

## **PROSES ADAPTASI PERTUNJUKAN PANGGUNG KE VIDEO: Studi Kasus Karya Tari *COLOHOK* Ciptaan Anter Asmorotedjo**

Oleh

**Ammy Aulia Renata Anny, Koes Yuliadi, M. Heni Winahyuningsih**

Program Studi Pengkajian Seni, Pascasarjana ISI Yogyakarta

Email: ammyauliarenata@gmail.com; koesyuliadi1@gmail.com; heniwie@yahoo.com

Abstrak

Pertunjukan panggung yang dialihmediakan menjadi video, merupakan contoh fenomena adaptasi dalam penciptaan karya seni. Begitupula yang terjadi dalam karya tari *Colohok*, ciptaan Anter Asmorotedjo dari Yogyakarta. Pada awal penciptaannya tahun 2014 silam, karya tari *Colohok* berbentuk pertunjukan panggung. Pada tahun 2020 dialihmediakan ke dalam format video tari, akibat kondisi pandemi Covid 19 melanda dan akses terhadap panggung pertunjukan menjadi terbatas. Kedua bentuk karya *Colohok* mengangkat topik ide penciptaan yang sama, yakni tokoh Petruk. Alih media dari pertunjukan panggung menjadi bentuk video, berdampak pada perbedaan metode penciptaan dan hasil akhir karya.

Menurut Linda Hutcheon dalam bukunya *A Theory of Adaptation*, adaptasi adalah proses repetisi akan tetapi bukan upaya duplikasi. Proses adaptasi menyangkut tiga aspek yang saling berhubungan. Transposisi yang ekstensif, dari suatu karya tertentu. Interpretasi ulang terhadap karya asal, kemudian penciptaan ulang menjadi bentuk karya baru. Ketiga, sebagai hasil resepsi intertekstual, yakni keterhubungan antara teks karya lain yang memiliki keterhubungan. Teori adaptasi ini digunakan sebagai kerangka, dalam menganalisis proses alihmedia dalam karya *Colohok*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, untuk menganalisis dan menguraikan topik penelitian. Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus, dipilih karena menyelidiki dan menganalisis sebuah karya secara spesifik dan dianggap memenuhi kriteria dalam topik penelitian ini. Data didapatkan melalui pengamatan terhadap proses kerja yang dilakukan oleh kreator dalam mengadaptasi karya, yakni berdasarkan perspektif sutradara dan videografer.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan, karya *Colohok* diresepsi dari teks Petruk dalam wujud wayang gaya Yogyakarta, adegan *gara-gara*, lakon *carangan* berjudul *Petruk Dadi Ratu*, mitos atau *kapitayan* tentang Petruk, simbol segitiga, film *Opera Jawa*, serta novel berjudul *Gerbang Nuswantara*. Re interpretasi bentuk pertunjukan panggung, dengan menetapkan tokoh, alur, dan adegan secara garis besar sama, kemudian di re kreasi dengan merespon bentuk, situasi, dan kondisi tempat pengambilan gambar yang telah ditetapkan. Pada tahap transposisi terdapat tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi terkait penyuntingan gambar berpengaruh besar terhadap hasil karya video tari *Colohok*.

Kata kunci: proses adaptasi, resepsi, re interpretasi dan re kreasi, transposisi, karya *Colohok*.

***Adaptation Process from Stage Performance in to Video.  
Case Studies COLOHOK Dance Creation of Anter Asmorotedjo.***

By

**Ammy Aulia Renata Anny**

*Abstract*

*Stage performances which are converted into videos, are example of the phenomenon of adaptation in the creation of art works. The same thing happened in the Colohok dance, created by Anter Asmorotedjo from Yogyakarta. At the beginning of its creation in 2014, Colohok dance were in the form of stage performances. In 2020 it was converted into dance video, due to the Covid 19 pandemic and access to the stage for performance was limited. Both forms of Colohok's work, raise the same idea of creation namely Petruk one of character in Javanese puppets. Transfer media from stage performances in to video forms, has an impact on differences in the method of creation and the final result of the work.*

*According to Linda Hutcheon in her book A Theory of Adaptation, adaptation is a process of repetition but not duplication. In the adaptation process, involves three interrelated aspects. First, extensive transposition of a particular work. Second is re-interpretation of the original work, then re-creation into a new form. Third, as a result of intertextual reception, between the texts of other works that have a connection. This adaptation theory, is used as a framework to analyzing the process of media transfer in Colohok's work.*

*This study uses qualitative methods, to analyze and describe the research topic. The approach used is a case study, because it investigates and analyzes a work specifically and is considered to meet the criteria in this research topic. The data is obtained through observing the work process carried out by the creator in adapting the Colohok's work, based on the perspective of the director and videographer.*

*The results of this study indicate that Colohok's works are reception from Petruk specifically in Yogyakarta-style puppets, the Gara-gara on of scene in puppet show, the carangan play entitled 'Petruk Dadi Ratu', myth or Kapitayan in Yogyakarta' people, the triangle symbol, the Opera Jawa film, and the novel entitled Gerbang Nuswantara. Re-interpreting the form of stage performances, by setting the characters, plots, and scenes in the same outline, then re-creating them by responding to the shape, situation, and condition of the shooting location that has been determined. At the transposition process, have a pre-production, production, and post-production process related to editing the image which have a big influence on the work of the Colohok dance video and make it not just a documentation work.*

*Keywords: adaptation process, reception, re-interpretation and re-creation, transposition, Colohok's work.*

## I. PENDAHULUAN

Secara umum adaptasi didefinisikan sebagai cara untuk bertahan hidup dengan menyesuaikan diri terhadap suatu kondisi. Dalam penciptaan karya seni, adaptasi dimaknai sebagai cara seorang kreator dalam meresepsi teks karya lain yang memiliki keterhubungan, kemudian menginspirasi dalam penciptaan teks karya selanjutnya. Dalam sebuah proses penciptaan, proses adaptasi tidak hanya dilakukan pada aspek ide garap saja melainkan terhadap ruang maupun media yang digunakan dalam menciptakan karya. Dengan demikian, hasil karya yang diciptakan dapat menjadi representasi sebuah peristiwa maupun kondisi yang terjadi dalam kurun waktu penciptaan karya tersebut.

Proses adaptasi, seringkali ditemui terjadi pada penciptaan karya film yang berangkat dari karya tulis atau novel. Akan tetapi fenomena ini jarang ditemui dalam penciptaan karya tari, karena mayoritas diciptakan untuk dipertunjukkan di atas panggung dan dipertunjukkan kepada penonton melalui kehadiran secara langsung. Pada umumnya pemanfaatan teknologi video adalah, untuk memenuhi kebutuhan arsip pasca pertunjukan. Maka pengambilan gambar dilakukan dengan menempatkan kamera pada posisi statis dan strategis, agar dapat merekam pertunjukan

sesuai dengan realitas yang terjadi di atas panggung.

Penciptaan video tari atau adapula yang menyebut dengan istilah film tari, sebenarnya telah dilakukan oleh beberapa koreografer ternama. Merce Cunningham seorang koreografer Amerika, pada tahun 1961 menciptakan karya bertajuk *Suite de Danses*, untuk televisi Kanada. Bahkan dalam satu kesempatan, Cunningham sendiri yang menjadi juru kameranya (Vaughan, *Envisioning Dance on Film and Video. Chapter 5*, 2002: 34).

Pina Bausch seorang koreografer berkebangsaan Jerman, pada tahun 2009 membuat proyek penciptaan film tari 3D, dengan menggandeng sutradara Wim Wenders berjudul "*PINA*". Film tari ini ditayangkan perdana pada tahun 2011, diciptakan sebagai upaya pendokumentasian perjalanan karier kepenarian Pina, namun justru sekaligus menjadi film *tribute* untuk mengenang kepergiannya pada tahun 2009.

