

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Secara umum, adaptasi dipahami sebagai cara untuk bertahan hidup dengan menyesuaikan diri terhadap suatu kondisi. Dalam penciptaan karya seni, adaptasi dapat dimaknai sebagai cara kreator merespon keadaan yang sedang terjadi di sekitarnya melalui karya. Proses adaptasi tidak hanya pada aspek ide garap saja, juga 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.

Seperti yang terjadi pada awal kemunculan pertunjukan kesenian rakyat contohnya. Bentuk pertunjukan kesenian ini lazim dilakukan pada arena terbuka, seperti lapangan maupun halaman rumah yang luas. Pertunjukan dilakukan pada malam hari, dengan mengandalkan penerangan dari cahaya rembulan maupun obor. Bentuk pertunjukan yang tercipta pada ruang ini, menciptakan kesan seolah tidak ada jarak antara pemain dan penonton. Penonton dapat menyaksikan dari berbagai arah, bertepuk tangan sebelum pertunjukan usai, atau bahkan secara spontan turut menjadi bagian dari pertunjukan. Situasi semacam ini, membuat interaksi yang terjadi antara pemain dan penonton menjadi lebih lugas, cair, serta intim. Kesenian rakyat yang dipertunjukkan dalam ruang terbuka semacam ini, mengandalkan

kemampuan para pemain dalam berimprovisasi dan berinteraksi dengan para penonton.

Ketika kesenian rakyat kemudian 'dibawa naik' ke atas panggung, maka diperlukan proses adaptasi ulang dalam penggarapannya. Istilah panggung yang dimaksud dalam hal ini adalah, *proscenium stage*. Penyebutan istilah pada bentuk panggung tersebut, merujuk pada konsep bangunan *Amphitheatre* Yunani (Martono, 2012: 16). Dalam ruang pertunjukan ini, jarak antara pemain dan penonton menjadi terlihat jelas. Hal ini terjadi karena adanya bingkai panggung yang ditutup menggunakan tirai, sehingga penonton tidak dapat menyaksikan hal lain kecuali apa yang dilakukan pemain di area panggung. Tempat duduk bagi penonton dibuat berbaris mulai dari ujung depan, semakin naik ke atas hingga ke ujung belakang. Adanya jarak antara ruang pertunjukan dan ruang bagi penonton, adalah hal krusial yang perlu diperhatikan oleh kreator maupun pemain agar penonton dapat menerima 'pesan' pertunjukan secara maksimal.

Panggung *proscenium*, juga memiliki komponen dan cara kerja yang berbeda dengan arena terbuka. Diantaranya, terdapat *side wing* sebagai jalan keluar masuk pemain. Orientasi pertunjukan menghadap ke depan, karena penonton hanya dapat menyaksikan dari satu arah saja. Penataan pola lantai (*blocking*), *level*, tata cahaya, tata rias busana, tata artistik, serta struktur dramatik, sebagai aspek penting yang perlu diperhatikan untuk membangun dinamika pertunjukan. Selain itu, penonton yang hadir dalam ruang ini juga harus memahami jika segala bentuk apresiasi hanya boleh dilakukan pada saat awal dan akhir pertunjukan saja. Interaksi yang terjadi antara penonton dan pemain dalam ruang pertunjukan ini, menjadi lebih terbatas.

Lain halnya proses adaptasi yang perlu dilakukan, ketika alat teknologi digunakan sebagai media penciptaan karya. Seperti contoh yang terjadi pada penciptaan karya video tari, atau ada pula yang menyebutnya dengan istilah film tari. Gerak tubuh penari ditangkap melalui mata kamera, direkam, lalu disusun menggunakan alat teknologi dengan hasil akhir berupa video. *Space is dematerialized. Movement is captured, commuted, transferred, and reconfigured/rematerialized elsewhere* (Birringer, 2002: 87).

