatan dan penyajian musik saat ini banyak sekali yang memanfaatkan kemajuan teknologi, atau biasa disebut dengan “teknologi musik”. Kemajuan teknologi menuntut para musisi untuk selalu mengimbangi dan beradaptasi baik secara kemampuan maupun pengetahuan di segala aspek. Perkembangan tersebut akhirnya melahirkan banyaknya *genre* dan *subgenre* musik yang beragam. Sulit untuk bertahan di dunia industri musik jika musisi tidak bisa memanfaatkan dengan baik semua teknologi musik yang ada. Pemanfaatan teknologi pada musik mencakup banyak hal, mulai dari penulisan, penciptaan, penyajian bahkan pemasaran.

Di Indonesia terdapat banyak sekali institusi pendidikan musik baik bersifat formal maupun non formal. Pendidikan

musik tentunya sangat penting bagi perkembangan musisi Indonesia. Menurut Siswoyo (2008), “pendidikan adalah proses dimana lembaga-lembaga pendidikan dengan sengaja mentransformasikan pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan, sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara” (hlm.18).

Institut Kesenian Jakarta yang berlokasi di kompleks Taman Ismail Marzuki, Cikini ini didirikan oleh gubernur DKI Jakarta Ali Sadikin tahun 1970 yang merupakan salah satu institusi pendidikan formal bidang seni di

Indonesia. Institusi Pendidikan tersebut mempunyai tiga fakultas yaitu Fakultas Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Pertunjukan dan Fakultas Film dan Televisi. Fakultas Seni Pertunjukan memiliki peranan penting dalam menghasilkan seniman bidang Seni Pertunjukan yang berkualitas dalam bidang Musik, Teater, Tari dan Etnomusikologi.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk membahas lebih jauh mengenai pendidikan teknologi musik yang dikembangkan di Program Studi Seni Musik Institut Kesenian Jakarta. Ketertarikan peneliti terhadap teknologi musik lebih menekankan pada bagaimana pendidikan teknologi musik dilaksanakan hingga menjadi modal kreatif bagi para mahasiswa untuk terjun ke dunia Industri Musik.

Metodologi dan Kajian Teoritis

Dalam melakukan penelitian mengenai pembelajaran teknologi musik, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan penekanan pada kualitatif deskriptif. Hal tersebut bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena dan peristiwa yang ada, baik yang bersifat alamiah atau rekayasa manusia yang dikaji secara bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaannya. Peneliti menjelaskan fenomena kegiatan belajar mengajar di suatu lingkup pendidikan formal, sedangkan hal yang diteliti adalah pelaksanaan pembelajaran, yang didalamnya terdapat materi, interaksi dosen dan mahasiswa dan beberapa aspek lain yang mendukung proses pengajaran dalam objek penelitian. Sumber primer diperoleh melalui observasi dan interaksi langsung dengan objek penelitian yang mencakup tindakan dan hasil dokumentasi. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari literatur penunjang berupa buku.

Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu usaha membentuk peserta didik untuk belajar atau suatu kegiatan membelajarkan peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu istilah yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan. Jones dalam Majid (2005) mengemukakan bahwa "Pembelajaran sebagai suatu proses yang dilakukan oleh para guru dalam membimbing, membantu, dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah suatu cara

bagaimana mempersiapkan pengalaman belajar bagi peserta didik" (hlm.16).

Pada implementasinya pembelajaran terkait erat dengan hakikat belajar mengajar yang sangat berguna bagi manusia agar dapat menyesuaikan diri dalam pemenuhan kebutuhannya. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi yang dibawanya sejak lahir. Usman dalam Suryobroto (2003) mengemukakan bahwa "Belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu". Dengan kata lain, "Kegiatan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar karena pada hakikatnya pembelajaran adalah aktifasi belajar antara guru dan siswa" (Untuh :1987).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk menyampaikan suatu pengetahuan, atau keterampilan dengan menciptakan suatu sistem lingkungan yang dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar, agar tercapainya tujuan dari sebuah pendidikan. Tujuan pembelajaran harus mengacu ke arah yang baik dan progresif, agar dapat dikatakan bahwa pembelajaran tersebut baik dan layak dilaksanakan.

Guna mencapai hasil yang maksimal Pembelajaran Teknologi Musik di Program Studi Seni Musik memakai strategi pembelajaran afektif. Menurut Sanjaya (2007), "strategi pembelajaran afektif adalah strategi yang dilakukan melalui proses pembelajaran yang menekankan kepada aktivitas siswa sebagai subjek belajar" (hlm 273). Pada pembelajaran seni musik strategi afektif digunakan untuk membentuk kreativitas siswa dalam bermusik. Afektif berhubungan dengan nilai (*value*) yang sulit diukur, karena menyangkut kesadaran seseorang yang tumbuh dari dalam. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran afektif adalah strategi pembelajaran yang berhubungan dengan unsur nilai.

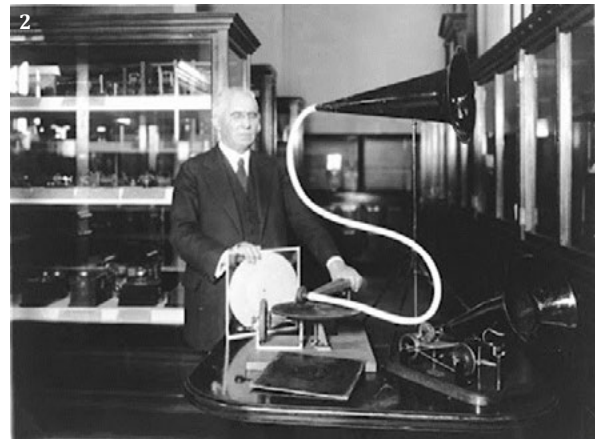
Teknologi Musik sebagai Media Produksi Musik

Pemanfaatan teknologi dalam bidang musik mencakup banyak hal termasuk dalam proses produksinya tidak dapat dipisahkan dari alat perekam suara yang terus



Gambar 1.
Phonograph

Sumber:
L.C.Handy



Gambar 2.
Gramophone

Sumber:
<https://www.barnebys.co.uk/blog/the-gramophone-a-history>

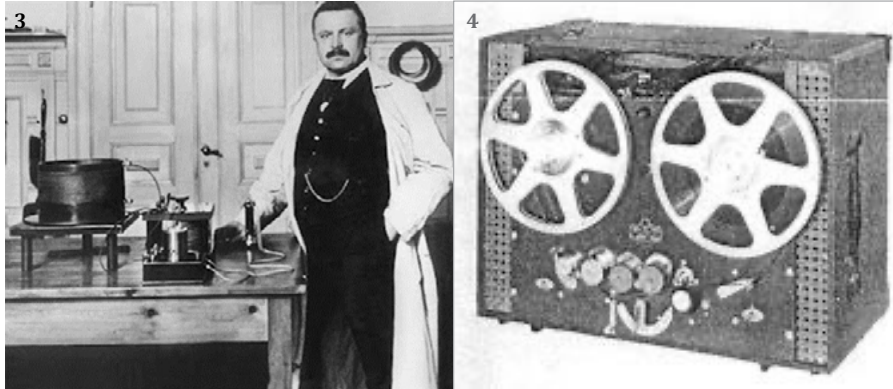
berkembang dari masa ke masa. Tonggak penemuan teknologi perekam berawal dari diciptakannya alat *phonograph* oleh Thomas Edison pada 1877. Alat ini merupakan cikal bakal perekam sekaligus pemutar suara yang sudah direkam. *Phonograph* terbuat dari tabung silinder yang dibungkus oleh material yang halus seperti lilin, yang merupakan media untuk dapat merekam suara. Untuk melakukan *playback*, diperlukan alat seperti jarum yang diguratkan pada silinder tadi, dan akan menghasilkan getaran yang secara mekanik akan menghasilkan suara pada corong *phonograph*. *Phonograph* awalnya diciptakan bukan untuk kebutuhan produksi audio dan musik, namun untuk memperbaharui teknologi telegraf dan telepon. Pada proses pembentukannya, Edison menemukan bahwa alat ini bisa merekam suara dan memainkannya. Penemuan ini kemudian mengubah masyarakat dan dunia musik. Kebiasaan masyarakat untuk mendengarkan musik menjadi lebih mudah tanpa harus memainkan sendiri alat musik yang ada.

Pada 1894, Emile Berliner mengembangkan *phonograph* menjadi *gramophone*. Tidak banyak perubahan pada bentuknya, namun sistem rekam yang awalnya vertikal diubah menjadi horizontal sehingga membuat kedalaman alur silinder menjadi lebih konstan. Temuan ini terus dikembangkan hingga berbentuk datar menyerupai CD, tidak lagi silinder dan dinamakan *gramophone record*. Berliner mencetuskan ide untuk mencetak suara di atas piringan bukan silinder dengan alasan lebih mudah dihasilkan. Ide piringan inilah yang berkembang di kemudian hari menjadi piringan hitam dan *compact disc* (CD) yang kita kenal sekarang.

Tahun 1898, Valdemar Poulsen untuk pertama kalinya menciptakan teknik perekam tegak lurus (*perpendicular recording*). Ia mengenalkan *magnetic recording* dengan menggunakan perangkat bernama *telegraphone*. Dengan menggunakan kekuatan magnet, media yang bergerak secara konstan dengan kecepatan yang konstan pula melewati "*head*" perekam. Sinyal elektrik yang secara analog menjadi suara yang ingin direkam dan menghasilkan suara yang lebih baik dari alat yang sebelumnya.

Phonograph, *gramophone* dan *telegraphone* adalah alat perekam mekanik yang dipakai pada zaman dahulu. Hingga akhir perang dunia II, *phonograph* atau *gramophone* adalah satu satunya alat perekam yang umum digunakan hingga tahun 1950-an dan akhirnya digantikan oleh *tape recording*. Perkembangan *tape recording* membawa perubahan yang besar terhadap pembuatan musik. Karena dengan tape, proses *editing* jadi lebih mudah. Bila sebelumnya seorang penyanyi harus bernyanyi dengan sempurna saat rekaman dari awal sampai akhir, dengan adanya *tape recording* penambahan dan *editing* untuk kesalahan dalam rekaman jadi lebih mudah dilakukan.

Pada era 1940 sampai 1950 dimulailah pengembangan perekaman menggunakan *multitrack recording*. Dengan adanya *multitrack recording*, teknik merekam dengan memisahkan lapisan lapisan suara yang berisi berbagai alat musik dan vokal dapat dilakukan dengan mudah. Efek lain setelah adanya *multitrack recording* ini adalah munculnya suara stereo.



Gambar 3.
Telegraphophone

Sumber:
<https://www.computerhistory.org/storageengine/poulsen-records-voice-on-magnetic-wire/>

Gambar 4.
Tape Recording

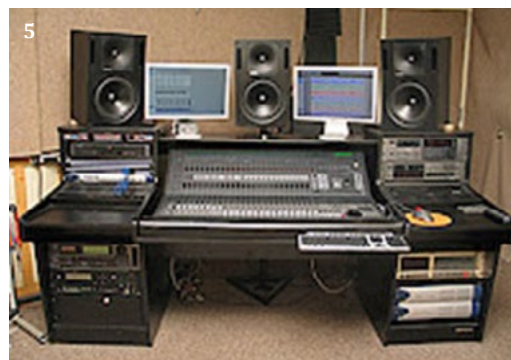
Sumber:
<https://www.prosoundweb.com/the-analog-tape-recorder-an-introduction/3/>

Gambar 5.
Multitrack recording

Sumber:
Abbey Road Studio, England

Gambar 6.
Digital Recording

Sumber:
<https://123dok.com/document/zg9djl6q-gambar-studio-rekaman.htm>



Pada 1984 perusahaan Sony memperkenalkan *compact disc* atau CD yang berbentuk seperti cakram kecil dengan lubang di tengahnya. Ide ini di berawal dari menyederhanakan bentuk media penyimpanan musik yang populer saat itu yaitu kaset yang dinilai terlalu besar. Selain untuk kepraktisan dalam penyimpanan, pengenalan CD ini juga bertujuan untuk membuat kualitas audio yang dihasilkan menjadi lebih baik.

Lahirnya CD menjadi awal dari revolusi musik digital karena data yang tersimpan dalam CD adalah data audio dalam format digital. Akhirnya pada era 1990-an budaya rekaman sudah mencapai era yang sangat berubah maju yaitu era digital.

Komponen Penunjang untuk Memproduksi Musik

Komponen penunjang yang diperlukan bagi seorang mahasiswa yang ingin belajar Teknologi Musik meliputi perangkat keras dan perangkat lunak (*software*) yang berhubungan dengan perekaman suara. Komponen perangkat keras (*hardware*) terdiri dari :

Microphone atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan Mikrofon adalah suatu alat atau komponen Elektronika yang dapat mengubah atau mengkonversikan energi akustik (gelombang suara) ke energi listrik (Sinyal Audio). *Microphone* merupakan keluarga Transduser yang berfungsi sebagai komponen atau alat pengubah satu bentuk energi ke bentuk energi lainnya.

Soundcard adalah sebuah perangkat untuk mengolah data berupa file suara yang dihubungkan ke komputer. *Soundcard* berfungsi menerjemahkan sinyal analog menjadi sinyal digital pada saat melakukan rekaman. Untuk melakukan perekaman suara sangat dianjurkan menggunakan alat ini agar mendapatkan hasil yang maksimal. Saat file berupa *WAV* atau *mp3* yang dikirim melalui input *soundcard* kemudian diolah oleh *DSP* (*digital signal processing*) untuk diubah menjadi sinyal digital dan dibaca oleh laptop atau PC lalu diolah lagi oleh *DAC* (*digital audio converter*) untuk diubah kembali menjadi sinyal analog yang diperkuat dan dikeluarkan melalui output *speaker* atau *headphone* sehingga bisa didengarkan.

Headphone adalah sebuah alat untuk memperkuat dan mengeluarkan sinyal suara yang dikeluarkan



Gambar 7.
Microphone

Sumber:
Damar

8



Gambar 8.
Soundcard

Sumber:
Damar

9



Gambar 9.
Headphone

Sumber:
Damar

10



Gambar 10.
MIDI Controller

Sumber:
Damar

namun memiliki ukuran yang kecil. Alat ini berfungsi mendengarkan suara sedekat mungkin dengan telinga kita hingga tidak mengganggu lingkungan sekitar atau ketika hanya ingin kita sendiri yang mendengarkan suara tersebut.

MIDI Controller adalah sebuah alat yang berfungsi sebagai pengatur sinyal MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*). Bentuk *MIDI Controller* bisanya seperti instrumen *keyboard* dengan ukuran dan tuts yang beragam dari 25 tuts hingga 88 tuts seperti pada piano. Beberapa dari *MIDI Controller* juga ada yang memiliki fitur mengolah keras lembutnya suatu data MIDI (nada) sehingga dapat mudah mengatur dinamika permainan musik sesuai yang diinginkan.

Sedangkan komponen perangkat lunak (software) yang dibutuhkan dalam Teknologi Musik yaitu:

MIDI adalah kependekan dari *Musical Instrument Digital Interface* yang merupakan sebuah teknik standar yang mendeskripsikan protokol komunikasi, *digital interface*, dan konektor elektrik yang menghubungkan banyak macam dari instrumen musik elektrik (Swift, 1997). Pada dasarnya MIDI merupakan pengganti dari instrumen musik konvensional, yang bentuknya tidak lagi fisik tapi berupa perangkat lunak (*software*). MIDI ada berbagai macam jenis mulai dari instrumen musik Barat maupun instrumen musik tradisi. Satu koneksi MIDI melalui kabel

dapat membawa sampai dengan 16 gelombang informasi, dan setiap gelombang dapat diarahkan kepada perangkat yang berbeda atau instrumen yang berbeda. MIDI membawa pesan-pesan acara, data yang menspesifikasi instruksi pada musik, termasuk notasi, nada, kecepatan, getaran, mendistribusikan suara ke bagian kanan atau kiri dari stereo, dan sinyal tempo. Data pada MIDI dapat ditransfer melalui kabel MIDI, atau direkam melalui perangkat perekam untuk diedit atau dimainkan ulang (Huber, 1991).

DAW (*Digital Audio Workstation*) adalah sebuah sistem perekam berbasis komputer yang dirancang untuk menggantikan studio rekaman konvensional. DAW memiliki segala kemampuan dari studio rekaman konvensional seperti rekaman *multitrack recording* dan *playback*, juga penggunaan berbagai macam efek suara untuk proses *mixing* seperti *compressor*, *reverb*, dan *equaliser*. DAW adalah komponen paling penting dalam proses produksi musik karena hampir keseluruhan proses produksi dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak ini.

Prinsip kerja DAW adalah mengambil komponen penting dari ruang kontrol studio rekaman, seperti perangkat *mixing*, *outboard gear*, dan alat perekam lalu memadatkannya ke dalam satu program komputer, yang memudahkan *sound engineer* untuk merekam, mengedit dan mencampurkannya dalam satu program saja.



Gambar 11.
Tampilan muka DAW Ableton Live
Sumber:
Ableton Live Software

Gambar 12.
Tampilan muka DAW Logic Pro
Sumber:
Logic Pro Software

Gambar 13.
Tampilan muka VST Plugins
Sumber:
Kontakt DAW

DAW banyak mereplikasi fitur yang sama dari *multitrack recorder*. Tampilan *interface* biasanya merupakan semacam simulasi studio rekaman analog (dengan *mixer*, *track*, dan fitur-fitur lainnya, termasuk tampilan gelombang suara dari hasil rekaman).

Ada berbagai macam DAW, di antaranya adalah ; Logic Pro, Ableton Live, Fruity Loop, Studio One, dan lainnya. Untuk Logic Pro sendiri khusus untuk laptop atau komputer yang memiliki sistem operasi mac OS milik Apple Inc, namun untuk Ableton Live, Fruity Loop dan Studio One bisa digunakan pada sistem operasi Windows.

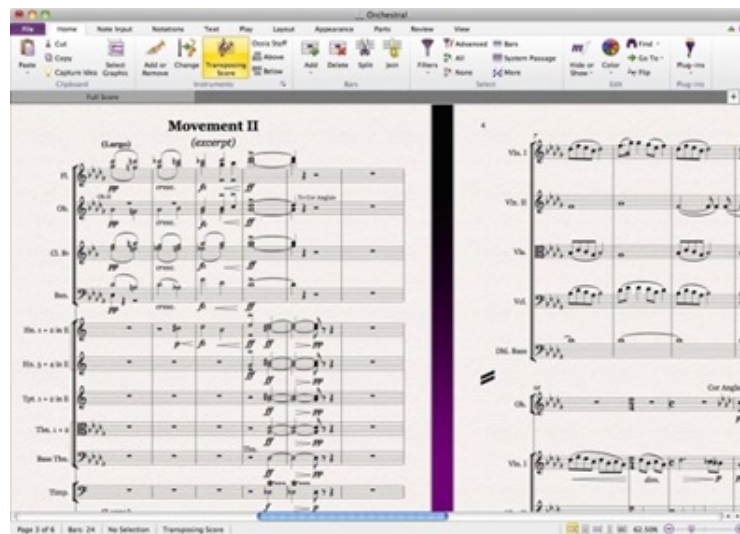
VST Plugins adalah singkatan dari *Virtual Studio Technology*. Perangkat lunak ini pada dasarnya diciptakan untuk meniru berbagai peralatan perangkat keras yang digunakan di studio. VST merupakan digitalisasi dari alat musik, efek alat musik, dan alat rekam. *Plugin VST* beroperasi di dalam DAW (*Digital Audio Workstation*).

Plugin VST telah membuat proses pembuatan musik jauh lebih sederhana dan jauh lebih mudah diakses. Di masa lalu kita akan membutuhkan perangkat keras dan peralatan yang hampir tidak dapat diakses oleh sebagian besar musisi baru karena implikasi biaya. Dengan adanya

VST proses perekaman menjadi lebih hemat biaya dan bisa dilakukan dengan mudah. VST terdapat berbagai macam yang salah satunya adalah sampel suara. Sampel ini mengacu pada potongan musik, pola ketukan, dan irama yang dapat digunakan untuk menambah komposisi musik yang telah dibuat. Biasanya sampel ini terdapat dalam paket *genre* musik tertentu seperti *hiphop*, *EDM*, *Musik tradisi*, *Jazz*, dan masih banyak lagi. Tidak hanya sampel *genre* dan instrumen musik, VST juga mencakup dinamika musik (keras lembutnya suara instrumen) serta ekspresi dalam memainkan instrumen seperti *legato* (tidak terputus) dan *accelerando* (makin lama temponya semakin cepat).

Pembahasan

Program Studi Seni Musik Institut Kesenian Jakarta memiliki tiga Capaian Pembelajaran (*Learning Outcome*) bagi para lulusannya yaitu: Capaian Pembelajaran sebagai Penyaji Musik (*music player*), Pencipta Musik (*music composer*), dan Pengkaji. Teknologi Musik merupakan Capaian Pembelajaran Pencipta.



Gambar 14.
Tampilan muka *Software Sibelius*

Sumber:
Sibelius Software

Pembelajaran Teknologi Musik pada Program Studi Seni Musik Institut Kesenian Jakarta diberikan secara menyeluruh kepada semua mahasiswa musik di beberapa mata kuliah sebagai dasar kemampuan musik yang wajib dikuasai. Sebagai konten pembelajaran, sebaran mata kuliah yang berisi Teknologi Musik terdapat pada tiap semester yang ada sesuai dengan kurikulum yang ada pada Program Studi Musik. Namun selain itu, Teknologi Musik juga merupakan pilihan konsentrasi studi atau mayor bagi mahasiswa yang ingin mempelajarinya secara lebih kompleks.

