

**KOLABORASI SUTRADARA, KOREOGRAFER,
DAN SINEMATOGRAFER DALAM FILM TARI
TRADISIONAL “KUNTI GUGAT”**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Penciptaan Seni Videografi

Saparno
NIM: 2021317411

**PROGRAM STUDI SENI PROGRAM MAGISTER
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

KOLABORASI SUTRADARA, KOREOGRAFER, DAN SINEMATOGRAFER DALAM FILM TARI TRADISIONAL “KUNTI GUGAT“

Pertanggungjawaban ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar Magister Seni

Telah dipertahankan tanggal 27 Juni 2024

Oleh:

Saparno

2021317411

Dihadapan dewan penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama

Penguji Ahli


Retno Mustikawati, S.Sn.,M.F.A. Ph.D

Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.

Ketua Tim Penilai


Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M. Arch, PhD.

Yogyakarta,.....

Direktur

Program Pascasarjana ISI Yogyakarta

Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si
NIP. 197210232002122001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 1 Juni 2024
Pembuat pernyataan,

Saparno
NIM 2021317411

KOLABORASI SUTRADARA, KOREOGRAFER, DAN SINEMATOGRAFER DALAM FILM TARI TRADISIONAL “KUNTI GUGAT”

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2024

Abstrak

Penelitian ini berfungsi untuk menambah khasanah kajian film tari yang berfokus pada aspek teknis dan estetis. Kajian terkait genre ini dirasa kurang sehingga masih perlu untuk dilakukan untuk mendukung perkembangan produksi film tari di Indonesia. Kajian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan pengetahuan dan skill berbagai kalangan dan para pegiat dalam lingkup komunitas khususnya tempat penulis berkecimpung. Kajian ini merupakan studi kualitatif yang berpegang pada studi literatur, observasi terhadap beberapa karya film tari terkemuka, dan juga wawancara mendalam para praktisi yang mendukung untuk mengidentifikasi implikasi-implikasi praktik terapan yang membangun. Data yang diperoleh menjadi data abstraksi yang disintesis sebagai bagian dari praktik reflektif yang dilakukan sebagai bentuk otokritik terhadap karya film tari yang telah dibuat. Pada akhirnya kolaborasi sinematografi dan koreografi film tari bukan hanya soal teknik pengambilan gambar saja tetapi juga tentang bagaimana sinematografer dan koreografer bekerjasama untuk menciptakan karya yang ideal.

Kata kunci: film kolaborasi, film tari, sinematografi dan koreografi

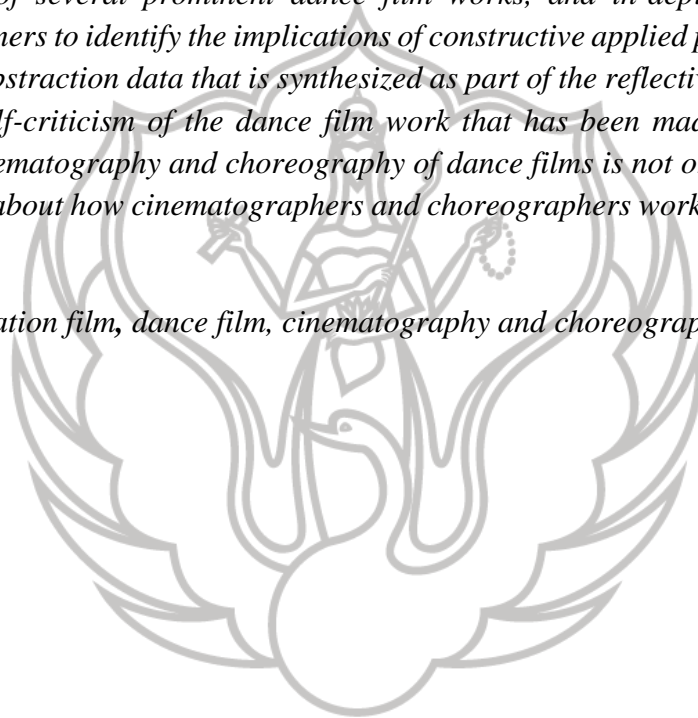
THE COLLABORATION OF DIRECTOR, CHOREOGRAPHER, AND CINEMATOGRAPHER IN TRADITIONAL DANCE FILM “KUNTI GUGAT”

Written Accountability
Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2024

Abstract

This research adds to the repertoire of dance film studies focusing on technical and aesthetic aspects. Studies related to this genre are lacking so it is still necessary to support the development of dance film production in Indonesia. This study can be useful for the development of knowledge and skills of various groups and activists within the scope of the community, especially where the author is involved. This qualitative study relies on a literature study, observation of several prominent dance film works, and in-depth interviews with supporting practitioners to identify the implications of constructive applied practices. The data obtained becomes abstraction data that is synthesized as part of the reflective practice carried out as a form of self-criticism of the dance film work that has been made. In the end, the collaboration of cinematography and choreography of dance films is not only about shooting techniques but also about how cinematographers and choreographers work together to create ideal works.

Keywords: *collaboration film, dance film, cinematography and choreography*



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah serta karuniaNya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktu. Tugas akhir ini merupakan persyaratan wajib untuk menyelesaikan masa studi jenjang S2 Program Studi Seni, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Meskipun tentunya masih jauh dari sempurna, hasil dari tugas akhir ini diharapkan dapat memberi kontribusi terhadap almamater maupun terhadap perkembangan film tari di Indonesia. Proses produksi karya maupun penulisan laporan tugas akhir ini banyak mendapat dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

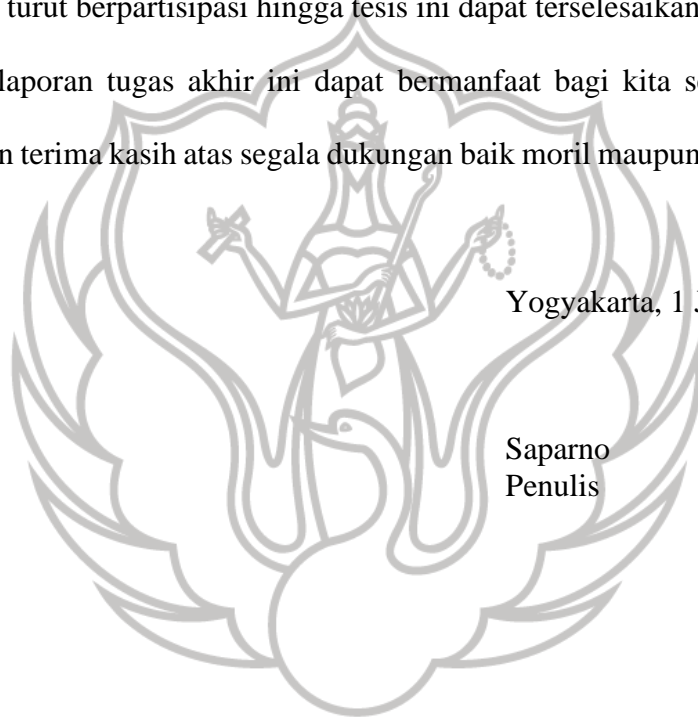
1. Dr. Fortuna Tyasrinestu, M, Si. selaku Direktur PPs ISI Yogyakarta.
2. Retno Mustikawati, S.sn., M.Fa., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang memberikan bimbingan dan dorongan untuk menyelesaikan tesis ini.
3. Octavianus Cahyono Priyanto, ST., M. Arch, PhD. selaku ketua tim penguji yang telah memberikan kesempatan serta dukungan moril untuk melanjutkan studi ini.
4. Dr. Koes Yuliadi, M. Hum. selaku penguji ahli yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti ujian tesis ini
5. Ika Nurcahyani, A.Md. selaku Kasubag Dikmawa Pascasarjana ISI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan serta dukungan moril untuk melanjutkan studi ini.
6. Seluruh Dosen dan Staff Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan dukungan keilmuan dan bantuan untuk proses studi saya.
7. Seluruh rekan pada Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang memberikan dukungan terhadap penyelesaian tesis ini.
8. Kepada seluruh narasumber yang menyempatkan waktu untuk berbagi pendapat dan pandangan seputar film tari dalam kapasitasnya praktisi.

