

KARYA SHORT DANCE FILM "PATAH" SEBAGAI BENTUK TRANSFORMASI DIGITAL TARI KONTEMPORER

Dinda Ajeng, Saian Badaruddin, Muhammad Rifky
Departemen Pendidikan Tari, Universitas Pendidikan Indonesia,
Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Isola, Kec Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat, 40154, Indonesia.
E-mail: dindapermata471@gmail.com, Badaruddinsaian@upi.edu muhamadrifkiilhami001@gmail.com

Abstrak

Dalam gelombang digitalisasi yang kian masif hari demi hari, seni dan budaya khususnya seni tari mulai meluntur dewasa ini. Artikel ini merupakan bentuk sikap terhadap kelunturan produk produk kebudayaan dalam gelombang digitalisasi yang kian masif. Karya short dance film "PATAH" menjadi bentuk realisasi dari sikap tersebut. Artikel ini bertujuan untuk membuktikan bahwa seni budaya khususnya seni tari yang konservatif dan sulit merelevansikan diri terhadap perkembangan zaman menjadi seni budaya yang adaptif dan terbuka. Artikel ini ditulis menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu dengan cara observasi, analisis visual, analisis konten, studi banding hingga wawancara terpusat. Artikel ini tentu mendapatkan hasil yang diantaranya seni dan budaya khususnya seni tari dapat tetap relevan dan terbuka terhadap transformasi digitalisasi, tentu pula hasil ini bersamaan dengan tantangan yang mesti dihadapi. Karya short dance film "PATAH" Berhasil menembus nilai-nilai konservatif dan kuno yang selama ini melekat pada seni dan kebudayaan khususnya seni tari berkat kolaborasinya dengan produk digitalisasi, karya ini pula menunjukkan keberpihakan seni dan kebudayaan terhadap transformasi digitalisasi. Tantangan yang dihadapi bukanlah hal yang mudah seperti halnya seni dan kebudayaan yang tidak terbuka terhadap perkembangan zaman, nilai-nilai konservatif dan sebagainya. Tetapi dengan karya short dance film "PATAH" Adalah bentuk jawaban dari tantangan tersebut sekaligus secara intrinsik merupakan bentuk ajakan bahwasanya ketika gerakan kolaborasi ini dijalankan secara bersama-sama, akan perlahan menghapus tantangan ini.

Kata Kunci: Short Dance Film, Transformasi Digitalisasi, Contemporary dance.

PENDAHULUAN

Saat ini, kita hidup di era dimana perkembangan teknologi memberikan berbagai kemudahan dalam aktivitas kehidupan manusia. Menurut Roger dalam Fatah (2008), Badaruddin dan Masunah (2023, hlm. 550) teknologi adalah suatu rancangan atau desain untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dengan hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan. Jacques Ellul dalam Muntaqo (2017) mendefinisikan teknologi sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisien dalam setiap kegiatan manusia. teknologi digital adalah

sebuah teknologi yang menggunakan sistem komputerisasi untuk memastikan suatu sistem operasi dapat berjalan secara otomatis.

Dalam perkembangannya digitalisasi memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri, berdasarkan penelitian yang kami lakukan terdapat kelebihan dari digitalisasi yaitu Digitalisasi pendidikan mengoptimalkan penggunaan platform dan media digital dalam memberikan materi (Badaruddin, 2023, hlm 4). Sebut saja, pembelajaran interaktif dari video, animasi, dan simulasi. Model pembelajaran interaktif dapat menghasilkan efisiensi terhadap siswa dan mahasiswa untuk memahami konteks

budaya tari secara literal maupun non literal. Namun terdapat beberapa tantangan yang cukup terjal saat era digitalisasi yang diantaranya; keseimbangan, keselamatan dan keamanan, perundungan siber, hak cipta dan plagiarisme (Badaruddin, 2023).