Pada pembelajaran Teknologi Musik, penulisan partitur adalah langkah paling awal yang diajarkan kepada mahasiswa. Mahasiswa diwajibkan untuk menguasai metode penulisan partitur secara fasih pada semester 1 dan 2. Bagi seorang mahasiswa musik metode penulisan partitur merupakan hal mutlak yang harus dikuasai pertama kali saat mereka belajar musik. Pada hakikatnya partitur merupakan aksara penulisan pada sebuah karya. Oleh sebab itu maka metode penulisan partitur harus diajarkan kepada mahasiswa saat mereka semester 1 dan 2. Hal yang dipelajari selama 2 semester mencakup cara penulisan partitur dengan tingkat kesulitan yang beragam, mulai dari pengenalan nama dan nilai not, tanda birama, tangga nada, penulisan partitur untuk satu suara atau satu instrumen, hingga cara penulisan partitur kompleks yang terdiri dari banyak suara atau banyak instrumen seperti partitur Musik Orkestra. Jika dahulu, semua komposer selalu menuliskan not demi not secara manual di sebuah kertas, kini seiring berjalannya waktu,

teknologi untuk mempermudah penulisan not terus dikembangkan. Saat ini penulisan notasi tidak lagi ditulis manual di sebuah kertas namun bisa dicatat secara digital di sebuah perangkat lunak *notater*. Banyak sekali macam dari perangkat lunak yang digunakan untuk mencatat atau menulis sebuah notasi dan perangkat lunak yang paling sering digunakan adalah *Sibelius*.

Sibelius merupakan *software notater*, sebuah aplikasi yang bersifat audio visual. Perangkat lunak ini adalah media utama penulisan partitur yang dipakai dalam pembelajaran Teknologi Musik di IKJ. *Sibelius* dijadikan standar karena banyak dipakai dan memiliki banyak keunggulan. Selain mudah dioperasikan, *Sibelius* mempunyai fitur lengkap yang dapat memudahkan pengguna saat menulis notasi. Hasil dari partitur yang ditulis pada *Sibelius* langsung dapat dikonversikan dalam bentuk PDF dan MP3. Setiap bunyi instrumen memiliki bunyi yang mirip dengan instrumen yang asli sehingga dapat memudahkan pemahaman tentang karakter bunyi berbagai instrumen musik. Keunggulan yang kedua, notasi di paranada yang ditulis dapat didengar secara berulang. Hal tersebut sangat memudahkan musisi untuk mengoreksi apabila terdapat kesalahan pada penulisan yang dilakukan.

Setelah mahasiswa sudah menguasai cara penulisan partitur, maka mulai dari semester 3 hingga 7 mulai diajarkan mengenai materi yang berhubungan dengan penciptaan karya yang berbasis digital. Mulai dari semester 3 keahlian menulis partitur direalisasikan ke bunyi instrumen asli ke dalam perangkat lunak *recording*

yang bernama DAW (*Digital Audio Workstation*). Realisasi suara instrumen dengan menggunakan DAW pada hakikatnya merupakan bagian dari proses perekaman suara seperti layaknya pada sebuah studio rekaman. Berbeda dengan cara perekaman yang konvensional dimana tiap pemain instrumen harus melakukan perekaman suara instrumennya satu persatu, maka pada DAW mahasiswa dapat melakukan perekaman tanpa harus ada pemain instrumen. Dalam DAW suara instrumen musik yang sudah ditulis dalam *software Sibelius* direalisasikan bunyinya dengan menggunakan *software VSTI* (Virtual Studio Technology Instruments). VSTI berisi contoh rekaman berbagai suara instrumen musik. Hanya dengan mentransfer partitur ke DAW dan memilih instrumen dalam VSTI maka mahasiswa sudah mendapat hasil rekaman yang bersifat suara asli instrumen musik. Setelah hasil perekaman didapat, maka tahap selanjutnya yang harus dikuasai adalah pembelajaran *Mixing* dan *Mastering*.

Mixing

Proses *mixing* audio adalah proses penggabungan elemen audio atau instrumen sehingga dapat terdengar menjadi satu karya atau lagu yang dapat dinikmati pendengar. Istilah *mixing* berasal dari Bahasa Inggris, *mix* artinya mencampur. Menurut Purwacandra (2016) "*mixing audio* adalah proses memadukan semua sumber bunyi yang telah direkam menjadi satu kesatuan agar terdengar enak" (hlm.28).

Mixing audio adalah proses penting yang harus dilakukan dalam proses produksi musik. Rodney Atkins dalam Decker dan Taylor (2020: 7) mengemukakan saat membuat musik, seperempat prosesnya ada pada penulisan, seperempatnya lagi ada dalam perekaman dan setengahnya ada dalam proses *mixing*.

Jadi proses *mixing* adalah proses yang dilakukan setelah perekaman. Proses ini dilakukan ketika semua *track* yang dibutuhkan sudah terekam dengan baik. Proses *mixing* dilakukan oleh seseorang yang biasa disebut dengan *audio engineer*. *Mixing* mirip dengan melukis, mencoba untuk mendefinisikan setiap instrumen sehingga keseluruhan komposisinya jelas untuk dilihat semua orang (Decker dan Taylor, 2020). Instrumen dengan intensitas bunyi yang kecil bisa saja dengan mudah tertutup oleh instrumen lainnya yang intensitas bunyinya lebih besar, dikarenakan itu dibutuhkan seorang *audio engineer* yang bisa membuat setiap instrumen terdengar dengan baik dan menyatu sesuai dengan perannya masing-masing.

Mixing merupakan kelanjutan dari proses rekaman. Hal paling utama dari proses *mixing* adalah:

a) *Balancing*

Balancing atau menyeimbangkan volume semua suara baik instrumen maupun vokal sehingga semua terdengar sesuai dengan yang diinginkan.

b) *Equalizing*

Equalizing (EQ) pada dasarnya digunakan untuk memisahkan masing masing suara yang telah direkam dalam hal frekuensi sehingga akhirnya tiap suara mempunyai ruang frekuensi sendiri dan terdengar detail serta jernih. EQ berfungsi untuk memotong dan menaikkan frekuensi yang kita inginkan. Proses ekualisasi dapat membentuk karakter suatu audio menjadi yang kita inginkan.

c) *Compressing*

Dalam istilah yang paling sederhana, kompresor adalah pengontrol level otomatis. Kompresor otomatis mengubah sinyal yang lembut menjadi lebih besar dan sinyal yang besar menjadi lebih lembut. Tetapi menggunakan kompresi dan mengetahui cara mengompres adalah hal yang berbeda. Tidak setiap suara yang telah direkam harus melalui proses kompres. Proses mengompres audio hanya dilakukan ketika terdapat audio yang mengalami "*peak*" atau distorsi. Proses mengompres juga dilakukan apabila kita ingin mendapatkan karakter suara yang lebih tebal sesuai selera. Apabila tidak ada perubahan suara yang signifikan, maka sebaiknya proses kompres tidak perlu dilakukan.

d) *Reverb* dan *delay*

Pemberian *reverb* dan *delay* adalah proses untuk memberikan ruang pada musik. Jika pada proses *Balancing*, EQ, *compressing* tujuannya untuk mencampurkan agar semua suara terdengar sesuai pada masing-masing posisinya, maka pemberian *reverb* dan *delay* bertujuan untuk memberi ruang pada masing-masing suara tersebut. Hasil dari proses ini yang dapat didengar adalah adanya konsep ruang depan dan belakang pada setiap suara yang ada. Konsep ruang dalam *mixing audio* bersifat sangat subjektif, hasil *mixing* akan terdengar berbeda beda sesuai dengan selera dari *sound engineer* maupun karakter *genre* musik.

Mastering

Mastering audio adalah langkah yang rumit namun penting dalam produksi musik. Proses ini bertujuan untuk memastikan tipikal suara khas untuk karya musik sesuai

genre. “Jika proses *mixing* merupakan penggabungan dan pemberian efek seperti *EQ*, *reverb*, *delay* pada setiap *track* suara, maka proses *mastering* merupakan pemberian semua efek yang sama pada keseluruhan suara yang telah direkam dalam satu *channel master*” (Shevlock, 2012:5).

Saat ini, industri musik memiliki standar untuk setiap musik yang akan didistribusikan. Agar bisa memasuki pasar melalui media-media populer saat ini, musik yang akan didistribusikan harus melalui proses *mastering* dengan kualitas yang sesuai dengan musik-musik komersial yang ada.

Mastering audio akan menghasilkan *master* rekaman, yaitu versi akhir dari rekaman yang dioptimalkan untuk duplikasi dan distribusi melalui berbagai macam format. Proses ini berperan penting dalam menentukan bagaimana rekaman akhirnya terdengar. Dalam hal *mastering*, *sound engineer* memiliki peranan yang sangat berpengaruh. Keahlian dalam hal ini sangat menentukan bagaimana nanti musiknya terdengar.

Jika kita telaah lebih lanjut, *mastering audio* merupakan bentuk seni yang berakar pada persepsi suara. Mandi Parnell dalam Hepworth-Sawyer & Hodgson (2018) mengatakan “*mastering engineer* yang baik bukan ditentukan oleh alat, tetapi lebih ditekankan pada telinga yaitu bagaimana kita mendengar dan bagaimana kita berinteraksi dengan suara” (hlm.22)

Dalam *Understanding Records*, Jay Hodgson (2010:25) menggambarkan tanggung jawab seorang *mastering engineer* sebagai berikut:

- a. Mengontrol pantulan suara, penyerapan difusi dan suara frekuensi rendah.
- b. Mengkalibrasi dan mengontrol frekuensi dan dinamika.
- c. *Sequencing, spacing, fading* (mengurutkan *track*, mengatur jarak antar *track*, dan mengontrol *fade out* pada akhir lagu).
- d. *EQ* yang bisa berfokus pada salah satu *track* atau keseluruhannya.
- e. Mengontrol besar lembutnya suara.
- f. Mengoptimalkan untuk berbagai format (24 hingga 16-bit).

Kegiatan Pembelajaran Teknologi Musik di Program Studi Musik IKJ

Secara garis besar kegiatan pembelajaran Teknologi Musik dibagi menjadi dua yaitu kegiatan pembelajaran

Teknologi Musik Dasar dan kegiatan pembelajaran keahlian Teknologi Musik. Teknologi Musik Dasar merupakan pembekalan kreatif dasar dan sederhana bagi semua mahasiswa Program Studi Musik. Pembekalan kreatif tersebut diperuntukkan bagi mahasiswa yang tidak memilih Pencipta Musik sebagai capaian pembelajarannya. Sedangkan pembelajaran Teknologi Musik merupakan pembekalan kreatif yang dikhususkan bagi mahasiswa yang memilih Teknologi Musik sebagai konsentrasi studi dan capaian pembelajaran Pencipta Musik. Dengan kata lain, pembelajaran Teknologi Musik Dasar dan keahlian Teknologi Musik mempunyai dasar yang sama dengan kedalaman yang berbeda. Pada pelaksanaannya pengajar di IKJ selalu menggunakan strategi pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran bagi mahasiswa. Metode pembelajaran yang umum digunakan oleh pengajar Teknologi Musik adalah metode ceramah, metode latihan, metode tanya jawab, dan metode demonstrasi yang diimplementasikan langsung dalam praktik berkarya. Sedangkan strategi yang digunakan oleh para pengajar adalah strategi pembelajaran inkuiri yang menekankan mahasiswa pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari sesuatu yang ditanyakan.

Ada beberapa tahapan yang dilakukan pengajar agar peserta didik dapat memahami dan menerima materi dengan mudah. Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan, pembelajaran Teknologi Musik di IKJ memiliki tahapan kegiatan pembelajaran dasar yaitu penjelasan pengantar tentang Teknologi Musik dan pengenalan alat-alatnya. Pengenalan dasar didapatkan mahasiswa pada matakuliah umum *Audio Digital*. Pada matakuliah ini, mahasiswa dianjurkan untuk membawa alat yang dibutuhkan seperti *laptop* dan *headphone*. Pengajar memberikan penjelasan singkat dan mendemonstrasikan tahapan demi tahapan dan mahasiswa mempraktikannya secara individual maupun kelompok. Kegiatan pembelajaran pada matakuliah ini hanya merupakan pengenalan kulit luar dari sebuah Teknologi Musik. Sedangkan pada mahasiswa peminatan Teknologi Musik, mahasiswa mempelajari elemen-elemen teknologi musik secara bertahap dan berbeda tiap semesternya.

Materi pembelajaran Teknologi Musik yang dibutuhkan disusun sebelum proses pembelajaran dimulai yang dituangkan dalam bentuk RPS atau Rencana Pembelajaran Semester. Setiap RPS ditentukan dan disusun oleh tenaga pengajar yang ada dan selalu mengalami perubahan dan penyempurnaan sesuai dengan kebutuhan Teknologi

Musik yang selalu berkembang setiap waktunya. Pada penelitian ini, peneliti berkesempatan melihat beberapa RPS Teknologi Musik yang berlaku saat ini. Sebagai contoh pada matakuliah *Audio Digital*, pengajar memberikan materi tentang bagaimana proses, tahapan dan cara memasukkan sebuah partitur dari *software* Sibelius ke dalam DAW. Pengajar memperlihatkan contoh sebuah partitur yang telah ditulis lalu menjelaskan langkah-langkah pemindahannya ke DAW dengan cara memproyeksikan komputernya pada layar lebar di depan kelas sehingga mahasiswa dapat mengikuti dan langsung mempraktikkannya. Pada tahap ini, mahasiswa jelas sudah memiliki kemampuan untuk membaca dan menulis not dengan baik sehingga penulisan digital tidak memerlukan waktu yang lama untuk dikuasai.

Setelah mahasiswa paham, maka selanjutnya mereka diberikan tugas untuk menulis *full score*¹ sebuah karya Musik Klasik. Hasil dari penulisan tersebut harus disimpan dalam format sebuah *file* MIDI yang nantinya akan ditransfer ke DAW.

Pada mata kuliah *Audio Digital*, penekanan materi yang diberikan adalah tentang proses penulisan not dan prosesnya menjadi audio yang layak untuk didengar. Setelah *file* MIDI ditransfer ke dalam DAW, maka selanjutnya *file* tersebut diberikan *plug-in* VSTI yang sesuai dengan instrumennya. Setelah semua *track* yang ada telah diberi *plug-in* VSTI, mahasiswa diberikan penjelasan tentang *mixing* dasar dan mempraktikkan teknik *mixing* yang sudah dijelaskan ke *track* audio tersebut. Proses *mixing* yang dijelaskan pada mata kuliah ini hanya berupa dasar-dasar saja. Mahasiswa hanya diberi penjelasan tentang cara *balancing* (penyeimbangan suara), memotong dan menambahkan frekuensi yang dibutuhkan EQ, penambahan *reverb*, dan melakukan *panning* pada semua *track*. Untuk materi pembelajaran tentang penggunaan VSTI dan *mixing* yang lebih mendalam hanya didapatkan oleh mahasiswa yang mengambil Peminatan Teknologi Musik. Kendala yang sering dihadapi oleh mahasiswa pada saat menempuh mata kuliah *Audio Digital* adalah masalah spesifikasi laptop yang dimilikinya. Untuk mengatasi hal tersebut, maka sejak awal perkuliahan pengajar sudah merekomendasikan beberapa spesifikasi khusus *laptop* yang harus dimiliki oleh mahasiswa. Hal tersebut dikarenakan oleh besarnya ukuran *software* yang dipakai pada pembelajaran teknologi musik, sehingga harus memiliki spesifikasi grafis yang mumpuni.

Berdasarkan hasil observasi terhadap beberapa

mahasiswa, terdapat beberapa alasan mengapa mereka memilih Teknologi Musik sebagai fokus peminatannya. Salah satunya adalah keinginan untuk menguasai musik berbasis teknologi seperti DJ *Controller* dan mempelajari pertunjukan Musik Elektro. Selain itu ada juga mahasiswa yang memilih Teknologi Musik karena ingin menguasai *sound engineering*. Tidak seperti pada peminatan instrumen musik umumnya, Teknologi Musik lebih terfokus pada kemampuan mahasiswa mengolah suara dan bunyi sesuai dengan kebutuhannya.

Tekno Musik IKJ tidak hanya memberikan materi secara mendalam, tapi juga meluas. Maka dari itu, tekno IKJ memberikan materi dalam berbagai macam bidang dan tidak hanya berfokus pada satu bidang saja. Sebagai contoh, mahasiswa yang ingin menjadi seorang *music producer* tidak hanya mempelajari tentang bagaimana memproses sebuah audio, tapi juga bisa mengembangkan kemampuannya untuk sebuah pertunjukan Musik Elektro yang pelaksanaannya membutuhkan teknologi musik. Walaupun Tekno IKJ tidak memberi materi khusus tentang pertunjukan musik elektro tetapi Teknologi Musik memfasilitasi dasar yang dibutuhkan mahasiswa dan mengarahkannya untuk bisa dikembangkan lebih lanjut. Pengembangan lanjut yang dapat dicapai oleh mahasiswa Teknologi Musik berupa *performing*, *music scoring*, *soundscaping* dan *sound engineering*. Pengajar memberikan semua pengetahuan dan kemampuan dasar dari berbagai keahlian tersebut secara menyeluruh, lalu memberikan pengarahannya sesuai dengan peminatan yang diinginkan oleh mahasiswa untuk kebutuhan tugas akhirnya.

Pengembangan Keahlian dari Teknologi Musik

Pada saat awal pembelajaran Teknologi Musik dilakukan banyak mahasiswa yang masih bingung bagaimana tujuan akhir dari pembelajarannya serta lapangan pekerjaan apa saja yang berbasis keahlian Teknologi Musik. Teknologi Musik yang awalnya hanya bertujuan untuk memproduksi musik yang berkualitas, oleh para pengajarnya juga dikembangkan ke bidang yang lain. Pengembangan tersebut berupa keahlian bidang *Music Scoring* pada film dan *Sound Design*.

Musik film (*film scoring*) sedikit berbeda dengan musik pada umumnya. *Score* dapat diartikan sebagai musik penunjang yang melatarbelakangi sebuah film. Menurut London (1970), "*score berfungsi menekankan,*

¹ Partitur lengkap yang merupakan gabungan dari beberapa instrumen musik.

menggarisbawahi, menghubungkan, menafsirkan gerakan dan menjadi bagian dari pola dramatis sebuah visual dalam film" (hlm.158). Seorang komponis musik film harus dapat menerjemahkan frekuensi visual ke dalam *score* yang dibuatnya dan dapat mengintegrasikan unsur musik dan gambar menjadi sebuah kesatuan yang utuh. Musik pada film merupakan satu kesatuan media yang kuat. Pesan yang ingin disampaikan lebih mudah diterima oleh masyarakat (penonton) dengan menggunakan kedua media tersebut. Keindahan film ditangkap oleh indra visual, sedangkan keindahan musik lewat indra auditoris. Musik pada film sering juga disebut dengan *film scoring* (Phetorant: 2020). Musik memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap sampai atau tidaknya emosi dari suatu adegan pada film. Musik bisa membantu menyampaikan emosi tiap adegan, atau bahkan bisa juga merusaknya jika penempatan musiknya tidak sesuai dengan adegan yang ada.

Khusus pada *Music Scoring* dalam Teknologi Musik pengajar memberikan penjelasan berupa pengantar penjelasan tentang Film, dan Musik Film. Pengajar menjelaskan tentang dua fungsi musik yaitu *pure music* dan *applied music*. *Pure music* yaitu bermusik dengan tujuan murni untuk dinikmati, sedangkan *applied music* adalah musik yang dibuat dengan memiliki fungsi pakai pada bidang lain seperti musik film. Pada *Music Scoring* mahasiswa diberikan potongan-potongan film pendek tanpa suara. Potongan film tersebut harus mereka interpretasikan lebih dahulu maknanya. Setelah itu baru dibuat ilustrasi musik untuk mendukung adegan yang ada.

Dalam *film scoring*, terdapat elemen *soundtrack* dan *sound effect*. *Soundtrack* adalah musik yang dibuat untuk digunakan sebagai musik tema pada film, bisa disenandungkan dan dibuat menyeluruh menjadi sebuah lagu dengan menyesuaikan cerita dan suasana dalam film. Contoh *soundtrack* pada film adalah lagu "Let It Go" pada film Disney Frozen. Sedangkan *sound effect* adalah suara tambahan untuk mendukung sebuah adegan dalam film. Jenisnya banyak, bisa dari suara-suara di sekitar kita seperti suara air, api, angin, atau suara untuk objek tertentu pada film seperti suara mobil, motor dan sebagainya. *Sound effect* ini bisa dihasilkan dengan berbagai teknik *sound design*.

Sound design adalah proses merekam, mengembangkan, atau memproduksi elemen audio (Carter:2018). Proses ini biasanya diperoleh dengan cara memanipulasi audio yang sudah dibuat atau direkam sebelumnya, dengan tujuan untuk menciptakan musik, bunyi dan efek

suara. *Sound design* juga bisa dilakukan dengan cara mencampur rekaman yang satu dengan yang lainnya untuk menciptakan nada atau efek tertentu. Proses *sound design* adalah mengolah atau mencampur suara baik itu suara *synthesizer*, sampel suara, maupun *plugin* audio yang diproses dengan menggunakan DAW (*Digital Audio Workstation*).

Materi *sound design* pada peminatan Teknologi Musik terdapat pada mata kuliah Repertoar Musik Modern. Dalam mata kuliah ini, *sound design* dilakukan dengan berbagai cara yaitu *sampling*, *wavetable* dan operator. *Sampling* adalah proses pemotongan bagian dari suara yang sudah ada lalu diolah kembali untuk menjadi suara yang dibutuhkan. Hasil dari proses *sampling* disebut *granular synthesis* yang dapat dipecah menjadi potongan kecil dengan durasi 1 sampai 100 ms. Potongan kecil pada *granular synthesis* disebut *grains*. *Grains* dapat disusun berlapis di atas satu sama lain dan yang masing-masingnya dapat diputar pada kecepatan, volume, dan frekuensi yang berbeda hingga menghasilkan suara baru.

Sound design pada dasarnya adalah sebuah teori tentang manipulasi dan rekayasa suara, tetapi penggunaannya tidak selalu terpakai setiap proses produksi musik. *Sound design* hanya dilakukan ketika memang dibutuhkan apabila memang suara yang dibutuhkan tidak tersedia data audionya. Mahasiswa harus mengetahui terlebih dahulu suara apa yang dibutuhkan dalam proses pembuatan lagu, baru melakukan proses *sound design* untuk mendapatkan suara yang dibutuhkan. Pengajar memberikan penugasan berupa komposisi musik namun dengan memanfaatkan sampel suara yang dibuat sendiri oleh masing-masing mahasiswa. Sebagai contoh, mahasiswa menirukan suara piano menggunakan perangkat lunak *wavetable* dan menggunakan hasil suara tersebut untuk membuat komposisi musik.