9. Segenap keluarga besar Padepokan Seni Tjipta Boedaja Magelang yang menjadi wadah kegiatan berkesenian penulis dan mendukung penulis selama proses studi.
10. Segenap tim produksi yang terlibat dalam pembuatan film tari ini:
Eksekutif Produser: Cipto Miharso, Sarwoto, Bambang Tri Santosa. Produser : Tito Imanda, Durratul Yatiimah. D.O.P: Panji Wibowo, Koreografer: Surawan S.Sn. dan semua kru yang terlibat film Kunti Gugat.
11. Seluruh rekan pada Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang memberikan dukungan terhadap penyelesaian tesis ini.
12. Semua pihak turut berpartisipasi hingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga karya dan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas segala dukungan baik moril maupun materil yang telah diberikan

Yogyakarta, 1 Juni 2024

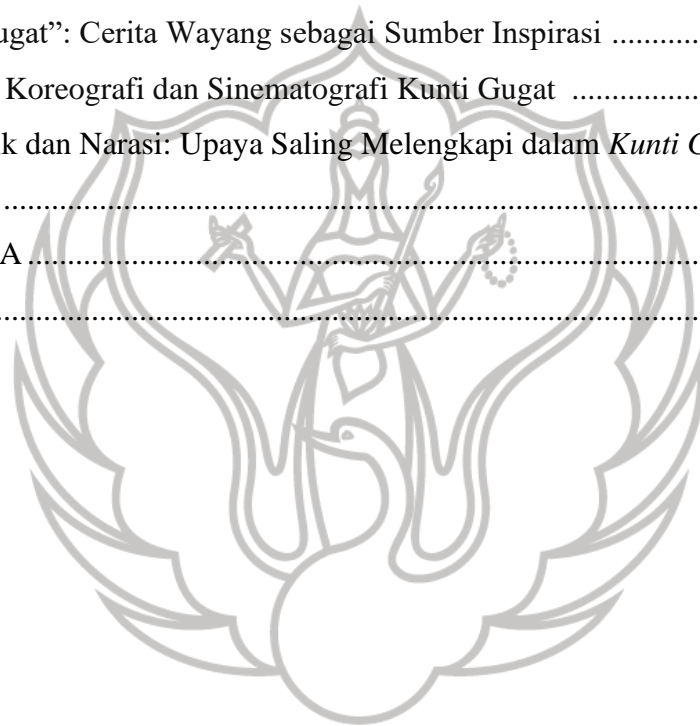
Saparno
Penulis



DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iii |
| ABSTRAK | iv |
| ABSTRACT | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Ide Penciptaan | 6 |
| C. Tujuan dan Manfaat..... | 7 |
| 1. Tujuan Penciptaan..... | 7 |
| 2. Manfaat Penciptaan..... | 8 |
| II. KAJIAN PUSTAKA | 9 |
| A. Kajian Sumber Penciptaan | 9 |
| 1. Seni Pertunjukan dan Wayang Wong | 9 |
| 2. Tarian | 10 |
| 3. Penyutradaraan Film Tari | 12 |
| 4. Sinematografi Film Tari | 15 |
| 5. <i>Dance Film, Choreography, and the Moving Image</i> | 16 |
| B. Referensi Karya | 18 |
| 1. <i>Tetangga</i> | 18 |
| 2. <i>Film Opera Jawa</i> | 19 |
| 3. <i>Lahirnja Gatotkatja (1960)</i> | 20 |
| C. Landasan Penciptaan | 21 |
| III. METODE PENCIPTAAN | 23 |
| A. Riset dan Eksplorasi | 23 |
| B. Penulisan Naskah <i>Kunti Gugat</i> | 25 |
| 1. Premis | 28 |
| 2. Sinopsis | 28 |
| C. <i>Focus Group Discussion (FGD)</i> | 29 |

| | |
|---|----|
| D. Aktor | 30 |
| E. Lokasi | 32 |
| F. Kostum | 34 |
| G. Proses Latihan | 36 |
| 1. Latihan Kunti | 36 |
| 2. Latihan Kunti dan Krisna | 38 |
| 3. Latihan Peran Pendukung | 39 |
| IV PROSES KARYA SENI | 41 |
| A. Produksi | 41 |
| B. Pasca Produksi | 43 |
| V. ULASAN KARYA | 47 |
| A. Ilustrasi Kunti Gugat’’: Cerita Wayang sebagai Sumber Inspirasi | 47 |
| B. Nilai Rasa dalam Koreografi dan Sinematografi Kunti Gugat | 49 |
| C. Kontradiksi Musik dan Narasi: Upaya Saling Melengkapi dalam <i>Kunti Gugat</i> | 49 |
| VI. KESIMPULAN | 52 |
| DAFTAR PUSTAKA | 55 |
| LAMPIRAN | 55 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1: Pemeran Kunti (aktor utama Maria Putri) | 32 |
| Gambar 2: Lokasi Awal (Imatuka Gereja Katolik Ngargomulyo) | 33 |
| Gambar 3: Lokasi Syuting (Sungai Cacaban) | 33 |
| Gambar 4: Desain Kostum | 35 |
| Gambar 5: Desain Kostum | 35 |
| Gambar 6: Desain Kostum | 35 |
| Gambar 7: Desain Kostum | 35 |
| Gambar 8: Desain Kostum | 35 |
| Gambar 9: Desain Kostum | 35 |
| Gambar 10: Desain Kostum | 35 |
| Gambar 11: Desain Kostum | 35 |
| Gambar 12: Desain Kostum | 35 |
| Gambar 13: Proses Latihan 2024 (Dokumen Pribadi) | 37 |
| Gambar 14: Lokasi syuting Padepokan Seni Tjipta Boedaja 19 April 2024 (Foto dokumen pribadi) | 42 |
| Gambar 15: Lokasi syuting sungai Cacaban 19 April 2024 (Dokumen Pribadi) | 43 |
| Gambar 16: Proses Editing 1 (Sumber Dokumen Pribadi) | 44 |
| Gambar 17: Proses Editing 2 (Sumber Dokumen Pribadi) | 44 |
| Gambar 18: Proses Editing 3 (Sumber Dokumen Pribadi) | 45 |
| Gambar 19: Proses Editing 4 (Sumber Dokumen Pribadi) | 46 |

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tesis ini merupakan penelitian terkait kolaborasi ideal antara sutradara, koreografer, dan sinematografer dalam pembuatan film tari tradisi Jawa. Dalam karya ini, selain berperan sebagai peneliti, saya juga berperan sebagai sutradara film. Dalam prosesnya, saya sebagai sutradara melibatkan Surawan dari kesenian wayang orang Padepokan Seni Tjipta Boedaja Magelang sebagai koreografer serta Muhammad Panji Wibowo sebagai Sinematografer. Kolaborasi ini dilakukan guna menghasilkan sebuah karya film tari berbasis tari tradisional wayang orang yang pada saat ini masih belum banyak dilakukan. Penciptaan film ini dilakukan untuk menyelidiki bagaimana bentuk negosiasi yang ideal antara koreografer dan sinematografer, serta bagaimana cara paling ideal bagi sutradara mengelola kolaborasi antara koreografer dan sinematografer, khususnya di dalam pembuatan film tari berbasis tradisi Jawa.

Film tari merupakan karya yang terdiri dari dua unsur yang sama pentingnya. "...teknik tari dan film/video sama-sama penting untuk kreasi dan hasilnya" (Boynes, 2007, hal 7). Definisi ini melihat seni gerak maupun seni film sebagai dua hal yang sama-sama penting dalam film tari. Hal inilah yang menjadi pembeda antara film tari dan video rekaman pertunjukan tari. Jika film atau video rekaman tarian hanya bertujuan mengabadikan tarian tanpa menekankan gerakan tertentu dan tanpa kebutuhan menyampaikan hal baru

menggunakan bahasa estetika film, film tari menjadikan keputusan estetika filmis sebagai bagian penting dari produk karyanya.

Tarian telah menjadi objek film sejak awal dimulainya produksi film di akhir abad ke XIX, walaupun pada awalnya hanya ditujukan untuk merekam peristiwa dan situasi yang menarik untuk ditonton (Gunning, 1990). Film tari mulai tumbuh sebagai sebuah cabang dalam film sejak tahun 1950-an. Di Indonesia, film tari belum banyak diproduksi meskipun

sebetulnya berpotensi cukup besar mengingat tradisi tari Indonesia sangatlah kaya. Film pertama yang bisa dianggap sebagai film tari di Indonesia adalah *Lahirnja Gatotkatja* (1960) karya D. Djajakusuma, yang memindahkan karya wayang orang dari panggung ke media film (Hoerip, 1995). Selain itu, film *Bulan Tertusuk Ilalang* (1995) karya Garin Nugroho dan *Sri* (1997) karya Marselli Sumarno adalah dua film kontemporer yang banyak menggarap gaya tutur dengan tarian (bahasa film yang digunakan menyesuaikan diri dengan bahasa tari). Di era yang lebih baru, *Opera Jawa* (2006) karya Garin Nugroho muncul sebagai tonggak bagi film cerita panjang Indonesia sebagai film tari. Selain itu, terdapat film pendek *Dance Film Performance* (2016) karya Faozan Rizal, Tony Broer, dan Yasohiro Morinaga. Film ini menjadi film pembuka Jogja-NETPAC Asian Film Festival ke 14 tahun 2016. Sementara itu, festival film tari pertama Indonesia adalah *Indonesian Dance Film Festival* (IDFF) yang mulai diselenggarakan pada tahun 2018. Hal ini dapat menjadi pertanda tumbuhnya minat dan aktivitas film tari di Indonesia.

Sebagai pemimpin tim yang bertanggung jawab kepada estetika karya film, sutradara mengelola gagasan-gagasan kreatif dari koreografer dan sinematografer. Tugas koreografer adalah menata gerakan tari sedangkan sinematografer bertugas menata pengambilan gambar dengan kamera. Tugas pada kedua posisi ini berpotensi besar untuk saling bertabrakan. Di banyak kasus, hal ini kerap kali terjadi. Koreografer memiliki gambaran mengenai penataan gerak yang ingin dikerjakan sedangkan sinematografer memiliki gambaran mengenai gambar film yang ingin dihasilkan. Seringkali kedua gambaran ini tidak saling melengkapi atau justru saling bertentangan. Sutradara adalah pencipta lain yang bertugas menggabungkan semua gagasan yang baik dari koreografer dan sinematografer karena sutradara yang memiliki ide awal beserta visi karya. Sutradara bersama produser memimpin semua rapat produksi, meminta tambahan ide, mengurangi ide yang tidak bisa digunakan, dan menambahkan juga dengan ide lanjutan yang datang dari dirinya sendiri maupun dari anggota tim kreatif lainnya.

Penjelasan yang disertai studi kepustakaan mengenai pembagian tugas para pembuat film ini akan dijelaskan dengan lebih rinci dalam bab 2.

