

I WILL SURVIVE:
**PERWUJUDAN ADAPTASI DI MASA PANDEMI MELALUI KARYA TARI
VIDEO**

Galih Suci Manganti

Prodi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email : galih.suci.manganti@isi.ac.id

ABSTRAK

“I Will Survive” adalah sebuah karya tari video yang merupakan gambaran upaya seseorang beradaptasi di masa pandemi. Saat ini dunia sedang menghadapi masalah besar. Munculnya wabah penyakit yang disebabkan oleh virus, yaitu virus corona yang akrab disebut dengan covid 19. Dampak pandemi terhadap perekonomian sungguh sangatlah besar, terutama bagi masyarakat kelas menengah ke bawah. Banyak yang diberhentikan dari pekerjaan, kehilangan lapak pekerjaan ataupun menjadi banting setir ke usaha lainnya. Kondisi krisis yang sedang melanda dijadikan momentum untuk berkarya yang melahirkan estetika baru. Peristiwa pandemi Covid-19 mendorong munculnya karya-karya virtual para seniman. Koreografer berupaya untuk mencoba dan mengeksplorasi pembuatan karya tari video yang tentunya mempunyai tantangan dan tahap tersendiri dalam proses pembuatannya. Sehingga karya ini merupakan wujud eksperimentasi bagi koreografer dalam merespon kondisi sosial saat ini dalam bentuk karya video atau tari video. Pembuatan karya yang berjudul “I Will Survive” ini mencoba menerapkan teknik pembuatan tari video berdasar step yang digunakan oleh Katrina McPherson dalam bukunya yang berjudul Making Video Dance. Karya ini merupakan karya tari video dengan durasi 7 menit. Melalui karya ini, koreografer berharap agar penonton dapat terinspirasi untuk tetap survive, aktif dan produktif di masa pandemi dengan tetap mematuhi protokol kesehatan.

Kata kunci : Adaptasi, Pandemi covid 19, Tari video

ABSTRACT

"I Will Survive" is a video dance work that is a picture of a person's efforts to adapt in times of pandemic. The world is facing a big problem right now. The emergence of disease outbreaks caused by viruses, namely the corona virus that is familiarly called covid 19. The impact of pandemics on the economy is huge, especially for the lower middle class. Many are dismissed from work, lose their jobs or become slammed to other businesses. The condition of the crisis that is being hit is used as a momentum for work that gives birth to a new aesthetic. The Covid-19 pandemic event prompted the emergence of virtual works by artists. Choreographers strive to try and explore the creation of video dance works that certainly have their own challenges and stages in the manufacturing process. So this work is a form of experimentation for choreographers in response to current social conditions in the form of video works or video dance. The creation of the work entitled "I Will Survive" tried to apply the technique of making step-based video dance used by Katrina McPherson in her book entitled Making Video Dance. This work is a video dance work with a duration of 7 minutes. Through this work, the choreographer hopes that audiences can be inspired to survive, be active and productive in pandemic times while adhering to health protocols.

Keywords : Adaptation, Pandemic Covid 19, Dance video

I. PENDAHULUAN

Saat ini dunia sedang menghadapi masalah besar. Munculnya wabah penyakit yang disebabkan oleh virus, yaitu virus corona yang akrab disebut dengan covid 19. Pandemi Covid-19 di Indonesia merupakan bagian dari pandemi penyakit koronavirus 2019 (Covid-19) yang sedang berlangsung di seluruh dunia. Penyakit ini disebabkan oleh korona virus sindrom pernapasan akut berat 2 (SARS-CoV-2). Kasus positif Covid-19 di Indonesia pertama kali dideteksi pada tanggal 2 Maret 2020, ketika dua orang terkonfirmasi tertular dari seorang warga negara Jepang.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah guna mengatasi penyebaran virus. Beberapa wilayah telah memberlakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) pada tahun 2020. Kebijakan ini diganti dengan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) pada tahun 2021. Pada 13 Januari 2021, Presiden Joko Widodo menerima vaksin Covid-19 di Istana Negara, sekaligus menandai mulainya program vaksinasi Covid-19 di Indonesia.