Berdasarkan data penelusuran alumni Peminatan Teknologi Musik yang ada pada Program Studi Seni Musik dapat disimpulkan bahwa Peminatan Teknologi Musik menghasilkan profil alumni yang mempunyai sifat *multi tasking*. Walaupun rata-rata dari mereka bekerja dalam bidang produksi musik, tetapi mereka juga dapat mengerjakan hal lain yang berbasis Teknologi Musik seperti *sound engineering*, *sound design* dan juga *music scoring*.

Simpulan

Pembelajaran teknologi musik pada intinya mempelajari tentang pemanfaatan berbagai teknologi digital yang

ada pada ruang lingkup musik. Teknologi Musik pada Program Studi Seni Musik di Institut Kesenian Jakarta merupakan pembekalan kreatif yang mencakup proses produksi musik dari perekaman musik hingga publikasi. Tidak hanya sebagai *music producer*, pengembangannya keahlian berbasis Teknologi Musik dapat juga mencakup bidang penyajian musik seperti DJ, *music scoring*, *sound design* serta *sound engineering*.

Pada pelaksanaan pembelajarannya pengajar menggunakan metode demonstrasi yang diimplementasikan langsung dalam praktik berkarya. Sedangkan strategi efektif yang digunakan oleh para pengajar adalah strategi pembelajaran inkuiri. Pengajar menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari sesuatu yang ditanyakan. Dalam strategi pembelajaran ini siswa berperan menggali dan menemukan sendiri kedalaman materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa untuk belajar. Pemberian materi pelajaran tidak diberikan secara langsung dan lebih menekankan pada peran aktif siswa untuk mencari dan menemukan sendiri. Strategi pembelajaran inkuiri ini biasa dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa. Oleh sebab itu, kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan strategi tersebut. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran yang berpusat pada kreativitas dan pengembangan logika mahasiswa merupakan komponen penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Materi dan kurikulum disusun oleh tenaga pengajar dengan acuan beberapa lembaga pendidikan formal di Indonesia maupun luar negeri. Rancangan Pembelajaran Semester Teknologi Musik selain memiliki keluasan juga memiliki kedalaman. Materi pembelajaran Teknologi Musik terus mengalami pengembangan dan penyempurnaan pada tiap semester sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhannya.

Pembelajaran Teknologi Musik merupakan salah satu cara pembekalan kreatif di bidang Musik yang dijalankan oleh Program Studi Seni Musik sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman pada era digital. Tujuannya untuk menyiapkan para mahasiswa menjadi tenaga ahli terampil yang *multitasking*, hingga akhirnya dapat terserap secara maksimal pada bidang industri khususnya Industri Musik.

Daftar Pustaka

- Hepworth, S., & Hodgson, J. (2018). *Audio Mastering: The Artists*. New York: Routledge.
- Hodgson, J. (2010). *Understanding Records: A Field Guide to Recording Practice*. 1st ed. New York: Routledge
- Huber, D. M. (1991). *The MIDI Manual*. Carmel, Indiana: SAMS.
- London, K. (1970). *Film Music (The Literature of Cinema Series)*. New York: Arno Press.
- Majid, A. (2005). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Phetorant, D. (2020). Peran Musik Dalam Musik Score. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*.
- Purwacandra, P. P. (2016). *Home Recording dengan Adobe Audition*. Yogyakarta: ANDI.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*. Jakarta: Kencana.
- Shelvock, M. (2012). "Audio Mastering as Musical Practice". Electronic Thesis And Dissertation Repository.
- Siswoyo, D. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Swift, A. (1997). A Brief Introduction to MIDI. *SURPRISE, Imperial College of Science Technology and Medicine*.
- Taylor, Decker, B., & Simon. (2020). *Template and Mastering "the ultimate guide to achieving a professional sound"*. New York: The Crowood Press Ltd.
- Untuh, H. (1987). *Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

Biografi Penulis

Lahir di Jakarta pada 23 Januari 1975. Menyelesaikan pendidikan formal D3 dan S1 bidang Seni Musik serta jenjang S2 Sekolah Pascasarjana di Institut Kesenian Jakarta. Selain bidang Seni Musik juga telah menyelesaikan studi D3 Bahasa Prancis. Sejak tahu 2000 aktif sebagai pengajar pada Program Studi Seni Musik Institut Kesenian Jakarta serta praktisi Seni Musik.

Iago Membongkar Mitos Antagonisme dalam Drama *Othello*

Alfian Syahmadan Siagian

alfian.siagian@gmail.com
Universitas Indonesia

ABSTRAK: Artikel ini merupakan pengembangan atas artikel *Othello dan Iago: Konstruksi Baik-Buruk Sebagai Instrumen Diplomasi Inggris Untuk Meraih Dukungan dalam Konflik dengan Spanyol* yang dimuat *Catatan Kritis Seputar Drama, Teater dan Film*. Analisis mendalam dilakukan terhadap Drama *Othello, the Tragedy of the Moor of Venecia* karya oleh sastrawan Inggris William Shakespeare. Drama ini ditengarai ditulis oleh sang maestro atas permintaan monarki Inggris untuk membantu mereka membentuk citra negatif musuh mereka, Spanyol di *Anglo-Spanish War* pada akhir abad ke-16 dan awal abad ke-17. Berdasarkan pengamatan, penokohan dalam drama *Othello* memang sengaja dipesan oleh penguasa Inggris untuk mengarahkan imaji masyarakat Inggris atas Spanyol.

Drama yang ditulis oleh William Shakespeare pada tahun 1603 ini memang ditulis di tengah konfrontasi antara Inggris dengan Spanyol. Sebagai penulis istana, Shakespeare sangat berpotensi untuk diduga menerima pesanan membentuk representasi “baik” dalam hal melalui karakter *Othello*, yaitu orang Moor dari Afrika Utara. Upaya ini diduga merupakan upaya untuk memperoleh dukungan dari pihak Moor dan Arab yang memang menaruh semacam dendam terhadap Spanyol. Pada saat yang sama, Ratu Elizabeth I juga memesan representasi “buruk” melalui tokoh antagonis Iago. Karakter jahat itu dengan sengaja ditempatkan pada nama Iago yang merupakan nama khas dari Spanyol.

Artikel ini berfokus pada pengaruh konteks, simbol, dan sejarah dalam penciptaan suatu karya, sehingga dapat dikatakan bahwa penciptaan karakter *Othello* dan Iago bertujuan agar Inggris meraih dukungan dari entitas Islam, sekaligus untuk memperkuat sentimen antagonistik terhadap Spanyol. Konteks ini juga tidak dapat dilepaskan dari latar belakang Shakespeare sebagai sastrawan istana Inggris. Pada tataran tertentu, kehadiran *Othello* merupakan suatu strategi diplomasi Inggris melalui instrumen *soft power* atau kekuatan lunak berupa karya drama.

Kata kunci: Drama; *Othello*; Iago; symbol; semiotika; konstruksi; karakter; negasi

ABSTRACT: This article is a development article that the author did on the previous article *Othello dan Iago: Konstruksi Baik-Buruk Sebagai Instrumen Diplomasi Inggris Untuk Meraih Dukungan dalam Konflik dengan Spanyol* which is published in *Catatan Kritis Seputar Drama, Teater dan Film*. An in-depth analysis is carried out on the Drama *Othello, the Tragedy of the Moor of Venice* by English playwright, William Shakespeare. The play is suspected as to have been written by the maestro at the request of the British monarchy to help them to construct a negative image of their enemy, Spain, during the Anglo-Spanish War of the late 16th and early 17th centuries. Based on observations, the characterizations in *Othello's* play were deliberately ordered by the English authorities to direct the image of British society towards Spain.

This play which was written by William Shakespeare in 1603 was indeed written in the middle of a confrontation between England and Spain. As a court writer, Shakespeare has the potential to be suspected of receiving orders to construct the “good” character in terms of the character *Othello*, who is a Moor or a Muslim from North Africa. This effort was allegedly an attempt to gain support from the Moors and Arabs who indeed held some kind of grudge against Spain. At the same time, Queen Elizabeth I also ordered to construct “bad” representation through the antagonist character of Iago. The evil character is deliberately attached to the name Iago which is a typical name from Spain.

This article focuses on the influence of context, symbols, and history in the creation of a work, so it can be said that the creation of *Othello* and Iago's characters aims to make England gain support from Islamic entities, as well as to strengthen antagonistic sentiments towards Spain. This context also cannot be separated from Shakespeare's background as an English court writer. At a certain level, *Othello's* presence is a British diplomatic strategy through the instrument of soft power or soft power in the form of drama.

Keywords: Drama; *Othello*; Iago; symbol; semiotics; construction; character; negation

Pendahuluan

Piala Dunia Desember 2022 berlangsung dengan gegap gempita dan penuh kejutan. Salah satu kejutan tersebut adalah lolosnya Marokko ke Babak 8 besar setelah mengalahkan raksasa sepak bola dunia, Spanyol. Lolosnya negara Afrika Utara itu dianggap sangat herois dan menyiratkan pertarungan yang kental dan pantang menyerah. Pertandingan yang harus diakhiri dengan adu tendangan penalti itu sangat sarat dengan dendam masa lalu, antara Moor dengan Spanyol.

Apa yang terjadi di perhelatan Piala Dunia 2022 itu memang tidak sepenuhnya menggambarkan apa yang terjadi pada masa lalu. Perseteruan antara Spanyol dengan Moor bermula pada tahun 711 ketika Tariq Bin Jiyad berhasil melintasi Gibraltor untuk masuk ke Spanyol. Maka, sejak tahun itu hingga 1492 ditandai sebagai masa kekuasaan Islam dan Moor atas Spanyol. Kedua belah pihak lantas mengklaim sebagai pihak yang teraniaya pada peristiwa ini. Pihak Spanyol mengklaim sebagai pihak terjajah atas penguasaan Islam atau Moor sejak tahun 711 hingga 1492. Sebaliknya, pihak Islam atau Moor merasa terusir secara kejam dari wilayah Spanyol sejak 1492. Klaim-klaim tersebut silih berganti diperbaharui berkat campur tangan pihak lain.

Bagaimanapun, perjuangan yang dilakukan oleh tim Singa Atlas ini tidak hanya menjadi milik orang Marokko saja melainkan juga milik orang Asia-Afrika. Sebagaimana perjuangan Orang Moor pasca tahun 1492, perjuangan kesebelasan Marokko pada tanggal 6/12/2022 dianggap juga sebagai perjuangan masyarakat negara-negara Afrika Utara, Arab, dan meluas ke negara-negara Islam. Singa Atlas dalam sekejap menjelma menjadi simbol perjuangan Utara – Selatan atau bahkan Barat – Timur. Ikon-ikon lain juga pernah muncul dan dimunculkan; ikon Singa Gurun muncul melalui tokoh Omar Mochtar.

Salah satu yang menarik untuk dibahas terkait hubungan Moor – Spanyol adalah bahwa pada tahun 1603 dimunculkan simbol baru perlawanan Moor terhadap Spanyol, yaitu Othello. Tokoh Othello secara mengejutkan dimunculkan oleh Shakespeare ke tengah khalayak melalui drama yang ia tulis dalam kapasitasnya sebagai sastrawan Istana. Shakespeare dengan secara mengejutkan menciptakan karakter jenderal berkulit hitam yang sangat kuat dan berwibawa. Di satu sisi, Othello memang sangat sempurna secara fisik akan tetapi sangat rentan dalam hal mental dan psikis. Istimewanya,

Shakespeare secara detail menghadirkan antithesis sang tokoh baik dalam diri seorang Iago.

Sebelum sampai pada pembahasan, ada baiknya dijelaskan lebih dahulu bahwa karakter dan karakterisasi yang muncul dalam artikel ini didasarkan teks drama dan selanjutnya dikonfirmasi pada konteks sosial kemasyarakatan menurut kurun waktu terciptanya drama tersebut. Hal ini sejalan dengan kecenderungan untuk melakukan analisis pada unsur intrinsik, melainkan pada unsur ekstrinsik, yaitu pada problem sosial politik yang melatarbelakangi penciptaan sebuah karya. Dewasa ini, terdapat kecenderungan menganalisis drama sambil melihat ideologi sang penulis.

Korpus yang digunakan adalah drama *Othello, the Tragedy of the Moor of Venecia*, selanjutnya disebut *Othello* karya William Shakespeare. Selain sebagai sebuah karya besar yang telah menginspirasi banyak orang dalam tulis menulis drama di dunia, drama ini ternyata menyimpan pertanyaan-pertanyaan mendasar terkait karakter dan karakterisasinya. Drama ini pada dasarnya adalah kisah cinta antara Othello, Jenderal Moor dengan Desdemona, putri bangsawan Venesia.

Othello ditulis oleh Shakespeare pada saat minat masyarakat terhadap seni, sastra, dan musik meningkat pesat di London, Inggris. Terbukti, minat tinggi itu mendorong berdirinya berbagai rumah teater dan gedung pertunjukan di kota itu. Gedung pertunjukan pertama di London didirikan oleh pengusaha bernama John Brayne pada tahun 1567. Kemunculan gedung-gedung teater dan pertunjukan merupakan fenomena baru pada saat itu, karena sebelumnya pertunjukan diadakan di lapangan atau di dalam ruangan dalam suatu rumah berukuran besar (Bryson, 2017: 69-70).

Shakespeare sendiri merupakan salah satu sastrawan yang menonjol pada saat itu, sehingga karya-karya maupun pertunjukan drama yang ditulis sekaligus dipentaskan olehnya mendapat tempat di kalangan sosial London, bahkan Ratu Elizabeth I. Sebagai gambaran, menurut Collington (2000: 210), ada pendapat yang mengatakan bahwa drama berjudul *The Merry Wives of Windsor* diciptakan oleh Shakespeare atas perintah Ratu Elizabeth I. Terlepas bahwa hal itu perlu dibuktikan oleh penelitian lebih lanjut, akan tetapi pada tataran tertentu apa yang disebutkan oleh Collington dapat menggambarkan kedekatan Shakespeare dengan istana kerajaan Inggris, atau bahkan merupakan seorang sastrawan istana.

Tulisan ini berfokus pada pengaruh konteks pada penciptaan karya Shakespeare yang berjudul *Othello, the Tragedy of the Moor of Venecia*. Dalam hal ini, penciptaan drama tragedi Othello tidak dapat dilepaskan dari ketegangan yang terjadi antara monarki Inggris di bawah Ratu Elizabeth I yang beragama Protestan dengan Gereja Katolik (Vatikan). Menurut William (2018: 31), perseteruan dengan Vatikan kemudian mendorong Inggris untuk menjalin aliansi dengan entitas Islam yang juga dianggap “sesat (*heretical*)” oleh Vatikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini mengemukakan gagasan bahwa karakter Othello yang merupakan orang Moor atau muslim dari Afrika Utara sengaja diciptakan sebagai representasi Islam.

Latar belakang selanjutnya adalah perang antara Inggris dan Spanyol (*Anglo-Spanish War*) yang berlangsung pada periode 1585-1604, di mana Inggris membutuhkan dukungan dari orang-orang Afrika Utara, terutama Maroko untuk berperang melawan Spanyol. Strategi yang dilakukan Inggris tidak dapat dilepaskan dari kenyataan sejarah bahwa orang Arab-Moor mengalami kekalahan dari Spanyol seiring kejatuhan Granada pada 1492. Untuk itu, Inggris membutuhkan karakter baru yang perkasa dan memiliki jiwa kepemimpinan kuat yang diwakili melalui sosok Othello. Selanjutnya, untuk kepentingan internal, diciptakan satu karakter “jahat” yang juga merepresentasikan “kejahatan” Spanyol, yaitu karakter Iago.

Artikel ini juga melihat bahwa Shakespeare, sebagai sastrawan istana Inggris berperan besar dalam penciptaan wacana baik-buruk melalui drama Othello. Karakter Othello – Iago adalah representasi dari baik-buruk di tengah-tengah pergumulan dan konflik yang melingkupinya. Lebih lanjut, karakter baik-buruk, terutama karakter buruk, telah menciptakan wacana negatif terhadap musuh terbesar Inggris pada saat perang Inggris – Spanyol itu. Artikel ini secara khusus menggunakan teori mitos – semiotika Roland Barthes sebagai pisau analisis.

Mitos yang dimaksud dalam hal ini tidak lain adalah pesan yang ingin disampaikan oleh sang pembuat mitos sebagai sebuah cara untuk menyampaikan pesan lisan bukan hasil dari bahasa. Apa yang dikatakan oleh mitos adalah penting. Mitos menurut Barthes suatu pesan yang ingin disampaikan oleh suatu tokoh tersebut, sebagai sesuatu yang harus dituruti, bukan sesuatu yang harus dibuktikan. Dalam drama Othello, Shakespeare memaparkan dengan

jasas hubungan antara tokoh dan status, jabatan, dan kehormatan yang saling mempengaruhi satu sama lain melalui interaksi antar tokoh. Dalam interaksi ini kita akan melihat bagaimana sebuah sapu tangan dijadikan pemicu terjadinya tragedi dalam kisah ini.

Analisis Karakter

Konstruksi antagonisme tokoh dalam konteks ini bermula dari interaksi antara Othello-Iago. Interaksi antara keduanya terlihat pada saat mereka sedang bersama di kediaman Othello di Venesia. Iago memperingatkan Othello bahwa seseorang yang sangat berpengaruh dari kalangan bangsawan akan datang mengancam Othello. Iago bertanya apakah Othello telah menikah dengan seorang perempuan, dan ayah dari perempuan itu akan datang untuk menceraikan mereka. Iago menyarankan pada Othello untuk sebaiknya masuk ke dalam rumah karena ayah yang marah itu, bersama dengan para pengawalinya sedang menuju ke rumah Othello.

Namun Othello menolak saran Iago dan dengan percaya diri mengatakan bahwa ia tidak akan menghindar.

Othello : Not I I must be found: My parts, my title and my perfect soul. Shall manifest me rightly. Is it they? (Shakespeare, vol iv, the tragedies and the poems: 82-162).

Interaksi tersebut berlanjut pada saat Brabantio dan para pengawal bersenjata tiba di rumahnya, Iago kembali mengingatkan Othello bahwa mereka datang dengan maksud tersembunyi antara Brabantio dengan Desdemona Istrinya. Iago memang digambar sangat pandai menarik hati Othello. Ia mengungkapkan betapa ia sangat menyayangi Othello dan selalu menyarankan yang terbaik untuk Othello, sehingga Othello akhirnya menugaskan Iago dan isteri Iago — menjadi kaki-tangannya dalam menyelidiki isterinya dengan Cassio.

Othello : ...If more thou dost perceive, let me know more, Set on thy wife to observe: leave me Iago. ((Shakespeare, vol iv, the tragedies and the poems: 82-162).

Skenario jahat Iago untuk menjatuhkan terliat pada *scene* Othello bertemu di depan istana. Iago semakin kencang meniupkan kecurigaan Othello tentang perselingkuhan isterinya dengan Cassio. Ketegangan terjadi karena kemarahan Othello memuncak dan membuat penyakit epilepsinya kambuh. Iago dengan setia menemani Othello. Hubungan mereka berdua semakin dekat. Bahkan Othello meminta petunjuk Iago bagaimana caranya membunuh Cassio.

*Othello : [Advancing] How shall I murder him, Iago?
((Shakespeare, vol iv, the tragedies and the poems: 82-162).*

Shakespeare secara lihai memaparkan amarah Othello yang tersulut sehingga ia meminta saran kepada Iago bagaimana balas dendam kepada Cassio. Karakter Iago yang luar biasa jahat tampak pada saat ia menyarankan Othello untuk membunuh Desdemona di kamarnya, dan ia menawarkan diri untuk membunuh Cassio.

Proses konstruksi antagonisme semakin mencuat pada saat perasaan benci terhadap Othello dalam diri Iago terhadap Othello mencuat. Iago merasa iri hati pada pria berkulit hitam tersebut atas keberhasilan Othello menjadi pemimpin tentara Venesia. Perasaan iri dan benci tersebut diungkapkan oleh Iago:

*"In following him, I follow but myself,
Heaven is my judge, not I for love and duty,
But seeming so, for my peculiar end".
(Shakespeare, vol iv, the tragedies and the poems :82-162)*

Kutipan di atas memperlihatkan bahwa Iago hanya berpura pura patuh kepada Othello. Iago diperlihatkan sebagai karakter yang bertujuan untuk menjatuhkan Othello.

*Iago : Do it not with poison, strangle her in her bed,
even the bed she hath contaminated.
Othello : Good, good: the justice of it please: very good.
Iago : And for Cassio, let me be his undertaker: You
shall hear more by midnight.
(Shakespeare, vol iv, the tragedies and the poems: 82-162).*

Dan pada bagian terakhir dari drama ini, saat kejahatan Iago terungkap, Othello sangat menyesal karena telah mempercayai Iago. Apa daya, kuasa pengetahuan ada di tangan Iago. Sebaliknya, Othello justru dikuasai oleh emosi dan ketidaktahuan.

Analisis Tanda

Petunjuk utama untuk membongkar mitos antagonisme dalam drama Othello adalah sapu tangan Othello. Sapu tangan yang dimaksud adalah sapu tangan berwarna putih dengan motif kecil berbentuk hati berwarna merah. Dapat dikatakan bahwa simbol yang paling dominan

dalam drama Othello adalah sapu tangan, sebab sapu tangan tersebut ada dan mewarnai seluruh cerita. Othello memberikan sapu tangan itu kepada Desdemona sebagai hadiah pertama, sebagai tanda bukti cintanya kepada Desdemona yang ia sayangi.