Di Indonesia, maestro tari Sardono W. Kusumo pada tahun 1992 menciptakan sebuah film tari berjudul *Dongeng Dari Dirah*, yang diadaptasi dari pertunjukan panggung. Karya ini hasil resepsi dari kisah Calon Arang, di mana set lokasi pengambilan gambar dan para pemainnya merupakan masyarakat Bali.

Begitu pula dengan beberapa karya-karya film Garin Nugroho, seperti *Opera Jawa*, *Setan Jawa*, atau *Kucumbu Tubuh Indahku*, yang mayoritas menggunakan gerak tari sebagai ‘bahasa komunikasi’.

Pada awal tahun 2019, karya tari dalam bentuk video diunggah secara massif pada platform *Youtube*. Salah satu alasannya adalah akibat merebaknya virus Covid 19, yang melanda hampir seluruh negara. Keterbatasan akses terhadap panggung pertunjukan, pada akhirnya mendorong para koreografer untuk beralih menciptakan video tari yang tidak terbatas ruang dan waktu. Dalam penelitian ini, video tari yang dimaksud adalah karya tari yang diciptakan secara khusus melalui teknologi video. Lebih spesifik lagi yang dialihwahanakan dari pertunjukan panggung, dengan ide, konsep, dan tema yang serupa.

Fenomena ini dialami pula oleh Anter Asmorotedjo, seorang koreografer asal Yogyakarta. Pada tahun 2014 silam, Anter menciptakan sebuah karya tari berjudul *Colohok* dengan menggandeng Pardiman Djoyonegoro sebagai komposer musik. Karya panggung ini berdurasi sekitar 17 menit, dengan menggunakan konsep koreografi kelompok dengan peraga berjumlah 9 orang. Mengusung tipe tari dramatik, dimana konteks ‘isi cerita’ menjadi fokus utama dalam karya. Teks gerak tari sebagai elemen dasar dalam

koreografi kelompok, dikomposisi dengan teknik *unison* (rampak), *alternate* (selang-seling), dan *canon* (bergantian), dengan memperhatikan variasi, repetisi, level, pola lantai, dan arah hadap (Hadi, 2011: 64 – 88).

Menyikapi keterbatasan akses terhadap panggung pertunjukan dan pertemuan secara langsung, pada tahun 2020 Anter menciptakan karya video tari yang juga diberi judul *Colohok*. Proyek pembuatan video tari ini, diproduksi hasil kerjasama antara *Anterdans* (kelompok tari yang dipimpin oleh Anter) dengan Dinas Kebudayaan D.I Yogyakarta. Video tari *Colohok* berdurasi 7 menit, ditayangkan perdana pada tanggal 13 Agustus 2020 melalui akun *YouTube* Dinas Kebudayaan DIY dengan tajuk *#pentasdaringseni* dan telah mendapatkan penayangan sebanyak 2,391 ribu kali (sumber: <https://youtu.be/XkBOp3bbNuM>).

Penciptaan video tari *Colohok*, menggandeng Dika Aji Prasetya sebagai *videographer* merangkap sebagai *Direct of Photography* atau DOP dan penyunting gambar. Salah satu pertimbangan Anter memilih Dika adalah latar belakang Dika sebagai seorang penari. Bekal pengalaman tubuh tersebut, membuat Dika memiliki pemahaman lebih terhadap desain gerak, hitungan, dan peka terhadap musik iringan (wawancara Anter, 3/3/22).

Alihmedia karya dari bentuk panggung menjadi karya video tari, merupakan contoh proses adaptasi dalam sebuah karya seni. *Adaptation is repetition, but repetition without replication* (Hutcheon, 2006: 7). Perbedaan media yang digunakan dalam karya *Colohok*, tentu akan berpengaruh pada hasil akhir karya, meskipun berangkat dari satu ide yang sama, diberi judul yang sama, bahkan digarap oleh orang yang sama pula.

*Space is dematerialized. Movement is captured, commuted, transferred, and reconfigured/ rematerialized elsewhere* (Birringer, 2002: 87). *New dance, involving technologies and interactive designs from the conceptual starting point, requires a different environment for its evolution* (Birringer, 2004: 87). Fenomena ini menjadi menarik, karena penciptaan video tari dan pertunjukan panggung memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Peran *videographer, direct of photography*, serta *editor*, sama pentingnya dengan koreografer maupun sutradara. Sehingga proses adaptasi dalam karya *Colohok* akan dilihat dari perspektif kedua kreator tersebut.

### Landasan Teori

*The manipulations create an impossible contradiction between what was actually performed and what is perceived on film—without denying the nature of the real motion. The film is constructed (edited) so that a movement*

*continues across a cut smoothly, but the space “jumps” to another location, thereby asserting the “magical” power of motion over discontinuities of space and time* (Amy Greenfield dalam Mitoma, Judy., 2002: 21).

Manipulasi menciptakan kontradiksi yang mustahil antara apa yang sebenarnya dilakukan dan apa yang dirasakan dalam film—tanpa menyangkal sifat gerak yang sebenarnya. Film dikonstruksi (diedit) sedemikian rupa sehingga suatu gerakan berlanjut melintasi suatu potongan dengan mulus, tetapi ruang “melompat” ke lokasi lain, dengan demikian menegaskan kekuatan “magis” gerak atas diskontinuitas ruang dan waktu (Amy Greenfield dalam Mitoma, Judy. , 2002: 21).

Hal yang dapat dieksplorasi lebih melalui teknologi video, adalah perjalanan melintasi ruang dan waktu. Konsep ini ditemui pula pada video tari *Colohok*, di mana kreator banyak menghadirkan perlintasan ruang dan waktu. Mulai dari adegan introduksi di dalam rumah bergaya lawas, lalu beralih ke tepian pantai, gurun pasir, gunung dan bukit, hingga di sebuah ruang *cafe* modern. Terdapat pula rekayasa melalui *green screen*, berupa gambar ilustrasi gunung Merapi yang sedang meletus. Teknik ini sesuai dengan apa yang disampaikan Greenfield, tentang kemungkinan upaya manipulasi yang hanya dapat terjadi melalui video.

*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. (Mc Pherson, 2006: 24).*

Kamera adalah pemain utama dalam tarian video, sebab melalui mata kamera pemirsa melihat karya anda. Ini adalah kolaborator kunci dalam membingkai dunia tarian video. Menciptakan suasana hati dan menangkap suasana. Untuk menyampaikan emosi, menceritakan sebuah kisah, mewakili perspektif dan menjadi bagian dari tindakan. (Mc Pherson, 2006: 24)

Fenomena alihmedia dari bentuk pertunjukan panggung menjadi tayangan video dalam karya *Colohok*, dianalisis menggunakan teori adaptasi Linda Hutcheon. Hasil reinterpretasi dari teks hipogram yang mewujud pada karya yang baru, adalah poin penting yang harus dilakukan oleh kreator. Apabila karya hasil adaptasi tersebut terlalu jauh dari konsep karya sumber atau justru terlalu menyerupai karya sumber, maka penonton dapat berasumsi bahwa daya tafsir kreator tidaklah cukup memadai.

*“To adapt” is to adjust, to alter, to make suitable. This can be done in any number of ways. As the next section will explore in more depth, the phenomenon of adaptation can be defined from three distinct but interrelated perspectives, for I take it as no accident that we use the same word—adaptation—to refer to the process and the product (Hutcheon, 2006: 7 – 8).*

*1. First, seen as a formal entity or product, an adaptation is an announced and extensive transposition of a particular work or works.*

*2. Second, as a process of creation, the act of adaptation always involves both*

*(re-)interpretation and then (re-)creation;*

*3. Third, seen from the perspective of its process of reception, adaptation is a form of intertextuality.*

## II. PEMBAHASAN

Karya *Colohok* baik dalam bentuk pertunjukan panggung maupun video tari, mengadaptasi tokoh Panakawan Petruk sebagai ide penciptaan karya. Berdasarkan perspektif pewayangan Jawa serta perspektif *Kapitayan* atau kepercayaan lokal Jawa (sebut *Kejawen*) sebagai hipogram (wawancara Anter, 3/2/22). Hipogram merupakan teks sumber atau teks acuan, yang berhubungan dengan penciptaan karya selanjutnya (Riffatere, 1978: 22).