(https://id.wikipedia.org/wiki/Pandemi_Covid-19_di_Indonesia)

Hampir semua aspek kehidupan mengalami perubahan, setiap hari semakin mengkhawatirkan, tidak hanya kesehatan seluruh manusia yang terancam, namun perekonomian, pendidikan, industri, bahkan sosial budaya mengalami perubahan dan dalam kondisi yang memprihatinkan. Pandemi Covid-19 sudah berlangsung dua tahun dan belum ada tanda-tanda akan berakhir. Dan saat ini masih banyak masyarakat yang mempertanyakan kapan pandemi ini akan berakhir.

Industri seni pertunjukan Indonesia mengalami guncangan hebat akibat dampak global pandemi corona. Tercatat sekitar 40.081 seniman tergerus Covid-19 akibat pembatalan pertunjukan dan festival seni. Daerah-daerah episentrum pekerja seni mayoritas didominasi Jawa Barat, DKI Jakarta, Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Koalisi Seni pada 25 Maret 2020 menyebutkan jumlah acara seni yang dibatalkan atau ditunda akibat efek Corona di Indonesia cukup signifikan. Tidak hanya berbicara Jakarta, juga seluruh daerah di Tanah Air. Disebutkan sepuluh proses produksi dan rilis film tertunda, begitu pula 40 konser, tur, dan festival musik; delapan pameran pada museum seni rupa; tiga

pertunjukan tari; serta sembilan pentas teater, pantomim, dan boneka. Nampaknya data tersebut akan terus bertambah hingga waktu yang tidak dapat dipastikan. Dengan sebaran data tersebut, potensi kehilangan dapat diprediksi menyentuh angka miliaran rupiah. Kehilangan di sini termasuk mata pencaharian maupun karier. Data tersebut memiliki *multiplier effect* terhadap berbagai dimensi industri lain yang terkait seni pertunjukan, sebut saja pariwisata dan pendidikan sebagai dua yang paling terpuruk. Seni pertunjukan teater, tari, musik menuntut sinergi empat area utama yaitu: waktu, ruang, tubuh si seniman, dan hubungan seniman dengan penonton. Dengan kebijakan *work from home*, *social distancing*, dan yang terbaru pembatasan sosial skala besar (PSBB), tak berlebihan mengatakan sektor industri seni pertunjukan secara alamiah akan telak terpengaruh. (Luki Safriana: Tantangan Berat Seniman Pertunjukan di masa Pandemi Corona, Katadata.co.id)

Dampak pandemi terhadap perekonomian sungguh sangatlah besar, terutama bagi masyarakat kelas menengah ke bawah. Banyak yang diberhentikan dari pekerjaan, kehilangan lapak pekerjaan ataupun jadi banting setir ke usaha lainnya. Koreografer selain akademisi juga merupakan seorang seniman praktisi, tentunya juga mengalami perbedaan dengan adanya kondisi

pandemi ini. Banyak teman-teman dari koreografer yang merupakan seniman murni, mengandalkan event untuk perputaran ekonomi sehari-hari. Banyak dari mereka akhirnya harus beralih ke profesi lain, berjualan *online*, berdagang makanan, baju, ataupun lainnya untuk sekedar memenuhi kebutuhan sehari-hari

Banyaknya keluhan dan juga *sharing* dari teman tentang keadaan mereka yang memprihatinkan di masa pandemi menjadikan koreografer ingin mengangkatnya dalam sebuah karya. Karya tentang bagaimana seseorang harus *survive* di masa sulit. Entah bagaimana pun caranya, untuk bisa bertahan dan tetap memutar roda perekonomian yang memang sedang susah di masa pandemi ini. Hal ini dapat dilihat dari maraknya kawan-kawan yang sekedar berlomba untuk mengikuti ajang lomba pada media sosial TikTok guna mendapatkan hadiah. Hal ini adalah salah satu jalan yang ditempuh, untuk tetap berusaha aktif dan produktif di masa pandemi bagi seorang seniman murni, khususnya Tari.