Banyaknya argumen yang berbicara bahwa teknologi digital memiliki banyak kekurangan dibandingkan kelebihanannya sendiri. Dalam artikel ini, dilakukan penelitian terhadap sebuah karya short dance film sebagai salah satu contoh transformasi digitalisasi untuk menimbang efisiensi kekurangan dan kelebihan dari adanya digitalisasi.

METODE

Menurut Denzin & Lincoln (1994) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Erickson (1968) menyatakan bahwa penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. Alat pengumpul data atau instrumen penelitian dalam pembuatan artikel ini adalah si peneliti sendiri. Artinya, data yang dikumpulkan bersifat alamiah, berbentuk keterangan atau gambar kegiatan secara menyeluruh dan bermakna. Dokumentasi yang berbentuk foto, rekaman audio, dan audio visual sangat dibutuhkan, dengan maksud agar dapat digunakan sebagai dokumentasi dalam pengolahan data.

Dokumentasi merupakan pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kutipan, dan bahan referensi. Beberapa metode penelitian yang dilakukan dalam penyusunan artikel ini diantaranya; Observasi pada metode ini dilakukan survei literatur terhadap sebuah karya dalam konteks budaya tari dan karya yang dimaksud adalah short dance film "PATAH" selanjutnya, analisis visual. Analisis yang dilakukan adalah menarik irisan antara teknik pengambilan gambar dengan

keindahan karya short dance film "PATAH". Ketiga analisis konten, pada bagian ini dihasilkannya irisan dari metode sebelumnya yang mana irisan tersebut adalah karya short dance film "PATAH" merupakan bentuk dari transformasi digitalisasi dalam konteks budaya seni tari. Keempat, melakukan studi perbandingan yaitu menimbang efisiensi dari digitalisasi. Melalui karya "patah" yang memiliki irisan antara digitalisasi dengan konteks budaya seni tari dapat dijadikan sebagai pendekatan dalam metode pembelajaran untuk pendidikan seni tari di era digitalisasi. kelima wawancara terpusat, pada bagian ini dilakukan wawancara secara fleksibel dan terbuka untuk memperoleh interpretasi karya dengan korelasi yang relevan dengan transformasi digitalisasi dalam konteks budaya tari. Dan terakhir melakukan penyusunan artikel berdasar temuan dan analisis data serta menyertakan ilustrasi visual dari short dance film "patah" untuk mendukung argumentasi dalam artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dalam Pembuatan short dance film "patah" ini melalui beberapa tahapan, diantaranya;

1. Pencarian gagasan dan ide pada tahapan ini, merupakan adaptasi dari berbagai pemikiran yang kemudian diolah menjadi sebuah konsep cerita.
2. Menentukan alur dan teknis pada konsep yang sudah dirancang. penari mulai merancang konsep alur cerita dan teknis pengambilan gambar yang akan disajikan.
3. Melakukan eksplorasi gerak pada tahapan ini, penari melakukan eksplor gerak dari berbagai referensi yang menjadi penggambaran perasaan yang sesuai dengan ide cerita yang diangkat.
4. Melakukan rancangan rias, busana dan musik pada tahapan ini, penari menentukan bagaimana rancangan rias, busana, visual dan musik yang akan dipilih untuk meningkatkan intensitas dan mendukung narasi gerakan tari.
5. Teknik pengambilan video dan pengeditan video, pada tahapan ini dilakukan tahap

pengambilan video melalui beberapa teknik yaitu, medium shoot, long shoot, dan close up.	4	shoot	musik	
Dalam short dance film ini sebagian besar menggunakan beberapa efek visual untuk menciptakan kesan tertentu.	6	close up	Instrumen musik	Tanpa narasi
Storyline merupakan alur atau rangkaian peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya sastra, film, atau media lainnya. Ini mencakup elemen-elemen seperti plot, karakter, konflik, dan pengembangan cerita yang digunakan untuk mengarahkan narasi dan memberikan struktur pada cerita. Storyline adalah kerangka dasar yang memungkinkan penonton atau pembaca untuk mengikuti dan memahami cerita yang sedang diceritakan.	15	close up	Instrumen musik	Tanpa narasi
	3	long shoot	Instrumen musik	Langit biru yang berubah menjadi awan pekat merupakan pertanda bahwa bahagia yang hadir seketika lenyap menjadi hancur dan nestapa