Karena film tari merupakan kolaborasi antara sinematografi dan koreografi, dalam pembuatannya, seorang pembuat film seperti sinematografer membutuhkan pemahaman tidak hanya tentang sinematografi tetapi juga membutuhkan pemahaman tentang tari. Pada kenyataannya tidak banyak sinematografer/penata kamera yang familiar dengan kebutuhan estetika visual seni tari. Demikian sebaliknya dengan koreografer dan penari. Keduanya juga membutuhkan pemahaman tentang bahasa film karena penari dan koreografer biasanya bekerja untuk seni pertunjukan panggung, bukan pada kamera. Oleh sebab itu, tentunya, terdapat perbedaan dalam sejumlah aspek antara sinematografi film tari dengan sinematografi film non tari. Selain itu, terdapat pula perbedaan antara penataan tarian untuk panggung dan untuk film.

Tari dan film pada dasarnya memang memiliki perbedaan disiplin penciptaan. Misalnya, sinematografi dalam aspek kebutuhan *syuting*/pengambilan gambar, yang dalam pembuatan film didasarkan pada disiplin *roll*, *action*, dan *cut*, atau dilakukan sepotong-sepotong. Penari yang tidak terbiasa membuat film akan merasa terganggu ketika mendengar aba-aba pemotongan, yaitu kata *cut*, karena dapat memutus emosi mereka saat melakukan gerakan. Pada umumnya penari memegang konsep atau metode dalam disiplin tari tradisional Jawa, yaitu *wirasa*, *wirama*, *wiraga* (Hadi, 2011) yang mementingkan perasaan penari mengalir dalam proses penciptaannya. Perbedaan juga terjadi pada ranah kehadiran, bagaimana film tari bisa menghadirkan kesan alami, seperti menonton seni pertunjukan panggung. Perbedaan-perbedaan disiplin penciptaan inilah yang menimbulkan diskusi/perdebatan di berbagai kalangan seniman dan pembuat film.

Merencanakan teknik sinematografi untuk pembuatan film tari butuh perencanaan yang matang. Objek yang ditangkap kamera bukan objek statis, melainkan objek yang selalu bergerak. Pergerakannya mengikuti tempo yang telah ditentukan dan setiap gerakan memiliki

makna tersendiri. Penata kamera diwajibkan mengikuti proses dari awal latihan sampai akhir agar tidak terjadi kesalahan dalam proses pengambilan gambar. Peran sinematografer adalah berdialog dengan koreografer menentukan seberapa tepat penata kamera menangkap objek dan menuangkan ke dalam film sesuai narasi. Sebaliknya koreografer juga berdialog dengan pergerakan kamera. Koreografer menciptakan gerakan dengan berpegang pada naskah dan kemudian dituangkan menjadi tarian. Hal inilah yang perlu disampaikan kepada penata kamera, seperti komposisinya, ritme, dan apa yang akan ditonjolkan dalam tarian tersebut. Sinematografi dan koreografi memiliki peran besar dalam penciptaan film tari.

Ketertarikan saya terhadap film tari berawal dari keterlibatan sebagai praktisi seni pertunjukan wayang orang. Saya tergabung dalam komunitas Padepokan Seni Tjipta Boedaja di kaki gunung Merapi di Kabupaten Magelang, dan sempat terlibat dalam sejumlah produksi film tari, di antaranya *Mother Earth* (Ibu Pertiwi, 2015), *Tetangga* (*Neighbours*, 2017), *Petruk Dadi Ratu* (diproduksi 2016, belum selesai), *Sebuah Reuni Singkat* (2015), *Jimate Simbah* (2017), dan *Kodrat Pinesthi* (2023). Peran saya dalam produksi film-film tersebut beragam, di antaranya sebagai pemain, penata artistik, editing, kameramen, koreografer, penulis naskah, dan sutradara. Dari pengalaman-pengalaman tersebut saya menemukan masalah-masalah dalam proses produksi film. Seperti dalam proses film tari *Tetangga*, selaku *Director of Photography* (D.P), saya menghadapi masalah yang krusial saat menentukan pergerakan kamera pada saat penari mulai menari.

Dalam produksi film tugas akhir penciptaan untuk pasca sarjana ini, saya berperan sebagai sutradara dan penulis naskah dan mempekerjakan sinematografer dan koreografer. Sutradara akan mencatat dan melakukan evaluasi terhadap proses kolaborasi yang terjadi, khususnya tawar-menawar antara sinematografer dan koreografer, serta bagaimana evaluasi terhadap keputusan saya sendiri sebagai seorang sutradara yang menjadi pemimpin proses penentuan keputusan estetika film. Pertanyaan penelitian yang ada akan dijawab melalui

metode-metode yang menempatkan pembuatan film tari ini sebagai eksperimen, melibatkan kajian pustaka, observasi proses pembuatan film, dan mencatat berbagai tahapan pembuatan film berupa dokumen-dokumen produksi seperti notulensi rapat, naskah, daftar pengambilan gambar, catatan koreografi, dan lain-lain. Selain itu, saya juga melakukan wawancara dengan narasumber kunci, ditambah dengan menulis secara refleksif mengenai keterlibatan saya dalam Padepokan Seni Tjipta Boedaja tempat produksi film ini dibuat, dan mengenai seni tari tradisi yang telah saya geluti selama ini. Gabungan antara observasi, pembacaan dokumen, dan wawancara mendalam serta penulisan secara refleksif ini dapat dikatakan sebagai pendekatan etnografi walaupun dalam bentuk yang relatif lebih sederhana. Tulisan lengkap mengenai pendekatan etnografi ini akan diuraikan lebih lanjut pada bab 3.

Film tari ini mengangkat kisah wayang orang Kunti Gugat yang terinspirasi dari kisah Mahabharata, khususnya di bagian pasca perang Baratayuda antara Pandawa dan Kurawa yang menyebabkan kematian Karna oleh Arjuna. Gerakan dan ekspresi tarian dirancang dengan mengurangi beberapa elemen panggung khas wayang orang seperti *make up* atau kostum berkilau. Musik juga dibuat sebagai ilustrasi. Semua hal ini bertujuan untuk menguatkan aspek naratif film dan kemampuan film untuk mengekspresikan emosi.

BAB I ini bertujuan menjelaskan arah dan tujuan riset. Masing-masing bab setelahnya mengandung pertanyaan turunan dari pertanyaan utama penelitian. BAB II berisi Kajian Sumber, menggunakan metodologi studi kepustakaan dan kajian film yang bertujuan memberikan panduan referensi dari tulisan dan film yang sudah ada untuk membentuk kerangka berpikir dalam penelitian ini. Pertanyaan utama yang dijawab dalam Bab II adalah: tulisan, teori film, dan film-film apa yang bisa membantu membentuk kerangka berpikir konseptual untuk menjawab pertanyaan terkait pengaturan kolaborasi estetika antara koreografer, sinematografer, dan sutradara dalam pembuatan film tari. BAB III menjelaskan metodologi penciptaan, memaparkan proses perencanaan dan pra-produksi film, membuat

laporan observasi proses pembuatan film, studi dokumen berupa catatan produksi seperti notulensi rapat, naskah, daftar pengambilan gambar, catatan koreografi, dan lain-lain, serta melakukan wawancara dengan narasumber kunci. Bab tersebut akan menjawab pertanyaan: Konsep estetika apa yang diharapkan dari koreografer dan sinematografer setelah mendengarkan visi dan cerita film dari sutradara dan tentang bagaimana sutradara menjembatani ide-ide mereka. BAB IV membahas tahap produksi dan pasca-produksi, menjawab bagaimana jalannya produksi serta penyuntingan film berdasarkan perencanaan di BAB III, menggunakan metode-metode yang sama dengan BAB III. Pertanyaan yang dijawab di bab IV adalah: Apa yang dilakukan pada tahap produksi dan pasca-produksi untuk memaksimalkan ide-ide awal. Apakah ada ide awal yang harus berubah, dan bagaimana koreografer, sinematografer, dan sutradara menanggapi perubahan itu. BAB V menguraikan hasil akhir film, menggunakan metode kajian film, dengan sudut pandang seolah-olah sebagai orang luar yang tidak terlibat dalam pembuatan film. Dari hasil analisis terhadap film ini, pada bab V akan dideskripsikan apakah hasil film sesuai dengan harapan awal tahap praproduksi. Pertanyaan yang dijawab adalah: Apakah film sudah seperti yang direncanakan? Jika tidak, apa yang berbeda dari rencana awal? BAB VI akan merangkum jawaban dari pertanyaan utama penelitian berdasarkan jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan di bab-bab sebelumnya, dan menyajikan kesimpulan dari seluruh penelitian.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Film tari berdurasi 13 menit yang proses pembuatannya mencatat dan menganalisis kolaborasi estetika sinematografer, koreografer, dan sutradara.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

Eksplorasi sinematografi bagi koreografer dan penari serta eksplorasi kebutuhan estetika tari dengan penata kamera akan membantu pembuat film tari. Mulai tumbuhnya minat seniman dan akademisi seni pada film tari, meyakinkan saya bahwa penelitian ini dapat berguna untuk para pembuat serta pengkaji film tari di masa depan, khususnya yang berfokus pada tarian tradisional. Kolaborasi ini sangat menarik bagi saya karena kita bisa memperhatikan rincian proses bagaimana penata kamera mengikuti penari dan mengeksplorasi gerakan mereka. Estetika tubuh penari saat bergerak dan gestur yang dibuat menjadi daya tarik tersendiri saat dikemas ke dalam film. Dalam film, keduanya berubah menjadi estetika yang berbeda dengan saat tarian dipentaskan di atas panggung dan disaksikan langsung oleh penonton yang hadir. Tesis ini berangkat dari kegelisahan dan ketidakpuasan saya terhadap penataan kamera dalam banyak film tari, khususnya film tari yang fokus pada tarian tradisional Jawa. Umumnya banyak film tari tradisional Jawa terkesan sekadar masih berada dalam tahap pendokumentasian seni pertunjukan panggung. Penelitian ini bertujuan memetakan kolaborasi estetika dan teknis, terutama antara estetika kamera dan estetika gerak.