Pada laman media sosial, hampir semua seniman menjerit sebab banyak mengalami pembatalan pentas atau pameran yang didapatkan. Yang paling terdampak tentu saja seniman tradisi. Jika praktisi tari masa kini yang *update* teknologi dan media sosial mungkin akan ada ide untuk tetap aktif dan

produktif. Tetapi bagaimana nasib para seniman tradisi yang gagap teknologi? Untuk menjaga agar dapur tetap mengepul, mereka harus menjual apapun yang bisa dijual. Apa yang harus dikerjakan dari rumah oleh pemain ludruk, wayang, ketoprak, pemain campur sari, pengrawit, dalang, serta penari jatilan. Mereka adalah penjual jasa, bukan pegawai kantoran yang dapat mengalihkan pekerjaannya dari kantor ke rumah. Jasa seni apa yang dapat mereka jual jika hanya berdiam diri di rumah? Siapa yang akan menanggung kebutuhan hidup saat mereka tidak memiliki ruang untuk bekerja? Hal itu merupakan gambaran muram seniman saat pemberlakuan pembatasan sosial.

Bagi seniman yang kreatif, pandemi menjadi momentum tepat untuk mengembangkan seni pertunjukan melalui teknologi dan media baru. Dengan ini, pekerja seni dapat mengeksplorasi karya baru sekaligus melestarikan warisan budaya. Seniman-seniman pertunjukan mulai memanfaatkan ruang virtual untuk melakukan proses kreatif walau dalam keadaan yang penuh kesulitan.

Fenomena tersebut menunjukkan sinyal positif pada tingkat awal bagi para pekerja seni dan juga masyarakat luas bahwa ekosistem seni pertunjukan dapat tetap produktif di tengah pandemi. Setiap krisis akan memunculkan ide kreativitas dan

kemanusiaan. Kondisi krisis yang sedang melanda dijadikan momentum untuk berkarya yang melahirkan estetika baru. Peristiwa pandemi Covid-19 mendorong munculnya karya-karya virtual para seniman. Teknologi internet juga memberikan kesempatan mementaskan pertunjukan secara virtual. Pada masa pandemi ini banyak festival maupun pertunjukan digelar secara virtual, misalnya melalui *youtube*. Teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai ‘*platform*’ untuk pertunjukan, tetapi juga bisa dipakai untuk mengakses dan membagikan informasi dan ide lewat webinar dan diskusi virtual.

Pada akhirnya banyak karya menggunakan model virtual agar bisa dinikmati oleh khalayak umum serta menjadi salah satu upaya untuk tetap produktif di masa pandemi ini. Begitu pula bagi koreografer karya yang berjudul “*I Will Survive*” ini merupakan pertunjukan tari virtual atau bisa dikatakan sebagai tari video. Sebuah fenomena yang menjamur bahkan di dunia pendidikan seni tari, banyak sekali menggunakan metode karya tari video sebagai solusi menghadapi pandemi ini.

Dilihat dari sejarah perkembangan tari video atau *dance on film (dance on camera)*, bahwa sebenarnya tari video sudah ada sejak tahun 1887. Video dapat saja hanya merupakan pendokumentasian terhadap suatu pertunjukan tari maupun yang memang

diproduksi dengan mengedepankan cinematografi dari bentuk pertunjukannya.

Dance, closely associated with visual forms and rhythms, is fundamentally a multimedia system. Since the beginning of photography and motion studies, performances were staged exclusively for the camera. Eadweard Muybridge’s serial photographs of the human figure in motion, originally intended as a scientific study, were first published in 1887, and they became a famous source book for artists, animators, and filmmakers. Ethnographic filmmakers and choreographers later discovered that dance-on-film or videodance is a composite medium in its own right; that choreography is editing of frames. Making dances for the camera has become not only a cinematographic alternative to live dance, but motivated choreographers to reconceive the aesthetics of dance for the theatre. The impact is evident in the cinematic quality of many contemporary works. (Ann Dils, Scott deLahunta, and Timothy Murray, 2002:87)

Pandemi menjadikan eksplorasi dan produksi tari video semakin marak dan digemari, ini adalah salah satu bukti upaya kreatif dan produktif seniman tari untuk terus beradaptasi dengan perkembangan dan perubahan situasi dan kondisi. Istilah yang digunakan masih sangat beragam dari tari video, video tari, film tari, *dance on film*,

dance on screen, dance on camera, tetapi koreografer merasa yang paling tepat saat ini istilah yang digunakan adalah tari video karena dalam pembuatannya tari di koreografi dengan mengedepankan sinematografinya. Yaitu bagaimana teknik menangkap gambar dan menggabungkannya menjadi rangkaian gambar yang memiliki dan menyiratkan gagasan dan alur cerita.