Tabel 1. Rancangan Storiline Short dance movie "PATAH"

Scene	Durasi (detik)	Video	Audio	Narasi						
1	4	medium shoot	Instrumen musik	Tanpa narasi	9	Bagian 8	13	long shoot	Instrumen musik	Tanpa narasi
2	12	medium shoot	Instrumen musik	Tanpa narasi	10	Bagian 9	2	long shoot	Instrumen musik	Tanpa narasi
3	28	long shoot	Instrumen musik	Tanpa narasi						Melalui gerakannya, penari memvisualisasikan sebuah perasaan kehancuran selepas orang yang dicintainya berpaling pada yang lain
4	37	medium shoot	Instrumen musik	Melalui gerakannya, kedua penari mencoba menceritakan kembali bagaimana semua berawal sebelum kehancuran yang mereka sebut "orang ketiga" hadir	11	Bagian 10	30	long shoot	Instrumen musik	Tanpa narasi
5	9	medium shoot	Instrumen musik	Tanpa narasi	12	Bagian 11	24	close up	Instrumen musik	Tanpa narasi
					13	Bagian 12	23	long shoot	Instrumen musik	Pada adegan ini, ditunjukkan

Storyboard merupakan suatu alat visual yang digunakan dalam produksi film, animasi, dan multimedia untuk merencanakan urutan gambar atau adegan secara berurutan. Biasanya, storyboard terdiri dari panel-panel gambar yang menggambarkan bagaimana adegan akan terlihat. Jadi, storyboard ini diperlukan untuk mengetahui bagian mana yang menggunakan teknik atau metode-metode pengambilan dalam sebuah short film atau film.

Tabel 2. Rancangan Storiline Short dance movie "PATAH"

No	Adegan	Durasi
1.		Durasi: 4" Lokasi: Sound FX: Instrumen musik Efek: Shirley: realistic vision Teknik: long shoot Pengambilan: dari bawah Gambar: pohon Aktor: -
2.		Durasi: 12" Lokasi: tangga taman barety Sound FX: Instrumen musik Efek: Shirley: realistic vision Teknik: long shoot Pengambilan: dari depan Gambar: penari perempuan Aktor: 4 orang perempuan
3.		Durasi : 28" Lokasi : Pelataran isola Sound FX : Instrumen musik Efek : Shirley :realistic vision Teknik : long shoot Pengambilan : dari depan Gambar : penari perempuan Aktor : 1 orang perempuan
4.		Durasi : 37" Lokasi : Pelataran isola Sound FX : Instrumen musik Efek : Shirley : realistic vision Teknik : long shoot Pengambilan : dari depan Gambar : penari perempuan dan laki-laki Aktor : 1 orang perempuan dan 1 orang laki-laki
5.		Durasi : 9" Lokasi : Pelataran isola Sound FX : Musik tari kontemporer Efek : Shirley : realistic vision Teknik : medium shoot Pengambilan : dari depan Gambar : Penari perempuan Aktor : 4 orang