Fenomena penciptaan karya tari dalam bentuk video, sebenarnya sudah banyak dilakukan oleh koreografer Eropa, Amerika, juga di Jerman. Merce Cunningham, telah menciptakan koreografi melalui media video dan film pada tahun 1970an. Sebelumnya pada tahun 1961, ia juga telah menciptakan koreografi singkat bertajuk *Suite de Danses* untuk televisi Kanada. Pada tahun 1972 ia menciptakan sebuah koreografi bertajuk *TV Rerun*, 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, menjadi penggagas diterapkannya dramaturgi pada karya-karya tarinya dengan menggandeng Raimund Hoghe (Miroto, 2022: 21). Pina seringkali menggabungkan elemen lain dalam karya tarinya, terutama tari dengan teater. Ia pun semakin serius menekuninya, dengan mendirikan *Tanztheatre Wuppertal* di German. Pada tahun 2009 ia membuat proyek penciptaan film tari 3D, dengan menggandeng sutradara Wim Wenders berjudul "*PINA*". Film tari ini ditayangkan perdana pada tahun 2011, diciptakan sebagai bentuk pendokumentasian perjalanan karier kepenarian Pina,

namun justru sekaligus menjadi film *tribute* untuk mengenang kepergiannya pada tahun 2009.

Di Indonesia, seorang maestro tari Sardono W. Kusumo juga pernah menciptakan sebuah film yang menggunakan gerak tubuh dan tari sebagai narasi. Sebuah film eksperimental berjudul *Dongeng Dari Dirah* yang diciptakan pada tahun 1992 silam. Karya ini berangkat dari kisah Calon Arang, dimana set lokasi dan para pemainnya merupakan masyarakat Bali. Keberhasilannya merekam peristiwa melalui gerak dan hubungannya dengan alam, menjadi sebuah temuan bahasa visual yang khas dan berbeda dengan karakter film produksi Barat (<https://arkipel.org/focus-on-sardono-w-kusumo-experimental-cinema-in-indonesia/> diakses pada 3/6/22).

Pada awal tahun 2019 silam, karya-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. Sebagai upaya tindak lanjut atas kondisi pandemi, pemerintah Indonesia membuat kebijakan pembatasan bahkan pelarangan kegiatan pertunjukan seni. Dikhawatirkan dengan berkumpulnya penonton pada satu tempat pertunjukan, dapat memicu penyebaran virus menjadi semakin massif. Dibuatnya peraturan ini tentu saja membuat para seniman pertunjukan menjadi terpuruk, sebab pertunjukan panggung yang dihadiri secara langsung oleh penonton adalah metode mayoritas untuk menampilkan karya.

Jauh sebelum pandemi Covid 19 terjadi, pemanfaatan teknologi video bagi koreografer di Indonesia pada umumnya hanya untuk memenuhi kebutuhan arsip

pasca pertunjukan. Pengambilan gambar dilakukan dengan hanya menempatkan kamera pada posisi statis dan strategis, agar dapat merekam pertunjukan sesuai dengan realitas yang terjadi di atas panggung. Rasa jenuh akibat kondisi serba terbatas yang berkepanjangan, membuat para koreografer pada akhirnya beralih untuk mencoba ruang virtual sebagai ruang berkarya. Ruang virtual menawarkan sebuah keuntungan lain yakni, tidak terbatas ruang dan waktu.

Keterbatasan akses terhadap panggung pertunjukan di masa pandemi, dialami pula oleh Anter Asmorotedjo seorang koreografer asal Yogyakarta. Menyikapi kemunculan karya video tari yang sedang massif terjadi di dunia maya, menjadi salah satu alasan untuk mengalih wahanakan karya tari ciptaanya menjadi bentuk video. Alih berarti memindah, dan wahana berarti media atau alat yang digunakan untuk mengungkapkan suatu gagasan (Damono, 2012: 1). Konsep alihwahana dalam hal ini dipahami sebagai, penciptaan video tari yang diadaptasi dari karya pertunjukan panggung. Dalam penelitian ini, istilah video tari digunakan untuk menyebut karya tari yang diciptakan secara khusus melalui kerja teknologi video. Hal ini dimaksudkan untuk membedakan dengan bentuk video dokumentasi, yang diperoleh melalui hasil perekaman pertunjukan panggung.