Koreografer berupaya untuk mencoba dan mengeksplorasi pembuatan karya tari video yang tentunya mempunyai tantangan dan tahap tersendiri dalam proses pembuatannya. Sehingga karya ini merupakan wujud eksperimentasi bagi koreografer dalam merespon kondisi sosial saat ini dalam bentuk karya video atau tari video.

II. PEMBAHASAN

A. Proses Pembuatan Karya

Pembuatan karya yang berjudul "*I Will Survive*" ini mencoba menerapkan teknik pembuatan tari video berdasar step yang digunakan oleh Katrina McPherson dalam bukunya yang berjudul *Making Video Dance*. Dituliskan bahwa kunci utama dalam pembuatan tari video adalah mata kamera, karena melalui mata kamera atau frame kamera inilah yang menggantikan mata penonton saat melihat karya nantinya. Bahkan koreografer dapat bermain-main dengan menghadirkan detail-detail gerak penari yang

tidak mungkin dijangkau saat penonton melihat pertunjukan langsung.

The camera is a lead performer in your video dance. It is the eye through which the viewer sees. It is a key collaborator in your work. The camera frames the world of your video dance. It can create mood and capture atmosphere. It can convey emotion, tell a story, represent a perspective and be part of the action. Through the use of different shots and angles, the camera can take the viewer to places they could not usually reach. The lens can enter the dancer's kinesphere – the personal space around them that moves with them as they dance – focusing on a detail of movement and allowing an intimacy that would be unattainable in a live performance context. (McPherson, 2006: 24)

Hal pertama yang koreografer lakukan sebelum membuat koreografi tari video ini setelah menetapkan konsep dan gagasan tentang adaptasi dan dorongan bertahan hidup di masa pandemi adalah memilih lokasi tempat diambilnya video (gambar). Koreografer tertarik dengan lokasi bengkel kayu, yaitu tempat para pekerja biasa melakukan aktivitas pembuatan perabot kayu. Lokasi ini sangat dekat dengan koreografer, karena kebetulan ada di bagian belakang rumah sehingga tidak diperlukan waktu dan biaya lebih untuk menjangkanya. Koreografer merasa lokasi ini sangat menarik, banyak yang bisa

dieksplorasi dan koreografer mempunyai banyak waktu untuk datang melihat dan berimajinasi terhadap tempat yang sesuai dengan ide dan gagasan tersebut. Tempat yang menggambarkan lokasi pekerja yang menyiratkan tentang kerja keras dan lahan pencarian nafkah. Bisa dibayangkan disitulah para bapak-bapak pekerja yang bekerja keras membuat sesuatu tiap harinya. Yang di saat pandemi mungkin permintaan terhadap perabot kayu menurun menyebabkan tak ada lagi pekerjaan untuk dikerjakan.



Gambar diatas merupakan lokasi yang menjadi tempat pengambilan video

Langkah selanjutnya koreografer membuat *draft* alur adegan berdasar gagasan. Membagi alur adegan menjadi tiga: bagian

awal, tengah dan akhir. Adegan awal yang menggambarkan keterpurukan, tengah menggambarkan usaha adaptasi, dan akhir menggambarkan semangat untuk kehidupan. Koreografer kemudian memperinci adegan itu menjadi beberapa step atau alur adegan (*storyboard*). Seperti dalam step Katrine, membuat *storyboard* yang dipergunakan untuk metode terperinci, mewakili apa yang direncanakan untuk difilmkan dalam hal bingkai dan isinya. *Storyboard* ini membantu untuk menjadi titik fokus diskusi perencanaan antara koreografer dan tim videografer.

Koreografi tari video ini ditetapkan sebagai karya koreografi tunggal yang ditarikan dan dikoreografi sendiri oleh koreografer. Selain menaati aturan proses di masa pandemi, pemilihan solo atau tunggal ini juga menghemat waktu, energy, dan biaya untuk karya eksperimen ini.