Dalam penelitian ini, proses adaptasi terlebih dahulu dibahas pada aspek resepsi atau hasil pembacaan kreator terhadap teks lain yang memiliki keterkaitan. Kedua, proses re interpretasi terhadap pertunjukan panggung kemudian menjadi proses penciptaan video tari. Ketiga, proses transposisi sebagai hasil dari kedua proses sebelumnya yang mewujud ke dalam video tari *Colohok*.

## A. Proses Resepsi

Resepsi berasal dari kata *recipere* dalam bahasa Latin serta *reception* dalam bahasa Inggris yang berarti penerimaan. Penerimaan dimaksud sebagai respons, atau hasil pemaknaan seorang pembaca terhadap suatu teks (Isnaniah, 2015: 26). Hasil dari pembacaan tersebut merupakan hak otoritas pembaca, dalam memaknai serta merepresentasikannya menjadi karya baru. Konsep resepsi semacam ini, dikemukakan oleh Wolfgang Iser tentang *implied reader* (Iser, 1978 dalam Heru, 1997: 52).

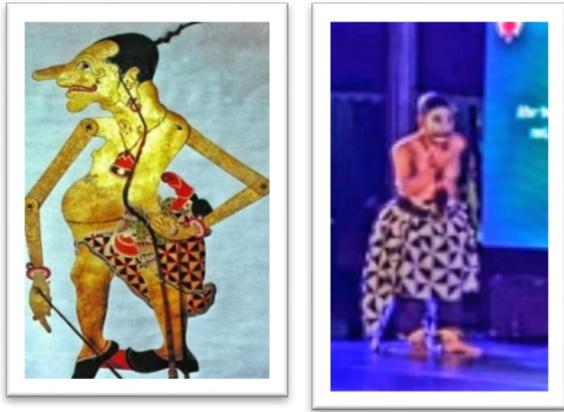
Resepsi secara empirik Anter terhadap pertunjukan wayang dan tokoh Petruk, telah melalui perjalanan panjang. Sejak kecil ia menyukai pertunjukan wayang kulit, bahkan sebelum menekuni dunia tari. Ia juga mengidolakan seorang Dalang wayang kulit Yogyakarta, bernama Ki Suparman Cermo Wiyoto (wawancara Anter, 12/4/22). Beliau merupakan ayah dari seorang dalang kondang, Ki Seno Nugroho. Jika Ki Seno Nugroho identik dengan tokoh Bagong sebagai tokoh ‘bintang’ dalam setiap lakon yang dibawakannya, Ki Suparman justru menempatkan tokoh Petruk pada posisi tersebut.

Resepsi empiris tentang Petruk, didapatkan pula dari sosok ayahnya yang bernama Pak Basis. Dimasa muda, beliau

seringkali memerankan tokoh Petruk dalam pementasan wayang orang gaya Yogyakarta. Bahkan hingga diberi julukan *Petruk'e Kotagede* oleh warga sekitar tempat tinggalnya, berkat keserupaan postur dan kepiawaiannya dalam memerankan Petruk (wawancara Anter, 4/4/22). Kedua pengalaman memorial di masa lalu ini, berperan besar dalam menumbuhkan ketertarikan Anter terhadap Petruk yang menjadi ide penciptaan dalam karya *Colohok*.

### 1. Resepsi Wujud Petruk

*Colohok, condolo kuwuk watuk*. Adalah kalimat khas, yang seringkali diucapkan oleh tokoh Petruk dalam pertunjukan *wayang wong* gaya Yogyakarta (wawancara Anter, 4/3/22). Kalimat tersebut tidak dapat diterjemahkan secara eksplisit ke dalam bahasa konvensional, namun kurang lebih memiliki makna layaknya ungkapan salam. Petruk digambarkan memiliki perbedaan anatomi tubuh yang cukup signifikan, dibandingkan ketiga anggota Panakawan lainnya. Semar dan Bagong memiliki perawakan yang pendek dan gemuk, Gareng digambarkan bertubuh pendek dan kurus. Petruk digambarkan dengan perawakan yang tinggi serta memiliki bentuk hidung yang panjang.



Gambar 1.  
Petruk dalam wujud wayang kulit (kiri) dan wayang orang (kanan) gaya Yogyakarta (doc. <http://tokohwayangpurwa.blogspot.com> )

Panakawan dalam wayang kulit gaya Yogyakarta, digambarkan memakai kain *jarik* motif *Slobok*. Berbeda dengan Panakawan gaya Surakarta, yang memakai kain motif *Kawung Picis* dan *Kawung Beton* (Sarwono, 2005: 7). Kata *Slobok* berasal dari bahasa Jawa yang memiliki arti *jembar* atau longgar, identik dengan karakter para Panakawan yang santai namun pemikirannya luas. Motif *Slobok* memiliki pola berbentuk segitiga, yang terbagi garis tengah dengan arah diagonal. Motif ini diadaptasi sebagai pola pada tata busana dalam karya *Colohok*, dengan garis yang cenderung lebih tegas.



Gambar 2.  
Motif *Slobok* (kiri) diadaptasi sebagai desain dalam tata busana karya *Colohok*

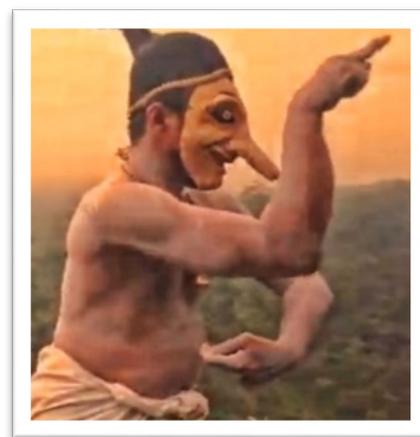
Dalam karya *Colohok*, karakter wajah Petruk diwujudkan melalui penggunaan topeng berbahan kayu yang dibuat berdasarkan fisiognomi Petruk. Penggunaan topeng dimaksudkan untuk menonjolkan bentuk hidung Petruk yang panjang, agar dapat terlihat dari berbagai sisi (wawancara Anter, 30/5/22). Penggunaan topeng dalam karya video tari pun dirasa tepat, sebab pengambilan gambar pada beberapa *scene* karya video tari *Colohok* dilakukan di alam terbuka, sehingga pemilihan ornamen atau properti untuk mendukung karakter pemain harus memiliki desain yang lebih kuat agar menjadi *point of view* bagi pemirsa.

Penciptaan topeng Petruk dalam karya *Colohok*, mengacu pada bentuk wayang kulit serta tata rias karakter Panakawan atau *geculan* dengan bentuk mulut *mesem* /tersenyum, serta bentuk hidung panjang atau *dowo/mare ulo* (Sulistiyorini, 2022: 174). Selain itu terdapat pula aksesoris berupa hidung panjang yang dikaitkan pada kedua telinga.



Gambar 3.  
Topeng tokoh Petruk (kiri), topeng penari *rampak* (kanan), dan aksesoris hidung panjang. (Doc. Lee, 2015. Diakses melalui akun Instagram @anterdans\_official)

Bahasa tubuh adalah gestur yang mempunyai makna untuk mengungkapkan ekspresi (Sri Rustiyanti, 2020: 454). Dalam pewayangan, setiap tokoh memiliki sikap tangan yang khas. Petruk digambarkan memiliki sikap jari *tuding* dan *genggaman dagelan*. *Tuding*, adalah sikap jari tangan wayang pada bagian depan di mana jari telunjuk menunjuk ke depan, sedangkan sikap *genggaman dagelan* semua jari menggenggam dengan telapak menghadap ke atas (Widagdo, 2018: 45). Sikap kedua tangan Petruk tersebut, digunakan pula dalam karya *Colohok* sebagai sikap jari pokok dalam melakukan eksplorasi gerak.