Pada tahun 2014 silam, Anter menciptakan sebuah karya tari berjudul *Colohok*. Karya ini mengangkat sosok Petruk, sebagai ide penciptaan. Petruk merupakan salah satu tokoh Panakawan, yang terdapat dalam pertunjukan wayang kulit. Karya tari *Colohok* dipertunjukkan secara langsung untuk pertama kalinya dalam acara Festival Seni International, bertempat di Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (P4TK) Yogyakarta

(wawancara Anter, 15/9/21). Pertunjukan karya *Colohok* juga pernah disaksikan secara langsung oleh peneliti pada tahun 2015, dalam acara SEPATU MENARI SPEKTAKULER di panggung terbuka ISI Yogyakarta.

Karya tari ini berdurasi sekitar 17 menit, dengan menggunakan konsep koreografi kelompok. Peraga berjumlah 9 orang, 1 orang sebagai pemeran utama Petruk, 1 orang sebagai tokoh, serta 7 orang penari yang terdiri dari 5 putra dan 2 putri. Berdasarkan konsep garap dan cerita yang membingkai, karya *Colohok* termasuk dalam kategori tipe tari dramatik. 'Konteks isi', sebagai tema cerita dan menjadi fokus utama karya (Hadi, 2011: 64). Petruk tidak hanya diwujudkan melalui teks gerak saja, akan tetapi memuat sebuah pemaknaan kontekstual terhadapnya. Penerimaan tubuh para peraga terhadap sosok Petruk, interpretasi pribadi terhadap sosok Petruk, juga cara masing-masing tubuh mengungkap kembali sosok Petruk, adalah hal yang menjadi fokus utama (wawancara Asita K., salah satu peraga dalam karya *Colohok*. 3/6/22).

Pendapat bahwa karya *Colohok* termasuk pada kategori tipe tari dramatik, juga didasarkan pada adanya struktur dramatik dalam karya. Terdiri dari introduksi- inti cerita – klimaks - dan penyelesaian. Kedua, terdapat satu orang peraga yang berperan sebagai 'tokoh penghubung' antar setiap adegan. Koreografer tidak memberikan materi gerak secara khusus kepada tokoh tersebut, melainkan *direct* tentang adegan dan motivasi gerak yang harus ia ekspresikan. Ketiga, beberapa adegan dalam tarian ini memuat cerita yang berbeda-beda.

Pada adegan awal, menceritakan tentang hubungan antara pemeran tokoh terhadap Petruk. Pada adegan kedua menceritakan tentang kisah roman Petruk, yang ditampilkan dalam bentuk duet penari putra dan putri. Adegan keempat, yang mengisahkan tentang Petruk dalam wujud *Ki Lengkung Kusuma* yang berpostur pendek, sehingga penari dalam adegan ini dipilih berdasarkan postur tubuhnya yang pendek (wawancara Anter, 23/4/22). Adanya cerita, karakter atau penokohan yang dipilih berdasarkan kategorisasi jenis kelamin dan postur tubuh, merupakan salah satu aspek yang menjadi bukti bahwa karya ini menganut pola tipe tari dramatik.

Koreografer juga tetap memperhatikan aspek teks bentuk tari, sebagai elemen dasar sebuah koreografi kelompok. Hal ini terlihat pada adegan ketiga, kelima, dan keenam, dimana para penari melakukan gerak serempak. Baik dengan teknik *unison* (rampak), *alternate* (selang-seling), dan *canon* (bergantian) (Hadi, 2011: 88). Memperhatikan pula aspek variasi, repetisi, level, pola lantai, dan arah hadap. Rangkaian perpindahan adegan dalam karya ini dibentuk melalui nuansa musik yang berbeda-beda, yang juga berfungsi sebagai penanda auditif. Iringan musik karya *Colohok* ini digarap oleh komposer Pardiman Djoyonegoro, dalam format MIDI.