Film tari *Kunti Gugat* adalah penciptaan kolaboratif yang ditekankan untuk membangun sebuah karya film yang memiliki struktur dan perencanaan yang matang. Melalui proses yang sangat terstruktur ini, film ini menggarisbawahi pentingnya kerja sama yang erat antara setiap elemen yang terlibat dalam pembuatan karya film. Setiap langkah dalam penciptaan *Kunti Gugat* dipertimbangkan secara teliti, menekankan bahwa kolaborasi bukan hanya sekadar konsep, tetapi juga fondasi utama untuk mewujudkan visi keseluruhan film. Ini adalah tentang menghargai peran masing-masing individu dalam sebuah kesatuan yang lebih besar, menyoroti bahwa tiap sumbangan memiliki arti yang signifikan dalam membangun karya yang berkualitas dan bermakna.

2. Manfaat Penciptaan

Karya film tari *Kunti Gugat* diharapkan dapat bermanfaat bagi semua kalangan untuk menambah wawasan tentang penataan sinematografi dalam film tari serta memperbanyak referensi pembuatan film tari di Indonesia. Baik dari segi penataan sinematografi maupun koreografi tari. Untuk seniman tari, hasil film ini diharapkan dapat merangsang para penari untuk berkarya atau meneliti tarian di Indonesia untuk dijadikan film tari. Untuk akademisi, saya berharap hasil karya ini dapat membantu mengembangkan pengetahuan terkait praktik film tari di Indonesia.



II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Sumber Penciptaan

Film tari menekankan pada interkoneksi yang tak terhindarkan antara seni pertunjukan, sinematografi, dan koreografi. Penciptaan ini dimulai dengan melakukan pemetaan menyeluruh pada aspek-aspek tersebut dalam kajian literatur.

1. Seni Pertunjukan dan Wayang Wong

Kata pertunjukan merujuk pada aktivitas yang ditonton, misalnya berupa pertunjukan akrobat, wayang, atau tarian yang disajikan oleh individu atau kelompok yang mempersiapkan dan menampilkan kegiatan tersebut sebagai bagian dari pertunjukan. Mereka melakukan aktivitas seni yang dikenal sebagai pertunjukan. Indonesia memiliki berbagai jenis seni pertunjukan, salah satunya adalah *Wayang Wong*, yang dikategorikan ke dalam *genre* drama tari tradisional. Kehadiran *Wayang Wong* sebagai salah satu aktivitas sosial budaya masyarakat Jawa yang mengacu pada ekspresi budaya kraton yang mencerminkan konsep *devaraja* dengan predikat *kagungan Dalem*, *yasa Dalem*, *adi luhung*, dan *alus*. (Hersapandi dan Soedarsono, 1992).

Sebelum Perang Dunia ke II, drama tari seperti musik dan tari, dibina dan disempurnakan di istana-istana raja di Jawa Tengah (Claire Holt, 2000: 214). Di istana Mangkunegaran pada masa pimpinan pemerintahan Sri Mangkunegara V, *wayang wong* mengalami perubahan bentuk dari formalitas budaya keraton ke bentuk komersial. Hal ini dilatarbelakangi kemerosotan ekonomi Kerajaan Mangkunegaran yang disebabkan oleh menurunnya produksi kopi karena serangan hama penyakit dan daya saing komoditi gula di pasaran Eropa (Ricklefs, 1991). Pada tahun 1895 muncul sebuah grup *wayang wong* panggung profesional pertama di Surakarta yang didirikan oleh pengusaha Cina yaitu Gam Kam (Brandan, 1967 dalam Hersapandi dan Soedarsono, 1992). Peneliti dan dalang wayang Cirebon

Matthew Isaac Cohen punya catatan lain. Pada tahun 1887, ketika krisis ekonomi melanda istana Mangkunegaran, pihak istana memberikan kelonggaran dan izin kepada para penari wayang wong untuk menari di luar tembok istana (2016, hlm. 56). Setahun kemudian, pada 1888, perusahaan wayang wong mulai beroperasi di berbagai kota di Jawa Barat, seperti Tasikmalaya, Garut, Bandung, dan Sukabumi, yang menggabungkan seni tradisional dengan elemen panggung populer. Pada tahun 1890 kota Batavia (sekarang Jakarta), sudah memiliki pertunjukan wayang wong yang populer (ibid). Surakarta baru memiliki wayang wong komersial pada tahun 1894, ketika Gan Kam, seorang produser panggung asal Tiongkok, mendirikan rombongannya sendiri yang bernama Langen Ngesthi Suka, yang kemudian menjadi grup legendaris (ibid, hlm. 55-56; lihat juga Hatley, 2008, hlm. 20).

Semenjak menjadi komersial, *wayang wong* mengalami perkembangan yang pesat, terutama di Solo dan Yogyakarta. Kedua kota ini menjadi tempat bagi para maestro tari, pengrajin boneka wayang yang mahir, serta pembuat topeng dan busana tari yang memiliki keunikan tersendiri. Semua ini dapat dikaitkan dengan keberadaan empat istana di kedua ibu kota tersebut, yang menjadi negeri para raja pada zamannya.

2. Tarian, Khususnya Tarian Jawa

Tari direkam di berbagai relief-relief candi yang dibangun pada abad ke-8 sampai ke-10. Dalam sejarah sastra, tari tercatat di dalamnya, misal dalam serat Cabolang menuliskan tentang Jathilan yang disebutkan terdiri dari 12 penari dan mencakup detail alat musik yang digunakan seperti kendang, terbang, kekemong, kempul, angklung, salompret, keplok, dan senggak (Edi Sedyawati, 1981: 33-34).

Pembuatan karya tari, baik adiluhung maupun kerakyatan, tidak lepas dari seorang yang berperan dalam proses perencanaan, penyeleksian, sampai pada tahap pembentukan (*forming*) gerak tari, dengan tujuan dan maksud tertentu. Hal ini disebut koreografi (Y. Sumandiyo Hadi 2011: 1), dan pelakunya disebut koreografer. Berdasarkan pengertian kata

koreografi diambil dari bahasa Yunani *Choreia* yang berarti tari kelompok atau massal; dan kata *grapho* yang berarti catatan tari massal atau kelompok. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa koreografi hanya diperuntukan untuk tarian massal atau kelompok. Namun demikian, dalam realitas saat ini kata koreografi dipakai untuk semua jenis tarian baik dari kelompok maupun tunggal.

Di Indonesia kata koreografi sesungguhnya masih tergolong baru, dia baru digunakan sekitar tahun 1925an saat perkembangan koreografi tari kreasi baru. Istilah kata koreografi sebenarnya dipengaruhi oleh perkembangan *modern dance* dari Amerika yang diakui sebagai garapan atau *choreography* (Y. Sumandiyo Hadi 2011: 2). Karen Bennett dari Universidade de Lisboa, mengatakan bahwa tarian berpotensi menandakan cara manusia secara fisik berhubungan dengan satu sama lain dan dengan lingkungan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Felicia Hughes-Freeland, seorang antropolog yang meneliti tarian di Jawa dan membuat analisis linguistik gerakan tari Jawa, menekankan dua aspek penting dalam tari ritual Jawa. Yang pertama sebagai gerakan yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan sehari-hari; dan yang kedua sebagai konvensi koreografi formal yang terhubung dengan pusat kekuasaan" (2008, hlm. 1). Dasar gerakan kehidupan sehari-hari ini sebetulnya membuat tarian Jawa tidak ajeg secara koreografi. Jika kita perhatikan, anak-anak di kampung Tutup Ngisor yang seolah-olah bernapas dengan seni telah membuat langkah-langkah tarian pertama mereka sejak mereka mulai belajar berjalan. Di sisi lain, jika kita perhatikan pentas dengan lakon yang sama persis setiap perayaan Suran di Tutup Ngisor, maka kita akan menjumpai tarian yang seolah-olah berbeda setiap tahun. Walaupun tarian ini memiliki koreografer yang sama, setiap kali penari melangkah ke panggung dia menjalani hari yang berbeda, dan selalu menjalani perbedaan sikap, seperti kita mengatur diri kita dalam kehidupan sehari-hari untuk berbicara, makan, minum, bernapas dan lain-lain. Ini membuat rekaman tarian Jawa agak lebih sulit karena operator kamera harus selalu bisa membaca ke mana seorang penari akan bergerak.

Selain otoritas dunia nyata, kekuatan kosmologis yang tak terlihat juga menjadi tema utama dalam tarian ritual di keraton Jawa. Antropolog Tito Imanda yang meneliti di Tutup Ngisor juga yakin bahwa tarian dan upacara ritual di Tutup Ngisor memiliki peran yang serupa bagi anggota Tjipta Boedaja dan masyarakat desa. Tari sebagai representasi dari aktivitas sehari-hari tidak akan lengkap tanpa mempertimbangkan tarian ritual yang mencerminkan identitas dan kepercayaan penduduk Tutup Ngisor, serta berfungsi untuk ikatan sosial mereka (2018, hlm. 31).