Untuk memahami kebudayaan sebuah masyarakat kita harus mengungkap makna yang ada di balik simbol-simbol yang mereka miliki (Geertz, 1998: 12). Sapu tangan adalah sign yang mempunyai hubungan sebab-akibat dengan peristiwa yang ditandai (index). Pada akhirnya, sapu tangan tersebut dimaknai sebagai simbol kesetiaan seorang penerima (istri) kepada pemberi (suami) dalam hal ini Desdemona kepada Othello. Sayangnya pengetahuan ini hanya dipahami oleh Othello dan masyarakatnya saja.

Apa daya, sapu tangan tersebut jatuh ke tangan orang lain. Sesuatu yang sangat berharga tersebut diambil oleh Emilia dari tangan Desdemona. Bagaimanapun juga, sapu tangan tersebut memiliki signifikansi tertentu bagi Othello. Di satu sisi, Desdemona hanya punya sedikit pengetahuan tentang signifikasi tersebut. Demikian juga Emilia hanya memiliki sedikit saja pengetahuan tentang sapu tangan tersebut.

Di samping Othello, hanya Iago yang memiliki banyak pengetahuan tentang signifikasi sapu tangan Othello tersebut. "Pengetahuan" inilah yang kemudian digunakan oleh Iago sebagai alat untuk memainkan maksudnya. Perhatikan dialog yang disampaikan oleh Emilia sebagai berikut:

*I am glad I have found this napkin:
This was her first remembrance from the Moor:
My wayward husband hath a hundred times
Wooped me to steal it. But she so loves the token _
For he conjured her she should ever keep it_
That she reserves it evermore about her
To kiss and talk to. I'll have the work ta'en out,
And give 't Iago: What he will do with it
Heaven knows, not I:
I nothing but to please his fantasy.
(Shakespeare, vol iv, the tragedies and the poems: 82-162)*

Inilah mengapa Iago meyakinkan istrinya untuk mencuri sapu tangan tersebut dari Desdemona. Ia tahu bahwa sapu tangan tersebut memiliki banyak makna penting dan Othello akan murka jika ia mengetahui bahwa istrinya menghilangkannya. Iago juga tahu bahwa saputangan tersebut melambangkan kesetiaan Desdemona.

Kemudian, “pengetahuan” yang dimiliki Iago-lah yang membuat sapu tangan itu berpindah tangan ke Cassio. Di permukaan, Iago terlihat seperti hendak menyelesaikan Cassio sebab dendam. Ketika sapu tangan tersebut berada dalam gengaman Cassio, justru Iago yang memberitahu Othello fakta menyakitkan tersebut. Iago berkata bahwa ia melihat dengan mata kepala sendiri Cassio menggunakan sapu tangan itu untuk meyeka keringat di janggutnya. Sejak saat itu, Othello yakin jika istrinya tidak setia.

Sapu tangan berwarna putih dengan motif kecil berwarna merah dan Othello bilang bahwa warna merah tersebut dijahit tangan dengan benang yang telah dicelupkan ke darah dari jantung seorang perawan. Dengan cara ini, sapu tangan tersebut menyerupai sebuah lapisan putih pada pernikahan yang juga dicoraki oleh darah perawan. Dengan demikian, Othello mempunyai pemikiran bahwa selama Desdemona memiliki sapu tangan tersebut, ia suci.

Tetapi ketika ia kehilangan sapu tangan itu, ia pun kehilangan kesuciannya. Sapu tangan tersebut juga terlihat seperti menyimbolkan masa lalu Othello yang misterius. Ia memberitahu Desdemona bahwa seorang perayu dari Mesir memberikannya kepada ibunya lalu itu bisa membuat ayahnya tetap terhipnotis oleh ibunya.

Sapu tangan ini kemudian melekat dengan pengetahuan sang tokoh antagonis, yaitu “Iago”. Nama “Iago” yang memiliki arti yaitu penipu ulung dan seseorang yang memiliki pengetahuan yang luas terlihat dengan sengaja diciptakan sebagai karakter yang sangat gemar membaca dan pintar namun ia sangat pandai menipu. Iago diciptakan untuk mengadu domba antara Cassio-Othello-Desdemona dengan menyuruh Emilia (istri Iago) untuk mengambil sapu tangan pemberian Othello dari Desdemona. Ia tahu bahwa dengan hilangnya sapu tangan tersebut dari gengaman Desdemona, maka Othello akan kehilangan kepercayaan terhadap Desdemona.

Drama Othello yang ditulis oleh William Shakespeare pada kisaran tahun 1601 oleh sebagian besar peneliti menyimpulkan bahwa drama ini berkisah tentang cinta, pengkhianatan dan kecemburuan. Sebagian lain melihat bahwa tema utama dalam drama ini adalah rasisme sebagaimana terlihat di awal-awal drama ketika Iago dan Rodrigo sedang bercakap-cakap dan memiliki dendam pribadi terhadap Othello. Karena sudah terlalu benci dengan Othello maka mereka berdua bersekongkol untuk menghancurkan hidup Othello.

Dalam konteks ini, Shakespeare adalah “ekspresi” atau “pencipta”, sedangkan Iago bertindak sebagai “obyektif”. Pada tataran tertentu, dapat dikatakan bahwa drama ini adalah ekspresi kecemburuan Iago kepada Othello, seorang jenderal perang terhormat, disegani, dan disukai banyak orang yang cemburu pada istrinya, Desdemona, seseorang yang berasal dari kalangan bangsawan. Di sinilah kontroversi pertama muncul. Relasi antar karakter, Othello dan Desdemona, merupakan relasi yang tidak seimbang karena adanya perbedaan latar belakang. Othello adalah seorang Moor, sebuah latar belakang sosial yang “liyan”, sedangkan Desdemona adalah seorang Venesia dari keluarga bangsawan, sebuah latar belakang sosial yang “kita”. Akan tetapi, tulisan ini tidak akan membahas lebih lanjut persoalan seputar yang “liyan” dan yang “kita”.

Yang menarik bagaimana Iago, sebuah nama yang memiliki denotasi Spanyol diciptakan menjadi simbol tersendiri untuk tujuan khusus. Bagaimana tidak, Iago adalah satu-satunya nama Spanyol yang digunakan dalam drama ini. Hal ini menimbulkan spekulasi bahwa Shakespeare sengaja menggunakan nama Spanyol untuk maksud-maksud tertentu. Secara harafiah, Iago memiliki arti “menggantikan untuk mendapatkan”. Namun demikian, secara konteks, Iago ditabalkan oleh Shakespeare sebagai tokoh antagonis bulat dalam drama ini. Oleh karena itu, nama Iago merupakan suatu tanda dan penanda adalah sebuah misteri.

Analisis Historis

Pembahasan lebih jauh tentang Iago tidak terlepas dari konteks waktu ketika Shakespeare menulis drama ini, yaitu ketika terjadi perang besar antara Inggris dengan Spanyol yang dikenal sebagai Anglo-Spanish War. Dragan (2016-2017: 1) Anglo-Spanish War yang terjadi pada tahun 1585 – 1604 memiliki pengaruh yang besar pada kebudayaan dan hubungan antar kedua negara tersebut.

Dilihat dari konteks waktu dan tempat yang melatarbelakangi penciptaan Othello, drama yang menurut William (2018: 1) berfokus pada sisi-sisi paling emosional dalam diri manusia, yakni cinta, kecemburuan dan pengkhianatan itu ditulis pada fase terakhir perang besar antara Inggris dengan Spanyol atau Anglo-Spanish War (Dragan, 2016-2017: 1).

Perang antara dua kerajaan itu dilatarbelakangi oleh beberapa hal, di antaranya mengenai masalah agama.

Pada tahun 1585, Paus Gregory XIII menyerukan peperangan terhadap kekuatan Protestan yang dianggap sesat, termasuk Inggris di dalamnya. Untuk itu, Paus Gregory XIII bahkan setuju memberikan dana sebesar dua juta crowns kepada Raja Philip II untuk menghancurkan Inggris (Put, 2019: 10).

Akan tetapi, sentimen Gereja Katolik terhadap Inggris bisa ditelusuri hingga tahun 1533 saat otoritas Gereja Katolik di Vatikan tidak menyetujui perceraian antara Raja Inggris Henry VIII dengan putri Catherine yang merupakan anak Raja Spanyol Ferdinand II (Ferdinand V di Castila). Dalam hal ini, Henry VIII mengajukan perceraian karena ia menginginkan anak laki-laki sebagai penerus tahta, sedangkan perkawinannya dengan Putri Catherine dikaruniai enam orang anak yang seluruhnya perempuan. Walau demikian, dari keenam anak tersebut, hanya satu orang putri bernama Mary yang bertahan hidup hingga dewasa.

Penolakan Vatikan menyebabkan Henry VIII memutuskan hubungan dengan otoritas Gereja Katolik dan menempatkan dirinya sebagai pimpinan tertinggi Gereja Inggris. Dengan terpisahnya Gereja Inggris dari Vatikan, gerakan Protestan yang telah dimulai di Jerman sejak tahun 1517 semakin berkembang di Gereja Inggris.

Setelah bercerai dengan Putri Catherine, Henry VIII menikah dengan Anne Boleyn dan dikaruniai anak bernama Elizabeth (kelak menjadi Ratu Elizabeth I). Akan tetapi, Anne Boleyn kemudian dihukum mati pada tahun 1536 atas tuduhan selingkuh dan pengkhianatan. Henry VIII kemudian menikah dengan Jane Seymour dan dikaruniai anak bernama Edward yang kelak menjadi Raja Edward VI (Lehman, 2005 : 227-228).

Selanjutnya, Edward VI yang masih berusia sembilan tahun naik tahta pada 1547 untuk menggantikan ayahnya Henry VIII yang meninggal dunia. Akan tetapi, tidak lama kemudian, tepatnya pada tahun 1553 Edward VI meninggal dunia, sehingga saudara tirinya Mary yang beragama Katolik naik tahta Inggris sebagai Ratu Mary I.

Mary I kemudian hendak merestorasi kekuatan otoritas Katolik di Inggris dan Irlandia dengan berbagai cara, bahkan dengan persekusi dan eksekusi terhadap pemeluk Protestan. Upaya mengembalikan Inggris kepada otoritas Katolik semakin terlihat dengan pernikahan Ratu Mary I dan Pangeran Spanyol Philip pada tahun 1554. Dengan pernikahan itu, monarki Spanyol telah melebarkan pengaruhnya ke Inggris. Philip kemudian menjadi Raja Spanyol sebagai Philip II pada tahun 1556.

Akan tetapi, kekuasaan Mary I tidak berlangsung lama, karena pada tahun 1558 Sang Ratu meninggal dunia. Setelah wafatnya Mary I, elit-elit Protestan di Inggris melancarkan penolakan terhadap Philip untuk duduk sebagai raja Inggris, sehingga memupuskan ambisi Spanyol untuk melebarkan sayap kekuasaan (Bustos Rodriguez, 1996: 14 dalam Dragan, 2016-2017: 3). Kedudukan Mary I yang meninggal dunia kemudian digantikan oleh Elizabeth I yang beragama Protestan.

Dengan dinamika politik yang semakin menguatkan Protestantisme di Kerajaan Inggris, dapat dimengerti jika otoritas Vatikan berada di sisi Spanyol dalam persengketaan negeri itu dengan Inggris. Secara historis, Kerajaan Spanyol merupakan penggabungan dari Kerajaan Castilla di bawah Ratu Isabela I dan Aragon di bawah Raja Ferdinand II sebagai hasil dari pernikahan keduanya. Pada tahun 1492, Castilla dan Aragon berhasil mengakhiri kekuasaan Moor-Arab yang telah berkuasa di Spanyol sejak abad ke-8 yang ditandai dengan penaklukan Granada. Karena penaklukan ini, Vatikan memberi gelar Raja-Raja Katolik atau Los Reyes Catolicos kepada Ratu Isabela I dan Raja Ferdinand II. Dari pernikahan raja dan ratu tersebut kemudian lahir Putri Catherine yang kelak menikah dengan Raja Inggris Henry VIII (Hourihane, 2012 : 127).

Sentimen agama yang mewarnai hubungan antara Inggris dan Spanyol kemudian berkembang ke arah sengketa perdagangan di antara keduanya. Adalah Cardinal Granvelle, seorang menteri Spanyol di Belanda yang menduga adanya konspirasi Protestan internasional yang hendak membantu pemberontakan Belanda melawan Spanyol. Granvelle mencurigai bahwa upaya itu dilakukan oleh pedagang-pedagang Inggris yang masuk ke pelabuhan Bruges dan Antwerp (saat ini masuk wilayah Belgia – penulis) (Wernham, R. B., 1980: 3).

Kecurigaan Granvelle direspon oleh Raja Spanyol Philip II dengan menerapkan embargo bagi Inggris untuk berdagang di Spanyol dan Belanda, serta menutup pelabuhan Antwerp bagi pedagang-pedagang Inggris pada tahun 1563 hingga tahun 1564. Spanyol kembali menerapkan embargo bagi Inggris untuk berdagang ke Spanyol dan Belanda pada tahun 1569 yang semakin memperpanjang perang dagang antara Inggris dan Spanyol hingga tahun 1573-1574. Akibat perang dagang, Inggris memikirkan strategi untuk menjamin agar akses perdagangan ke Belanda tidak terganggu. Inilah salah satu faktor yang mendorong Inggris di bawah Ratu Elizabeth

I menaruh kepentingan agar pemberontakan Belanda yang Protestan melawan Spanyol berhasil (Simon Adams dalam Morrill (ed.), 1996: 407).

Hubungan Spanyol dengan Inggris semakin memanas, mana kala Inggris dipandang semakin mengganggu legitimasi Spanyol di Eropa maupun koloninya di Amerika Latin (Dragan, 2016-2017: 3-4). Ketegangan di antara keduanya semakin memuncak ketika Inggris pada tahun 1585 mengeluarkan traktat militer untuk mendukung pemberontakan Belanda yang disebut sebagai the Declaration of the Causes moving the Queene of England to give aide to the Defence of the People afflicted and oppressed in the lowe Countries (Put, 2019: 6).

Berbagai faktor tersebut, antara lain sentimen keagamaan, kepentingan perdagangan, serta pemberontakan Belanda menjadi pemicu terjadinya Perang Inggris-Spanyol atau Anglo-Spanish War pada tahun 1585 hingga 1604.

Perang Inggris dan Spanyol merupakan konteks sejarah dan politik dalam penciptaan drama Othello oleh Shakespeare. Oleh karena itu, kita perlu melihat sebuah nama yang secara konteks berpengaruh terhadap penciptaan drama Othello. Nama kunci yang dianggap paling dominan dalam perang tersebut adalah Ratu Elizabeth I. Kita semua sudah mafhum bahwa nama Elizabeth I digunakan sebagai penanda waktu satu bagian dari sekian banyak pembagian waktu kesusasteraan Dunia atau kesusasteraan Inggris yakni masa Elizabethan. Di era ini lahir Shakespeare, Ben Johnson, Sheridan, Deloney, dan Donne.

Pemilihan Othello sebagai tokoh utama, atau bahkan pemilihan tema drama ini, menurut kami patut dicurigai. Tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan orang-orang Moor di Inggris adalah masalah tersendiri. Ratu Elizabeth I sendiri memperlihatkan pandangan negative terhadap orang-orang tersebut. Ia bahkan mengeluarkan kebijakan pembatasan jumlah orang-orang Moor di kerajaan super power tersebut. Pandangan tersebut sejalan dengan pandangan umum masyarakat yang mengidentikkan Moor dengan ketidakberadaban, seksualitas yang tak terkendalikan, dan kebiadaban.

Akan tetapi di sisi lain pada masa yang sama Ratu Elizabeth I justru mengikat tali persahabatan dengan Pemimpin Marokko dan Turki dalam rangka penyatuan pandangan dengan "Islam - Protestan" dalam menghadapi kekuasaan Katolik (Scully dalam Dragan, 2016-2017: 5).

Alasan utama terjalinnya hubungan Inggris-Arab adalah bahwa Inggris yang dipimpin oleh Ratu Elizabeth I itu lemah secara ekonomi. Inggris mengalami kebangkrutan sejak berada di bawah kepemimpinan Ratu Mary dan suaminya Philip II (William, 2018: 29). Masalah kedua adalah keretakan hubungan antara Inggris, dalam hal ini Ratu Elizabeth I, dengan katolik Roma. William (2018: 33) mencatat bahwa Sultan Marokko, Ahmad Al-Mansur, mengirim Duta Besar Muhammad al-Annuri dan 17 delegasi diplomatik ke Inggris untuk menemui Ratu Elizabeth untuk membicarakan aliansi antara Maroko dan Inggris untuk melawan Spanyol.

Lebih lanjut dijelaskan oleh William (2018: 30) menjelang akhir 1601. Ketika itu, Shakespeare baru saja mulai proyek penulisan naskah "Othello, the Tragedy of the Moor of Venice". Para petinggi Marokko tersebut tinggal di Inggris hingga Natal dan beberapa di antara mereka berharap dapat menyaksikan secara langsung pertunjukan perdana drama terbaru Shakespeare bersama "the Lord Chamberlain Men" yang bertajuk Othello (William, 2018: 33).

Dengan demikian, pada tataran tertentu dapat dikatakan bahwa penulisan dan pementasan drama Othello merupakan instrumen diplomasi Inggris untuk meraih dukungan Maroko di Afrika Utara yang secara geografis sangat dekat dengan Spanyol, serta kekuatan Islam pada umumnya. Pada konteks ini, Inggris menggunakan drama Othello sebagai apa yang disebut oleh Joseph Nye (1990:167) sebagai *co-optive power* atau kekuatan untuk mempengaruhi pihak lain untuk mempunyai keinginan yang sama dengan yang kita inginkan. Selain itu, penulisan dan pementasan drama Othello merupakan sesuatu yang oleh Joseph Nye (1990:167) disebut sebagai sumber kekuatan lunak atau soft power Inggris untuk menyampaikan pesan diplomasi agar mitranya, yaitu Maroko semakin yakin untuk membangun aliansi dengan Inggris.

Membongkar Mitos Antagonisme

Apa yang kemudian dapat kita baca dari relasi antara alam semesta, ekspresi, dan objektif dalam drama Othello? Othello dan Iago, sebagai sebuah penanda, masing-masing memiliki peran yang sangat penting tidak hanya dalam menyingkap makna-makna terselubung di balik karakter-karakter tersebut. Iago dan Othello,

sebagai petanda juga dapat digunakan untuk menyingkap bagaimana konteks atau alam semesta berperan dalam menentukan nama dan sifat karakter-karakter yang ada. Mengapa Shakespeare memilih Othello sebagai karakter utama? Mengapa ia memilih penggunaan nama Iago sebagai karakter antagonis bulat?

Di permukaan, dapat dilihat adanya rasisme di balik gambar Othello sang jenderal Moor (muslim Afrika Utara) yang menikahi seorang bangsawan dan berkulit putih. Berdasarkan kajian instrinsik, Othello adalah karakter dengan masalah yang kompleks dan dalam setiap pergerakannya karakter tersebut dapat dimaknakan sebagai gambaran karakter "liyan" yang tetap asing. Ia mempercayai sapu tangan sebagai simbol kesetiaan dan orang lain tidak tahu itu. Kemudian, ada lagu "The Willow Song" dalam drama tersebut yang bermakna keputusan seorang pria yang cintanya dikhianati oleh seorang perempuan. Pada akhirnya, Othello "mengabadikan" Desdemona agar cintanya tak terbagi dan hanya ia yang berhak memilikinya.

Dan, seorang karakter antagonis yang bernama "Iago" yang secara konotatif memiliki arti penipu ulung dan memiliki banyak pengetahuan. Iago tidak cemburu pada Othello karena perempuan. Ia tidak cemburu pada Cassio karena jabatan. Ia hanya cemburu pada Othello. Karena apa? Karena Othello hitam dan "liyan". Othello bukan "kita" dalam strukturnya Iago. Oleh karena itu Othello harus dihilangkan. Dengan cara apa?

Iago adalah gambaran dari orang yang berpengetahuan. Sapu tangan Othello adalah "pengetahuan" itu sendiri. Hal itu dikatakan demikian karena hanya Iago yang memiliki pengetahuan tentang makna dan pentingnya sapu tangan itu bagi Othello, "Sang liyan". Desdemona hanya punya sedikit pengetahuan tentang makna dan kepentingan sapu tangan itu bagi dirinya dan Othello. Sebagai seorang putih, makna dan kepentingan sapu tangan itu tidak ada dalam struktur pikirnya. Iago punya pengetahuan bahwa Desdemona tidak ada dalam kesepakatan budaya yang sama dengan Othello terkait sapu tangan. Oleh sebab itu, tulisan ini lebih jauh melihat bahwa pengetahuan dalam diri Iago-lah yang menjadi pusat dari segala konflik yang terjadi dalam drama/film tersebut.

Simpulan

Tidak hanya sampai di situ, artikel ini mencoba melihat bahwa hubungan antara alam semesta atau konteks dengan

ekspresi dan obyek memang sangat dekat. Othello yang Moor, hitam, liyan dan pencemburu itu adalah konstruksi. Othello yang dimanfaatkan oleh pengetahuannya Iago itu adalah konstruksi. Dalam hal ini, seperti yang sudah dibahas sebelumnya, dikatakan, Ratu Elizabeth I ingin menjalin hubungan dengan Maroko, Turki dan beberapa otoritas Islam lain untuk melawan hegemoni Katolik. Secara konteks, jalinan hubungan atau aliansi baru yang terhubung antara Inggris dengan kerajaan-kerajaan Islam memiliki peran tersendiri dalam penentuan nama Othello, *The Tragedy of Moor of Venecia*. Bukan tidak mungkin jika drama tersebut dipesan oleh otoritas Inggris untuk menarik simpati otoritas-otoritas Islam.