	penari perempuan		Efek : Shirley : realistic vision Teknik : long shoot Pengambilan : dari bawah Gambar : Langit Aktor : -	
6.		Durasi : 6" Lokasi : Pelataran isola Sound FX : Instrumen Musik tari kontemporer Efek : Shirley : realistic vision Teknik : close up Pengambilan : dari arah depan bagian bawah Gambar : Kaki Aktor : 4 orang penari perempuan	9. 	Durasi : 13" Lokasi : Pelataran isola Sound FX : Musik tari kontemporer Efek : Shirley : realistic vision Teknik : long shoot Pengambilan : dari arah depan Gambar : Penari perempuan dan laki-laki Aktor : 1 orang perempuan dan 1 orang laki-laki
7.		Durasi : 15" Lokasi : Pelataran isola Sound FX : Musik tari kontemporer Efek : Shirley : realistic vision Teknik : medium shoot Pengambilan : dari arah depan Gambar : penari perempuan dan laki-laki Aktor : 1 orang perempuan dan 1 orang laki-laki	10. 	Durasi : 2" Lokasi : Pelataran isola Sound FX : Musik tari kontemporer Efek : Shirley : realistic vision Teknik : long shoot Pengambilan : dari arah bawah Gambar : Langit Aktor : -
8.		Durasi : 3' Lokasi : Pelataran isola Sound FX : Musik tari kontemporer	11. 	Durasi : 30" Lokasi : Pelataran isola Sound FX : Musik tari kontemporer Efek : Shirley : realistic vision Teknik : long shoot

		<p>Pengambilan : dari arah samping</p> <p>Gambar : penari perempuan</p> <p>Aktor : 1 orang penari perempuan</p>		<p>dari arah depan</p> <p>Gambar : siluet penari perempuan dan laki laki</p> <p>Aktor : 1 perempuan dan 1 laki laki</p>
12.		<p>Durasi : 16"</p> <p>Lokasi : Pelataran isola</p> <p>Sound FX : Musik tari kontemporer</p> <p>Efek : Shirley : realistic vision</p> <p>Teknik : medium shoot</p> <p>Pengambilan : dari arah samping</p> <p>Gambar : penari perempuan</p> <p>Aktor : 1 orang perempuan</p>	15.	<p>Durasi : 21"</p> <p>Lokasi : Pelataran isola</p> <p>Sound FX :</p> <p>Efek : Shirley : realistic vision</p> <p>Teknik : medium shoot</p> <p>Pengambilan : dari arah atas</p> <p>Gambar : 3 orang perempuan</p> <p>Aktor : 3 orang perempuan</p>
13.		<p>Durasi : 7"</p> <p>Lokasi : Pelataran isola</p> <p>Sound FX :</p> <p>Efek : Shirley : realistic vision</p> <p>Teknik : close up</p> <p>Pengambilan : dari samping</p> <p>Gambar : penari perempuan</p> <p>Aktor : 1 orang penari perempuan</p>	16.	<p>Durasi : 16"</p> <p>Lokasi : kolam pelataran isola</p> <p>Sound FX :</p> <p>Efek : Shirley : realistic vision</p> <p>Teknik : long shoot</p> <p>Pengambilan : dari arah depan atas</p> <p>Gambar : penari laki laki</p> <p>Aktor : 1 laki laki</p>
14.		<p>Durasi : 23"</p> <p>Lokasi : Pelataran isola</p> <p>Sound FX :</p> <p>Efek : Shirley : realistic vision</p> <p>Teknik : long shoot</p> <p>Pengambilan :</p>	17.	<p>Durasi : 27"</p> <p>Lokasi : pinggir kolam</p> <p>Sound FX :</p> <p>Efek : Shirley : realistic vision</p> <p>Teknik : long shoot</p> <p>Pengambilan : dari arah</p>