Proses koreografi tari video sama halnya dengan koreografi pada umumnya, improvisasi dan eksplorasi adalah bagian yang menjadi kunci utama dalam pembentukan koreografi. Koreografer juga melakukan improvisasi dan eksplorasi terutama pada ruang yang dipilih yaitu bengkel kayu. Koreografer melihat dan mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan terhadap ruang dan segala perabot dalam ruang bengkel tersebut. Yang membedakan dalam proses koreografi pada tari video, koreografer juga

mengeksplor bentuk koreografi dan tangkapan pada mata kamera. Secara mandiri dengan kamera Handphone, koreografer merekam gerak saat melakukan improvisasi dan melihat serta mengevaluasi gerak untuk menetapkan gerak dan posisi kamera yang menarik untuk digunakan dan dipilih nantinya. Seperti yang tertuang dalam tulisan Katrine, *Using improvisation as part of the video dance-making process has many benefits. It can:*

1. *generate new ideas, as the starting point for a video dance work might be inspired by images that are created through improvisation*
2. *build an understanding of the many ways in which dance and camera can interact and the effect of the dancers' movement in relation to the camera's framing, position and movement*
3. *increase awareness of the characteristics of the camera – for example, the impact of different framing, lenses and camera movements on the perception of movement*
4. *help dancers and the cameraperson to gain confidence, moving together in what is often a confined space and in close proximity*
5. *encourage collaboration and communication between a creative*

team – dancers, choreographer, cameraperson, director – as they work together to create, look at, analyse and consider exploring ways of developing the improvised material. (McPherson, 2006: 50-51)

Proses improvisasi dan eksplorasi ini dibantu juga dengan pemilihan musik pengiring, karena penulis juga berimajinasi tentang adegan dan bentuk gerak yang dipilih berdasar musik pengiring tarinya. Musik yang dipilih yaitu musik digital recording karya Wasis Tanata yang berjudul *pandemi 2020 aka pagebluk* dalam Album Equal. Dengan permainan drum oleh Wasis Tanata dan gitar elektrik oleh Fajar Lintar.

Kostum yang dipilih merupakan kostum *mix n match* yang menggambarkan busana keseharian, yaitu celana panjang berwarna hijau lumut, dengan sentuhan *kemben* atau *mekak lurik* sebagai penggambaran wong cilik dan kebaya *kutubaru* warna kuning emas sebagai penggambaran energi, dan harapan seperti sinar mentari.



Gambar 1 : Kostum yang digunakan penari dalam karya tari Video “ *I Will Survive*”. (foto: Bagas Kurniaji, 2021 di Jl Mayjend Sutoyo, Purworejo)

Alat yang digunakan untuk pengambilan video ini adalah kamera *hand phone* OPPO, *stabilizer*, *tripod*, dan *speaker audio*. Karya eksperimentasi ini memang diupayakan hemat *budget*, termasuk dalam pengambilan gambarnya, karena koreografer juga ingin membuktikan bahwa sebenarnya dalam membuat karya tari video tidak selalu diperlukan banyak biaya. Tetapi dengan kualitas gambar video pada kamera *handphone* yang cukup, dan *skill editing* video yang baik juga dapat menghasilkan sebuah karya tari video yang menarik.

Proses pengambilan gambar pada karya ini, dilakukan beberapa kali karena koreografer ingin mendapatkan materi terbaik untuk ditetapkan sebagai bagian dari karya koreografi tari video ini. Waktu yang dipilih adalah di pagi hari, sekitar pukul 8-10 pagi. Karena ingin mendapatkan efek cahaya yang dirasa pas dan hangat untuk mata kamera. Pengambilan video juga secara *long take* (tidak terputus) dan *cameramen* juga mempelajari alur koreografi. Dan disinilah terjadi apa yang dinamakan koreografi kamera. Karena kameramen juga mempelajari arah dan bagaimana penari bergerak. Dalam proses ini juga terjadi diskusi antara penari sekaligus koreografer dengan kameramen, tawar menawar pergerakan, dikarenakan kebutuhan kamera dan juga *setting* tempat yang terkadang membuat keleluasaan pengambilan gambar terhambat. Jadi dibutuhkan ruang untuk saling diskusi dan bernegosiasi terhadap koreografi yang dipilih.