Gambar 4.  
Sikap jari *tuding* dan *genggaman dagelan* pada wayang kulit Petruk, diadaptasi sebagai sikap pokok jari dalam karya *Colohok*.

## 2. Resepsi Adegan *Gara-gara*

Adegan *gara-gara*, merupakan adegan penanda kehadiran keempat tokoh Panakawan dalam pertunjukan wayang. Di masa silam, adegan *gara-gara* merupakan adegan wajib yang harus ada dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta, sedangkan dalam pertunjukan wayang kulit gaya Surakarta hanya ditemui pada lakon tertentu saja (Sudarko, 2010: 145).

Narasi yang diucapkan oleh Dalang pada adegan ini adalah, mengisahkan tentang situasi bencana alam dan kekacauan dengan suasana yang mencekam. Usai menyampaikan narasi tersebut, para Panakawan dihadirkan dengan suasana yang menghibur, melalui wujud rupa serta tingkah lakunya yang unik dan lucu. Nuansa humoris dalam adegan *gara-gara*, berkaitan dengan fungsinya sebagai pemberi jeda istirahat setelah perjalanan panjang sejak awal pertunjukan dimulai. Pada adegan ini, Dalang biasanya juga menanggapi isu terkini yang sedang diperbincangkan melalui perantara sosok para Panakawan. Berinteraksi dengan penonton, melalui bahasa yang ringan dan mudah dipahami bahkan tidak jarang cenderung ceplis-ceplos. Dalam adegan *gara-gara* inilah, para Panakawan hidup melintasi ruang dan waktu (Thohari, 2012: 3).

Narasi *gara-gara*, kemudian diadopsi sebagai bagian introduksi dalam karya *Colohok* baik dalam pertunjukan panggung

maupun video tari. Ditandai dengan terdengarnya suara dalang ketika *kanda*, diiringi suara *cempala* (alat pemukul kotak wayang). Suara narasi *gara-gara* yang digunakan dalam karya *Colohok*, merupakan arsip rekaman suara dari Ki Suparman Cermo Wiyoto.

Resepsi terhadap adegan *gara-gara* dalam video tari juga diwujudkan secara visual dalam *scene* keempat, pada *shot* pertama dan *shot* kesepuluh. Pada *shot* pertama, diawali dengan kemunculan logo *wifi* sebagai *footage* transisi. Muncul ruang kedai kopi modern, dan beberapa manusia mengenakan topeng yang berjalan lalu lalang tanpa peduli dengan satu sama lain disunting menggunakan efek *timelapse*. Kemudian kamera diarahkan masuk ke dalam ruangan, dan terlihat seorang pemeran mengenakan setelan jas berwarna perak sedang bergerak sembari duduk di atas kursi putar.

*Shot* ini berupaya merepresentasikan dan merespons isu ataupun situasi terkini. Menggambarkan kehidupan manusia di zaman modern yang serba cepat, membuatnya menjadi acuh untuk berinteraksi terhadap kondisi sosial di sekitarnya. Gaya hidup manusia modern tidak bisa lepas dari ketersediaan sinyal internet, divisualisasikan melalui kemunculan logo *wifi*. Sedangkan efek visual *glitch* pada gambar, untuk

memvisualisasikan kendala sinyal yang seringkali tidak stabil.

Pada *shot* kesepuluh, gambar Petruk muncul dengan latar belakang gunung Merapi yang sedang Meletus melalui teknik rekayasa *green screen* (wawancara Dika Aji, editor video tari *Colohok*, 3/3/22). Adegan ini berupaya menggambarkan situasi bencana alam pada narasi adegan *gara-gara*. Divisualisasikan pula secara simbolis melalui *kayon* atau *gunungan* dengan gambar api, sehingga tampilan gambar menjadi lebih dramatis.

### 3. Resepsi Lakon “*Petruk Dadi Ratu*”

“*Petruk dadi Ratu*”, merupakan lakon *carangan* atau hasil karangan yang cukup populer di Jawa. Lakon ini mengisahkan tentang Petruk sebagai abdi yang berubah wujud menjadi seorang Raja berjudul *Tongtongot Welgeduwelbeh* berkat jimat sakti *Kalimasada*.

Hasil resepsi terhadap lakon *Petruk Dadi Ratu* dalam pertunjukan wayang, buku berjudul *Petruk Dadi Ratu* yang ditulis oleh Suwardi Endraswara, dan buku berjudul *Zaman Edan Ronggowarsito* yang ditulis oleh Ahmad Norma, dimunculkan pada salah satu *shot* dalam *scene* keempat. Petruk menggunakan *irah-irahan prabu*, yang menjadi penanda wujud seorang raja. Kemunculan Petruk dalam wujud ratu bersamaan dengan visualisasi adegan *gara-*

*gara*, sejalan dengan paham yang berlaku dalam kehidupan masyarakat Jawa terutama di Yogyakarta. Ratu atau Raja adalah ‘pemegang kuasa’, “*gung binathara bau dendha hanyakrawati*”. Bahwasanya kekuatan raja sama halnya dewa, sebagai pemelihara hukum dan penguasa di dunia (Makmur, & Widyaningrum, 2019: 148). Di mana otoritasnya dianggap mampu mendamaikan keadaan kembali, seperti semula.

### 4. Resepsi Mitos

Mitos dalam bahasa Inggris disebut dengan *myth*, yang berarti cerita yang dibuat-buat. Mitos diciptakan sebagai upaya membangun kepercayaan tentang kebenaran, meskipun kebenaran yang dibangun bersifat tidak rasional (Hendro, 2018: 24). Begitupula mitos tentang tokoh Petruk, sebagai bentuk *kapitayan* bagi masyarakat yang tinggal di sekitar lereng gunung Merapi. Mereka meyakini bahwa *Mbah Petruk* atau *Mbah Buyut* adalah *pepunden* Gunung Merapi, dan ketika Merapi meletus, masyarakat menganggapnya sebagai *nduwe gawe* atau sebuah peristiwa yang perlu disongsong bersama (Prasojo, 2018: 40).

Bagi masyarakat Jawa, gunung secara kontekstual adalah tempat bersemayamnya roh para leluhur sehingga keberadaannya haruslah dihormati (Sumardjo, 2000: 349). Gunung Merapi dianggap sebagai gunung

yang memiliki nilai magis, sehingga secara berkala masyarakat sekitar lereng Merapi bahkan Keraton Yogyakarta melakukan ritual sesaji atau *labuhan*. Pemahaman ini diobservasi secara langsung oleh kreator terhadap masyarakat yang tinggal di daerah Ketep Magelang, batas sebelah Barat gunung Merapi.

Selain itu, masyarakat Yogyakarta juga memiliki pemahaman filosofis mengenai *sumbu imajiner*. Sebuah garis maya yang membentang lurus, dari batas paling Utara yakni Gunung Merapi lalu Keraton Yogyakarta sebagai pusat dan Pantai Parangtritis sebagai batas akhir paling Selatan. Dalam kosmologi Jawa, posisi Merapi disebut dengan *Guru loka*, Keraton Yogyakarta disebut dengan *Endra Loka*, dan Laut Selatan disebut dengan *Jana Loka* (Hadi, 2014: 36). Gunung Merapi yang dijadikan sebagai simbol laki-laki, memuntahkan lahar dan alirannya menuju ke Laut Selatan yang dipercaya sebagai wilayah kekuasaan Nyi Roro Kidul sebagai simbol wanita. Pertemuan kedua unsur tersebutlah, yang secara simbolis dianggap telah ‘melahirkan’ Keraton Yogyakarta (Permono, 2021: 170). *Sumbu imajiner* ini menjadi representasi hubungan antara manusia sebagai unsur mikrokosmos, dan alam semesta sebagai unsur makrokosmos (Samaratungga, 2018: 116).