3. Film Tari dan Penyutradaraan Film Tari

Awalnya, istilah "film-tari" hanya merujuk pada film yang banyak menampilkan tarian. Seiring berjalannya waktu, definisinya berkembang dengan berbagai interpretasi. Dalam film tari, aspek sinematik maupun tarian sama pentingnya. Menggabungkan seni pertunjukan, sinematografi, dan koreografi menjadi kesatuan yang tak terpisahkan. (<https://www.dancefilmsassn.org/Abouteducation>). Dalam film tari, adegan-adegan dapat diambil di lokasi yang sebenarnya. Hal ini menambah dimensi visual bagi penonton karena mereka dapat melihat karakter-karakter tersebut berinteraksi dalam lingkungan yang lebih nyata dan terasa hidup. Sementara dalam pertunjukan panggung, keterbatasan ruang dan kemungkinan hanya menggunakan set atau latar belakang panggung bisa menjadi kendala dalam menciptakan efek yang sama.

One of the most exciting things to distinguish dance film from its stage counterpart is that cinema allows our imaginations to travel to actual locations—to view princesses in their castles, soldiers in their fields, and drinkers in their pubs. (Judy Mitoma, 2002 : 163).

Dengan demikian, perbedaan signifikan antara film tari dan pertunjukan panggung adalah bahwa sinema memberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan menampilkan berbagai lokasi yang berbeda yang pada akhirnya memperkaya pengalaman visual bagi penonton.

Dalam kata lain, kehadiran sinema dalam seni pertunjukan bukan sekadar mendokumentasikan tarian, melainkan mengonstruksi tarian menjadi sebuah karya seni baru.

Erin Brannigan menuliskan dalam bukunya *Choreography and the Moving Image* bahwa film tari memiliki atau sering dilihat sebagai pengunci dan merusak pengalaman afektif tunggal dari setiap pertunjukan tari yang diberikan. Pernyataan Erin Brannigan bisa dibenarkan apabila kita mengacu pada sifat seni pertunjukan yang memiliki kedekatan kepada penonton sebagai pengalaman bersama. Akan tetapi, saat kita menonton pertunjukan melalui alat perantara seperti film, sifatnya berupa dari pengalaman bersama menjadi pengalaman individual. Seni pertunjukan dikemas ke dalam medium film, dinikmati khalayak ramai, menjangkau banyak waktu dengan pengulangan sebanyak banyaknya. Dengan demikian, seniman tak perlu lagi mengulang karya mereka, sehingga terjadi pemutusan daya antara pemain dan penonton.

Film dalam dunia tari memang masih sangat mungkin untuk dibicarakan karena mengacu pada keindahan dalam tari yang dipindahkan ke dalam sebuah frame, dan memunculkan kemungkinan yang lebih dinamis. Sensibilitas ini bisa kita lihat dari karya-karya Sardono W. Kusumo dalam kacamata film tari. Film karya Kusumo yang berjudul Taifun memperlihatkan Sentot Sudiharto menari di atas bebatuan di kota Osaka saat badai taifun melanda. Sebagai film susunan yang dibuat Kusumo sangat dinamis, mulai dari gambaran urban di Osaka, hutan kecil dan pepohonan, sampai bebatuan yang menjadikannya karyanya sangat natural. Teknik *in-camera editing* jelas membutuhkan sensibilitas yang tinggi untuk membingkai kejadian, sedangkan untuk menyadari momen dibutuhkan intuisi yang terlatih. Pada poin ini, Kusumo sebagai penari dan koreografer menunjukkan sensibilitasnya dalam membingkai suatu kejadian yang ada. Dia selalu memperhitungkan sekaligus memperkirakan peristiwa apa yang mungkin terjadi. Setelah semuanya tersusun menjadi ide, saat itu dia mulai mencatat menggunakan film. (buku Arkipel: Bromocorah, wawancara Dhuha Ramadhani

dengan Sardono W Kusumo pada 9 Mei 2019). Karena hal itulah film-film karya Kusumo tidak hanya menjadi gambar gerak yang diam, melainkan merupakan realitas yang bergerak seperti seorang penari. Sardono mungkin telah menjawab pertanyaan untuk film tari di Indonesia, bahwa sebuah film tari adalah tidak hanya mengenai eksplorasi tentang gerak si penari yang dipindahkan ke dalam frame film, melainkan adalah gerak dinamis yang dimunculkan oleh teknik kamera dan sensibilitas si seniman sendiri dalam menyajikan estetika tari ke dalam *frame*.

<https://www.geegoe.com/2019/08/eksperimental-ala-sardono-w-kusumo/>

Penyutradaraan film tari merupakan elemen kunci yang memengaruhi bagaimana cerita, gerakan tari, dan visual disampaikan kepada penonton. Sutradara tidak hanya bertanggung jawab atas pengambilan gambar dan penataan adegan, tetapi juga harus memiliki pemahaman yang dalam tentang gerakan tubuh, ekspresi, dan ritme untuk mengkomunikasikan emosi dan pesan cerita melalui gerakan tari. Sutradara film tari harus mampu berkolaborasi dengan para penari, koreografer, dan tim produksi untuk menciptakan sebuah karya yang koheren serta berkesan. Sutradara juga harus memiliki visi artistik yang kuat untuk mengarahkan seluruh proses produksi, mulai dari pemilihan lokasi, pencahayaan, kostum, hingga editing, sehingga cerita dapat tersampaikan dengan baik melalui medium tari. Ada banyak gaya dan pendekatan dalam penyutradaraan film tari, mulai dari yang lebih tradisional dengan fokus pada narasi dan estetika visual hingga yang lebih eksperimental dengan penekanan pada abstraksi dan interpretasi artistik. Bagaimana pun juga, tujuan utamanya tetap sama: menyampaikan cerita dan emosi melalui gerakan tubuh dan ekspresi visual.

Lynnette Young Overby dan Lynda M. Fitzgerald dalam bukunya *Directing for Dance: The Choreographer's Companion* (2013) menyebutkan adanya poin penting meliputi:

1. Hubungan antara Sutradara dan Koreografer

Membahas pentingnya kerja sama antara sutradara dan koreografer dalam menciptakan sebuah film tari. Sutradara bertanggung jawab atas pengambilan gambar dan narasi visual sementara koreografer memimpin dalam penciptaan gerakan tari. Kerja sama yang baik antara keduanya adalah kunci untuk kesuksesan produksi film tari.

2. Teknik Pengambilan Gambar yang Efektif untuk Tari

Poin kedua membahas teknik pengambilan gambar yang dapat meningkatkan pengalaman menonton tari di layar. Ini mungkin mencakup sudut kamera, gerakan kamera, pencahayaan, dan pengaturan lainnya yang dapat memperkuat ekspresi gerakan tari.

3. Strategi untuk Mengarahkan Penari

Penyutradaraan film tari memerlukan pemahaman yang mendalam tentang gerakan tubuh dan ekspresi. Hal ini memungkinkan sutradara berbagi strategi untuk membimbing penari dalam mencapai performa terbaik mereka di depan kamera serta memberikan arahan yang jelas untuk memperkuat narasi visual.

Pembahasan penyutradaraan film tari kiranya akan memberi pandangan dan wawasan yang komprehensif dan dapat menjadi sumber yang berharga bagi pembuat film tari ataupun bagi siapa saja untuk dapat lebih dalam memahami proses kreatif di balik produksi film tari.

4. Sinematografi Film Tari

Sinematografi dalam film tari adalah aspek yang sangat penting untuk mengkomunikasikan gerakan, emosi, dan narasi visual kepada penonton melalui medium film. Terdapat interaksi yang kompleks antara tari, film, dan video. Salah satu aspek yang ditekankan adalah sinematografi dalam film tari yang mencakup berbagai elemen penting seperti pemilihan sudut dan framing kamera, pengaturan cahaya, gerakan kamera, dan teknologi terkini dalam produksi film tari (Anderson, bukunya tahun berapa halaman berapa?).

5. Dance Film, Choreography, and the Moving Image

Buku ini membahas hubungan yang kompleks antara tari, film, dan koreografi dalam konteks gambar bergerak. Brannigan menjelajahi tari dan direkam kemudian direpresentasikan dalam medium film, serta menggali bagaimana penggunaan teknologi dalam pembuatan film telah mempengaruhi cara kita memahami gerakan dan koreografi. Buku ini menelusuri perkembangan sejarah, teori, dan praktik di balik hubungan yang berkembang antara tari dan film, membawa pembaca untuk memahami dinamika dan interaksi antara kedua medium tersebut dalam menciptakan narasi gerak dan visual yang unik.

Brannigan juga menjelaskan sejarah film tari dari akhir abad ke-19 saat hubungan antara tari dan film telah berevolusi dengan berbagai tahap yang dimulai dari era film bisu. Selama perjalanan sejarah ini, sineas, dan koreografer terus mengeksplorasi batas-batas antara tari dan film agar dapat menghasilkan karya-karya yang mengeksplorasi interaksi yang semakin dalam antara kedua medium ini yang meliputi gerakan dan representasi visual.

