
Penataan Artistik Film Tari “Watesmantra” Berbasis Puisi

EKSPRESI:
Indonesian Art Journal
12(1) 8-14
©Author(s) 2023
journal.isi.ac.id/index.php/ekspresi
DOI: <https://doi.org/10.24821/ekp.v12i1.10207>

Zahrina Zatadini¹
Pandan Pareanom Purwacandra²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang penataan artistik film tari yang berbasis puisi berjudul “Watesmantra”. Puisi “Watesmantra” mengisahkan seorang anak yang turun ke dunia dan mencari pemaknaan dari semua ilmu pengetahuan serta pengalaman hidup yang ingin dan sudah ia dapatkan. Film Tari dikemas dengan pendekatan tradisi kontemporer. Perancangan dilakukan dengan menginterpretasi puisi dan mewujudkan visualnya dengan prinsip-prinsip desain elementer sesuai dengan tema dan konsep yang telah ditentukan. Metode yang dilakukan adalah dengan penelitian artistik, yaitu dengan melibatkan penciptaan suatu karya seni sebagai bentuk pengumpulan data atau informasi. Penelitian dilakukan dengan tahap pengamatan, analisis data, penciptaan karya seni, evaluasi dan interpretasi karya seni. Penulisan berupa deskripsi analitis dengan teori prinsip desain elementer. Analisis data bermula dengan menguraikan puisi per bait, interpretasi, dan memvisualisasikan dalam bentuk unsur rupa sebagai penanda dari makna yang akan disampaikan. Hasil dari penelitian ini adalah berupa rancangan penataan artistik dengan uraian rinci puisi yang terwujud dalam proses praproduksi.

Kata kunci: Tata Artistik, Film Tari, Desain Elementer.

Abstract

This study aims to design the artistik arrangement of a poetry-based dance film entitled “Watesmantra”. “Watesmantra”’s poem tells of a human who comes to earth and seeks meaning from all the knowledge and life experiences that he wants and got. This dance film wrapped in a contemporary tradition approach. The design is done by interpreting the poetry and realizing the visuals with elementary design principles in accordance with predetermined themes and concepts. The method used is artistik research, involving the creation of a work of art as a form of data or information collection. The research was carried out with the stages of observation, data analysis, creation of works of art, evaluation and interpretation of works of art. Writing in the form of an analytical description with the theory of design principles. Data analysis begins with a breakdown of the poem per stanza, interpretation is carried out and visualization in the form of visual elements as markers of the meaning to be conveyed. The result of this research is in the form of an artistik arrangement design with a poetry breakdown which is materialized in the pre-production process.

Keywords: Art Development, Dance Film, Design Principles.

¹ Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia.

Korespondensi: Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta. Email: zahrinazatadini@isi.ac.id

² Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia.

Email: pandanharmony@gmail.com

Pendahuluan

“Watesmantra” merupakan film tari yang bercerita tentang pertarungan di dalam diri manusia yang disimbolkan dengan perjalanan seorang pemuda di tengah hutan. Pertarungan tersebut muncul karena adanya keserakahan di dalam diri manusia untuk menjadi sosok yang paling baik dan benar, namun pemuda tersebut belum siap menghadapi kebenaran yang ada, dimana di dalamnya terdapat baik dan buruk, hitam dan putih yang saling mengisi dan berkelindan. Hingga akhirnya pemuda tersebut berakhir dengan kegilaan karena terbelit oleh pertarungan di dalam dirinya sendiri, antara dirinya yang haus akan ilmu pengetahuan bertabrakan dengan bagian dari dirinya yang serakah dan ingin menjadi yang paling benar.

“Watesmantra” yang bermakna ‘mantra pengingat batas’, dibuat sebagai pengingat bahwa manusia memiliki banyak keterbatasan dan memiliki tingkat kesiapan yang berbeda dalam menghadapi kebenaran alam semesta yang mana nilai-nilai baik dan buruk adalah sebuah spektrum yang tidak bisa dibagi secara tegas di masing-masing sisinya. Ketika manusia belum siap, manusia dapat mengalami kebingungan dan ketersesatan.

Film tari digunakan sebagai bentuk seni yang dapat menyampaikan pesan dari puisi tersebut. Dikemas dengan pendekatan tari tradisi kontemporer Jawa untuk menjunjung nilai budaya yang dekat dengan pola pikir penulis puisi dan penari. Sehingga karya ini tetap bisa berelasi dengan para penonton yang menikmati tari tradisi dan dengan pengkarya secara visual dan emosional.