		<p>samping Gambar : 3 perempuan Aktor : 3 perempuan</p>		<p>shoot Pengambilan: dari depan Gambar: penari perempuan Aktor: 1 orang perempuan</p>
18.		<p>Durasi : 17" Lokasi : Pelataran isola Sound FX : Efek : Shirley : realistic vision Teknik : medium shoot Pengambilan : dari arah samping Gambar : perempuan yang sedang duduk Aktor : 1 orang perempuan</p>	21	 <p>Durasi: 4" Lokasi: pelataran isola Sound FX: Efek: Shirley: realistic vision Teknik: long shoot Pengambilan: dari arah depan Gambar: siluet penari perempuan dan laki laki Aktor: 1 perempuan dan 1 laki laki</p>
19.		<p>Durasi: 8" Lokasi: Pelataran isola Sound FX: Efek: Shirley: realistic vision Teknik: close up Pengambilan: dari samping Gambar: penari perempuan Aktor: 2 orang perempuan</p>	22	 <p>Durasi: 33" Lokasi: pelataran isola Sound FX: Efek: Shirley: realistic vision Teknik: long shoot Pengambilan: dari arah atas Gambar: penari perempuan yang sedang mematahkan ranting Aktor: 1 perempuan</p>
20.		<p>Durasi: 14" Lokasi: Pelataran isola Sound FX: Efek: Shirley: realistic vision Teknik: medium</p>		

Teknik pengambilan video dan pengeditan video pada tahapan ini, dilakukan tahap pengambilan video melalui beberapa teknik yaitu, medium shoot, long shoot, dan close up. Dalam short dance film ini sebagian besar menggunakan beberapa efek visual untuk menciptakan kesan tertentu. Video pertunjukan tari yang berdurasi 5.45 detik dan menceritakan kisah cinta 3 babak ini memvisualisasikan berbagai macam emosi lewat tarian dan ekspresi, bermula ketika semua terasa begitu sempurna hingga bermuara menjadi perasaan terkianati dan nestapa.

PEMBAHASAN

Dalam penulisan artikel ini penulis memahami bahwasanya konteks budaya seni tari dapat dimuat dalam bentuk digitalisasi pada karya short dance film "PATAH". Adapun bentuk realisasi tersebut sebagai berikut;

1. Pengangkatan Isu

Adalah sebuah karya tari film yang berdasar pada penggabungan elemen seni tari dan sinematografi. Karya ini sarat akan pendalaman emosional dengan memperlihatkan perjalanan batin seorang melalui gerakan tari yang indah dan ekspresif. Narasi dalam film ini menarik benang merah antara luka, trauma kecewa, hingga akhirnya menemukan pijar cahaya. Karya ini pula adalah karya seni yang menggabungkan keindahan seni tari dengan kekuatan narasi.

2. Konsep dan Koreografi

Mempersiapkan konsep secara komprehensif mulai dari Tema, Alur cerita, Tata rias dan busana, Kamera, Lokasi, Musik, dan eksplorasi gerak tari.

3. Lokasi Pengambilan Gambar

Mengambil latar tempat di pelataran gedung isola. pemilihan lokasi ini berdasarkan pada konsep pencahayaan yang dramatis akan menambahkan kedalaman pada cerita yang disampaikan dalam karya ini. Bahwa pelataran gedung isola adalah tempat yang paling tepat untuk mengungkap konsep tersebut.

4. Korelasi

Short dance film patah merupakan bentuk implementasi dari konteks budaya seni tari. Karya ini mengkonversikan nilai nilai pada

budaya seni tari menjadi bentuk Digitalisasi.

Video pertunjukan tari yang berdurasi 5.45 detik dan menceritakan kisah cinta 3 babak ini memvisualisasikan berbagai macam emosi lewat tarian dan ekspresi, bermula ketika semua terasa begitu sempurna hingga bermuara menjadi perasaan terkianati dan nestapa. "Patah" adalah sebuah karya tari kontemporer yang mengungkapkan berbagai emosi didalamnya. Setiap gerak yang dilakukan oleh para penari merupakan ungkapan perasaan yang dialami baik kehancuran, kesedihan maupun kebahagiaan. Penggabungan budaya tari dengan teknologi digital, seperti yang ditemukan dalam film "Patah," memiliki implikasi yang signifikan dalam pengembangan seni tari dalam era digitalisasi.