Gerakan dalam konteks seni pertunjukan, terutama dalam tari, mengacu pada perubahan posisi tubuh, ekspresi, dan perpindahan ruang yang dilakukan oleh penari. Representasi visual adalah cara bagaimana gerakan tersebut direkam, diperlihatkan, atau diinterpretasikan dalam konteks visual seperti film, lukisan, fotografi, atau medium visual lainnya. Dalam tari, gerakan dapat diinterpretasikan secara visual melalui berbagai cara, baik melalui rekaman video yang merekam penampilan tari, ilustrasi gerakan dalam bentuk gambar atau grafik, hingga representasi abstrak atau ekspresif dalam bentuk visual yang menggambarkan gerakan tubuh penari. Dalam film, representasi visual gerakan seringkali melibatkan teknik sinematik seperti pemotretan dari berbagai sudut, penggunaan pencahayaan yang memperjelas gerakan, atau bahkan penggunaan efek khusus untuk menyoroti aspek tertentu dari gerakan tersebut. Keseluruhan, representasi visual dari gerakan tari dapat

memiliki banyak bentuk dan tujuan, namun tujuannya adalah untuk mengkomunikasikan atau merekam ekspresi gerak tubuh dengan cara yang dapat dipahami atau dinikmati oleh penonton.

Analisis koreografi dalam film melibatkan pemahaman mendalam tentang susunan dan ekspresi gerakan tari dalam konteks sinematik. Ini mencakup identifikasi pola gerakan, hubungan dengan alur cerita film, serta evaluasi penggunaan ruang dan kamera yang memengaruhi visualisasi gerakan. Analisis tersebut juga mencakup pemahaman makna dan ekspresi yang ingin disampaikan melalui gerakan tersebut serta evaluasi terhadap kesatuan dan koehsi gerakan secara keseluruhan. Akhirnya, analisis koreografi dalam film memungkinkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana gerakan tari digunakan, disusun, dan direkam untuk menciptakan pengalaman visual yang koheren dan bermakna dalam konteks naratif film.

Teknologi telah memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan tari dan film. Dalam konteks tari, teknologi perekaman dan penyiaran telah memungkinkan penyebaran karya tari ke berbagai tempat di seluruh dunia. Video, *streaming online*, dan *platform* media sosial memungkinkan penari dan koreografer untuk berbagi karya mereka dengan audiens yang lebih luas serta memfasilitasi kolaborasi lintas batas geografis. Di sisi lain, dalam film, teknologi telah merevolusi cara pembuatan, produksi, dan presentasi film. Penggunaan efek khusus, CGI (*Computer-Generated Imagery*), dan teknologi rekayasa suara telah memungkinkan pembuatan film yang lebih realistis dan mengesankan. Hal ini memungkinkan penyampaian cerita yang lebih kompleks dan visual yang menakjubkan kepada penonton. Selain itu, teknologi juga memberikan ruang bagi eksperimen kreatif yang lebih luas, memungkinkan pembuat film untuk menjelajahi bentuk-bentuk naratif dan visual yang inovatif. Dengan demikian, pengaruh teknologi terhadap tari dan film telah mengubah cara karya-karya seni tersebut diproduksi, dipresentasikan, dan diakses oleh publik secara global.

B. Referensi Karya

Adapun referensi film untuk membuat karya film tari *Kunti Gugat*, yaitu:

1. *Tetangga*

Tetangga merupakan sebuah film untuk disertasi S3 yang dibuat oleh Tito Imanda. Film ini bercerita bagaimana masyarakat Jawa di lereng gunung Merapi sebelah barat di Magelang, masih kental dengan nuansa magis. Mereka percaya adanya makhluk-makhluk tak kasat mata, tinggal dan berdampingan.

Penunggu yang sangat familiar di kampung tersebut bernama Satariah, makhluk halus berjenis kelamin perempuan, rambut panjang, memakai kebaya hijau, kain jarik bermotif batik. Satariah makhluk halus yang sangat cantik penunggu sumber mata air di dusun tersebut.

Kyai Jafar dan Den Bagus Pitono tak kalah terkenal dengan Satariah. Kyai Jafar berpakaian serba hitam berambut panjang, tinggal di bendungan sungai Senowo. Makhluk tersebut beragama Islam, menurut para sesepuh, Kyai Jafar memiliki masjid yang mewah. Sedangkan Den Bagus Pitono sendiri penunggu batu petilasan Mbah Tutup. Berpakaian serba putih dan diikuti dua perempuan cantik memakai kebaya hijau.

Tito Imanda, menuangkan ide tentang peristiwa tersebut melalui tari. Dipadu dengan ritual-ritual sesaji buangan di dusun tersebut. Film ini menarik secara konsep, bagaimana Tito Imanda selaku sutradara ingin menghadirkan cerita mistis namun tidak menakutkan. Disinilah letak kesuksesan film tersebut, seperti yang diharapkan oleh masyarakat desa tersebut, bahwa semua makhluk bersahabat, sebagaimana layaknya tetangga.

Secara konseptual, visi, dan estetika, film ini berbeda dengan film yang akan dibuat oleh saya, yaitu *Kunti Gugat*. Namun, mengapa saya memasukkan film ini sebagai referensi? Hal ini karena saya terlibat dalam proses pembuatan sebagai sinematografer dan editor. Dalam kasus ini, saya merasa gagal karena adanya improvisasi gerakan oleh penari. Selain itu, film ini hanya mengandalkan pencahayaan matahari yang mengakibatkan kesulitan dalam proses

editing. Dari awal kegagalan ini, saya menjadikan film ini sebagai sebuah pengalaman bahwa membuat film tari seharusnya minim improvisasi, saling membantu, jadi tidak perlu ditakuti maupun dipuja.

2. Film *Opera Jawa*

Opera Jawa merupakan sebuah film musikal yang diproduksi di Indonesia dan Austria pada tahun 2006. Film ini karya sutradara Garin Nugroho dan dibintangi oleh Artika Sari Devi, Martinus Miroto, Eko Supriyanto, dan Retno Maruti. Film independen ini menggambarkan kehidupan yang dipenuhi konflik dengan memanfaatkan kisah Ramayana sebagai dasar cerita. Dalam ceritanya, hampir semua aspek kehidupan tercermin, mulai dari cinta segitiga, politik, sosial, perekonomian, hingga kehidupan rakyat kecil. Salah satu hal yang menarik dari film ini adalah penyatuan seni drama, tari, busana tradisional, dan keindahan panorama Indonesia.

Film *Opera Jawa* mendapat pengakuan dan masuk dalam nominasi beberapa festival film bergengsi seperti Festival Film Internasional Venesia 2006, Festival Film Internasional London 2006, dan Festival Film Internasional Toronto 2006. Bahkan, di Festival Film Indonesia 2006, film ini dinominasikan dalam kategori film layar lebar. Pada Festival International Film Independent Bruxelles ke-35 di Brussel, Belgia, antara tanggal 4 hingga 9 November 2008, film ini memenangkan penghargaan tertinggi untuk kategori film terbaik, Sutradara Terbaik (Garin Nugroho), dan Aktris Terbaik (Artika Sari Devi). *Opera Jawa* berhasil mentransformasikan pengalaman panggung ke dalam film melalui sinematografi yang khas. Penggunaan kamera yang tetap dan minim gerakan menghadirkan pengalaman menyaksikan adegan tanpa terlibat secara langsung. Dalam film ini, perpindahan gerakan penari diolah dengan cermat melalui proses editing dengan tetap mempertahankan esensi pertunjukan panggung dengan indah.

Film ini menginspirasi penulis tentang bagaimana Garin Nugroho, selaku sutradara, dapat dengan detail menghadirkan suasana dramatis seni pertunjukan ke dalam media film

sinematografi. Selain itu, film ini dapat dianggap sebagai referensi yang paling dekat dengan penciptaan yang dibuat oleh penulis, yaitu memiliki kesamaan cerita dari subyek seni pertunjukan wayang orang.

3. *Lahirnja Gatotkatja (1960)*

Film ini mengisahkan tentang Kerajaan Pringgodani yang dikuasai oleh Pracuna. Bima yang pada saat itu sedang menantikan kelahiran anaknya, merasa kalah kuat untuk menghadapi Pracuna. Pracuna, yang merasa tak tertandingi, meminta Dewi Supraba dari kayangan untuk menjadi istrinya. Meskipun para dewa tak bisa menolak, Supraba turun ke Pringgodani dengan maksud untuk menipu Pracuna. Pracuna, yang marah, bersiap untuk menyerang kayangan. Namun, para dewa berusaha mencari cara agar Pracuna bisa dikalahkan, dan solusinya adalah dengan mempercayakan misi itu kepada Gatotkaca, putra Bima yang baru lahir dari Arimbi, putri raja Pringgodani.

Film ini juga menceritakan tentang bagaimana Dewa Narada memberikan senjata Kanta pada Karna, dan kemudian memerintahkan Arjuna yang sedang bertapa untuk mengatasi Pracuna. Persaingan terjadi dalam merebut senjata tersebut, namun akhirnya Arjuna berhasil mendapatkannya. Gatotkaca, yang tiba-tiba berubah menjadi bayi, kemudian dihadapkan kepada Pracuna. Meskipun awalnya kalah, Gatotkaca kemudian diasuh di kawah Candradimuka hingga menjadi besar dan kebal. Dia mampu mengatasi segala rintangan, termasuk membantu Pandawa yang sedang menghadapi masalah di kerajaan Amarta saat mereka menyelesaikan masalah di Pringgodani.

Meskipun cerita yang diangkat dari cerita wayang, film ini mengambil pendekatan naratif yang lebih mirip dengan film biasa daripada pertunjukan wayang kulit atau wayang orang. Disutradarai, ditulis naskahnya dan ditata sinematografinya oleh D. Djajakusuma, dia berhasil memvisualisasikan dengan dramatis adegan-adegan dalam cerita, termasuk dalam adegan terbang yang mengingatkan pada karakter "superman". Pakaian para pemainnya,

meskipun pada dasarnya terinspirasi dari kostum wayang orang, diadaptasi sedikit agar terlihat lebih alami.