Pengambilan gambar menggunakan perpaduan antara *long take (one take)* dengan model pengambilan *cut to cut* sesuai adegan yang diinginkan. Pengambilan adegan awal dan adegan *ending* dilakukan *cut to cut* atau terpisah dari bagian tengah atau inti. Bagian awal adegan menggunakan pengambilan gambar dengan *still camera* (diam) menggunakan tripod. Kemudian untuk adegan tengah dan *ending* menggunakan teknik

moving camera (tracking). Koreografer melakukan pengambilan gambar dalam beberapa kali *take*. Untuk menemukan *shot* gambar terbaik yang nantinya akan ditetapkan sebagai materi gambar video. Jenis tembakan yang digunakan dalam pengambilan gambar yaitu antara lain: *wide shot, medium wide shot, mid-shot, medium close up, dan close up*. Sedangkan *viewpoints* camera yang digunakan adalah: *front view, back view, worm's eye view, dan low angle*.

Langkah selanjutnya yaitu proses *editing*. Pada proses ini dibantu oleh Bagas Kurniaji selaku DOP (*director of Photography*) yang bertanggung jawab pada seluruh aspek visual dalam proses pembuatan karya tari video ini, mulai dari pengambilan gambar hingga proses *editing*-nya. Koreografer menyampaikan urutan adegan dan konsep efek visual yang diinginkan. Misalnya pada adegan awal koreografer menginginkan agar gerak atau *shot* yang terpilih diputar balik (*reverse*), kemudian ada adegan di mana penari diduplikasi sehingga tampak menjadi beberapa tubuh sebagai bayangan. Bagian *ending* juga terdapat gerak yang sengaja dipercepat dan memiliki efek bayangan. Untuk *grading* warna diserahkan pada editor, namun finalisasi tetap melalui persetujuan koreografer.

Judul karya ini yaitu "*I Will Survive*". Pemilihan judul ini dirasa paling tepat sesuai

harapan dan makna yang terkandung dalam karya ini. Penggunaan bahasa Inggris hanya agar terdengar lebih kekinian. Didukung oleh musik iringan yang didominasi dengan pukulan drum, sehingga pemakaian kata dalam bahasa Inggris dirasa lebih berjiwa kekinian dan lebih general karena karya ini bertujuan diikutsertakan dalam festival internasional, sehingga penggunaan Bahasa Inggris dipilih agar lebih dipahami oleh penonton dari luar negeri.

B. Hasil Karya

Karya tari video ini merupakan karya yang diikutsertakan dalam *Solo International Performing Arts (SIPA) 2021* yang digelar pada tanggal 7-9 Oktober 2021 melalui *youtube* SIPA Festival. Karya ini diproduksi pada bulan Juli 2021, dan dinyatakan lolos kurasi pada awal Agustus 2021. Karya Tari Video ini berdurasi 7 menit dan memiliki 3 plot adegan, yaitu sebagai berikut:

1. Adegan Awal : Keterpurukan

Adegan ini menggambarkan kondisi jaman sekarang yang kacau akibat pandemi covid 19. Tidak hanya perekonomian, pendidikan, pariwisata, hingga bidang seni dan budaya pun ikut terdampak. Kondisi yang naik turun, hingga diberlakukannya PSBB, PKKM menjadikan segala kondisi tidak menentu. Semua penuh harap dan tanda tanya kapan kah situasi ini segera berakhir dan

kembali normal. Kejenuhan sudah mulai melanda masyarakat, bahkan untuk rakyat kecil atau kelas bawah larangan dan himbauan tak lagi menjadi suatu halangan, mereka tetap beraktifitas layaknya keseharian. Hanya orang kelas menengah ke atas yang mengidahkan aturan dan tertib bekerja dari rumah. Tetapi bagi mereka pekerja kuli bangunan, buruh, ojek, sopir, pedagang, petani dan lain sebagainya harus tetap beradu nasib dan bertarung nyawa untuk tetap beraktivitas di luar. Kejenuhan dan kepenatan terhadap kondisi yang tak kunjung usai ini diekspresikan dalam adegan awal. Pilihan efek visual *reverse* dimaksudkan sebagai wujud kepanikan dan kebingungan terhadap kondisi yang tidak menentu. Termasuk juga pada efek visual bayangan duplikasi juga sebagai ungkapan hiperbola atas kepenatan dan kejenuhan terhadap kondisi saat ini.