Karya film ini dibangun dengan banyak penanda yang membutuhkan sebuah koneksi atau kerjasama antar tanda-tanda tersebut. Susunan teks yang terdapat dalam film merupakan fokus

utama dalam membentuk sebuah makna. Teks tersebut dapat berbentuk sebuah karakter tokoh ataupun simbol budaya, kode budaya dan narasi visual. Film tersebut jika tidak merupakan film dokumenter menyajikan ‘teks’ fiktional yang memunculkan dunia (fiktif global) yang mungkin ada (Sobur, 2013).

Film tari menawarkan opsi-opsi estetis yang tidak dapat diberikan oleh panggung. Saat ini yang perlu ditemukan adalah bagaimana kemudian proses perkawinan antara kedua proses kreatif tersebut hingga dapat membentuk sebuah film atau video tari yang tidak sebatas sebuah dokumentasi (Ratna, 2022). Proses kreatif dalam penataan artistik film “Watesmantra” melibatkan penafsiran dari teks menjadi bahasa visual. Pengembangan teks menjadi visual sangat erat kaitannya dengan simbol atau tanda-tanda sebagai pemaknaan dari teks puisi.

Maka dari itu, penataan artistik dalam film tari ini dibutuhkan untuk menjembatani kebutuhan interpretasi penafsiran dari bahasa tulis menjadi bahasa visual. Tidak dipungkiri bahwa tetap akan ada perbedaan kesan dalam dua karya seni dengan bentuk yang berbeda, justru perbedaan ini yang dapat memberikan pembaharuan bentuk karya seni, yang tadinya berupa puisi, menjadi sebuah karya baru dalam bentuk film tari.

Landasan Teori

Film tari dimaknai sebagai suatu interpretasi koreografi tarian melalui film atau video yang hasil hibridasi-nya tidak dapat dinikmati secara terpisah, baik dari sisi estetika tarinya saja atau pun sinematografinya saja. Film tari adalah sebuah koreografi tari yang dibuat khusus untuk keperluan kamera, bukan untuk kebutuhan panggung pertunjukan (Ardianto, 2014; Rousseve, 2012). Artinya, sejauh film atau video itu bukan sebagai

sebuah bentuk dokumentasi tarian, kemungkinan masuk kategori film tari masih cukup terbuka (Ardianto & Riyanto, 2020). Sehingga dapat dipahami bahwa film tari merupakan perpaduan dua media seni yang tidak hanya melihat pada bentuk akhir, namun meliputi proses penciptaan dan kemungkinan-kemungkinannya (Ratna, 2022).

Penelitian dalam perancangan penataan artistik film tari ini menggunakan prinsip desain elementer yang mengkomposisikan unsur-unsur rupa sehingga dapat menyampaikan kesan dan pesan tertentu. Desain Elementer atau yang dikenal dengan Nirmana atau Tata Visual adalah seperangkat pengetahuan dasar yang memberikan cara-cara atau metode untuk menghasilkan karya seni rupa maupun desain yang memiliki nilai keindahan (Sanyoto, 2009).

Teori yang digunakan dalam penelitian ini memiliki konsep dasar seni rupa dan desain yang terdiri dari bahan dan metode. Bahannya berupa unsur rupa, dan metodenya berupa prinsip desain yaitu: (1) Unsur Rupa, terdiri dari titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, arah; (2) Prinsip dasar seni dan desain; (3) Irama, Kesatuan, Penekanan, Keseimbangan, Proporsi. Konsep-konsep ini akan membantu proses penafsiran dari bahasa tulis menjadi bahasa gambar atau visual dengan menyusun komposisi sesuai dengan pesan, *mood* dan tujuan yang akan disampaikan.

Dalam penataan artistik terdapat kerangka kerja yang meliputi: (1) Membaca skenario yaitu proses yang dilakukan penata artistik dalam menafsirkan dan menginterpretasi puisi perbait, memecahnya dalam rincian set, scene, properti, dan wardrobe; (2) Lokasi yaitu penentuan lokasi yang dapat mendukung komposisi visual yang sudah

diuraikan (*breakdown*); (3) Jadwal yaitu penentuan jadwal dan lamanya waktu produksi; (4) *Recce* yaitu survey lokasi dan penentuan *floorplan* dan *blocking* penari serta titik kamera; (5) *Set dressing* yaitu penataan lokasi agar mendukung komposisi dan visual yang akan masuk ke dalam layar (Irwanto et al., 2019). Kerangka kerja ini yang akan mendasari tahapan dalam menentukan urutan pekerjaan dari penataan artistik dari meninjau naskah/puisi hingga ke proses produksi.