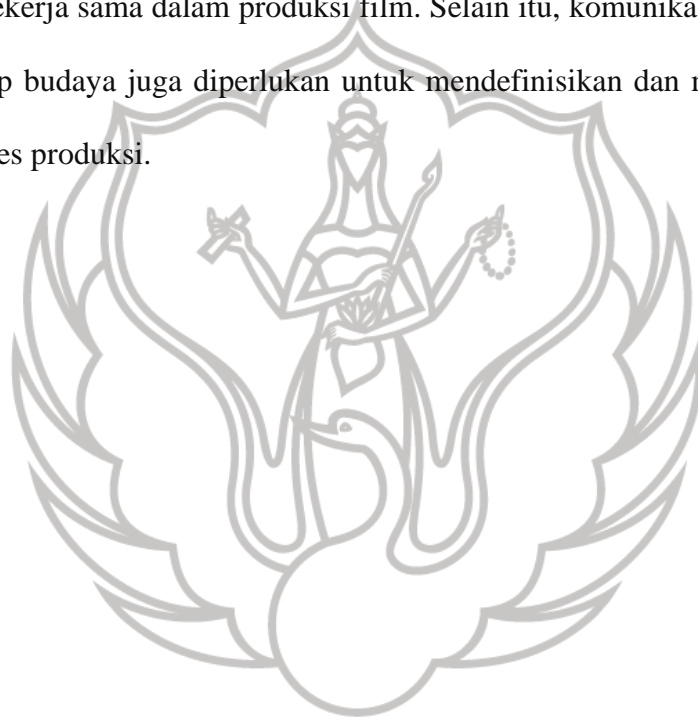
Meskipun film ini telah berusia 64 tahun, namun saya tetap menjadikan film ini sebagai referensi karena terdapat kesamaan konsep dan estetika dengan film yang diciptakannya. Kesamaan tersebut terletak pada unsur naratif yang lebih konvensional serta estetika kostum yang menonjolkan kesan alami dan natural.

C. Landasan Penciptaan

Banyak pandangan dari para ahli mengenai kolaborasi dengan sudut pandang yang beragam. Meskipun sulit untuk mendefinisikan kolaborasi secara menyeluruh, perbedaan-perbedaan ini pada dasarnya muncul dari prinsip yang sama, yakni mengenai kebersamaan dan kerja sama. Brown (2016: 43) mengatakan “*Filmmaking is a strange and mysterious enterprise—it involves mixing and coordinating many different elements, some of them artistic, some of them technical and businesslike*”.

Dalam pembahasan ini, terdapat kolaborasi antara sutradara, koreografer, dan sinematografer dalam pembuatan film tari. Seperti yang dikatakan Deny Ardianto, bahwa film tari merupakan hasil kerja sama, maka diberi kebebasan untuk menerjemahkan naskah, kemudian diintegrasikan. Baginya, intervensi tidak serta merta “*cut per cut*” tetapi ada tahapan yang menyelesaikan repertoar untuk koreografi tarian satu selesai. Untuk intervensi, “*cut*” dapat didiskusikan secara teknis. Satu repertoar selesai, satu plot selesai, dan mau tidak mau harus diulang beberapa kali (wawancara). Dalam hal ini, gaya produksi kami tidak harus selalu menyelesaikan repertoar, kami mengambil film satu *shot* (pengambilan) demi *shot*, dan kami bisa fokus mengambil gerakan-gerakan tertentu saja dalam sebuah adegan. Tapi kami setuju bahwa koreografer dan sinematografer harus mendapatkan kebebasan menafsirkan naskah.

Dalam kolaborasi, (Imanda, 2018: 182) menyoroti pentingnya pembicaraan awal dan negosiasi yang hati-hati tentang kepentingan bersama dan konsekuensinya dalam setiap proyek film. Ia menekankan bagaimana proyek tersebut bermanfaat bagi seluruh kolaborator baik secara individu maupun sebagai kelompok. Dalam konteks ini, penekanan pada negosiasi dianggap penting dalam proses kolaborasi. Kolaborator perlu berkomunikasi terbuka mengenai kepentingan bersama dan dampak dari kerjasama yang dilakukan. Ini dianggap sebagai langkah awal yang penting dalam memulai kolaborasi. Zeng (2020: 24) mengatakan bahwa “...*collaborative skills*...” melibatkan unsur pula unsur pengetahuan tentang satu sama lain antara pihak yang bekerja sama dalam produksi film. Selain itu, komunikasi yang efektif dan pemahaman terhadap budaya juga diperlukan untuk mendefinisikan dan memandu jalannya interaksi dalam proses produksi.



III. METODE PENCIPTAAN

Bagian ini berfokus untuk menjawab pertanyaan: *Bagaimana proses negosiasi dan kolaborasi sinematografer, koreografer, dan sutradara di tahap pra-produksi dalam merencanakan sebuah film tari tradisional?* Untuk menjawab pertanyaan itu, bab ini menguraikan proses penciptaan karya film ini yang dilakukan dalam beberapa tahapan, dimulai dari konsep penciptaan yang meliputi proses pengembangan ide melalui FGD hingga konsep yang siap direalisasikan dalam proses penciptaan. Proses perwujudan karya dimulai dari tahap praproduksi.

A. Riset dan Eksplorasi

Dari bab 2 sudah saya jelaskan bahwa pengalaman produksi film tari sebelumnya membuat saya memiliki kebutuhan mengeksplorasi kolaborasi antara sutradara, koreografer dan sinematografer. Tahap eksplorasi dimulai dengan melakukan riset berupa observasi beberapa karya film serupa untuk memperkaya ide penciptaan, dan melakukan diskusi awal dengan calon koreografer dan sinematografer. Dari sini, ide yang muncul dikembangkan dan mencari data-data yang dapat memperkuat ide, melalui observasi langsung menonton pertunjukan-pertunjukan tarian dari kisah Mahabharata yang diikuti proses merenung dan menemukan keterbatasan-keterbatasan pertunjukan di panggung. Melalui perenungan tersebut, saya membayangkan cerita-cerita yang cocok untuk kebutuhan kolaborasi antara koreografer, sinematografer, dan sutradara ini. Kemudian saya melakukan eksplorasi koreografer dan sinematografer yang memiliki pemahaman tentang film tari seperti yang saya bayangkan, dan mencari sumber tulisan maupun film yang berhubungan dengan film tari ini.

Sangat penting untuk bisa bekerja dengan seorang koreografer yang memahami kebutuhan dari film, maupun seorang sinematografer yang memahami kebutuhan tarian. Saya

mewawancara beberapa calon dan pada akhirnya memutuskan bekerja dengan koreografer Surawan, seorang anggota Padepokan Seni Tjipta Boedaja Dusun Tutup Ngisor yang merupakan lulusan sarjana dari sekolah tari Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya. Surawan sudah beberapa kali terlibat dalam pembuatan film tari di Padepokan Seni Tjipta Boedaja, dan dari wawancara saya dengan dia kemudian, dia percaya bahwa,

“tarian dalam film harus memahami sifat dasar film, kemampuan film untuk melihat dari jarak sangat dekat, untuk mengubah sudut pandang, termasuk sudut pandang sangat ekstrim seperti *bird eye view* yang dilakukan drone, dan pada sisi lain, film memiliki cara produksi yang sangat berbeda karena pengambilan sepotong-sepotong mematahkan emosi penari, dan dengan editing yang menggabungkan potongan-potongan gambar itu menjadi rangkaian gerakan yang utuh. Itu semua tidak dimiliki oleh pentas seni di panggung.”

Di sisi lain, saya juga memutuskan untuk bekerja dengan Panji Wibowo, seorang lulusan prodi film di Institut Kesenian Jakarta, yang juga sudah banyak terlibat dalam pembuatan film-film tari di Padepokan Seni Tjipta Boedaja. Baginya, “...gerakan adalah salah satu unsur dasar film, dan merangkaikan gerakan-gerakan menjadi sebuah karya film yang utuh membutuhkan ketelatenan dan ketelitian.” Saya merasa kedua orang ini merupakan kolaborator yang sesuai dengan kebutuhan film yang akan saya buat.

Pada tahap ini saya akhirnya memilih lakon *Kunti Gugat* dan kemudian cerita dibicarakan dengan kedua kolaborator secara terpisah. Saya membayangkan sebuah cerita yang singkat dan padat, bisa dipenuhi tarian, walau masih melakukan dialog atau jika perlu menembang seperti layaknya tarian wayang orang. Cerita ini sebetulnya berfokus kepada gugatan Kunti kepada Kresna yang mempertanyakan anaknya Karna harus terbunuh oleh saudara-saudaranya sendiri, para Pandawa, dalam Perang Baratayuda. Namun, untuk menambah eksplorasi dramatis serta adegan tarian, dalam cerita ini gugatan Kunti sempat menggodanya untuk melakukan destruksi dengan melibatkan Dewi Durga, salah satu Dewi Kahyangan yang berenergi negatif (komentar salah satu penari milenial dalam pembuatan film

ini menyebut Durga sebagai “Dewi Toxic”), dan membutuhkan adegan perkelahian antara Hanoman dengan raksasa anak buah Durga.