Othello adalah representasi sosok Moor baru yang kuat, diterima oleh Eropa, dan punya jiwa kepemimpinan *a la* Eropa. Othello bukan lagi Moor yang terusir dari Cordoba. Othello bukan lagi budak belian yang lemah. Bukankah utusan Raja Ahmad Al Mansur rela berlama-lama di Inggris sekadar ikut menyaksikan pertunjukan perdana Othello, *The Tragedy of The Moor of Venecia*. Bukan tidak mungkin bahwa William Shakespeare, sang Sastrawan Negara telah mendapat proyek pesanan pembuatan drama dari Kerajaan untuk mengkonstruksi karakter Moor baru untuk kepentingan pertarungan antara Protestan Anglikan melawan Katolik Roma. Shakespeare membentuk Othello, sang pahlawan kulit hitam untuk kepentingan meraih dukungan orang-orang Afrika untuk suka rela berperang melawan "kejahatan" yang bernama Spanyol.

"Kejahatan" itu direpresentasikan dalam nama Iago. Iago adalah Spanyol. Iago merepresentasikan Spanyol dan "Kejahatan" atau "Keburukan". Pertarungan Inggris vs Spanyol memang sangat sengit dan perseteruan itu terjadi semakin terutama karena alasan agama; dalam hal ini Philip II, Raja Spanyol beragama Katolik sementara Elizabeth I, Ratu Inggris beragama Protestan. Selain itu memang ada alasan ekonomi, sertakewenangan atas Belanda dan wilayah jajahan di Benua Amerika.

Iago secara denotative memiliki makna menggantikan atau mendapatkan. Namun demikian, dalam karya ini, nama Iago menjelma makna baru atau kontasi yang bermakna kejahatan, kelicikan, dan ambisi. Salah satu yang dirasa penting melakukan proyek delegitimasi "kespanyolan" terutama di Inggris. Iago adalah konstruksi otoritas Inggris dalam rangka menyikapi perseteruan Inggris melawan Spanyol. Lagi-lagi, Shakespeare sebagai sastrawan istana diminta untuk membuat sebuah karakter

yang merupakan representasi Spanyol yang "Jahat" atau "Buruk". Shakespeare kemudian meng-upgrade Iago menjadi setara Othello secara bertolak belakang. Jika Othello ditujukan untuk mengambil hati para "Moor" maka Iago ditujukan untuk membentuk "Spanyol Jahat" dan "Kejahatan adalah Spanyol" di struktur pikir orang Inggris dan pihak-pihak yang berperang di sisi mereka. Biar bagaimanapun, peperangan harus dimenangkan.

Daftar Pustaka

- A, Teeuw. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Dunia. Pustaka Jaya.
- Bathe, Jonathan dan Rasmussen, Eric (ed.). 2009. *Othello*. New York. The Modern Library.
- Barthes, Roland. 1970. *Mythologies*. Ed. Du Seuil. Paris.
- Barthes, Roland. 2010. *Imaji, Musik, Teks*. Jelasutra. Yogyakarta.
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. 2004. *Film Art: An Introduction*. The McGraw-Hill Companies Inc. London.
- Brutto, Vincent. 2002. *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Allworth Press, New York.
- Bryson, Bill. 2007. *Shakespeare*. Harper Press, London.
- Christomy, Tommy. 2010. *Peircean dan Kajian Budaya dalam Semiotika Budaya*. Tommy Christomy & Untung Yuwono (ed.). Depok. PPKB FIB UI.
- Collington, Phillip D. 2000. "'I Would Thy Housband Were Dead': The Merry Wives of Windsor as Mock Domestic Tragedy" dalam *English Literary Renaissance* Vol. 30, No. 2, Re-contextualizing Shakespeare. Chicago: The University of Chicago Press. <https://deepblue.lib.umich.edu/>
- Crow, David. 2010. *Visible Signs: An Introduction to Semiotics in the Visual Arts*. AVA Publishing SA. Singapore.
- Damono, Sapardi Djoko. 2012. *Alih Wahana*. Jakarta. Editum.
- Dragan, Claudia Roberta. 2016-2017. *Literature and the Anglo-Spanish War (1585-1604)*. Dissertation. Facultad de Filosofia Y Letras. Universidad de Valladolid.
- Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London. Sage Publications Ltd
- Hoed, Benny H. 2011. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok. Komunitas Bambu.
- Hourihane, Colum P (ed. in chief). 2012. *The Grove Encyclopedia of Medieval Art and Architecture*. New York. Oxford University Press.
- Lehman, H. E. 2005. *Lives of England's Monarch: The Story of Our American English Heritage*. Author House. Indiana. <https://books.google.co.id>.
- Morrill, John (ed.). 1996. *The Oxford Illustrated History of Tudor and Stuart Britain*. New York. Oxford University Press.
- Nye, Joseph S. Jr. 1990. "Soft Power" dalam *Foreign Policy* No. 80 Twentieth Anniversary. 1990. <https://www.jstor.org/stable/1148580>
- Put, Maureen. 2019. *Holy War Rhetoric in Elizabethan England*. MA Thesis History. Universiteit Leiden.
- Shakespeare, William. The Tragedy of Othello, The Moor of Venice in *Shakespeare Volume IV The Tragedies and The Poems*. London. Heron Books.
- Siagian, Alfian S. 2019. "Othello dan Iago: Konstruksi Baik-Buruk Sebagai Instrumen Diplomasi Inggris Untuk Meraih Dukungan dalam Konflik dengan Spanyol" dalam *Catatan Kritis Seputar Drama, Teater dan film*. Depok. Yayasan Kita Menulis.
- Wernham, R. B. 1980. The Making of Elizabethan Foreign Policy 1558-1603. University of California Press, Ltd. London. books.google.co.id.
- Williams, Cleveland A. 2018. *Shakespeare's Adaptation of Cinthio's "Un Capitano Moro" into Othello*. Master Theses. University of Connecticut. 1315. https://opencommons.uconn.edu/gs_theses/1315
- Zaimar, Okke Kusuma Sumantri. 2014. *Semiotika Dalam Karya Sastra*. Depok. PT Komodo Books

Biografi Penulis

Alfian Syahmadan Siagian memperoleh gelar Sarjana dari Bahasa Arab dari Fakultas Sastra, Universitas Indonesia Depok pada tahun 1997. Dia adalah Direktur Artistik Teater UI setelah lulus S1 sampai sekarang. Dia juga terlibat dalam proyek teater dengan Rieke Diah Pitaloka dan Institut Ungu dalam produksi "Perempuan Menuntut Malam" dilakukan oleh Rieke Diah Pitaloka, Niniek L. Kariem dan Ria Irawan. Alfian S. Siagian memperoleh gelar Doktor dalam Studi Tradisi Lisan dari Departemen Ilmu Sastra, Universitas Indonesia Depok. Alfian

Syahmadan Siagian pada tahun 2022. Sekarang menjabat sebagai Manajer Kemahasiswaan dan Hubungan Alumni FIB UI sambil menjadi dosen PKWT di Program Vokasi Universitas Indonesia. Ia dapat dihubungi melalui fian_siagian@yahoo.com. Minat penelitiannya saat ini ia fokuskan pada penelitian Tradisi Lisan, khususnya tradisi lisan Batak Angkola di Sumatra Utara.

Visualisasi Karakteristik Topeng Tunggal Melalui Penciptaan Film Tari Berbasis Topeng Gegot Betawi Berjudul Nindak Jirumklan

B. Kristiono Soewardjo

bkristiono@unj.ac.id
Universitas Negeri Jakarta

Didin Supriadi

didinsupriadi@unj.ac.id
Prodi Pendidikan Seni Musik, Universitas Negeri Jakarta

Rizki Taufik Rakhman

rizkitr@unj.ac.id
Prodi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

Eko Hadi Prayitno

ekohadiprayitno@unj.ac.id
Prodi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK: Tujuannya untuk menciptakan karya tari yang berbentuk film tari dengan merekonstruksi tradisi Betawi berupa tari Topeng Gegot agar budaya Betawi tidak punah dan tetap berkembang di masyarakat dan mengingatkan kita akan sejarah kota Jakarta. Metode kualitatif yang digunakan dengan pendekatan penelitian seni melalui beberapa tahapan, yaitu (1) Menetapkan Fokus Kajian, (2) Pengumpulan Data dan Informasi, (3) Metode Observasi, (4) Teknik Pengumpulan Data Dokumen, (5) Wawancara, (6) Matriks Pengumpulan Data. Teori yang digunakan yaitu teori penciptaan *Alma M Hawkins Moving from Within: A New Method for Dance Making* terjemahan I Wayan Dibia Bergerak Menurut Kata Hati: Metode Baru dalam Mencipta Tari yang terdiri dari mengalami atau mengungkapkan, melihat, merasakan, menghayalkan, mengejawantahkan, dan pembentukan. Rekomendasi hasil penciptaan film tari ini dapat memberikan pengalaman dalam berimajinatif, menumbuh-kembangkan ingatan kita akan penciptaan seni, mengolah dimensi ruang melalui perkembangan teknologi serta dapat memperluas keilmuan koreografi.

Kata kunci: film tari; gegot; karakteristik; topeng tunggal

ABSTRACT: The aim is to create a dance work in the form of a dance film by reconstructing the Betawi tradition in the form of the Gegot Mask dance so that Betawi culture does not become extinct and continues to thrive in society and reminds us of the history of the city of Jakarta. The qualitative method is used with an art research approach through several stages, namely (1) Determining the Focus of the Study, (2) Data and Information Collection, (3) Observation Methods, (4) Document Data Collection Techniques, (5) Interviews, (6) Matrix Data collection. The theory used is Alma M Hawkins' theory of creation *Moving from Within: A New Method for Dance Making*, translated by I Wayan Dibia. Recommendations resulting from the creation of this dance film can provide imaginative experience, develop and develop our memories of art creation, process spatial dimensions through technological developments and can broaden choreography knowledge.

Keywords: dance films; gegot; characteristics, single mask

Pendahuluan

Indonesia memiliki berbagai macam ragam budaya serta kesenian tradisional yang datang dari berbagai macam penjuru nusantara, salah satu kesenian yang berada di wilayah Jakarta sebagai muatan lokal dan sudah dikenal oleh orang yaitu kesenian Betawi. Masyarakat Betawi yang tinggal di Jakarta merupakan campuran dari

berbagai suku, yang dapat disebut sebagai penduduk urban, dimana berbagai ragam dan bentuk kesenian Betawi muncul dari suatu kelompok etnis tertentu yang memiliki ciri khas kebudayaan itu tersendiri yang membedakan dari kelompok lainnya.

Sebagai ibukota Negara Kesatuan Republik Indonesia, Jakarta merupakan kota yang banyak mendapat pengaruh

kebudayaan dari bermacam-macam daerah, sehingga Jakarta disebut sebagai kota multikultural dari berbagai daerah. Jakarta disebut juga sebagai kota metropolitan, dimana kota ini mempunyai banyak tempat pariwisata, mulai dari tempat hiburan sampai kepada wisata kuliner. Jakarta memiliki lima wilayah kota administrasi yang terdiri dari Jakarta Utara, Jakarta Timur, Jakarta Selatan, Jakarta Barat dan Jakarta Pusat.

Kota Jakarta mengalami perkembangan kota yang sangat luar biasa. Perkembangan kota Jakarta terutama Etnis Betawi dibanjiri oleh pendatang yang berasal dari luar, baik yang berasal dari daerah Indonesia itu sendiri maupun pendatang yang berasal dari luar Indonesia seperti Cina, Portugis, Belanda, India serta Arab. Sehingga Jakarta banyak mendapatkan pengaruh budaya yang akan menjadi ciri khas dari masyarakatnya.

Salah satu bentuk kesenian yang berasal dari Jakarta dapat disebut sebagai seni budaya Betawi. Seni budaya Betawi sangat beraneka ragam, mulai dari seni musik, seni tari, seni rupa, seni sastra sampai kepada seni teater. Seni musik yang terdiri dari Gambang Kromong, Tanjidor, Keroncong Tugu, Gamelan Ajeng, Gamelan Topeng, Samrah, dan Rebana. Seni tari dapat terdiri dari tari Topeng Betawi, Cokek, Blenggo, Japin atau Zafin, Samrah, Uncul, tari Pencak Silat, dan tari Kreasi Baru. Untuk seni rupa unsur-unsurnya terdiri dari Arsitektur, Ragam Hias dan Pakaian. Untuk seni sastra dapat terdiri dari Buleng, Sahibul Hikayat dan Rancak. Sedangkan seni teater yang terdiri antara lain Teater Tanpa Tutur, Teater Tutur, Wayang, dan Teater Peran. Kelima unsur tersebut adalah bagian yang sangat penting dalam bentuk seni dan budaya Betawi yang harus dijaga dalam pelestarian budayanya.

Jika dilihat dari sukunya, etnis Betawi dibedakan menjadi dua bagian yang terdiri dari Betawi Tengah dan Betawi Pinggiran, dimana Betawi Tengah yang merupakan kawasan yang berada pada zaman akhir pemerintah Kolonial Belanda termasuk didalamnya wilayah Gemeente Batavia, kecuali di beberapa daerah seperti di daerah Tanjung Priok dan sekitarnya. Sedangkan untuk area wilayah Budaya Pinggiran seperti daerah-daerah yang letaknya diluar wilayah DKI Jakarta, yang pada masa lalu oleh orang Betawi Tengah biasa disebut sebagai Betawi Ora. Pembagian kedua wilayah budaya Betawi tersebut jika dilihat dari letak geografis, ciri khas budaya Betawi dapat dibedakan menjadi dua sub dialek antara lain sub dialek Betawi Tengah dan sub dialek Betawi Pinggiran.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kesenian yang terletak di kawasan wilayah budaya Betawi Tengah meliputi kesenian yang mempunyai pengaruh yang sangat besar dengan kesenian Melayu, ini dapat terlihat pada Orkes dan tari Samrah yang bernafaskan agama Islam. Sedangkan kesenian Betawi yang berkembang di daerah pinggiran yang tidak terdapat dalam lingkungan masyarakat Betawi Tengah antara lain Wayang, Topeng, Lenong, Tanjidor, Cokek dan lain sebagainya. Jika ditelaah melalui kajian histori kota Jakarta, bahwa: "Proses urbanisasi sudah terjadi sejak dulu dengan kedatangan orang-orang dari luar Jakarta seperti Tangerang dan Bekasi serta pendatang dari luar misalnya Portugis, Belanda, Arab, India dan Cina, serta pendatang yang berasal dari Jawa Barat, Jawa, Bali, Sumbawa, Ambon dan Melayu (Castles, 2007)".

Oleh karena itu budaya yang terdapat di wilayah kota Jakarta dikenal sebagai budaya Betawi, yang sebenarnya merupakan budaya yang dipengaruhi oleh budaya pendatang. Menurut keterangan ini dapat dijelaskan dalam buku Folklor Betawi bahwa: "Orang Betawi ini merupakan perpaduan atau hasil proses asimilasi antara penduduk pribumi dengan berbagai unsur luar yang bercampur dalam jangka waktu yang lama, kira-kira sejak abad XVI, ketika Kompeni Belanda mulai menjajah negeri kita" (Budiaman, 1982: 17)".

Menurut Julianti Parani (2006), yang merupakan pakar budaya menjelaskan bahwa: "*A significant aspect of Jakarta's identity, often avoided by anti-colonial cultural commentators, is the fact that those 350 years of Dutch colonisation of Jakarta was a factor in cultural development*". Artinya: aspek penting dalam identitas Jakarta, yang sering dihindari oleh komentator budaya anti-kolonial, bahwa penjajahan Belanda selama 350 tahun menjadi sebuah faktor dalam pengembangan kebudayaan.

Buku *Tooneelen uit het leven, karakter schetsen, kleederdrachten van Jave's bewoners* yang ditulis oleh W.L.Ritter dan E. Hardovin pada tahun 1872 menyatakan bahwa: "Di Jakarta dan sekitarnya (Batavia en Ommelanden) ada suatu permainan yang populer yang disebut "Klein Markerspel" yaitu suatu straat vertoning (tontonan jalanan) yang diduga berasal dari topeng Babakan Cirebon (Rachem, 1996: 8)". "Topeng Betawi merupakan gabungan beberapa cabang seni yaitu musik, tari, lawak dan lakon (Rachem, 1996: 8)".



Berdasarkan informasi diatas, maka penulis tertarik untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul “Visualisasi Karakteristik Topeng Tunggal Melalui Penciptaan Film Tari Berbasis Topeng Gegot Betawi Berjudul Nindak Jirum Klan”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menyusun struktur Garapan mengenai karakteristik Topeng Tunggal melalui penciptaan karya tari berbasis tari Topeng Gegot. Pembatasan masalah yang akan dilakukan dalam penelitian ini berfokus pada budaya Betawi melalui karakteristik Topeng Tunggal sebagai muatan lokal dari identitas budaya Betawi.

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik Topeng Tunggal melalui penciptaan karya tari berbasis tari Topeng Gegot serta teori penciptaan tari Alma M Hawkin untuk diwujudkan ke dalam penciptaan film tari yang berbasis Topeng Gegot sebagai identitas budaya Betawi. Metode pengumpulan datanya menggunakan metodologi penciptaan seni dengan pendekatan kualitatif deskriptif oleh Tjetjep Rohendi Rohidi dengan beberapa tahapan yaitu: (1). Fokus Penelitian; (2). Pengumpulan Data dan Informasi; (3). Metode Observasi; (4) Metode Perekaman; (5) Teknik Pengumpulan Data; (6). Wawancara; (7) Matriks Pengumpulan Data.

Tahapan metode penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian yaitu dengan mengkaji tari topeng. Hal yang dilakukan disini memuat tiga pertanyaan yaitu

apa, mengapa dan bagaimana yang dapat dijelaskan fokusnya yaitu (1). Apa yang dibuat dalam penciptaan tari yang berbentuk film dengan menggunakan pijakan tari topeng, untuk merekonstruksi kembali penciptaan tari topeng dengan menggunakan empat karakter topeng yang berbeda agar menciptakan ruang penciptaan dengan inovasi yang berbeda; (2). Bagaimana untuk mewujudkannya yang dapat dibuat dalam bentuk lain yang dapat di ruang prosenium melainkan ditampilkan dalam bentuk virtual di layar lebar; (3) Mencari konteks yang berhubungan dengan penciptaan tari yang berbasis tari Topeng kemudian merangkainya dengan cara kreativitas dalam mencipta tari; (3). Informasi yang diperoleh mengenai tari topeng, skenografi, dimensi ruang bertuk pertunjukan serta teori penciptaan tari. Dimana semua informasi tersebut dibutuhkan untuk mencipta film tari.

2. Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dan informasi diperoleh dari data primer dan data sekunder. Dimana data primer berasal dari informasi dari narasumber ibu Kartini selaku penari Topeng Betawi, Almarhum Bapak Suwarta selaku pemusik Betawi, dan Almarhum Bapak Entong Sukirman selaku Koreografer dan Musisi tari Topeng Betawi. Sedangkan untuk data sekunder berupa video karya tari Topeng Jigrik 'ndat dan tari Jiwaku Tansah Hambeksa koreografi B Kristiono Soewardjo, video pembelajaran tari Topeng Tunggal dan Video karya tari Si Tuan Jingga koreografi Bathara Saverigading serta beberapa foto yang terkait di dalam penciptaan karya tari tersebut. Kedua data

tersebut dipergunakan untuk mengolah kreativitas dan penciptaan film tari yang berjudul "Nindak Jirum Klan".

3. Metode Observasi

Metode observasi yang dilakukan dalam penelitian ini melakukan observasi terhadap pertunjukan secara langsung dari pertunjukan tari Topeng Jigrik 'ndat, tari Jiwaku ansah Hambeksa, tari Topeng Tunggal serta tari Si Tuan Jingga.

4. Metode Perekaman

Metode perekaman merupakan metode yang digunakan untuk membantu keberlangsungan penelitian bahkan menjadi alat utama untuk mengobservasi dalam penelitian seni terutama penciptaan tari, antara lain fotografi, video, perekaman audio, melakar atau gambar tangan dalam bentuk sketsa.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi baik yang berasal dari narasumber maupun data-data berupa foto, video, sketsa foto serta berbagai catatan, buku yang berkaitan dengan penciptaan tari.

6. Wawancara

Wawancara yang dilakukan secara langsung kepada narasumber yang tertera diatas, serta beberapa data-data berupa foto, video serta sketsa yang berkaitan dengan penciptaan film tari. Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi baik yang berasal dari narasumber maupun data-data berupa foto, video, sketsa foto serta berbagai catatan, buku yang berkaitan dengan penciptaan tari baik yang di masa lampau maupun masa sekarang.

7. Matriks Pengumpulan Data

Pengumpulan datanya dikumpulkan secara sistematis agar semua informasi yang dibutuhkan dalam menciptakan film tari yang berjudul "Nindak Jarum Klan tidak ada yang tertinggal dan dirangkum mencari satu kesatuan.

Kajian Teori

Kreativitas merupakan suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Marcia L Lloyd (2014: 5) mengatakan bahwa:

"Creativity"...refers to people's behavior when they do such things as (1) invent a new pattern, form, or idea; (2) rearrange already established objects, patterns, or ideas; and (3) integrate a new or borrowed factor into an already established organization".

Artinya: Kreativitas'...bila mengacu perilaku orang ketika melakukan sesuatu hal-hal seperti (1) menciptakan sebuah pola, bentuk atau suatu ide yang baru; (2) mengatur ulang kembali objeknya, pola-pola, atau ide-ide yang sudah ada; (3) mengintegrasikan sesuatu yang baru atau peminjaman faktor atau hal yang baru ke dalam organisasi yang sudah mapan.

Untuk mengembangkan kreativitas jika ingin mengembangkan tari tradisi menjadi tari kontemporer, hal yang paling utama adalah mengetahui apa itu kontemporer? Menurut Bagong Kusudiarjo tari modern merupakan sebuah tari yang berbentuk sebuah watak, jiwa dan iramanya sama sekali bebas dari ikatan, norma dan hukum tari yang telah ada, oleh sebab itu tari modern sasaran pokoknya adalah pembaharuan, baik menyentuh dari segi bentuk, watak, jiwa dan iramanya. Karena seni tari modern merupakan seni yang mengikuti perkembangan zaman maka kata modern dapat berubah menjadi seni tari kontemporer. Murgiyanto menyatakan pendekatan kontemporer dimana penata tari mendapat ruang gerak lebih bebas untuk menyampaikan pesan atau ide (2000: 22). Sedangkan Soewardjo menyebutkan istilah Kontemporer adalah sesuatu yang bersifat tidak terbatas, yang suatu saat bisa berubah sesuai dengan keadaan yang terjadi di masa sekarang (Soewardjo, 2011: 17). Tari juga dapat dijelaskan bahwa:

"The story of modern dance is not unlike the tale you are about to unfold for yourselves. It begins as a choice to move away from the rules, structures, and ideas of the past, those belonging to other ages and cultures of people, and to move toward a more individually creative theory of dance," (Gay Cheney, 1989: 1).