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 ini, ditayangkan perdana pada tanggal 13 Agustus 2020 melalui akun *YouTube* Dinas Kebudayaan DIY dengan tajuk *#pentasdaring seni*. Hingga saat ini, video tari *Colohok* telah

mendapatkan penayangan sebanyak 2,391 ribu kali (sumber: <https://youtu.be/XkBOp3bbNuM> ).

Dalam format video tari, Anter tetap mempertahankan eksplorasi terhadap tokoh Petruk sebagai ide penciptaan. Alur adegan yang dibuat pun, tidak jauh berbeda dengan bentuk pertunjukan panggungnya. Iringan musik yang digunakan pun, secara garis besar masih tetap sama. Mengingat situasi pandemi yang serba terbatas, membuat Anter memutuskan penciptaan video tari ini dilakukan dengan formasi tim yang terbatas pula. Dalam penciptaan karya video tari *Colohok*, Anter hanya melibatkan 5 orang pemain saja. 1 orang sebagai pemeran karakter Petruk, 1 orang berperan sebagai tokoh utama di usia tua (diperankan oleh pemain lanjut usia) serta 1 orang yang berperan sebagai tokoh di usia muda. 1 orang penari sebagai representasi sosok Petruk di era modern, serta 1 orang penari.

Dalam penciptaan video tari ini, Anter menggandeng Dika Aji Prasetya sebagai *videographer* yang merangkap pula sebagai *Direct of Photography* atau DOP sekaligus sebagai penyunting gambar. Salah satu pertimbangan Anter memilih Dika sebagai rekan dalam penciptaan karya ini adalah, latar belakang Dika sebagai seorang penari. Menurut Anter, bekal pengalamannya tersebut membuat Dika memiliki pemahaman lebih terhadap desain gerak, hitungan, dan peka terhadap musik iringan. Sebelum melakukan produksi karya video *Colohok*, Dika juga berperan sebagai kreator konten digital kelompok Anterdans sejak tahun 2017. Berdasarkan pengalaman dan hasil kinerja inilah, Anter merasa Dika dapat menjadi rekan yang tepat pada eksperimen video tari ini (wawancara Anter, 3/3/22).



Proses mengalihwahkanakan pertunjukan panggung ke dalam format video dengan mengangkat satu topik yang sama, merupakan contoh proses adaptasi dalam sebuah karya seni. *Adaptation is repetition, but repetition without replication* (Hutcheon, 2006: 7). Menurut pendapat Hutcheon, proses adaptasi bukanlah upaya peniruan dari bentuk karya sebelumnya. Adaptasi merupakan proses penginterpretasian ulang, dari teks asal menjadi teks karya yang baru. Adanya perbedaan media yang digunakan, tentu akan berpengaruh pada hasil akhir karya. Dengan demikian sangat mungkin terdapat perbedaan, antara karya panggung dan video tari *Colohok*, meskipun berangkat dari satu ide yang sama dan bahkan diberi judul yang sama, serta digarap oleh orang yang sama pula.

Dalam video tari *Colohok*, ruang pengambilan gambar yang digunakan sangatlah beragam, baik dengan jenis *indoor* maupun *outdoor*. Hal ini tentu berpengaruh pula pada desain gerak yang dihadirkan, maupun sudut pengambilan gambar yang digunakan. Konsep perpindahan tempat yang beragam ini, dapat menghadirkan kesan kolase perjalanan antar ruang dan waktu bagi pemirsa yang tentu tidak dapat ditemui secara langsung pada ruang panggung pertunjukan.

Melalui mata kamera, komponen-komponen berukuran kecil dapat dihadirkan bahkan dapat menjadi bagian penting dalam adegan. Komponen berukuran kecil tentu tidak efektif apabila dihadirkan dalam ruang panggung, karena adanya jarak yang cukup jauh dengan penonton. Selain itu, proses penyuntingan gambar pada tahap pasca produksi juga berpengaruh besar terhadap hasil video. Seperti yang terjadi pada salah satu *scene* akhir dalam video tari *Colohok*, dimana gambar dua orang penari diduplikasi menggunakan teknik *cloning* sehingga terlihat seolah

menjadi banyak (wawancara Dika Aji, 15/4/22). Teknik rekayasa ini tentu hanya mampu dilakukan, dengan bantuan alat teknologi saja.