Dalam prakteknya, Seni tari kerap dianggap seni yang konservatif, dimana pelaksanaannya jauh dari kemajuan teknologi. Melalui karya short dance film "PATAH" ini, Penulis memahami bahwasanya budaya seni tari dalam konteks cakupannya yang luas dapat melebarkan sayap ke arah digitalisasi. Karya short dance film "PATAH" ini, bentuk realisasi dari budaya seni tari yang konservatif menuju seni tari yang digital, dengan kata lain modernisasi dapat terjadi dalam berbagai aspek, termasuk seni tari. Budaya seni tari yang erat kaitannya dengan nilai nilai tradisionalitas kini bisa mengadaptasi nilai modernitas, salah satunya lewat karya "PATAH" ini. Penggabungan antara ide cerita, konsep Video dan eksplorasi gerak tari dieksekusi dengan matang tanpa mengurangi nilai pada budaya seni tari itu sendiri. Dengan kata lain, kompleksitas antara seni, gerak dan visual tersaji secara terstruktur. Dan berikut Adalah pemaparan dari proses pembuatan short dance film ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan artikel ini, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya transformasi digitalisasi yang dirasa cukup merugikan untuk kebudayaan

khususnya seni tari dapat disikapi dengan bijak. banyak hal yang dapat dilakukan dalam menyikapi ini salah satunya dengan berkolaborasi antara karya seni tari dengan produk digitalisasi. karya short dance film "PATAH" merupakan bentuk psikap dari transformasi digitalisasi. dengan kolaborasi ini dapat di hasilkan peremajaan dan pemugaran produk produk kebudayaan seni tari yang sudah mulai ditinggalkan juga mengahopus stigma bahwa kesenian khususnya seni tari adalah kesenian yang kuno dan konservtif. karya short dance film patah adalah bentuk pembuktian dan ajakan bahwa produk produk kebudayaan khususnya seni tari dapet tetap relevan dengan transformasi digitalisasi dan keterbukaan informasi.

REFERENSI

- Badaruddin, S., & Meirilani, W. Short Dance Movie" Renung" as a Media for SelfIntrospection in Increasing Moral Values. *Journal of Dance and Dance Education Studies*, 3(2), 70-83.
- Badaruddin, S. The Developments Of Performing Arts Technology In Indonesia. *IRAMA: JURNAL SENI DESAIN DAN PEMBELAJARANNYA*, 5(1), 1-8.
- Badaruddin, S., Masunah, J., & Milyartini, R. (2023, September). Two Cases of Dance Composition Learning Using Technology in Dance Education Study Program in Indonesia. In *Fifth International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2022)* (pp. 549-561). Atlantis Press.
- Hoed, Benny H. *Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya*. Jakarta; Komunitas Bambu; 2011.
- Indriani, 2021. *Program Pemajuan Kebudayaan Desa dilaksanakan dalam Tiga Tahapan*, *Pewarta Antara News*, 13 April 2021.
- Metodologi Penelitian: Pengertian, Jenis, Manfaat, dan Tujuan." (nd). *Gramedia Literasi*. Diakses dari <https://www.gramedia.com/literasi/metodologi-penelitian/>
- Kuncie. (2023, 10 Mei). Tips & Trik Cara Membuat Alur Cerita yang Menarik Pembaca. Diakses dari <https://www.kuncie.com/posts/membuat-alur-cerita-menarik/>
- Kuncie. (2023, 09 Mei). Mengenal Jenis & Struktur Alur Cerita yang Wajib Diketahui. Diakses dari <https://www.kuncie.com/posts/jenis-dan-struktur-alur-cerita/>
- Desain Komunikasi Visual S1. (2022, 11 Maret). 12 Tips Membuat Alur Cerita yang Menarik Pembaca. Diakses dari <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/12-Tips-Membuat-Alur-Cerita-yang-Menarik-Pembaca/904b0e8f3145f797aef7ac698f33ee623b86ab91>