Artinya kisah atau cerita tari modern tidak jauh berbeda dengan kisah yang akan diungkapkan untuk diri anda sendiri. Yang biasanya dimulai sebagai sebuah pilihan untuk menjauh dari aturan, struktur, dan ide-ide di masa lalu, yang berasal dari zaman dan budaya orang lain, dan mulai untuk bergerak menuju teori kreatif tari yang lebih bersifat individu.

Menurut Amir Rohkyatmo mengatakan bahwa tari merupakan kegiatan kreatif dan konstruktif yang dapat menimbulkan intensitas emosional dan makna (Sedyawati, 1986: 73). *"Dance can be formulated a definition comprehensive enough to cover the wide variety of activities routinely referred to as dance"* (Roger Copeland, 1983: 1). Artinya Tari juga dapat dirumuskan sebagai suatu definisi yang cukup komprehensif yang

mencakup berbagai macam kegiatan yang dilakukan secara rutin disebut sebagai tari (Roger Copeland, 1983: 1).

Ilmu tari dapat dikombinasikan dengan ilmu pengetahuan yang lain antara lain Film, Skenografi, serta ilmu-ilmu yang lain. Water Sorell (Erin Brannigan, 2011: 3) dalam buku *Dance Film*, menjelaskan bahwa:

The affinity between the dance and the movie seems unquestionable... Difficulties arise, however, when the camera abandons its role as the mere recorder of movement and begins to assert its own personality.

Film merupakan afinitas antara tari dan film tampaknya tidak perlu dipertanyakan lagi. Namun, kesulitan yang muncul ketika kamera meninggalkan perannya sebagai perekam gerakan semata dan memulai untuk menegaskan kepribadiannya sendiri.

Beliau juga mengatakan:

This is why and where video is very different from the corporeality of the performance. This video tends to invite observation rather than participation, whereas performance allows for feeling, proximity, and corporeal relationship.... Being in the same room as someone dancing bristles with corporeal interrelations... The body of the camera and the flesh of the film replace the viscera of performance (Phillips Rothfield in Erin Brannigan, 2011: 12).

Artinya "...kenapa dan di mana video ini sangat berbeda dari kinerja kebendaan (jasmani) yang sesungguhnya dalam sebuah pertunjukan. Video ini cenderung untuk mengundang observasi lebih dari hanya sekadar berpartisipasi, sedangkan pertunjukan melibatkan pada sebuah perasaan, kedekatan, dan hubungan antara jasmani Berada di ruang yang sama seperti seseorang yang menari secara penuh dengan interelasi jasmani ...Tubuh dan kaca film dapat menggantikan kinerja sebuah pertunjukan.

Pemahaman tentang film tari, skenografi juga memeran penting dalam pembuatan film tari. Skenografi merupakan *"Scenography is concerned primarily with the 'inhabitability of the space; that is, that the creation of spaces with performing bodies can interact"* (Joslin McKidney, 2009: 3). Artinya skenografi merupakan ilmu pemahaman ruang terutama yang berkaitan dengan ruang yang dihuni, yaitu bahwa penciptaan ruang dengan tubuh dalam pertunjukan dapat berinteraksi.

"The Visual intersection of the ordinary, with the imaginative" (Pamela Howard, 2002: xiv). Artinya bahwa Sebuah persimpangan visual dengan imajinatif. Jadi skenografi yang dimaksudkan diatas adalah sebuah penciptaan ruang antara tubuh dengan gerakan serta persimpangan visual antara kecepatan bergerak dengan

cahaya diatas panggung sehingga menjadi sebuah kesatuan dalam membuat sebuah pertunjukan.

Sedangkan Josef Svoboda memberikan definisi Skenografi adalah *"The interplay of space, time movement and light on stage"* (Pamela Howard, 2002: xiv). Artinya sebuah interaksi antara ruang, kecepatan gerakan dan cahaya di atas panggung.

Untuk membuat film tari harus menentukan tema yang dipilih. Tema dari film tari yang berjudul *Nindak Jirum Klan* yaitu fase kehidupan manusia. Fahrudin menjelaskan bahwa:

"Manusia adalah makhluk Allah yang bertugas menjadi wakil-Nya (khalifah) di bumi. Allah memberi manusia aturan-aturan yang harus dipatuhi. Aturan-aturan ini tidak dibuat kecuali untuk kebaikan manusia. Inilah rahmat Allah. Dalam QS. al-Nisa'(4): 36, Allah memerintahkan manusia untuk menyembah-Nya, tidak menyekutukan-Nya dan berbuat baik kepada sesama manusia apapun statusnya.

..."Hal yang juga harus disadari betul adalah bahwa realita terciptanya manusia dari tanah menjadi tanda bagi manusia untuk tunduk-patuh kepada Allah dan berbuat baik ke sesama. Sehingga, dipilihnya tanah sebagai bahan dasar penciptaan manusia memiliki makna spiritual. Makna spiritual ini ditunjukkan oleh kenyataan manusia pasti kembali ke tanah setelah kematian dan manusia akan dikeluarkan dari tanah pada Hari Pengadilan (Fahrudin, 2021: 22)".

Zulkarnain dalam penulisannya yang berjudul *Penciptaan Manusia dari Tanah serta Potensi Kesombongannya (Sebuah Refleksi)* (2015: 2) menjelaskan:

".....Allah menciptakan manusia dari unsur tanah. Dalam salah satu hadist disebutkan "Sesungguhnya Allah menciptakan Adam dari gumpalan tanah yang diambil dari seluruh tempat yang ada di bumi". Jika Allah menghendaki bisa saja manusia diciptakan dari unsur yang lain. Tentu sangatlah mudah bagi Allah. Bisa saja diciptakan manusia dari unsur cahaya seperti malaikat atau dari api seperti bangsa iblis atau dari unsur lain seperti emas, perak, tembaga atau dari bahan plastik biar sangat lentur dan panjang umur seribu tahun atau bisa saja dari unsur yang belum pernah kita tahu manusia, tentu Allah yang maha kuasa sangat mampu. Tetapi justru manusia diciptakan dari tanah yang kita pijak setiap saat. Menurut pemahaman keislaman kita tidaklah mungkin Allah ciptakan manusia berasal dari unsur tanah tanpa maksud dan rahasia tertentu, luar biasanya Allah menyebut penciptaan ini adalah sebaik-baik ciptaan (Al Quran surat at-Tin: 4)".

Selain itu dalam membuat film tari diperlukan kajian warna. Warna mempunyai makna arti yang berbeda-beda, dimana setiap warna dapat memberikan karakter

dari manusia. Adapun warna dapat dibagi menjadi 12 macam warna (<https://salamadian.com/arti-warna/>) antara lain:

“(1) Warna Merah dapat diartikan sebagai warna yang memiliki keberanian, kekuatan, energi, gairah, semangat, nafsu dan adrenalin; (2) Warna Hijau diartikan sebagai kesuburan, kesegaran, kedamaian dan keseimbangan; (3) Warna Orange diartikan sebagai kehangatan, kenyamanan, dan keceriaan; (4) Warna Kuning diartikan sebagai sifat ceria, bahagia, energik dan optimis; (5) Warna Biru diartikan sebagai stabil, kecerdasan, rasa percaya diri; (6) Warna Ungu mempunyai arti keakraban dan rasa aman; (7) Warna Hitam yang berarti hampa, duka dan misterius; (8) Warna Putih berarti bersih, suci, ringan dan kebebasan; (9) Warna Coklat dimaknai dengan keakraban dan rasa aman; (10) Warna Abu-abu mempunyai makna keseriusan, kestabilan, kemandirian dan tanggung jawab; (11) Warna Emas dimaknai dengan prestasi, kesuksesan, dan kemewahan; (12) Warna Tosca dimaknai dengan ketenangan dan kesabaran.”

Penciptaan film tari yang berjudul “Nindak Jirum Klan merupakan suatu penciptaan baru dan bukan satu tarian tradisional yang dipentaskan kembali sebagai penghidupan kembali (revival) seni Betawi melainkan direkonstruksi kembali dengan menggunakan pijakan tari Topeng Gegot.

Menurut Yasmine Zaki Shahab Rekonstruksi Tradisi Betawi menjelaskan bahwa “rekacipta tradisi bukan hanya mempertahankan dan menghidupkan kembali tradisi, tetapi bila perlu membentuk kembali sehingga dapat mencapai tujuan yang ditargetkan, tujuan budaya, sosial, ekonomi dan politik (2004:130).

Tari Betawi sangat bermacam-macam jenis dan ragamnya, salah satu bentuk tari tradisional Betawi yang disebut sebagai Topeng Tunggal. Topeng Betawi berasal dari topeng babakan Cirebon, yaitu jenis tarian Betawi yang memiliki suatu babakan di dalam tarian Adapun jenis tari Betawi yang menggunakan properti topeng atau kedok antara lain Topeng Tunggal, Topeng Gegot, Topeng Jigrik'ndat, Topeng Samba dan lain sebagainya.

Salah satu Topeng Betawi yang memiliki tiga karakter yaitu Topeng Tunggal. Dimana judul tari ini ditarikan oleh seorang penari wanita yang menggunakan properti tiga kedok atau topeng yang digunakan secara bergantian. Adapun karakteristik Topeng Tunggal ini antara lain: (1). Topeng Panji dengan mempergunakan Topeng berwarna putih yang memiliki karakter lemah lembut serta gemulai; (2). Topeng Samba memiliki karakter yang gesit, lincah; (3). Topeng Klana memiliki karakter yang kuat, kasar, dan

gagah dengan warna merah sebagai simbol kemarahan.

Sedangkan Topeng Cirebon dalam buku Topeng Cirebon memiliki enam karakter Topeng (Suanda: 2009: 32-36) antara lain:

“(1). Topeng Panji dengan menggunakan kedok berwarna putih yang berkarakter halus; (2). Topeng Pamindo menggunakan kedok berwarna putih dengan hiasan yang melingkar diatasnya mempunyai karakter genit atau lincah; (3). Topeng Rummyang menggunakan kedok berwarna coklat muda (cream) yang menggambarkan seseorang yang penuh dengan kehati-hatian dan terkesan seperti ragu; (4). Topeng Tumenggung menggunakan kedok warna gelap, coklat atau merah agak kusam yang menggambarkan karakter seseorang yang pemberani dan wibawa; (5) Topeng Klana menggunakan kedok warna merah tua yang memiliki karakter gagah kasar dengan menggambarkan seseorang yang bertabiat buruk, serakah, penuh amarah dan tidak bisa mengendalikan hawa nafsu; (6) Topeng Jinggaanom menggunakan kedok berwarna coklat tua yang berkarakter lucu”.

Topeng Jigrik 'ndat yang diciptakan oleh penulis sendiri dengan menggunakan dua karakter topeng, dimana tarian ini hanya menggunakan satu kedok saja berwarna merah. Adapun karakteristik yang terdapat dalam tarian ini yaitu: (1). Topeng Panji yang hanya menggunakan tata rias putih dimuka serta pemulas mata berwarna biru dan merah jambu serta kuning, yang menggambarkan karakter yang lembut; (2). Topeng Klana menggunakan kedok berwarna merah yang memiliki karakter pemaarah, kuat dan gagah.

Sedangkan untuk karya tari yang dibuat dalam bentuk film tari yang dibuat berjudul “Jarum Iklan” menggunakan tiga kedok berwarna coklat, putih, kuning dan merah. Penciptaan tari Jirum Klan memiliki lima adegan di dalam pembabakannya. Tari Jirum Klan merupakan karya tari tentang asal usul manusia yang memiliki beberapa karakter mulai dari manusia diciptakan, tumbuh dewasa hingga pada saat dipanggil kepada Sang Pencipta. Keempat karakter ini dapat dijelaskan antara lain: (1). Topeng Ji yang menggunakan kedok berwarna coklat yang menggambar asal mula manusia yang dapat diartikan sebagai seorang manusia berasal dari tanah dan akan kembali ke tanah untuk menghadap kepada Sang Pencipta; (2). Topeng Panji yang menggunakan kedok berwarna coklat yang dapat diartikan sebagai seorang manusia berasal dari tanah dan akan kembali ke tanah untuk menghadap kepada Sang Pencipta. Karakter kedok ini menggambarkan manusia yang lahir yang mempunyai sifat suci seperti anak bayi yang baru dilahirkan; (3). Topeng Rumba merupakan singkatan dan Rummyang dan Samba, tetapi warna kedok yang digunakan kuning

muda menggambarkan seseorang memiliki karakter yang ceria, bahagia, energik serta optimis; (4). Topeng Klana menggunakan kedok berwarna merah yang menggambarkan sifat manusia yang memiliki keberanian, kekuatan, energi, gairah, semangat, nafsu dan adrenalin.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diwujudkan dalam bentuk penciptaan film tari, dimana didalamnya terdapat gabungan dari beberapa keilmuan yaitu film, skenografi, musik teknologi, seni rupa dan juga juga berbagai ilmu lainnya yang mendukung didalamnya. Selain itu karya tari ini bukan dipentaskan di dalam sebuah Gedung pertunjukan yang berbentuk panggung proscenium, melainkan ruang pertunjukannya dialihkan ke layar lebar, dimana setiap elemen-elemen gerak yang ditampilkan akan diambil gambarnya disesuaikan dengan fokus pada setiap gerakan yang akan dituju. Penciptaan tari ini berbasis tari Topeng Tunggal dengan menggunakan 4 properti kedok, dan dibuat dengan menggunakan konsep kontemporer.

Berdasarkan data-data penelitian yang diperoleh baik dari narasumber dan kajian literatur maka hasil penelitian dirumuskan menjadi beberapa bagian yaitu Karakteristik Topeng Betawi dan Topeng Cirebon.

1. Karakteristik Topeng Betawi

Topeng Betawi merupakan gabungan beberapa cabang seni yaitu musik, tari, lawak dan lakon (Rachem, 1996: 8). Berdasarkan data yang diperoleh dari Sukarsa seniman Betawi asal Bekasi mengatakan bahwa:

".... pada awalnya Topeng Betawi muncul sekitar tahun 1912-1913, dimana pada saat itu pertunjukan Topeng Betawi belum menggunakan topeng (kedok) dan struktur pertunjukannya juga belum terstruktur dengan rapi. Di dalam pertunjukannya menggunakan unsur akrobatik yang didalamnya menggunakan unsur akrobatik yang disebut sebagai pertunjukan laes. Kemudian Topeng Betawi mengalami perkembangan dan menjadi Namanya Topeng Ubruk. Sekitar tahun 1918 kesenian Topeng Betawi semakin berkembang yang dipelopori oleh Bapak Seli pimpinan grup dari Bekasi serta Bapak Jiun dan Ibu Kinang dari Grup Cisalak (Gunawan, dkk: 2021: 210)"

Topeng Betawi memiliki pola gerak tertentu meskipun terdapat berbagai variasi yang memungkinkan penari untuk melakukan improvisasi pada saat pementasan, artinya bahwa biasa pemain sendiri melakukan gerak secara spontanitas. Tari Topeng Tunggal merupakan

tarian yang ditarikan oleh seorang penari Topeng Betawi dengan membawakan tiga karakter topeng yang berbeda.

Adapun karakteristik Topeng Tunggal ini antara lain: (1). Topeng Panji dengan mempergunakan Topeng berwarna putih yang memiliki karakter lemah lembut serta gemulai; (2). Topeng Samba memiliki karakter yang gesit, lincah; (3). Topeng Klana memiliki karakter yang kuat, kasar, dan gagah dengan warna merah sebagai simbol kemarahan.

2. Karakteristik Topeng Cirebon

Kesenian tari topeng merupakan satu dari sekian banyak kesenian adat yang saat ini masih eksis di Cirebon. Kesenian Topeng Cirebon sampai saat ini masih tetap eksis melakukan pertunjukan di daerah tersebut.

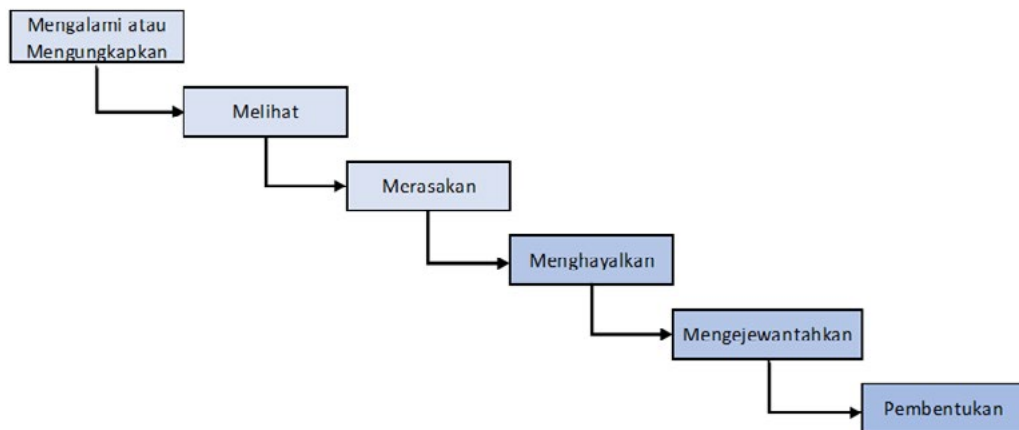
"Pada masa Sunan Gunung Jati, kesenian Topeng Cirebon merupakan kesenian yang dipergunakan sebagai media dakwah penyebaran ajaran Islam yang didalamnya menggambarkan fase kehidupan manusia serta hikmah lain yang tontonan untuk menghibur serta mendidik masyarakat (<https://pusakapusaka.com/karakter-dalam-tari-topeng-cirebon.html>)".

Menurut Suanda, Topeng Cirebon menjelaskan bahwa Topeng Cirebon memiliki enam karakter Topeng yaitu:

"(1). Topeng Panji dengan menggunakan kedok berwarna putih yang berkarakter halus; (2). Topeng Pamindo menggunakan kedok berwarna putih dengan hiasan yang melingkar diatasnya mempunyai karakter genit atau lincah; (3). Topeng Rummyang menggunakan kedok berwarna coklat muda (cream) yang menggambarkan seseorang yang penuh dengan kehati-hatian dan terkesan seperti ragu; (4). Topeng Tumenggung menggunakan kedok warna gelap, coklat atau merah agak kusam yang menggambarkan karakter seseorang yang pemberani dan wibawa; (5) Topeng Klana menggunakan kedok warna merah tua yang memiliki karakter gagah kasar dengan menggambarkan seseorang yang bertabiat buruk, serakah, penuh amarah dan tidak bisa mengendalikan hawa nafsu; (6) Topeng Jinggaanom menggunakan kedok berwarna coklat tua yang berkarakter lucu (Suanda: 2009: 32-36)".

Pembahasan

Masyarakat Betawi membagi teater topengnya menjadi tiga kelompok, yaitu Kanda-Kulon (bagian Barat, perkumpulan-perkumpulan teater topeng Betawi dari



Bagan 1. Teori Penciptaan Tari

Jakarta dan Bogor bagian Utara), Kanda- Wetan (bagian Timur, perkumpulan-perkumpulan teater topeng Betawi dari Bekasi), dan kelompok teater topeng Betawi dari Tangerang. Pembagian ini dilakukan berdasarkan ciri ketiga kelompok tersebut. Ciri pertama adalah bahasa, ciri kedua adalah penggunaan tempat pertunjukan yang dapat berupa panggung atau arena, dan ciri ketiga adalah kekhususan yang ada dalam pertunjukan (N. I. Kleden, 1987: 278).

Melalui penjelasan diatas maka penulis ingin mengembangkan penciptaan tari Betawi yang digabungkan dengan ilmu yang lain seperti film, skenografi, seni rupa serta ilmu yang lainnya dengan menggunakan konsep kontemporer sehingga menumbuhkan-kembangkan tari Betawi dalam bentuk yang lain. Penciptaan tari kontemporer yang berbasis tari Betawi berpijak pada tari Topeng Gegot bertujuan untuk menjaga pelestarian budaya sebagai identitas dari budaya Betawi yang dikemas dalam bentuk yang lain.

Adapun pembahasan mengenai penciptaan film tari “Nindak Jirum Klan akan dijelaskan sesuai konsep dari teori penciptaan tari, antara lain:

1. Teori Penciptaan Tari

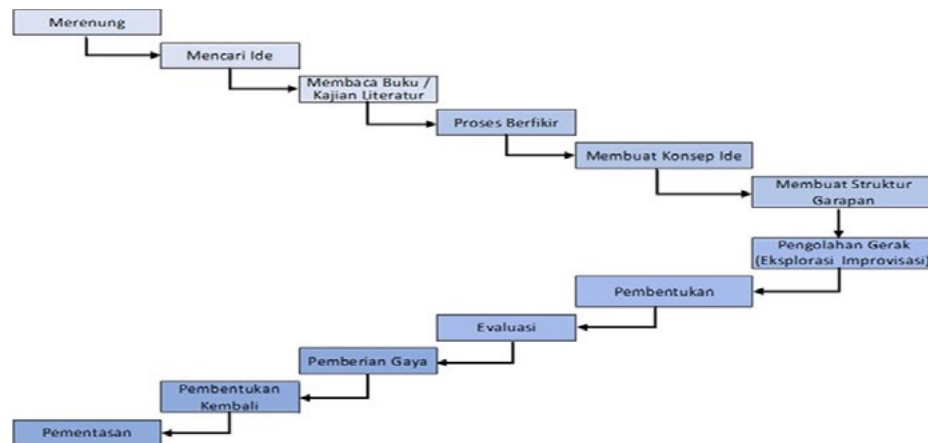
Teori penciptaan tari yang digunakan yaitu metode Penciptaan Alma M Hawkins yang berjudul *Bergerak Menurut Kata Hati Metoda Baru dalam Menciptakan Tari* yang diterjemahkan oleh I Wayan Dibia yang dimulai dari Mengalami/Mengungkapkan, Melihat, Merasakan, Menghayalkan, Mengejawantahkan, Pembentukan, Pembentukan Sendiri, Menuntun Proses Pengalaman, Evaluasi dan Epilog.