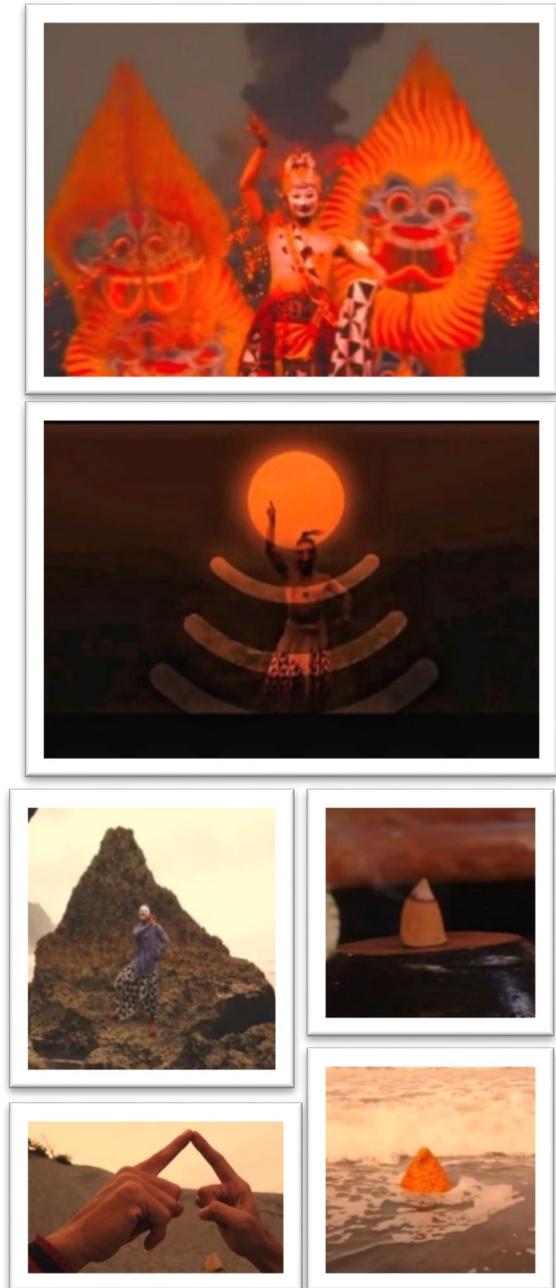
Resepsi terhadap konsep filosofi *sumbu imajiner* Yogyakarta, diwujudkan secara visual melalui pemilihan set lokasi pengambilan gambar. Lereng sekitar Merapi dimunculkan pada *scene* kedua, Pojok Beteng Wetan sebagai representasi bangunan yang terkait dengan Keraton Yogyakarta dimunculkan pada shot kedelapan dalam *scene* empat, dan pantai Parangtritis sebagai salah satu bagian dari pantai Selatan dimunculkan pada shot ketiga dan sembilan dalam *scene* empat.

## 5. Resepsi Simbol

*Wong Jawa iku nggone semu, sinamun ing samudana, sesadone ingadu manis.* Masyarakat Jawa seringkali menggunakan simbol dalam kehidupan spiritual, terutama simbol segitiga. Pola segitiga sebagai representasi dari hubungan kesatuan antara manusia - alam semesta - dan Sang Pencipta (Asmorotedjo, 2019: 5). Segitiga melambangkan konsep teologi, merupakan kesatuan tiga unsur yang membentuk konfigurasi segitiga sama sisi, dengan menempatkan Tuhan pada titik atas (puncak) sedangkan sisi bawah adalah untuk manusia dan alam (Simuh, 2000: 18, dalam: Bakri, S. & Muhadiyatningsih, S. N., 2019: 29).

Dalam pertunjukan panggung *Colohok*, simbol segitiga divisualisasikan melalui *kukusan* berukuran besar. Dalam video tari,

representasi simbol segitiga diwujudkan melalui beberapa aspek, di antaranya melalui *dupa tumpeng*. Dupa dipercaya dapat menjadi media penghantar, untuk dapat terhubung dengan dunia *transcendental*. Di masa kini, *wifi* atau jaringan internet juga menjadi penghantar untuk memasuki berbagai situs dengan akses yang tak terbatas. Logo *wifi* dimunculkan sebagai gambar transisi dari *scene* ketiga menuju ke *scene* keempat, diaplikasikan secara terbalik sehingga bentuknya menyerupai kerucut. Selain itu diwujudkan pula melalui *kukusan*, alat penanak nasi tradisional berbentuk kerucut. Sikap jari kedua pemain yang membentuk pola segitiga, jarik motif *Slobok*, *footage* gunung Merapi, batu pantai berbentuk segitiga, serta *gunungan*. Ngenani 'gunungan' amarga wujude memper kaya pucuk gunung kang lincip (Windardi 1997, dalam Sabdho, 2014: 2). *Gunungan* wayang menjadi representasi simbolis, karena bentuk ujungnya yang meruncing seperti gunung.



Gambar 5.  
Resepsi visual simbol segitiga, dalam video tari  
*Colohok*.

## 6. Resepsi Karya Film

Karya film berjudul *Opera Jawa* yang disutradarai oleh Garin Nugroho dan dirilis pada tahun 2006 silam, adalah hasil resepsi dari kisah Ramayana. Direpresentasi melalui

kisah cinta segitiga antara Setio, Siti, dan Ludiro sebagai adaptasi dari tokoh Rama, Sinta, dan Rahwana. Ketika proses karya *Opera Jawa* diciptakan pada tahun 2005, Anter turut terlibat sebagai kelompok penari putra. Proses kreatif Garin dalam menyutradarai karya serta pengalaman keterlibatan Anter secara langsung dalam penciptaan film *Opera Jawa*, diakui olehnya menjadikan film tersebut sebagai referensi yang memberi pengaruh signifikan dalam penciptaan karya video tari *Colohok*.

Secara singkat, terdapat beberapa aspek yang diresepsi video tari *Colohok* dari film *Opera Jawa*. Pertama, introduksi film *Opera Jawa* dibangun menggunakan narasi berbahasa Jawa, melalui *tembang* yang dinyanyikan oleh Slamet Gundono. Kedua, ide cerita dalam karya ini adalah merespons fenomena yang sedang marak terjadi di sekitarnya, yakni tentang kekerasan dalam rumah tangga dan ketimpangan sosial ekonomi sebagai konklusi. Ketiga, memuat simbol dengan *setting* latar yang mengadopsi budaya Jawa, serta gerak tari dan *tembang* sebagai ‘bahasa’ dalam menyampaikan pesan kepada pemirsa.

Dalam video tari *Colohok*, introduksi awal diwujudkan melalui *kandha gara-gara*, rekaman suara Ki dalang Suparman. Mengeksplorasi tokoh Petruk, adegan *gara-*

*gara*, lakon *Petruk Ratu* yang terdapat dalam pertunjukan wayang kulit. Petruk direpresentasi sebagai entitas yang melintasi ruang dan waktu, seperti makna tersirat dalam adegan *gara-gara*. Dikaitkan pula dengan fenomena masa kini, tentang pola hidup zaman modern yang serba cepat, cenderung individualis, dan bergantung pada jaringan internet untuk mengakses banyak hal. Memuat simbol dan *setting* latar yang mengadopsi budaya Jawa, serta menggunakan gerak tari sebagai narasi.