Gambar 2: Adegan awal penggambaran keterpurukan
(foto: Bagas Kurniaji, 2021 di Jl Mayjend Sutoyo,
Purworejo)

2. Adegan Tengah : Adaptasi

Adegan ini menggambarkan upaya seseorang yang beradaptasi dengan kondisi saat ini. Motif-motif gerak yang dipilih menggambarkan upaya dan kondisi psikis seseorang di masa pandemi. Kondisi terhimpit yang mengharuskan berdiam diri dan bekerja dari rumah, yang tidak semua orang sebenarnya bisa melakukannya. Pekerja kantoran, tenaga pendidik, dan para pelajar yang berlutut dengan laptop dan berbagai rangkaian *meeting* virtual. Semuanya dilakukan sebagai upaya adaptasi dari berbagai tantangan hidup di masa pandemi.

Pada adegan ini koreografer banyak mengeksplor *setting* tempat sebagai media *property* maupun *setting* yang sarat akan simbol. Seperti pada penggunaan serbuk kayu sebagai perumpamaan dari sesuatu yang dicari oleh masyarakat yang saat ini kesusahan dalam segi ekonomi. Pada adegan ini banyak menggunakan dan ditampilkan dalam *frame* video sebagai gerak-gerak kaki maupun tangan sebagai wujud upaya seseorang yang bekerja keras dan berusaha *survive*. *Shot* gambar diambil secara *medium wide shot*, *medium close up*, *close up*, dengan sistem kamera *tracking*. Ini menjadikan penonton diajak untuk menikmati detail tarian berupa gerakan kaki, tangan, maupun ekspresi penari untuk mendapatkan pemaknaan atas penjiwaan yang dilakukan oleh penari.



Gambar 3: Adegan tengah yang menggambarkan berbagai upaya adaptasi di masa pandemi. (foto: Bagas Kurniaji, 2021 di Jl Mayjend Sutoyo, Purworejo)

3. Adegan *Ending: Survive*

Adegan ini merupakan penekanan terhadap upaya adaptasi yang dilakukan oleh seseorang, dengan harapan akan menginspirasi bagi penonton untuk terus melangkah dengan optimis terhadap segala

rintangan serta cobaan yang kini dihadapi. Karena ini adalah situasi yang dihadapi oleh semua orang, bahkan di seluruh dunia. Berhadapan dengan wabah, yang entah bagaimana ujung akhirnya. Pasti hidup harus terus berjalan, dan roda perekonomian harus terus berputar. Maka kita harus siap hidup berdampingan dengan wabah ini, entah dengan mengikuti program vaksin maupun taat prokes, semuanya adalah upaya kita untuk saling melindungi, tidak hanya untuk diri kita, keluarga kita, namun juga orang lain. Spirit yang dibangun pada bagian *ending* ini adalah rasa optimis dan semangat dalam menjalani hidup, terus maju, kreatif dan produktif dalam segala hal. Agar dengan lantang dapat kita buktikan bahwa kita mampu *survive* terhadap cobaan global ini.



Gambar 4: Adegan ending sebagai penggambaran survive. (foto: Bagas Kurniaji, 2021 di Jl Mayjend Sutoyo, Purworejo)

III. PENUTUP

Hidup berdampingan dengan pandemi covid 19 ini memaksa kita semua untuk adaptif, kreatif, dan produktif dengan cara masing-masing. Semua kalangan masyarakat dan sektor kehidupan terdampak akibat adanya pandemi tersebut. Situasi pandemi menyebabkan masyarakat seni pertunjukan berbondong-bondong memindahkan aksi pertunjukan *live* (langsung) menjadi pertunjukan virtual. Memindahkan pertunjukan tari *live* melalui media virtual berupa video tari, tari video, film tari ataupun lainnya memiliki tantangan dan *treatment* tersendiri. Ada hal-hal baru yang perlu dipahami dan dipelajari lagi bagi seorang koreografer, tidak hanya melulu menata gerak menjadi sebuah koreografi, tetapi ada hal-hal yang perlu dipahami dan menjadi *point* penting yaitu mata kamera. Pemahaman terhadap permainan mata kamera yang baik dan menarik akan menjadikan hasil karya tari

video menjadi optimal dan dapat dinikmati oleh penontonnya.