Metode penciptaan ini digunakan dalam karya film tari ini sebagai alat bantu untuk membuat sebuah karya tari yang berbentuk film, sehingga memudahkan penata tari dalam meluangkan ide kreatifnya.

Teori penciptaan tari digunakan yaitu Alma M Hawkins merupakan sebuah metode penciptaan dimana proses penciptaan tersebut menggunakan berbagai fase dari proses kreativitas yaitu; (1) Mengalami atau mengungkapkan, (2) Melihat, (3) Merasakan, (4) Menghayalkan, (5) Mengejawantahkan, (6) Pembentukan.

Adapun teori penciptaan Alma M Hawkins (Dibya, 2002: 12) dapat diperinci sebagai berikut:

- (1). Mengalami atau mengungkapkan yaitu mencoba untuk mengungkapkan apa yang ada di benak pikiran untuk dituangkan konsep idenya melalui pengalaman empirisnya sehingga muncul untuk bisa menciptakan sesuatu yang baru;
- (2). Melihat yaitu: Gunakan mata kita untuk melakukan rangsangan dalam proses imajinatif sehingga ada dorongan yang kuat melalui panca indera yang dimiliki;
- (3). Merasakan: gunakan naluri yang dimiliki melalui konsentrasi yang maksimal untuk menyerap apa yang dilihat, dirasakan baik secara sadar maupun secara tidak sadar, sehingga menghasilkan sensasi dari apa yang dilihat dari proses belajar tersebut;
- (4). Menghayalkan: membiarkan proses berpikir hadir secara alamiah tanpa dibatasi ruang dalam pencarian gerak, gunakan imajinasi pikiran melalui khayalan dalam proses kreativitasnya;
- (5). Mengejawantahkan: biarkan curahan pikiran berkembang secara bebas tanpa ada batasan, gunakan kualitas estetis untuk menyatukan seluruh komponen gerak yang



Bagan 2. Proses Penciptaan Alma M Hawkins

berada di benak pikiran menjadi satu kesatuan yang diejawantahkan melalui konsep ide sebagai langkah awal; (6). Pembentukan: hasil gerakan yang diperoleh melalui penjelajahan, biarkanlah ide gerak yang lahir dari ruang geraknya kemudian gabungkanlah gerak tersebut dengan memberikan sentuhan nilai estetis agar makna yang ditampilkan dalam angan-angan batin sendiri bisa terbentuk secara alamiah.

Rancangan proses penciptaan yang dibuat oleh penata tari ada 12 tahapan yang terdiri dari: (1) Merenung, (2) Mencari ide, (3) Membaca buku dan kajian literatur, (4) Proses berfikir, (5) Membuat konsep ide, (6) Membuat Struktur garapan, (7) Pengolahan gerak (eksplorasi improvisasi), (8) Pembentukan, (9) Evaluasi, (10) Pemberian gaya, (11) Pembentukan kembali, (12) Pementasan.

2. Rancangan Penciptaan

Rancangan Proses penciptaan teater tari dapat ditelaah menjadi beberapa tahapan, antara lain

1. Merenung

- Membayangkan konsep ide rancangan proses penciptaan karya tari ini melalui bentuk dari karya tari yang akan dibuat

2. Mencari Ide

- Mencoba mencari ide tema serta ide gerak yang akan disatukan menjadi konsep karya film tari yang berbasis tari topeng.

3. Membaca Buku / Kajian Literatur

- Mencari buku-buku kajian literatur yang berhubungan dengan budaya Betawi, tari topeng Tunggal Topeng Gegot, Topeng Jigrik 'ndat skenografi, buku dance film, kajian warna.

Kajian Islam, serta buku yang bisa mendukung dalam penciptaan film tari.

4. Proses Berfikir

- Hasil dari membaca kajian literatur dan buku bacaan yang diperlukan, dibuatkan catatan setiap masing-masing ide untuk dibuat draft ide.
- Proses berfikir dengan cara mengolah ide berdasarkan imajinasi sebagai seorang konseptor dan koreografer dalam menuangkan ide kreatifnya melalui data-data yang telah dibuatkan menjadi draft ide.

5. Membuat Konsep Ide

- Hasil draft ide yang telah dicatat kemudian dikembangkan dan dibuat ke dalam Konsep Ide. Mulai dari Proses awal sampai kepada proses akhir dalam pembuatan konsep ide yang akan diejawantahkan dalam bentuk tari.
- Proses konsep ide tersebut mulai dari konsep sebagai tari tunggal, kemudian menjadi konsep ide dalam bentuk film tari berbasis Topeng Tunggal yang disesuaikan dengan ide tema mengenai ide tari yang berjudul Jirum Klan.
- Konsep ide karya tari ini akan dibuat dalam bentuk film tari.

6. Membuat Struktur Garapan

- Setelah membuat konsep ide, Langkah selanjutnya adalah pembuatan struktur Garapan.
- Struktur Garapan dibuat menjadi enam adegan yang terdiri dari Prologue, Karakter Panji, Karakter Rumba, Karakter Klana dan Epilogue.

7. Pengolahan Gerak

- Pengolahan gerak yang dilakukan dalam membuat karya tari melalui eksplorasi dan improvisasi
- Eksplorasi dan improvisasi gerak dilakukan dengan mengolah ide ke dalam alam pikiran pada saat bergerak baik secara sadar maupun secara tidak sadar yang diwujudkan, agar keleluasaan dalam mencari gerak bisa maksimal.
- Biarkan gerak tersebut mengalir sesuai dengan ide yang tertuang dalam alam pikirannya.
- Gunakan konsentrasi berpikir yang maksimal dalam melakukan eksplorasi maupun improvisasi tanpa memikirkan estetika gerak yang dimunculkan.
- Gunakan penjelajahan gerak dilakukan sebanyak mungkin agar bisa memberikan hasil yang maksimal, yang nantinya Gerakan tersebut agar dibentuk menjadi satu kesatuan kalimat gerak.

8. Pembentukan

- Berikanlah kebebasan mengolah geraknya secara ilmiah agar nantinya gerak yang dibentuk mendapatkan hasil penyusunan gerak secara maksimal.
- Memilih rangkaian gerak dari hasil eksplorasi dan improvisasi untuk dijadikan sebagai satu kesatuan kalimat gerak yang utuh.
- Gunakan nilai-nilai estetis dalam menghasilkan bentuk akhir, melalui angan-angan yang diperoleh melalui batin dalam pengungkapan makna gerak tersendiri.
- Biarkan ide gerak terbentuk secara alamiah.
- Gabungkan unsur-unsur nilai estetis sedemikian rupa sehingga bentuk akhir dari tarian melahirkan ilusi (bayangan) yang diinginkan dan secara metafora (yang mempunyai makna sendiri) menampilkan angan-angan dalam bathin.

9. Evaluasi

- Dilihat kembali hasil dari keseluruhan rangkaian gerak yang telah dibentuk menjadi satu kesatuan, jika masih ada rangkaian gerak yang belum baik, harus diperbaiki kembali sesuai konsep ide dan struktur Garapan yang telah disusun dengan baik.
- Gunakan imajinasi kembali dari batin sendiri untuk melihat hasil rangkaian dari gerak yang telah dibuat.

10. Pemberian Gaya

- Dalam membentuk rangkaian dari frase gerak yang telah dibuat secara utuh, perlu diberikan pengolahan teknik gerak pada setiap frase gerak agar yang telah dilakukan memunculkan ciri khas dari gerak yang diciptakan oleh penata tari.
- Pemberian gaya di dalam frase gerak menggunakan teknik impulse yang merupakan hasil pengolahan dengan cara memberikan aksentuasi dari setiap gerak yang dilakukan.

11. Pembentukan Kembali

- Jika hasil perbaikan rangkaian gerak yang telah terkonsep telah sesuai dengan konsep ide yang telah dibuat oleh penata tari, maka langkah yang harus dilakukan adalah memberi sentuhan mengenai Teknik gerak dan juga gaya yang dimiliki oleh penata tari yaitu menggunakan teknik gerak impulse dari setiap rangkaian gerakan serta teknik olah rasa secara maksimal.
- Teknik gerak impulse yang dimiliki oleh penata tari akan memunculkan konsep gerak yang berbeda dari yang dimiliki oleh orang lain.
- Teknik impulse merupakan gerak yang dilakukan dengan cara memberikan kecepatan irama serta intensitas tenaga yang kuat (strong) yang dilakukan pada saat di awal gerak, kemudian di pertengahan hingga menjelang akhir gerakan, kecepatan serta intensitas tersebut mulai dikurangi volume tenaga yang diberikan.

12. Pementasan

- Langkah terakhir adalah setelah melakukan evaluasi dan pembentukan Kembali, hasil konsep karya film tari Cokek akan dipentaskan melalui layar lebar.
- Film tari Cokek akan dipentaskan di Internasional Film Dance Festival.

3. Teknik Penciptaan

Teknik penciptaan yang dilakukan penata tari dalam pembuatan karya film tari dapat dilakukan beberapa langkah yang dibutuhkan antara lain: (1) Orientasi Garapan Tari, (2) Komposisi Tari yang terdiri dari tema tari, rangsang, gerak, tipe tari, desain dramatik, struktur adegan, mode penyajian, musik, tata pentas, tata cahaya, tata rias rambut dan wajah, tata busana, setelan perlengkapan panggung (setting), properti, dan penari. Teknik penciptaan teater tari Cokek ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Orientasi Garapan Tari

Pembuatan konsep penciptaan teater tari ini menggunakan teori penciptaan Alma M Hawkins berjudul *Moving from Within: A New Method for Dance Making* terjemahan I Wayan Dibia Bergerak Menurut Kata Hati: Metode Baru dalam Mencipta Tari yang tahapan penciptaannya terdiri dari mengalami atau mengungkapkan, melihat, merasakan, menghayalkan, mengejawantahkan, dan pembentukan. Dimana penerapan teori penciptaan ini digunakan sebagai dasar untuk mencipta tari yang berbentuk film tari.

2. Komposisi Tari

a. Tema Tari

Tema yang akan dipergunakan dalam penciptaan film tari ini menggunakan tema yaitu karakter manusia. Dimana karya film tari ini menceritakan tentang fase kehidupan manusia mulai dari asal usul penciptaan manusia dilahirkan, tumbuh sebagai manusia yang berbagai karakter hingga manusia kembali kepada Sang Pencipta.

b. Judul

Judul dapat diartikan sebagai sebuah nama yang dipakai untuk buku ataupun bab dalam suatu buku yang dapat menyatakan secara pendek isi atau maksud dari buku tersebut. Judul juga dapat diartikan sebagai sunting kepala karangan dalam sebuah cerita, drama, dan lain sebagainya. Untuk judul penciptaan tari yang dibuat adalah "Nindak Jirum Klan". Jirumklan adalah kepanjangan singkatan nama dari 3 karakter yaitu Ji singkatan kata dari Panji, Rum singkatan dari Rumba (Rumyang dan Samba) sedangkan Klan singkatan kata dari Klana. Nindak Jirum Klan adalah sebuah nama judul yang menceritakan tentang perjalanan fase kehidupan manusia mulai dia lahir hingga dia kembali kepada Sang Pencipta.

c. Rangsang

Penemuan ide dapat dilakukan dengan cara melakukan dengan beberapa rangsangan yang dapat dilakukan melalui tahapan dibawah ini antara lain:

- Rangsang Ide:

Rangsang ini bisa dilakukan berdasarkan apa yang akan diungkapkan melalui pikiran yang ada di dalam kepala. Langkah

ini dilakukan dengan cara membaca dan mengkaji buku literatur yang berhubungan dengan perempuan peranakan yang digunakan sebagai alat untuk merangsang konsep ide, sehingga penata tari dapat menalar dan memberi masukan ide (input) ke dalam akal pikiran dan konsep ide yang akan dikemukakan dapat muncul menjadi konsep karya tari yang akan dibuat.

- Rangsang Visual:

Di dalam tahapan ini, rangsangan dapat dilakukan dengan cara melihat apa saja yang ada di sekelilingnya serta mencoba untuk berimajinasi sesuai dengan apa yang ada di dalam otak, sehingga melalui rangsangan visual penata tari dapat menemukan konsep ide berdasarkan inspirasi yang lebih dalam dan lebih terfokus.

- Rangsang Dengar:

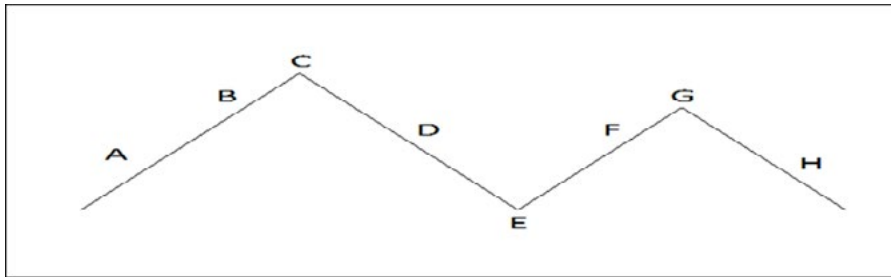
Rangsang ini dapat dilakukan dengan cara mencari konsep ide melalui tahapan rangsang dengar yaitu penjelajahan ide yang dilakukan melalui rangsang dengar dengan musik yang dialunkan, baik dengan menggunakan melodi, irama dan dinamika serta dengan mendengarkan beberapa lagu yang dapat merangsang konsep ide tersebut agar sesuatu yang ingin diungkapkan melalui gerak bisa terwujud dengan baik. Bahkan penjelajahan gerak yang dilakukan bisa menghadirkan konsep gerak yang akan dibuat baik secara sadar maupun dapat dijelajahi melalui gerak secara spontan.

d. Gerak

Gerak yang digunakan dalam karya film tari yang berjudul "Nindak Jirumklan berpijak pada tari Topeng Tunggal serta gerak keseharian. Gerak keseharian adalah gerakan yang biasanya dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, seperti makan, minum, lari, berjalan dan lain sebagainya (Soewardjo, 2014: 48).

e. Tipe tari

Tipe tari yang digunakan dalam karya film tari yang berjudul "Nindak Jirumklan" adalah



Gambar 1.
Desain Kerucut Berganda

tipe tari dramatik. Alasannya adalah konsep ide yang akan diungkapkan melalui film tari mempunyai cerita yang berbabak dan didalamnya ada unsur gerak-gerak dinamis, lucu serta gerakan yang digunakan dengan simbol gerak yang menunjukkan berbagai karakter dari setiap gerak yang diciptakan.

f. Desain Dramatik

Desain dramatik yang digunakan dalam film tari yang berjudul "Nindak Jirumklan" yaitu desain kerucut berganda. Kerucut berganda dapat diartikan sebagai sebuah struktur adegan yang di dalamnya terdapat beberapa tingkatan atau beberapa tahapan adegan serta menampilkan suasana yang berbeda mulai dari tahap awal adegan, kekuatan merangsang dari gerak, perkembangan, klimaks, penurunan, serta penaikan untuk menuju klimaks, melakukan penurunan kembali, hingga penahanan akhir dan akhir. Desain kerucut berganda ditulis oleh seorang ilmuwan tari yaitu Bliss Perry (Murgiyanto, 1986: 37).

g. Struktur adegan

Struktur Garapan dalam film tari ini terbagi menjadi 5 adegan yang terdiri dari (1) Prologue, (2) Karakter Panji, (3) Karakter Rumba, (4) Karakter Klana, (5) Adegan terakhir atau Epilogue. Adapun struktur adegan ini dapat diperinci sebagai berikut:

- Adegan 1: Prologue (Karakter Ji)
Menggambarkan Fase awal manusia diciptakan dimunculkan ke muka bumi.
- Adegan 2: Karakter Panji
Menggambarkan manusia yang lahir yang mempunyai sifat suci seperti anak bayi yang baru dilahirkan.

- Adegan 3: Karakter Rumba
Menggambarkan seseorang memiliki karakter yang ceria, bahagia, energik serta optimis.
- Adegan 4: Karakter Klana
Menggambarkan sifat manusia yang memiliki keberanian, kekuatan, energi, gairah, semangat, nafsu dan adrenalin.
- Adegan 5: Epilogue
Menggambarkan manusia yang kembali kepada Sang Pencipta.

h. Mode Penyajian

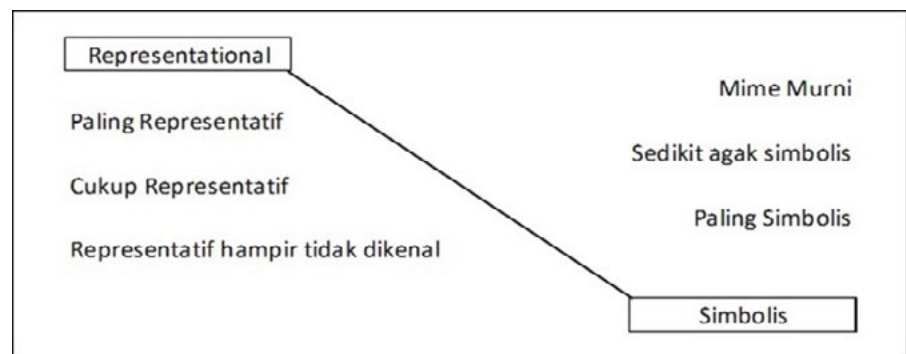
Mode penyajian yang digunakan dalam film tari yang berjudul Nindak Jirumklan ini yaitu mode penyajian representasional simbolik. Representasional dapat diartikan sebagai penggambaran dari kehidupan sehari-hari atau kejadian yang nyata. Sedangkan yang dimaksud simbolik disini yaitu mengungkapkan gerak secara khusus dengan menggunakan simbol-simbol gerak yang berkarakter seperti manusia yang lahir yang mempunyai sifat suci seperti anak bayi yang baru dilahirkan; karakter yang ceria, bahagia, energik serta optimis; serta sifat manusia yang memiliki keberanian, kekuatan, energi, gairah, semangat, nafsu dan adrenalin.

i. Musik

Musik mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembuatan karya tari. Musik bukan saja sebagai pengiring dari tarian tetapi juga sebagai penunjang dalam memberikan suasana baik secara ritmis maupun secara emosional.

Untuk membuat konsep musik yang baik, hal yang harus diperhatikan adalah mempertimbangkan konsep ide dari penciptaan tari yang berbentuk film tari

Gambar 2.
Mode Penyajian
Representasional Simbolik



berbasis. Langkah selanjutnya adalah memilih alat musik yang cocok dipergunakan untuk menunjang kebutuhan konsep, baik itu berupa alat musik pukul, alat musik petik, alat tiup maupun alat yang dapat memberikan fungsi antara lain ritme dan tempo, suasana, gaya dan bentuk serta inspirasi yang akan dikemukakan melalui konsep karya ini. Dalam penciptaan film tari ini, musik yang dibutuhkan bukan hanya musik eksternal yang digunakan tetapi juga musik internal yaitu berupa vokal. Karya film tari yang berjudul "Nindak Jirumklan" menggunakan musik digital yang dikemas dan dikreasikan dengan musik Betawi, dan dibuat dalam konsep kontemporer.

j. **Tata Pentas**

Bentuk tata pentas yang dipergunakan dalam ruang terbuka dikarenakan pentasnya tidak menggunakan panggung prosenium melainkan menggunakan tempat yang dapat mendukung suasana dalam penciptaan film tari yang berjudul 'Nindak Jirumklan'.

k. **Tata Cahaya**

Tata cahaya merupakan faktor penunjang utama yang dapat membantu dalam membuat pertunjukan film tari dengan menggunakan layar lebar. Tata cahaya yang digunakan bukan hanya sebagai alat penerang tetapi juga dapat memberikan suasana yang akan ditampilkan pada setiap adegan di dalam konsep film tari Nindak Jirumklan.

l. **Tata Rias Rambut dan Wajah**

Tata rias merupakan peran yang terpenting dalam menyajikan pertunjukan terutama yang berbentuk film tari berbasis Betawi, agar

pelaku seni atau penari yang berada di layer sehingga terlihat lebih bermakna disesuaikan dengan karakter yang dibutuhkan di dalam pertunjukan tersebut. Tata rias wajah yang digunakan bersifat natural,

m. **Tata Busana**

Tata busana merupakan hal yang sangat penting dalam membuat sebuah seni pertunjukan, adapun busana untuk penari Nindak Jirumklan menggunakan Outer yang berbahan batik dengan warna merah dan biru. Untuk baju menggunakan baju Koko berwarna putih, celana dengan model Hakama berwarna hitam serta sabuk karate dari bahan batik. Untuk ikat kepala berbentuk segi empat berbahan kain perca batik yang diikat.

n. **Properti Tari**

Properti tari yang digunakan dalam film tari yang berjudul Nindak Jirumklan ini terdiri empat buah topeng berwarna coklat, putih, kuning dan merah yang dipergunakan sebagai alat bantu dalam penggambaran karakter manusia.

Simpulan

Kesenian Betawi terletak di beberapa wilayah antara lain kawasan wilayah budaya Betawi Tengah meliputi kesenian yang mempunyai pengaruh yang sangat besar dengan kesenian Melayu, ini dapat terlihat pada Orkes dan tari Samrah yang bernafaskan agama Islam. Sedangkan kesenian Betawi yang berkembang di daerah pinggiran yang tidak terdapat dalam lingkungan masyarakat Betawi Tengah antara lain Wayang, Topeng, Lenong, Tanjidor, Cokek dan lain sebagainya. Salah satunya adalah konsep pertunjukan topeng Betawi yang berasal dari pinggiran Jakarta yaitu di Bekasi, Depok dan Karawang, dimana



Foto 1. Outer batik biru
Foto 2. Outer batik merah
Foto 3. Celana hakama hitam
Foto 4. Baju Koko putih
Foto 5. Ikat kepala
Foto 6. Topeng Coklat (Topeng Ji)
Foto 7. Topeng Putih (Topeng Panji)
Foto 8. Topeng Kuning (Topeng Rumba)
Foto 9. Topeng Merah (Topeng Klana)

bentuk keseniannya tidak memiliki perbedaan yang signifikan dari daerah tersebut.