## 7. Resepsi Novel

Selain film, teks lain yang diresepsi dalam karya *Colohok* adalah sebuah novel berjudul *Gerbang Nuswantara*, edisi cetakan pertama diterbitkan pada tahun 2015. Novel karya Victoria Tunggono ini, diterbitkan oleh Kompas Gramedia dengan tebal halaman mencapai 322 lembar. Secara singkat, novel ini bercerita tentang dua remaja yang mengalami insiden aneh dan tanpa sengaja membuat mereka menemukan sebuah portal perjalanan lintas dimensi menuju ke ‘dunia lain’. Novel ini bergenre *sci fi* atau fiksi ilmiah ini, mengangkat latar belakang budaya Jawa dan kisah Kerajaan besar yang pernah ada di Indonesia. Kehidupan modern dan masa lampau yang hidup berdampingan secara adikodrati, perjalanan lintas ruang dan waktu dengan latar budaya Jawa, adalah hal yang diresepsi

dalam novel ini. Direpresentasikan secara visual dalam video tari *Colohok* melalui jalinan gambar yang memperlihatkan seolah Petruk ‘ada di mana-mana’, melintasi waktu, ruang, dan zaman.

**B. Proses Re-Interpretasi Pertunjukan Panggung dan Re-Kreasi menjadi Video Tari**

Perbedaan media yang digunakan dalam karya *Colohok*, membuat terjadi adanya penambahan, pengurangan, maupun variasi dalam penciptaan. Wujud Petruk dan mitos tentang Petruk tetap menjadi ide utama, ditambah beberapa adegan yang sebelumnya tidak ditemui dalam pertunjukan panggung. Pengurangan terjadi, salah satunya pada jumlah pemeran yang terlibat dan durasi karya. Sedangkan aspek variasi, dimunculkan melalui penyuntingan gambar pada tahap pasca produksi yang berpengaruh signifikan terhadap hasil karya.

Dalam pertunjukan panggung, koreografer lebih mengeksplorasi tentang mitos-mitos seputar sosok Petruk. Dalam video tari, sutradara lebih fokus mengeksplorasi Petruk dan perlintasan ruang dan waktu. Aspek koreografi kelompok, mendapat porsi yang dominan dalam karya panggung, sedangkan dalam video, eksplorasi gerak merespons ruang latar pengambilan gambar. Alur, pengadeganan yang dibangun, serta

penokohan dalam kedua bentuk karya ini secara garis besar masih sama, hanya dalam video tari terdapat cerita yang dibangun sebagai bingkai adegan. Berikut ini sekilas analisis proses reinterpretasi karya panggung dan re kreasi dalam karya video *Colohok*.

Pertunjukan panggung Colohok	Keterangan	Video tari Colohok	Keterangan
Adegan 1 Suara <i>kandha</i> Dalang (Narasi <i>gara-gara</i> )	panggung <i>black out</i> , tidak ada aktivitas.	Intro: <i>footage</i> dupa yang sedang terbakar. Pemeran pria lanjut usia, diperankan oleh: pak Basis. Adegan: duduk di kursi panjang, menatap lalu mengambil topeng Petruk yang terpasang di dinding, kemudian mengenakannya. Melintas waktu, kilas balik ketika masih muda.	Terjadi penambahan adegan.
Adegan 2 <i>Tembang macapat</i>	Para penari melakukan eksplorasi gerak, dengan berbagai penempatan pola lantai dan level.	Dalam video tari, tidak ada <i>tembang macapat</i> .	Adegan ini dihilangkan.

Adegan 3 Lagu Keroncong	Duet penari putra dan putri. Mengisahkan mitos roman Petruk dengan Endang Cuwiri.	<i>Scene</i> dua. Tokoh tua menjelma menjadi muda, diperankan oleh: Asita. Adegan: bertemu dengan Petruk. Melakukan gerak interaksi antara Asita dengan Petruk. Latar tempat: gurun pasir.	<b>Terjadi perubahan pemain dan adegan.</b> Persamaan: Sikap jari kedua pemain pada saat mengakhiri adegan, membentuk pola segitiga.
Adegan 4 Musik Perkusi & suling.	Gerak rampak, dilakukan oleh 4 penari putra. Menggunakan <i>hand property</i> berupa lidi.	<i>Scene</i> 3 Lokasi: tepi jurang, dengan lanskap gunung Merapi. Adegan: Penari tokoh Petruk melakukan eksplorasi gerak secara solo.	<b>Terjadi perubahan pemain dan adegan.</b>
Adegan 5 Musik siter dan suling	Satu penari berada di atas trap, eksplorasi gerak sembari menghisap rokok.  Representasi mitos Petruk dalam wujud Ki Lengkung Kusuma.  Tokoh Asita masuk, berinteraksi dengan penari.	<i>Scene</i> 4 muncul <i>footage</i> logo wifi terbalik. Latar tempat: Kedai Kopi modern  Adegan di luar ruangan: orang berlalu lalang, mengenakan topeng Petruk. Adegan di dalam ruangan: Penari bergerak mengeksplorasi ruang, mengenakan kostum setelan jas berwarna perak sebagai representasi Petruk di zaman modern. Tokoh Asita masuk, berinteraksi dengan penari.	<b>Terjadi perubahan konsep.</b>
Adegan 6 Lagu tema tentang Petruk	Lima penari putra dan dua penari putri, masuk ke panggung sambil menghisap rokok.  Mengeksplorasi karakter komikal Petruk, melalui komposisi koreografi kelompok.	Mengeksplorasi beragam ruang, mulai dari sendang/kolam air, pesisir pantai, tebing batu, gubug tepi sawah, di atas bangunan Pojok Beteng, di mana Petruk dimunculkan dalam beragam wujud. Merepresentasikan keterkaitan Petruk dengan ruang-ruang tersebut.	<b>Terjadi perubahan konsep.</b>

### C. Proses Transposisi

*Transposition can also mean a shift in ontology from the real to the fictional. From a historical account or biography to a fictionalized narrative or drama* (Hutcheon: 8). Dalam pembahasan ini, proses transposisi dipahami sebagai kerja alihmedia dari ruang nyata ke dalam ruang maya. Dimulai dari proses pra produksi, eksplorasi ruang dan konsep. Proses produksi pengambilan gambar, sudut pengambilan gambar yang digunakan, tipe *shot* yang dipilih, hingga pada tahap *editing* atau penyuntingan gambar pada proses pasca produksi. Dalam karya video, narasi yang disajikan adalah hasil dari potongan-potongan gambar yang telah dikonsepsi dan dirangkai sedemikian rupa.

#### 1. Tahap Pra Produksi

Dalam tahapan ini, proses awal yang paling penting dilakukan adalah membahas ide cerita serta *brain storming* konsep karya. Antara sutradara dan videografer, para pemain, serta segenap tim produksi yang terlibat. Kedua, menyusun naskah serta *shot list*, sebagai pedoman *shot* agar proses kerja menjadi lebih efektif dan efisien.

Karya video tari *Colohok*, sengaja diciptakan dengan melibatkan tim yang terbatas. Situasi dan kondisi pandemi Covid 19, tidak memungkinkan untuk melibatkan

lebih banyak orang. Alasan lainnya bahwa karya ini merupakan proyek eksperimen, sehingga melibatkan tim dalam jumlah terbatas dianggap lebih efektif dan efisien terutama dalam hal pembiayaan dan proses produksi (wawancara Anter, 12/3/22).

#### **a. Lokasi pengambilan gambar**

Jenis ruang *indoor* maupun *outdoor*, membutuhkan perlengkapan dan pemberlakuan yang berbeda baik secara teknis maupun non teknis. Aspek teknis meliputi jenis kamera, alat penunjang, tata cahaya hingga mode pengambilan gambar yang digunakan. Sedangkan aspek non teknis lebih mengarah pada adegan yang akan dilakukan. Seperti misalnya rangkaian gerak yang akan dilakukan, desain serta warna tata rias dan busana yang akan dikenakan, tata artistik yang akan dihadirkan, hingga ekspresi yang ingin disampaikan dalam sebuah adegan.