Rangkaian gambar, suara, dan dialog yang membentuk sebuah jalan cerita merupakan cara film dalam bertutur cerita. Film cenderung melibatkan konsep tanda, simbol yang berwujud visual untuk menyampaikan pesan. Tidak ketinggalan juga, film melibatkan kode budaya di dalamnya, untuk merepresentasikan konsep mental masyarakat yang ada di dalam cerita (Prasetya, 2019).

Metode dan Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian artistik, dimana penelitian ini melibatkan proses praktik/penciptaan karya sebagai bentuk pengambilan data. Penelitian berarah praktik merupakan salasatu di antara berbagai jenis penelitian artistik. Kasus yang disajikan ditujukan untuk membantu memahami proses penelitian berarah praktik secara ringkas dan praktis (Guntur, 2016).

Peneliti akan mengumpulkan data terlebih dahulu terkait materi dan bahan penciptaan karya, dalam hal ini adalah puisi dan uraian (*breakdown*) puisi yang menjadi daftar pekerjaan penata artistik. Setelah itu penciptaan Film Tari "Watesmantra" dan selanjutnya mengunggah ke youtube dan platform media sosial. Setelah itu dilakukan evaluasi

dan interpretasi karya untuk membuka ruang penelitian penciptaan lebih lanjut.

Penelitian artistik ini pada dasarnya melakukan beberapa tahapan menggunakan pendekatan teori L.H. Chapman yang dikutip Humar Sahman (1993) dalam bukunya *Mengenal Dunia Seni Rupa*, yang menjelaskan tahapan dalam proses penciptaan karya yaitu: pertama, upaya menemukan gagasan, yaitu bagaimana upaya seniman dalam mencari sumber inspirasi yang nantinya berhubungan dengan ide atau gagasan berkaryanya; kedua, tahap menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, yaitu bagaimana seniman menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awalnya yang dalam hal ini nanti berhubungan dengan pencarian bentuk, pilihan medium, alat, bahan dan teknik dan ke tiga, tahap visualisasi ke dalam media yaitu bagaimana seniman memvisualisasikannya kedalam media (Zarkasi & Tri Suwasono, 2022).

Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan penguraian (*breakdown*) puisi dan penafsiran, survei lokasi satu bulan sebelum produksi serta pertemuan dengan penari dan tim perias *wardrobe*. Produksi dilakukan dalam durasi empat jam dengan pengambilan *shot* yang padat karena mengejar pencahayaan natural siang menjelang sore yang tidak terlalu terik namun mendapat pencahayaan yang terang karena syuting dilaksanakan di dalam hutan yang cukup padat dengan pepohonan cemara pantai.

Puisi "Watesmantra" dibagi menjadi tiga fase. Fase pertama dengan bait sebagai berikut:

Scene 1: Fase Awal

*Pada suatu hari, Seorang anak manusia
pergi ke sebuah tempat,
Tempat pengharap untuk mengetahui
semua hal akan terwujud,
Di sana Hitam berteman Putih, Biru
bertopeng Merah,
Jingga bersungging Ungu.*

*Dia melihat banyak orang masuk Pintunya
megah, yang menjaga ramah.
Suguhannya begitu banyak,
Garam bisa jadi manis,
Gula bisa jadi asin.
Tergantung apa yang ingin dia rasakan.*



Gambar 1. *Wardrobe* yang dikenakan mencerminkan kesederhanaan dengan warna coklat, perhiasan kayu dan sampur kuning sebagai penyeimbang warna dengan latar.

Pada fase ini diceritakan, manusia yang digambarkan sebagai pemuda memasuki alam dunia yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Ia mencoba memahami berbagai perspektif, pola pikir, dan perasaan. Konsep visual ditafsirkan dengan penari yang memasuki sebuah hutan rimba yang memiliki gerbang pepohonan, sebagai simbol memasuki sebuah dunia yang baru bagi sang pemuda. Penari memasuki hutan dan menari di dalamnya. Komposisi dominan yang dihadirkan adalah simetris, asimetris dan anomali. Anomali dihadirkan dengan pengambilan gambar jauh dari penari, agar terlihat keseluruhan lingkungan penari, sehingga penari nampak kecil di dalam hutan, sebagai simbol dari kecilnya manusia dalam hutan rimba ilmu pengetahuan. *Wardrobe* yang dikenakan

mencerminkan kesederhanaan dengan warna coklat, perhiasan kayu dan sampur kuning sebagai penyeimbang warna dengan latar.