Peran tim teknologi baik sebagai *videographer*, *direct of photography*, serta *editor*, memiliki peran yang sama pentingnya dengan koreografer maupun sutradara. Atas dasar itulah, proses adaptasi yang terjadi akan diamati dari perspektif dua orang kreator tersebut. Untuk menemukan kemungkinan adanya penambahan, pengurangan, maupun pengembangan yang terjadi dari teks karya asal menjadi bentuk karya yang baru.

*New dance, involving technologies and interactive designs from the conceptual starting point, requires a different environment for its evolution* (Birringer, 2004: 87). Fenomena ini menarik untuk ditelaah lebih lanjut, untuk menemukan proses adaptasi yang dilakukan oleh kreator dalam mengadaptasi karya dengan ide yang sama melalui media yang berbeda dan menjadi bentuk yang baru. Pemilihan 'ruang' sebagai media untuk menampilkan karya, tentu diikuti dengan metode penciptaannya tersendiri.

Berikut ini sekilas perbedaan tampilan visual, antara bentuk pertunjukan panggung dan video tari dalam karya *Colohok*:



Gambar 1.1

Pertunjukan panggung tari *Colohok*, dalam acara Sepatu Menari Spektakuler di panggung terbuka ISI Yogyakarta. (doc. Amron Paul Y., 2015)

Gambar 1. 2

Cuplikan *shot* dalam video tari *Colohok* (doc. Screenshot tayangan video, 2021)



## B. Rumusan Masalah

Penciptaan karya video tari *Colohok* diadaptasi dari pertunjukan panggung dengan judul dan digarap oleh koreografer yang sama. Proses adaptasi yang terjadi pada dua bentuk karya tersebut, akan diamati dari bentuk akhir dari kedua karya dengan media yang berbeda perspektif koreografer dan videografer yang terlibat dalam penciptaan karya. Pengamatan terhadap kedua kreator tersebut perlu untuk dilakukan, sebab keduanya memiliki posisi dan peran yang sama pentingnya dalam

proses penciptaan karya video tari ini. Pengamatan dilakukan pada tahap penyusunan konsep, perekaman gambar, proses penyuntingan gambar, hingga penayangan hasil karya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan diajukan melalui penelitian ini adalah:

- Bagaimana proses adaptasi yang terjadi pada karya *Colohok*, dari bentuk pertunjukan panggung menjadi bentuk video tari?

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Menganalisis proses adaptasi karya *Colohok*, pertunjukan panggung menjadi video tari.
2. Menganalisis teks-teks lain yang diresepsi dalam karya *Colohok*.
3. Menganalisis re interpretasi dari karya asal berupa Pertunjukan panggung, kemudian re kreasi menjadi bentuk video tari.
4. Menganalisis transposisi sebagai hasil kedua proses sebelumnya, yang kemudian mewujud ke dalam karya *Colohok*. Mulai dari tahap pra produksi yakni eksplorasi, lalu tahap produksi yakni saat perekaman gambar, serta tahap pasca produksi yakni penyuntingan gambar.
5. Menganalisis kemungkinan adanya penambahan, pengurangan, maupun pengembangan dari teks asal ke dalam teks karya selanjutnya.

Diharapkan melalui hasil penelitian ini, dapat memberi manfaat sebagai:

1. Referensi bagi koreografer ketika mengadaptasi karya tari, dari bentuk pertunjukan panggung menjadi video tari.
2. Referensi bagi videografer ketika mengadaptasi karya tari, dari bentuk pertunjukan panggung menjadi video tari.
3. Referensi dalam menciptakan karya tari melalui media video.