Topeng Betawi merupakan gabungan dari beberapa cabang seni yaitu musik, tari, lawak dan lakon. Topeng Betawi memiliki pola gerak tertentu terkadang muncul variasi berupa improvisasi secara spontan pada saat pementasan berlangsung yang dilakukan oleh pelaku. Topeng Betawi juga dapat ditarikan dengan atau tanpa menggunakan topeng atau kedok. Topeng tunggal merupakan tarian khas Betawi yang menggunakan tiga karakter topeng yaitu Panji, Samba dan Klana. Adapun karakteristik Topeng Tunggal ini antara lain: (1). Topeng Panji dengan mempergunakan Topeng berwarna putih yang memiliki karakter lemah lembut serta gemulai; (2). Topeng Samba memiliki karakter yang gesit, lincah; (3). Topeng Klana memiliki karakter yang kuat, kasar, dan gagah dengan warna merah sebagai simbol kemarahan. Sedangkan penciptaan film tari yang berjudul *Nindak Jirumklan* menggunakan 4 karakter topeng yaitu Ji, Panji, Rumba dan Klana. *Nindak Jirumklan* disini menceritakan tentang fase kehidupan manusia dari mulai diciptakan hingga manusia kembali kepada Sang Pencipta. Gerak yang digunakan dalam penciptaan film tari *Nindak Jirumklan* menggunakan pijakan tari Topeng Tunggal serta yang padankan dengan gerak keseharian.

Adapun rancangan penciptaan film tari ini terbagi menjadi 5 adegan yang terdiri dari (1) Prologue, (2) Karakter Panji, (3) Karakter Rumba, (4) Karakter Klana, (5) Adegan terakhir atau Epilogue. Adapun struktur adegan ini dapat diperinci sebagai berikut: (1) Adegan

1: Prologue (Karakter Ji) menggambarkan Fase awal manusia diciptakan dimunculkan ke muka bumi; (2) Adegan 2 Karakter Panji menggambarkan manusia yang lahir yang mempunyai sifat suci seperti anak bayi yang baru dilahirkan; (3) Adegan 3 Karakter Rumba menggambarkan seseorang memiliki karakter yang ceria, bahagia, energik serta optimis, (4) Adegan 4 Karakter Klana menggambarkan sifat manusia yang memiliki keberanian, kekuatan, energi, gairah, semangat, nafsu dan adrenalin; (5) Adegan 5 Epilogue menggambarkan manusia yang kembali kepada Sang Pencipta. Dalam Penciptaan film tari "*Nindak jirumklan* yang dibuat adalah masih berupa tahapan rancangan penciptaan tari yang nantinya hasil karya tari ini akan diwujudkan pada periode kedua dalam penelitian karya seni.

Rekomendasi hasil penciptaan film tari ini dapat memberikan pengalaman dalam berimajinatif, menumbuh-kembangkan ingatan kita akan penciptaan seni, mengolah dimensi ruang melalui perkembangan teknologi serta dapat memperluas keilmuan koreografi.

Daftar Referensi

- Castles, Lance. (2007). *Profil Etnik Jakarta*. Jakarta: Masup Jakarta.
- Chaer, Abdul. (2015). *Betawi Tempo Doeloe: Menelusuri Sejarah Kebudayaan Betawi*. Depok: Komunitas Bambu.
- Cheney, Gay. (1989). *Basic Concepts in Modern Dance – A Creative Approach*. USA: Princeton Book Company.

- Hawkins, Alma M. (2003). *Moving from Within: A New Method for Dance making* (Terjemahan - I Wayan Dibia Bergerak Menurut kata hati – Metoda Baru dalam menciptakan Tari). Denpasar: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Howard, Pamela. (2002). *What Is Scenography?* New York: Routledge.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kussudiardja, Bagong. (2000). *Dari Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: Padepokan Press.
- Kusumawijaya, Marco. (2006). *Kotarumahkita*. Jakarta: Borneo.
- Niemeijer, Hendrik E. (2012). *Batavia Masyarakat Kolonial Abad XVII*. Jakarta: Masup.
- Kleden, N. I. (1987). *Teater Topeng Betawi Sebagai Teks dan Maknanya Suatu Tafsiran Antropologi*. Depok: Universitas Indonesia.
- Lloyd, Marcia L (2014). *Creative Dance a Manual for Teaching All Ages*. Kuala Lumpur: University of Malaya.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Sediyawati, Edi. 2008. *KeIndonesiaan Dalam Budaya, Dialog Budaya: Nasional dan Etnik Peranan Industri Budaya dan Media Massa Warisan Budaya dan Pelestarian Dinamis*. Jakarta: Wrdatama Widya Sastra.
- Shahab, Yasmine Zaki. (2004). *Identitas dan Otoritas: Rekonstruksi Tradisi Betawi*. Jakarta: Laboratorium Antropologi, FISIP UI.
- Suanda, Toto Amsar. (2009). *Topeng Cirebon Bahan Ajar Mata Kuliah Topeng Cirebon*. Bandung: STSI Bandung.
- Soewardjo, B. Kristiono. (2014). *Olah Tubuh*. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni-Universitas Negeri Jakarta.
- Soewardjo, B. Kristiono. (2011). *Tesis Penciptaan Seni Berjudul Kembang Antik*. Sekolah Pascasarjana, Institut Kesenian Jakarta.
- Budiaman & Singgih Wibisono. (1982). *Folklor Betawi*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Kinney, Joslin Mc, & Philip Butterworth. (2009). *Scenography*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Copeland, Roger & Marshall Cohen. (1983). *What Is Dance?* (Oxford. New York, Toronto, Melbourne: Oxford University Press.
- Rachem, Abdul & Wiwiek Widyastuti. (1996). *Petunjuk Praktis Latihan Gerak Dasar Tari Topeng Betawi*. Jakarta: Dinas Kebudayaan DKI Jakarta.
- Sedyawati, Edi & Sal Murgiyanto. (1986). *Pengetahuan Elementer Tari*. Jakarta: Direktorat Kesenian Proyek Pengembangan Kesenian Jakarta-Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Parani, Juliani. (2017) *Bunga Rampai Seni Perunjukan Kebetawian*. Jakarta: IKJ Press.
- Artikel Jurnal/ Book Chapter**
- Fahrudin. (2021). "Tanah sebagai Bahan Penciptaan Manusia: Analisis Semiologi Roland Barthes pada Kata 'Thin' dalam Al-Qur'an". *Journal of Qur'anic Studies*. Vol. 6, No. 1, pp. 21-36, January-June 2021.
- Murgiyanto, Sal (2002). "Koreografi dan Kreativitas" di dalam *Mudra – Jurnal Seni Budaya* Vol 8 N0. 8 pp.22-34. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- Wiradharma, Gunawan & B Kristiono Soewardjo (2021)" Empat Wajah Topeng Indonesia: Karakteristik Tradisi Pada Budaya Jakarta, Cirebon, Malang dan Bali". *Jurnal Sastra Indonesia* 10 (3) (2021) 198-214. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Soewardjo, B. Kristiono. (2014). "Cokek Dance as a Source of Inspiration for the Creation of the Dance Theatre Titled 'Kembang Antik'" P. 48-63. *The Asian Journal of ASEAN Research in Arts and Design (JARAD)* Vol.1 No.1 January-June 2014, ISSN 2351-0684. Bangkok: Srinakharinwirot University.
- Webpage /Konten Online**
- Heri. (14 Januari 2017). "13 Arti Warna dan Psikologi Warna, Terlengkap! (Merah, Ungu, Kuning, Hijau, Coklat, Biru dll)" dari <https://salamadian.com/arti-warna/>
- Stefan William. (25 Juli 2022). "Karakter Dalam Tari Topeng Cirebon (Pusaka Budaya)" dari <https://pusakapusaka.com/karakter-dalam-tari-topeng-cirebon.html>
- Zulkarnaen (01 Juli 2015). "Penciptaan Manusia dari Tanah serta Potensi Kesombongannya (Sebuah Refleksi)". Mahkamah Agung Republik Indonesia. Direktorat Jenderal Peradilan Agama. From <https://badilag.mahkamahagung.go.id/hikmah/publikasi/hikmahbadilag/penciptaan-manusia-dari-tanah-serta-potensi-kesombongannya-oleh-drs-zulkarnain-m-h-1-7>

Video dalam Youtube

Soewardjo, B Kristiono (1 April 2021) *Tari Topeng Jigrik 'ndak Koreografi B Krosiono Soewardjo*. Diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=CQQ1WulV5es&t=87s>

Indonesia Kaya (31 Oktober 2019) *Highlight Pagelaran Tari "Jiwaku Tansah Hambeksa" Koreografi B Kristiono Soewardjo*. Diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=pm0tl2e0aUk>

Soewardjo, B Kristiono (1 Februari 2020) *Video Pembelajaran Tari Topeng Tunggal* Diakses melalui https://www.youtube.com/watch?v=h_Cim2rH55s&t=152s

Swargaloka ArtSi Tuan Jingga Korografi Bathara Saverigading, Si Juara 1 (Festival Selaras Pinang Masak X 2018). Diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=OFcMJeFqAnk>

Biografi Penulis

B. Kristiono Soewardjo dilahirkan di Jakarta, telah berkecimpung di dunia seni pertunjukan lebih dari 35 tahun, baik sebagai koreografer, penari, pembicara dan narasumber baik tingkat nasional dan internasional. Pernah mengikuti beberapa festival baik Folklore Festival dan Internasional Art Festival di Asia, Eropa, Amerika dan Afrika. Sebagai Dosen Tamu di untuk Program PhD di Gyeongsang National University di Korea (2012), sebagai Dance Expert di Asian Dance Culture Committee di Gwangju Korea (2014-2022), Sebagai Pembicara di Asia Fine Arts Symposium (AFAS) (2014) di Bangkok dan sebagai Pelatih, Penari dan Tim Artitik pada I La Galigo (2000-2019) yang disutradrai oleh Robert Wilson (USA) yang dipentaskan di beberapa negara seperti Singapore, Belanda, Spanyol, Perancis. Sebagai Pencipta telah menghasilkan ± 20 Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam bidang penciptaan seni.

Panduan Penyusunan Artikel Jurnal Seni Nasional Cikini

Jurnal Seni Nasional CIKINI menerima artikel Anda secara *Open Journal Systems* (OJS). Artikel yang dikirim ke Jurnal Seni Nasional CIKINI belum pernah dipublikasikan di mana pun dan sedang direview untuk dipublikasikan ke jurnal lain. Silakan penulis mengikuti kriteria publikasi berikut ini.

Pengiriman secara *Online/ Online Submission*

Penulis harus melakukan registrasi akun terlebih dahulu dan dilanjutkan login. Registrasi dan login diperlukan untuk mengirimkan artikel secara online dan untuk memeriksa status pengiriman saat ini. Silakan mengunjungi tautan OJS Jurnal Seni Nasional CIKINI di jurnalcikini.ikj.ac.id dan kunjungi menu **Author Guideline**.

Registrasi

Tautan: <https://jurnalcikini.ikj.ac.id/index.php/jurnalcikini/user/register>

Login

Tautan: <https://jurnalcikini.ikj.ac.id/index.php/jurnalcikini/login>

Syarat Umum Penulisan Jurnal Cikini:

1. Artikel yang dikirimkan harus merupakan karya penulis sendiri, bukan hasil plagiarisme, dan belum pernah dipublikasikan di jurnal lain.
2. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa tulisan yang diterbitkan adalah hasil plagiarisme tanpa sepengetahuan Jurnal Seni Nasional CIKINI, maka penulis bertanggung jawab penuh atas segala sanksi yang dijatuhkan kepada penulis.
3. Artikel yang dikirimkan harus berupa jurnal penelitian/kajian yang berkaitan dengan seni budaya, silahkan menuju lama **Focus and Scope** pada tautan jurnal.
4. Jurnal Seni Nasional CIKINI, hanya menerima tulisan dalam bentuk *softcopy* yang dikirim melalui sistem OJS.

Bahasa

1. Artikel dapat ditulis dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.
2. Jika artikel ditulis dalam bahasa Indonesia, harus mengikuti kaidah Ejaan yang Disempurnakan dan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
3. Jika artikel ditulis dalam bahasa Inggris, silakan mengikuti ejaan menurut American English.

Panjang Artikel

1. Panjang artikel sebaiknya antara 15 sampai 20 halaman kertas ukuran A4; tidak termasuk Abstrak, Kata Kunci, dan Bibliografi. Artikel diketik dalam font Times New Roman, 12 poin, dengan spasi antarbaris 1,5 dalam format Microsoft Word (.doc atau docx).
2. Margins 2,5 atas dan bawah.

Sistematika Penulisan

Artikel tersusun atas Judul; nama penulis beserta institusi dan alamat email; Abstrak (dalam bahasa Indonesia dan terjemahan dalam Bahasa Inggris); kata kunci; konten artikel (Pendahuluan, Pembahasan, dan Simpulan); Daftar Referensi/Bibliografi; serta sertakan Biografi Penulis.

Judul

Judul harus ringkas dan informatif, maksimum terdiri atas 15 kata.

Abstrak/Abstract

Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan diterjemahkan dalam bahasa Inggris, format font Times New Roman/ Calibri, 10 pt, spasi tunggal. Abstrak disusun ringkas dan faktual tidak lebih dari 150 kata. Abstrak harus menyatakan secara singkat tujuan penelitian, hasil utama, dan kesimpulan utama. Abstrak bukan merupakan ringkasan, tetapi lebih mengungkapkan inti dari penelitian yang disajikan dalam tulisan/artikel. Kata kunci disusun berdasarkan urutan alfabet dan diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris, terdiri atas 3-5 kata.

Ilustrasi, Foto, Tabel, Skema, Diagram

Ilustrasi, foto, Tabel, Skema, Diagram sebaiknya dikirimkan secara terpisah dalam format JPEG ukuran 300 DPI, dan dilengkapi keterangan/*caption* serta sumber.

Biografi Penulis

Sertakan biografi penulis sekitar 2-5 kalimat di akhir artikel.

Cetak Miring

1. Judul buku dan nama jurnal harus dicetak miring.
2. Semua kata asing harus dicetak miring.
3. Nama diri tidak perlu dicetak miring meskipun dalam bahasa asing.

Singkatan

1. Penulis tidak disarankan menggunakan singkatan, seperti (dst, dll), sebaiknya ditulis secara utuh, yaitu (dan seterusnya; dan lain-lain).
2. Penulisan singkatan, seperti LIPI, Kemendikbud, LSM, TNI digunakan apabila muncul lebih dari satu kali. Namun, pada penulisan pertama harus ditulis secara lengkap dengan menambahkan singkatannya. Sebagai contoh, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)

Bibliografi/Referensi/Daftar Pustaka

1. Sumber yang dicantumkan hanya yang dikutip dalam teks. Pengutipan sumber menggunakan sistem APA (*American Psychological Association*).
2. Sumber rujukan minimal berupa pustaka terbitan 10 tahun terakhir. Rujukan diutamakan berupa sumber primer, seperti artikel, buku, laporan penelitian atau jenis publikasi lain yang dirujuk dalam badan manuskrip.

Contoh:**Buku**

Nama Belakang penulis, Nama Depan. (Tahun Publikasi). *Judul Buku: Subjudul*. Kota Terbit: Penerbit.

Buku dengan pengarang tunggal

Plath, S. (2000). *The unabridged journals*. K. V. Kukil (Ed.). New York, NY: Anchor.

Buku dengan dua pengarang

Calfee, R. C., & Valencia, R. R. (1991). *APA guide to preparing manuscripts for journal publication*. Washington, DC: American Psychological Association.

Buku yang diedit dengan penulis atau penulis

Plath, S. (2000). *The unabridged journals*. K. V. Kukil (Ed.). New York, NY: Anchor.

Buku oleh Editor/Anonim

Duncan, G. J., & Brooks-Gunn, J. (Eds.). (1997). *Consequences of growing up poor*. New York, NY: Russell Sage Foundation.

Artikel Jurnal atau Book Chapter

Author, A. A., & Author, B. B. (Tahun Terbit). Judul Artikel . In A. A. Editor & B. B. Editor (Eds.), *Judul Buku* (halaman). Kota: Penerbit.

O'Neil, J. M., & Egan, J. (1992). Men's and women's gender role journeys: A metaphor for healing, transition, and transformation. In B. R. Wainrib (Ed.), *Gender issues across the life cycle* (pp. 107-123). New York, NY: Springer.

Bujono, B. (2020). Setelah yang Terserak Dikumpulkan: Sejarah Seni Rupa Indonesia. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 6(1), 7 - 14. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v6i1.89>

Buku dalam Volume

Wiener, P. (Ed.). (1973). *Dictionary of the history of ideas* (Vols. 1-4). New York, NY: Scribner's.

Webpage atau Konten Online

Author, A. A. & Author B. B. (Date of publication). Title of page [Format description when necessary]. Retrieved from <https://www.someaddress.com/full/url/>

Eco, U. (2015). How to write a thesis [PDF file]. (Farina C. M. & Farina F., Trans.) Retrieved from https://www.researchgate.net/...How_to_write_a_thesis/.../Umberto+Eco-How+to+Write+... (Original work published 1977). (Diakses/diunduh pada hari, tanggal/bulan/tahun/ pada pukul: ...WIB/WITA/WIT

Artikel Online

Brownlie, D. (2007). Toward effective poster presentations: An annotated bibliography. *European Journal of Marketing*, 41, 1245-1283. doi:10.1108/03090560710821161

Kenneth, I. A. (2000). A Buddhist response to the nature of human rights. *Journal of Buddhist Ethics*, 8. Retrieved from <https://www.cac.psu.edu/jbe/twocont.html>

Abstrak

Paterson, P. (2008). How well do young offenders with Asperger Syndrome cope in custody?: Two prison case studies [Abstract]. *British Journal of Learning Disabilities*, 36(1), 54-58.

Video dalam Youtube

Author, A. A. [Screen name]. (tanggal, bulan, tahun). *Judul Video* [Video file]. Diakses melalui <https://www.someaddress.com/full/url/>.

Makalah Seminar, Tesis, dan Manuskrip yang belum diterbitkan

Hoed, Benny H. (2013). "Semiotik Disiplin Yang Terbuka" [Makalah Seminar Nasional, Semiotik, Pragmatik, dan Budaya, Depok, 30 Mei 2013].

Hasil Wawancara

Wawancara: sertakan semua nama-nama yang diwawancarai dan disertakan usia di dalam kurung (usia tahun), tempat serta tanggal wawancara.

Wawancara dengan Peter Carey (70 tahun), Bintaro, 10 Mei 2020.

Catatan Kaki dan Referensi

1. Letakkan nomor catatan kaki sesudah tanda baca.
2. Referensi yang mengacu pada satu pada satu atau dua tulisan ditempatkan dalam kurung teks (...)
3. Lebih dari satu tulisan oleh penulis yang sama dipisahkan dengan tanda koma (Jones, 1998: 66, 2013:23, 2017: 55).
4. Tulisan yang belum terbit sebaiknya ditambah keterangan 'akan terbit'.

Bagi penulis yang menggunakan Mendeley dalam menuliskan daftar pustaka atau bibliografi serta sitasi, dapat digunakan cara sebagai berikut ini: (1) Jalankan Mendeley Desktop, (2) Klik menu Tools >> Install Microsoft Office Plugin, (3) Jalankan Microsoft Office Word, lalu buka bagian Tab *References* dan akan muncul toolbar Mendeley, (4) Buka dokumen yang akan diberikan sitasi, (5) Mulai memberikan sitasi dengan klik toolbar "Insert Citation", ketikkan nama referensi pada jendela kecil yang muncul atau klik "Go to Mendeley", (6) Lanjutkan dengan memilih referensi yang dikutip, klik "Cite" pada toolbar Mendeley, (7) Lihat kembali pada Microsoft Office Anda, secara otomatis referensi sudah ditambahkan, (8) Untuk menambahkan bibliografi atau daftar pustaka, klik "Insert Bibliography" pada toolbar Microsoft Office, dan (9) Selesai.

Apabila mengalami kendala berupa kerusakan sistem OJS dan sebagainya, silakan menghubungi redaksi melalui e-mail jurnalcikini@ikj.ac.id. Jurnal Seni Nasional CIKINI hanya menerima artikel dalam bentuk *softcopy*.

Studi Literatur: Penggunaan *Virtual Reality* sebagai Media Pembelajaran dan Uji Kompetensi untuk Industri Perfilman

(Dian Hendrayana, Nisfia Aulia Rahmah, Agni Ariatama, dan Suzen H.R. Lumban Tobing)

Pengembangan Video Edukasi Lingkungan Bersih di Pasar Teluk Gong Jakarta Utara

(Martinus Eko Prasetyo dan Ricky)

Tubuh dalam Karya “Merentang Kinestetika Tubuh”

(Hany Sulistia N., F.X. Widaryanto, dan Mohamad Rudiana)

Pembelajaran Teknologi Musik sebagai Inovasi pada Pendidikan Musik

(Pri Ario Damar dan Kharisma Hadi)

Iago Membongkar Mitos Antagonisme dalam Drama *Othello*

(Alfian Syahmadan Siagian)

Visualisasi Karakteristik Topeng Tunggal Melalui Penciptaan Film Tari Berbasis Topeng Gegot Betawi Berjudul *Nindak Jirumklan*

(B. Kristiono Soewardjo, Didin Supriadi, Rizki Taufik Rakhman, dan Eko Hadi Prayitno)



Institut
Kesenian
Jakarta

Riset, Inovasi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Institut Kesenian Jakarta
Gedung Rektorat Institut Kesenian Jakarta
Jl. Cikini Raya No. 73
Telp/Fax : 021 230 6106
E-mail : jurnalcikini@ikj.ac.id