Fase Pertama atau *Scene 1* memiliki detail *breakdown* yakni: (1) *Set*: Hutan Cemara Pantai Mlarangan Asri Kulon Progo; (2) *Props*; (3) *Wardrobe* yaitu Jarik motif parang kecil dipadu dengan kembang coklat dan sampur kuning, perhiasan kayu. Rias rambut sanggul dengan tambahan rambut terurai Panjang.

Scene 2: Fase Transisi

Fase Kedua divisualkan sebagai fase transisi dimana sang penari membawa bunga setaman sebagai simbol dari penyucian diri dan manusia yang digambarkan sebagai penari memasuki perang batin yang ada di dalam dirinya, antara dirinya yang haus akan ilmu pengetahuan dan keserakahan yang membangkitkan egonya untuk merasa paling benar.

*Dilahapnya sebanyak mungkin,
Apa pun yang ingin dia rasakan,
Mencari kebenaran atas apa pun,
Menjadi yang paling paham dan mengerti,
Tapi semakin ia melahapnya, semakin ia tercekik.*

*Sakit dan nyeri sampai ke dada.
Haruskah ia menangis atau murka?
Ia tidak tahu,
Bahwa kebenaran tidak bisa dilahap sepotong saja.*

Fase transisi ini penting dihadirkan beberapa simbol yang menggambarkan adanya dua alam, sehingga secara visual akan dihadirkan potongan visual dengan visualisasi penari yang berjalan makin masuk ke dalam hutan dengan membawa bokor berisi bunga setaman. Topeng yang dipakaikan pada fase transisi ini menjadi simbol dari perang batin yang dialami, adanya perbedaan apa yang terlihat diluar

diri dan di dalam diri manusia. Apa yang dikatakan tidak sesuai dengan apa yang ada di batin.

Fase transisi ini menjadi *Scene 2* dengan *breakdown* berikut.

- Set*: Hutan Cemara Pantai Mlarangan Asri Kulon Progo (gambar *Floorplan*) (Gambar SC)
- Props*: Bokor kembang setaman, Bunga Setaman, Topeng.
- Wardrobe*: pertama, Jarik motif parang kecil dipadu dengan kembang coklat dan sampur kuning, perhiasan kuning. *Hair do* sanggul dengan tambahan rambut terurai panjang; kedua, Kebaya brukat putih.



Gambar 2. Visualisasi fase transisi dengan komposisi simetri

Komposisi yang muncul pada *scene 2* ini masih sama, yaitu dengan munculkan anomali dengan pengambilan gambar jauh dari penari, agar terlihat keseluruhan lingkungan penari, untuk menampilkan lingkungan hutan yang luas dan dalam sehingga penari terkesan kecil dan asing. Prinsip keseimbangan juga digunakan untuk menggambarkan sang penari diantara kekosongan sekaligus keramaian, hutan digambarkan sebagai alam dunia yang penuh dengan pengalaman, namun manusia yang divisualkan sebagai penari ini tetap merasa kosong.

Scene 3: Fase Puncak

Fase terakhir yaitu fase puncak, digambarkan sebagai fase dimana terjadi

katarsis dari perang batin yang ada di dalam dirinya. Dalam fase ini ditangkap sebagai fase keterpurukan atau ketersesatan, manusia masuk dalam paradoks karena jatuh dalam perasaan dan pemikiran yang terlalu dalam. Fase ini diharapkan menemukan dan menyadari bahwa manusia memiliki batas dan hal tersebut sangat manusiawi. Dan diperlukan kebijakan untuk berada dalam 'batas' yang ada di dalam diri.

*Tadinya ia hanya ingin bahagia Mencari
sebuah penyembuh untuk luka
Obat bisa menjadi racun. Racun bisa
menjadi obat.
Membuatnya mabuk dan tidak bisa
membedakan Mana yang nyata dan
yang tidak.*

*Dia lupa sebuah mantra,
Diaduk aduknya batin,
Mencari mantra yang telah tenggelam
dalam ego,
Terbelit akar pengakuan,
Hanyut dalam gamang,
Musnah dalam perang,
Melawan dirinya sendiri.*



Gambar 3. Skema warna yang digunakan adalah coklat, kuning dan putih, pemilihan warna ini dimaksudkan sebagai penyeimbang warna dari background hutan yang berwarna hijau.