Beberapa lokasi pengambilan gambar dalam karya video tari *Colohok*, di antaranya terdiri dari: rumah dengan arsitektur lawasan, gumuk pasir, batu *Sela Madeg*, tepian jurang di sekitar gunung Merapi, kedai kopi Wisanggeni Kaliurang, Pantai Parangtritis dan tebing bebatuan, Sendang Titis/Sendang Semanggi (Sembungan, Bangunjiwo, Kasihan Bantul), serta area persawahan. Dengan waktu pengambilan gambar untuk ruang *outdoor*, mulai pukul 5 – 9 pagi, sedangkan pada siang

hari adalah mulai pukul 1 – 4 sore. Sedangkan malam hari, maka diperlukan penerangan tambahan di mana jumlah, arah cahaya, dan intensitas cahaya disesuaikan dengan kebutuhan konsep (wawancara Dika Aji, 2/2/22). Pertimbangan selanjutnya jika menggunakan ruang *outdoor* adalah perubahan cahaya, cuaca maupun kondisi, yang sulit diprediksi dan membutuhkan antisipasi.

#### **b. Eksplorasi Gerak**

Tipe gerak dengan pola serempak, tentu tidak akan efektif apabila dilakukan dalam ruang terbuka dengan kontur permukaan yang tidak rata seperti di atas lumpur, di dalam air, atau di atas bebatuan. Jikapun harus dilakukan, maka eksplorasi gerak dilakukan pada lokasi yang sama ataupun serupa, dengan proses latihan secara intens. Hal ini bertujuan agar gerakan yang dilakukan merupakan hasil dari pencarian yang telah disesuaikan dengan ruang yang akan digunakan.

Pertimbangan inilah yang menjadi alasan, dalam video tari *Colohok* melibatkan pendukung dengan jumlah yang terbatas. Eksplorasi gerak dalam video tari *Colohok*, ditentukan berdasarkan pada pengadeganan dalam pertunjukan panggung, serta dibingkai melalui musik iringan yang secara struktur masih sama. Barulah kemudian disesuaikan dengan bentuk ruang yang digunakan dalam

setiap *scene*, serta merespons kondisi yang ada.

Desain gerak yang diciptakan, akan berpengaruh terhadap sudut pengambilan gambar maupun ukuran *frame* yang akan digunakan. Seperti contoh, desain gerak yang menggunakan volume sempit akan lebih efektif jika menggunakan *medium shot* dan *eye level*. Sebaliknya, jika ukuran gambar menggunakan *long shot*, maka desain gerak yang digunakan lebih banyak mengeksplorasi tubuh pada bagian atas dengan volume gerak yang lebar. Pada poin inilah, diskusi antara videografer dan koreografer atau sutradara perlu dilakukan secara rinci dan spesifik.

Contohnya, dalam pertunjukan panggung pada adegan kedua, tokoh pemeran Petruk menari di atas sebuah trap dengan menggunakan desain gerak yang cenderung menonjolkan bentuk sikap/pose, sembari merespons set artistik *kukusan* berukuran besar. Sedangkan dalam video tari, adegan tersebut ditemui pada *scene* tiga. Tokoh Petruk menari secara solo, berdiri di atas sebuah batu besar yang berada di tepian jurang lereng Merapi. Menyiasati lokasi yang cukup riskan, maka gerakan dilakukan dengan diam di tempat dan eksplorasi fokus pada gerak badan dan tangan.

### c. Tahap Produksi

Tahap ini menjadi bagian penting dalam penciptaan video, dikarenakan 'bahan baku' gambar yang akan dikomposisi akan didapatkan dalam tahap ini. Di sinilah peran *shot list* sangat dibutuhkan, agar hasil gambar yang didapatkan sesuai dengan kebutuhan. Proses pengambilan gambar video tari *Colohok* dilakukan selama 3 hari, sedangkan proses penyuntingan gambar dilakukan selama 4 hari (wawancara Dika Aji, 14/6/22). Audio atau musik pengiring yang telah disiapkan, berfungsi sebagai pemandu dalam melakukan gerak maupun penanda adegan.

### d. Jenis Kamera

Jenis kamera yang digunakan dalam proses produksi video tari *Colohok*, di antaranya adalah Canon 60D 35mm f 1.8, Canon m50 15-45mm dan Dji osmo pocket (wawancara Dika Aji, 15/5/22). *Kestabilan gambar yang dihasilkan serta ukurannya yang ringkas, membuat kamera ini sesuai dengan kebutuhan untuk merekam dengan teknik moving, seperti yang terlihat pada scene kedua dan ketiga.*

### e. Arah Pergerakan Kamera

*Arah pergerakan kamera perlu dipilih berdasarkan adegan dan gerakan yang dilakukan agar dapat merekam gerakan secara maksimal dan menjadi lebih dramatis. Pada scene pertama menggunakan teknik*

*panning dari kanan ke kiri. Tujuannya adalah memperkenalkan ruang dan keadaan, kepada pemirsa. Teknik dolly atau pergerakan mendekati dan menjauhi objek, dapat ditemui pada transisi dari scene pertama menuju kedua. Kombinasi dari teknik tilting (bergerak dari bawah ke atas atau sebaliknya) dan dolly, dapat ditemukan pada scene ketiga saat objek (pemeran Petruk) menari secara solo. Tujuannya adalah untuk mengekspos desain gerak dan serta sosok yang diperankan oleh objek.*

#### **f. Jenis Ukuran Shot**

Dalam penciptaan video tari *Colohok*, pengambilan gambar banyak menggunakan jenis *extreme long*, *long shot*, serta *medium shot*. Teknik ini dipilih untuk mengekspos ruang secara menyeluruh dan menonjol dalam komposisi gambar, kemudian keterkaitan antara objek dengan ruang, serta mengekspos sosok Petruk secara lebih dekat.

#### **g. Jenis-jenis angle**

Sudut pengambilan gambar yang banyak digunakan adalah *eye level*, dengan tujuan agar pemirsa dapat menikmati gambar sesuai dengan sudut pandang yang dialami sehari-hari. Teknik *low angle* diterapkan pada *scene 2*, untuk menciptakan ilusi seolah objek berukuran besar, dan memunculkan kesan agung (Bonafix, 2011: 815) Serta dalam *scene 4* pada shot kedelapan dan sembilan,

menggunakan *high angle* untuk mengekspos desain gerak atas yang dilakukan oleh objek.

#### **h. Komposisi Gambar**

Penempatan objek dalam ruang kamera, haruslah sesuai dengan pedoman *rule of third*. Komposisi ini membagi *frame* menjadi sembilan kotak sama bagian, kemudian menempatkan *point of interest* pada garis singgung

(<https://www.bayupapz.com/fotografi-dasar-komposisi-dalam-fotografi/>, diakses pada 12/5/22).

Jika dalam panggung *proscenium*, *background* merupakan aspek penting untuk menempatkan *set property* maka dalam ruang kamera juga terdapat aspek *foreground* yang dapat memperindah hasil gambar. Dalam video tari *Colohok*, komposisi *foreground* dapat ditemukan pada *scene 4 shot* ketujuh.

#### **i. Rasio Gambar**

Rasio gambar yang digunakan dalam karya ini adalah 16:9, karena akan ditayangkan melalui *platform Youtube* yang mayoritas akan diakses melalui *smartphone*. Rasio ini dipilih, agar konten dapat dinikmati secara proporsional dan tidak terjadi distorsi visual yang akan mengurangi estetika karya (<https://www.penainfo.com>, diakses pada 12/7/22).

### 3. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini, dilakukan proses penyuntingan terhadap gambar atau biasa disebut dengan istilah *editing*. Tujuannya agar kumpulan gambar dapat terangkai secara utuh, menghadirkan kesan dramatis dan khas karena tidak dapat dilakukan pada pertunjukan secara langsung. Proses *editing* terbagi menjadi dua yakni *offline editing*, yang terdiri dari *preview* hasil gambar, serta menyusun potongan gambar. *Online editing*, yang terdiri dari *colouring*, menambahkan efek visual, *mixing audio*, dan terakhir adalah *rendering*. Program yang digunakan untuk penyuntingan gambar video tari *Colohok* adalah, *adobe premiere pro* karena memiliki fitur yang lengkap, jelas dan mudah dioperasikan (wawancara Dika Aji, 10/6/22).