Koreografer tergerak untuk membuat karya tari video dengan mengangkat permasalahan yang memang saat ini sedang hangat dan masih terjadi, yaitu pandemi. Karya yang berjudul “*I Will Survive*” ini diharapkan menjadi inspirasi bagi penonton untuk dapat terus *survive*, aktif, dan produktif di masa pandemi, tentunya dengan tetap mengidahkan aturan prokes yang ada. Karya ini juga merupakan karya eksperimen dalam membuat karya tari video dengan menggunakan *step making video dance* oleh Katrina Mcpherson. Karya ini belum sempurna, namun ini adalah salah satu usaha untuk membuat karya tari video berdasar pemahaman terhadap teori pembuatan *dance video* oleh Katrina.

DAFTAR SUMBER ACUAN

- Anderson, Janet. (2010) *World of Dance: Modern Dance, second edition*. Chelsea House, New York.
- Berger, Arthur Asa. (2005) *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Tiara Wacana, Yogyakarta
- Brannigan, Erin. (2011) *Dancefilm-Choreography and the Moving Image*. Oxford University Press, Inc, New York
- Brow, Jean Morison. (1998) Naomi Mindlin dan Charles H. Woodford. *The Vision of Modern Dance, In The Words of Its*

- Creators*, Second Edition. Princenton Book Company, USA.
- Dharsono. (2016) *Kreasi Artistik : Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. LPKBN. Karanganyar
- Gere, David.(2004) *How to Make Dances in an Epidemic-Tracking Choreography in the Age of AIDS*, The University of Wisconsin Press, London.
- Hadi,Y. Sumandiyo. (2004) *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. ELKAPHI, Yogyakarta.
- Hadi, Y.Sumandiyo. (2007) *Kajian Tari Teks dan Konteks*. Pustaka Book Publisher,Yogyakarta
- Hadi,Y. Sumandiyo. (2011) *Koreografi, Bentuk, Teknik, Isi*. Cipta Media bekerjasama dengan Jurusan Tari FSP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hadi,Y. Sumandiyo. (2012) *Seni Pertunjukan dan Masyarakat Penonton*. BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hadi, Y. Sumandiyo. (2017) *Koreografi Ruang Proscenium*. Cipta Media bekerjasama dengan Akademi Komunitas Negeri Seni dan Budaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hadi,Y. Sumandiyo. (2019) *Ruang Kreatif dalam Pengkajian, Penciptaan, dan Pendidikan Seni*. BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hadi,Y. Sumandiyo. (2020) *Tari Kontemporer: sebuah Fenomena Keakuan, Kekinian, Kedisinian*. ISI PRESS Bekerjasama dengan Pascasarjana ISI Surakarta, Surakarta.
- Haryono, Timbul. (2009) *Seni dalam Dimensi Bentuk, Ruang dan Waktu*. Wedatama Widya Sastra, Jakarta.
- Hawkins, Alma. (2003) *Moving From Whithin. A New Method For Dance Making* atau, *Bergerak Menurut Kata Hati* terjemahan I Wayan Dibia. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Jakarta.

- Hawkins, Alma. (2006) *Creating Through Dance* atau *Mencipta Lewat Tari* terjemahan Y. Sumandiyo HadiManthili, Yogyakarta.
- Hobart, Angela and Bruce Kapferer. (2005) *Aesthetics in Performance : Formations of symbolic construction and experience*. Berghahn Books.
- Marinis, De Marco. (1993) *The Semiotics of Performance*. Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis.
- Martono, Hendro. (2008) *Sekelumit Ruang Pentas.*, Cipta Media, Yogyakarta.
- Martono, Hendro. (2012) *Koreografi Lingkungan*. Cipta Media, Yogyakarta.
- McPherson, Katrina. (2006) *Making Video Dance: A step-by-step guide to creating dance for the screen*. Routledge, New York.
- Schechner, Richard. (2002) *Performance Studies an Introduction*. Routledge, New York.
- Smith, Jacqueline. (1985) *Dance Composition: A Practical Guide For Teacher* atau *Komposisi Tari: Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. terjemahan Ben Suharto. IKALASTI, Yogyakarta.
- Soedarsono, R.M. (2002) *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Gajah Mada University Press, Yogyakarta.
- SP, Soedarso. (2006) *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. BP ISI Yogyakarta
- Supriyanto, Eko. (2018) *Ikat Kait Impulsif Sarira: Gagasan yang mewujud Era 1990-2010*. Garudhawaca, Yogyakarta