Fase puncak ini menjadi *scene 3* dalam *breakdown* yang meliputi:

- a. *Set*: Hutan Cemara Pantai Mlarangan Asri Kulon Progo (gambar *Floorplan*) (Gambar SC)
- b. *Props*: Jarik, topeng
- c. *Wardrobe*: Jarik motif parang kecil dipadu dengan kembangan

coklat, kebaya brukat putih dan sampur kuning, perhiasan kuningan. *Hair do* sanggul dengan tambahan rambut terurai Panjang.

Kebaya putih dan topeng putih digunakan sebagai penyeimbang warna dalam komposisi visual dan secara simbolik juga menggambarkan fase perang batin dalam diri manusia. Perbedaan dihadirkan pada *wardrobe* yang tadinya hanya kembangan, jarik dengan asesoris kayu, menjadi penari dengan kebaya brukat putih dan asesoris kuningan. Visual tersebut menggambarkan manusia yang tadinya polos dan sederhana namun semakin lama merasa ingin diakui dan merasa paling benar.

Komposisi dalam *Scene 3* juga menggunakan dominan pengambilan gambar jauh dari penari, agar terlihat keseluruhan lingkungan penari dengan prinsip keseimbangan simetris untuk kesan kosong dan ramai sekaligus.

Simpulan

Hasil dari proses penelitian artistik Film Tari "Watesmantra" yang berdurasi 7 menit 20 detik ini didapatkan bahwa penataan artistik dalam penciptaan karya ini sangat diperlukan penafsiran yang mendalam dari karya puisinya. Puisi "Watesmantra" menggambarkan siklus kehidupan manusia pada sebuah pencarian kebenaran. Siklus kehidupan ini sangat universal dan bisa dialami oleh kebanyakan orang, sehingga diberi penggambaran visual yang familiar dan dekat dengan dunia penikmat film dan tari.

Pemilihan komposisi dengan prinsip anomali menggambarkan kesan keterasingan dalam keramaian dan penuhnya kehidupan. Manusia dalam hal ini digambarkan sebagai penari merupakan satu kesatuan dalam hutan rimba ilmu

pengetahuan. Hutan cemara pantai Mlarangan Asri dipilih sebagai lokasi untuk membangun suasana ‘hutan rimba ilmu pengetahuan dan pengalaman’ di dunia, terasa asing, *extradaily* namun familiar sekaligus karena suasananya yang padat dengan pepohonan tinggi, dengan ranting khas cemara pantai yang menjulur ke atas dan akar-akar yang mencuat. Walaupun padat dengan pepohonan, set dipilih pada area dengan pencahayaan yang cukup, matahari tetap bisa masuk namun tetap teduh.

Wardrobe dan *props* yang digunakan lebih ditekankan pada perbedaan fase, dari fase awal, transisi dan puncak. Skema warna yang digunakan adalah coklat, kuning dan putih, pemilihan warna ini dimaksudkan sebagai penyeimbang warna dari *background* hutan yang berwarna hijau. Warna kuning pada sampul menjadi *point of interest* dari *framing*, agar sang penari tetap menjadi tampak anomali atau asing secara komposisi visual dan juga makna puitik dari lingkungan di sekitarnya. Diharapkan dari hasil penciptaan film tari “Watesmantra” dengan basis penelitian tata artistik ini dapat berkontribusi dalam bidang film dan desain serta bisa membuka peluang penelitian dan penciptaan seni selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Ardianto, D. T. (2014). *Risang Tetuka; Adaptasi Lakon Gathotkaca Lahir ke Dalam Film Tari*. PPs ISI Yogyakarta.
- 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.
<https://doi.org/10.31091/mudra.v35i1.856>
- Guntur. (2016). *Metode Penelitian Artistik* (A. N. Panindias (ed.)). ISI Press.
- Humar, S. (1993). *Mengenal Dunia Seni Rupa*. IKIP Semarang Press.
- Irwanto, N. K., Tsabieth, M. (2019). *Tata Artistik TV*. Graha Ilmu.
- Prasetya, A. B. (2019). *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*. Intrans Publishing.
- Pramastuti, P. R. (2022). *Persilangan Konsep dan Bentuk antara Film dan Tari dalam Penciptaan Film Tari “Auto.No.Me.”* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana. Elemen-elemen Seni dan Desain* (Second Ed). Jalasutra.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Rosda.
- Zarkasi, M. S., & Suwasono, B. T. (2022). Teknik Pounding Pada Ecoprint Sebagai Sumber Isnpirasi Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis Abstraksi Wayang. *Acintya: Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 14(1).
<https://doi.org/10.33153/acy.v14i1.4327>