Dalam proses penyusunan gambar, editor memilih menggunakan metode transisi untuk setiap perpindahan dari satu *shot* maupun *scene*. Tujuannya adalah untuk menciptakan rangkaian gambar dan cerita yang berkesinambungan secara halus. Jenis transisi yang banyak digunakan dalam video ini adalah *fade in*, *fade out*, dan *dissolve*. *Fade* adalah perpindahan dari satu gambar ke gambar lain melalui *blank*, jika *fade in* adalah dari kondisi gelap perlahan menjadi terang sedangkan *fade out* adalah sebaliknya (<https://studioantelope.com/> diakses pada

20/6/22). Metode selanjutnya yang digunakan adalah *dissolve*, yakni transisi dari gambar satu ke gambar lain secara perlahan, sehingga gambar akan terlihat saling bertumpuk satu sama lain (<https://studioantelope.com/> diakses pada 20/6/22).

Efek visual yang digunakan pada salah satu *scene* yakni efek *glitch*, efek ini memberikan kesan *error* atau gangguan pada gambar. Penggunaannya dapat ditemui pada transisi dari *scene* ketiga, menuju ke *scene* keempat. Efek ini mengilustrasikan era digital seperti saat ini (melalui logo *wifi*), yang seringkali timbul masalah akibat terkendala koneksi jaringan (wawancara Dika Aji, 15/6/22). Selain itu terdapat pula efek *cloning* dan *masking*, yang diterapkan pada *scene* dua dan *scene* empat *shot* delapan.

### III. PENUTUP

Penciptaan karya tari menggunakan media video, atau dalam penelitian ini disebut dengan video tari membutuhkan metode dan perlakuan yang berbeda dengan media panggung pertunjukan. Beberapa bentuk penyesuaian atau respons para kreator video tari *Colohok* terhadap media baru ini di antaranya durasi yang dipersingkat, adanya jalan cerita yang membingkai, serta penerapan aspek sinematografi dan penyuntingan gambar. Teknik perekaman *moving* dapat menjadi opsi menarik, dalam menciptakan video tari agar penonton seolah dapat melihat lebih dekat desain gerak tari yang dilakukan. Proses penyuntingan terhadap gambar baik secara *offline* dan *online* seperti menerapkan efek visual, warna, transisi, adalah upaya rekayasa yang dapat membuat hasil tayangan menjadi lebih estetik dan dramatis untuk membuatnya berbeda dari sekedar upaya dokumentasi saja. Sehingga karya video yang diciptakan, dapat menawarkan pengalaman menyaksikan yang berbeda bagi penonton.

### DAFTAR SUMBER ACUAN

- Adinda, G. K. P. A. (2021). "Sinema Tari Sebuah Alternatif Solusi Produksi Tari Pada Masa Pandemi". *Jurnal Pendidikan Tari*, 2 (1), 11-25.
- Alfiyanto, A. (2020). "Anak dan Ibu Cigantri: Sebuah Proses Kreatif Karya Tari Virtual dalam Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Makalangan*, 7 (1).
- Ardianto, D. T., & Riyanto, B. (2020). "Film Tari; Sebuah Hibridasi Seni Tari, Teknologi Sinema, dan Media Baru". *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35 (1), 112 – 116
- Ardianto, D. T. (2014). "Dari Novel ke Film: Kajian Teori Adaptasi sebagai Pendekatan dalam Penciptaan Film". *Jurnal Panggung*, 24 (1).
- Asmorotedjo, A. (2019). "Bali Jawi: Menghidupkan Kembali Nilai-Nilai Luhur Manusia Jawa". *Jurnal Joged*, 10 (1), 1 – 15.
- Bakri, S., & Muhadiyatiningih, S. N. (2019). "Tradisi Malam Selikuran Kraton Kasunanan Surakarta". *IBDA: Jurnal Kajian Islam dan Budaya*, 17(1), 21 – 32.
- Birringer, J. (2002). "Dance and Media Technologies". *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 24 (1), 84 – 93.
- Birringer, J. (2004). "Dance and Interactivity". *Dance Research Journal*, 36(1), 88 – 111.
- Birringer, J. (2008). "Performance, Technology, and Science". *Cambridge Journal*. New York: PAJ.
- Bonafix, D. N. (2011). "Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar". *Humaniora*, 2(1), 845 – 854.

- Brannigan, E. (2010). *Dance film: Choreography and the Moving Image*. Oxford University Press.
- Damono, S. D. (2012). *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Desanto S, D. (2016). "Super Petruk". *Jurnal Ideology*, 2(1), 170 – 175.
- Dodds, Sherril. (2001). *Dance on Screen, Genres and Media from Hollywood to Experimental Art*. New York: Palgrave Mac Millan.
- Fernanda, Carla. (TT). *Multimodality and Performance*. Book chapter X by Paula Varanda.
- Greene, Rachel. (2004). *Internet Art*. Singapore: Thames Hudson.
- Herlina, H. (2021). *Ketika Koreografi Berdialog dengan Kamera*. Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Hendro, Eko Punto. (2018). "Religiusitas Gunung Merapi". *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*. Vol 2 no.1.
- Hudoyo, S. (2011). "Representasi Desa dalam Film-Tari Dongeng dari Dirah, Analisis Semiotika Barthesian". *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 3 (1).
- Hutcheon, Linda. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, Taylor & Francis group.
- Kurmia, N. (2005). "Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap teori Komunikasi". *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 6 (2), 291-296.
- Kristeva, Julia. (1980). *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. New York: Columbia University Press.
- Mitoma, J. (2002). *Envisioning Dance on Film and Video*. New York: Routledge.
- McPherson, K. (2018). *Making Video Dance: a step-by-step guide to creating dance for the screen*. New York: Routledge.
- Mudjiono, Y. (2020). "Kajian Semiotika dalam Film". *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125 - 138.
- Narimo, S. dan Amung Wiweko., (2017). "Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Tata Rias Wajah Punakawan Wayang Orang Sriwedari Surakarta". *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, vol. 27 (1), 41 - 48.
- Prasojo, M. N. B. (2018). "Konstruksi Sosial Masyarakat Terhadap Alam Gunung Merapi: Studi Kualitatif tentang Kearifan Lokal yang Berkembang di Desa Tlogolele Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali". *Jurnal Analisa Sosiologi*, 4(2).
- Pramulia, P. (2021). "Masyarakat Disabilitas Dalam Peradaban Jawa". *Special and Inclusive Education Journal (Spesial)*, 2(1), 37-45.

- Rani, L., & Wiloso, PG (2013). Analisis Wacana Kritis dalam Pagelaran Wayang Kulit Lakon “Petruk Dadi Ratu”. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 2 (2).
- Riffatere, Michael. (1978). *Semiotic of Poetry*. Bloomington and London: Indiana University Press.
- Riyadi, T. (2014). “Sinematografi dengan Kamera DSLR”. *Humaniora*, 5 (2), 919-929.
- Saputra, Heru SP., (2009). “Transformasi Lintas Genre, Dari novel ke film dan dari film ke novel”. *Jurnal Humaniora*, vol.21 hlm. 41 - 55.
- Sathotho, S.F., Wibowo, P. N. H., & Savini, N.A. (2020). “Mise En Scene Film Nyai Karya Garin Nugroho”. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater, dan Sinema*, 17(2), 89 – 97.
- Sunarto, S. “Panakawan Wayang Kulit Purwa: Asal-usul dan Konsep Perwujudannya”. *Jurnal Panggung*, 22 (3), 298400.