Di akhir cerita Kunti Gugat, energi negatif yang digambarkan oleh sosok Durga akan diusir dari tubuh Kunti dengan menggunakan mantra yang dibuat oleh Romo Yoso Soedarmo (alm) pendiri Padepokan Seni Tjipta Boedaja. Secara umum, mantra tersebut berisikan tentang *tolak-balak* energi negatif. Dalam tradisinya, mantra tersebut hanya akan dirapalkan setahun sekali tepatnya pada bulan Suro. Mantra digunakan dalam peringatan *suran* pada saat pementasan wayang sakral (wayang orang) lakon “Lumbung Tugu Mas“. Selain itu, mantra tersebut tidak diijinkan digunakan oleh orang lain kecuali trah Romo Yoso Soedarmo. Berhubung saya adalah bagian dari trah Romo Yoso Soedarmo (alm) maka saya diizinkan untuk memakai mantra tersebut. Dengan demikian, mantra yang digunakan dalam film ini merupakan bentuk ringkasan dan modifikasi dari teks mantra asli. Peringkasan dilakukan dengan tetap mempertimbangkan nilai tradisi dan kesakralan mantra dan dilakukan dengan ijin para tetua Padepokan Seni Tjipta Boedaja. Berikut mantra yang digunakan dalam film:

*Sun niat ingsung angabaake ajiku kumbala
kumbali kumbala geni. Jin mara, jin mara
mati, demit mara, demit mara mati. antu mara,
antu mara mati, pergawe olo mara, pergawe olo
mati. penyakit guda, penyakit guda mati. bentari
Durga mara, bentari Durga mara
mati, kungkulan dongaku kumbala kumbali
kumbala geni. cakra... pendem sewu, ilang seka
kersaning allah*

B. Penulisan Naskah Kunti Gugat

Saya merasa perlu menjelaskan proses sampainya kami ke dalam cerita yang ingin diangkat untuk memperjelas tantangan yang kami hadapi. Dalam dunia pewayangan maupun kitab Mahabharata, lakon *Kunti Gugat* tidak ada sebelumnya. Cerita ini saya buat dengan proses yang sama seperti cerita-cerita *carangan* dalang Jawa dengan dukungan dari ketua dan

para sesepuh Padepokan Seni Tjipta Boedaja. Saya menemukan ide untuk menulis tentang Dewi Kunti karena tiga hal yang menarik, yaitu:

1. Kemampuan Kunti memanggil Dewa-Dewi dan Dihakili Dewa di Masa Remaja

Kunti merupakan putri dari raja Wangsa Yadawa dan diangkat sebagai putri oleh Kuntiboja. Pada usia muda, Kunti diberi mantra oleh resi Durwasa agar bisa memanggil Dewa-Dewi sesuai yang dikehendaki. Kunti penasaran dan mencoba mantra tersebut untuk memanggil Dewa Surya. Akhirnya Kunti hamil melahirkan seorang putra yang diberi nama Karna. Namun demi menjaga martabat dan kehormatan, Karna dihanyutkan di sungai. Karna ditemukan dan dibesarkan oleh Adhirata seorang kusir kereta. Karna kemudian mengabdikan hidupnya di kerajaan Hastinapura dan pada perang Branthayuda menjadi senopati menggantikan Resi Durna.

2. Dihakili Dewa Kembali saat Suaminya Tidak Bisa Memberi Keturunan

Kunti akhirnya menikah dengan Pandu, raja Hastinapura. Namun demikian, malapetaka terjadi. Pandu mendapat kutukan dari Resi Kindama. Kutukan itu terjadi setelah Pandu memanah resi tersebut tanpa sepengetahuannya ketika ia sedang menjelma menjadi seekor Kijang. Kutukan itu melarang Pandu berhubungan intim dengan kedua istrinya. Kunti akhirnya menggunakan mantranya kembali untuk memanggil dewa dan melahirkan tiga anak, yaitu Puntadewa, Bima, dan Arjuna. Akan tetapi, Pandu akhirnya mati karena melanggar kutukan itu karena berhubungan intim dengan istri keduanya, Dewi Madri. Dewi Madri melahirkan dua anak kembar Nakula Sadewa. Namun demikian, Dewi Madri memilih mengakhiri hidupnya karena merasa bersalah atas kematian Pandu.

3. Anak-anak Kunti Bertarung sampai Mati dalam Perang Baratayudha

Cerita ini berisi pertempuran antara Karna dan Arjuna dalam perang Baratayuda. Setelah Resi Durna meninggal, Karna diangkat menjadi senopati perang Hastinapura. Akhirnya, kedua saudara kandung tersebut harus bertemu dalam pertempuran yang menyebabkan

terbunuhnya Karna oleh panah Arjuna. Dari cerita ini, saya menyoroti bagaimana perasaan ibu melihat kedua anaknya saling bunuh dan apa yang seharusnya ia lakukan.

Dari ketiga hal tersebut, saya merumuskan naskah *Kunti Gugat* dengan pertanyaan besarnya, yaitu "kepada siapa Kunti harus menggugat kematian anak pertamanya?". Dalam kisah Mahabharata, menurut saya, penyebab terjadinya konflik yang berakhir dengan terjadinya perang Baratayuda sebetulnya hanyalah hasil dari keterlibatan dua orang tokoh, yaitu Kresna dan Sengkuni belaka. Keduanya dianggap memiliki andil mengotaki segalanya. Sengkuni yang merupakan otak para Kurawa adalah musuh dari Pandawa. Oleh karena itu, sudah barang tentu Sengkuni adalah juga musuh Kunti. Kiranya kurang menarik apabila Kunti menggugat Sengkuni karena mempertemukan tokoh protagonis dan antagonis.

Berangkat dari penjelasan di atas, penulis memutuskan Kunti menggugat Kresna karena keduanya dikenal sebagai tokoh protagonis. Penulis menemukan celah untuk membuat naskah *Kunti Gugat*, yaitu pada kejadian besar perang Baratayuda saat pertempuran Karna dan Arjuna. Diawali dari Kresna yang menyuruh Arjuna membunuh Karna pada saat tak berdaya karena satu roda keretanya terperosok ke dalam lumpur sampai terbenam setengahnya. Konflik inilah yang menjadi dasar penulisan naskah. Saya menghadirkan perasaan ibu yang tak berdaya melihat anak sulungnya harus mati di tangan anak bungsunya.

Dari latar belakang Kunti yang bukanlah seorang prajurit, maka untuk mengugat Kresna dan membunuhnya, jalan satu-satunya adalah merapalkan mantra pemanggil Dewa-Dewi. Saya memilih tokoh Dewi Durga istri dari Dewa Siwa untuk membunuh Kresna. Durga dihadirkan untuk mewakili Kunti dari segi pejuang yang dapat melindungi anak-anaknya (bentuk yang garang). Dari pemikiran itu, maka saya menyatukan Dewi Durga dan Kunti dalam tubuh yang sama.

Selain itu saya memasukkan tokoh dalam Kisah Ramayana yaitu Rahwana dan Hanoman untuk menambah tarian dengan tarian perkelahian gagahan. Secara dialog, film *Kunti Gugat* menggunakan bahasa-bahasa puitis yang terinspirasi dari puisi karya Muhammad Sodik Sudarti. Naskah akhirnya saya tulis berdasarkan temuan-temuan di atas.

1. Premis

Kesedihan Kunti atas kematian Karna membuat dia melibatkan Durga untuk mengugat prinsip keadilan Kresna.

2. Sinopsis

Tanah Baratayuda lengang dan sunyi. Gemuruh peristiwa menyakkan dada Kunthi. Air matanya menumbuhkan perasaan yang telah lama terkubur begitu melihat semburat senyum tipis dari bibir anak sulungnya, air matanya menjelma air sungai yang menghanyutkan jiwa putranya ke nirvana. Mata kunti memerah. Kesedihan berubah menjadi rasa dendam. Tubuhnya gemetar sambil bergumam mengutuk Kresna. Bagi Kunti, Kresnalah penyebab peristiwa ini. Kresna dianggap sebagai penyebab tragedi karena memerintahkan Arjuna menyerang di saat Karna tak berdaya. Dendamnya memuncak, menimbulkan keinginan untuk membunuh Kresna. Dengan menggunakan mantra dari Resi Durwasa, Kunthi memanggil Betari Durga memasuki tubuhnya untuk membunuh Kresna. Sebagai titisan Wisnu, Kresna dengan mudah mengusir Betari Durga dari tubuh Kunti dan memberikan penjelasan dan mengungkapkan hakikat sebenarnya dari rangkaian peristiwa yang menggoncang hati Kunti.

Setelah naskah draft pertama selesai dibuat, saya mendiskusikan dengan beberapa orang termasuk ke dua kolaborator, dengan mengadakan FGD, untuk mendiskusikan visi saya sebagai sutradara di film *Kunti Gugat* ini.

C. Focus Group Discussion (FGD)

FGD ini untuk mematangkan ide gagasan, visi, dan estetika film yang akan dibuat. FGD berlangsung di tempat saya di dusun Tutup Ngisor, desa Sumber, kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang pada tanggal 2 April 2024. Dihadiri Surawan (Koreografer), Panji Wibowo (Sinematografer), Sodik Sudarti (asisten sutradara), Untung Pribadi (ketua Sanggar Bangun Budaya), Widyo Sumpeno (penari Padepokan Seni Tjipta Boedaja), Tito Imanda (produser eksekutif) dan Saparno (Sutradara) dan Durrotul Yatimah (moderator). Walau mengambil format FGD, kegiatan ini tidak terlalu bertujuan mengumpulkan data penelitian, tapi lebih mendekati rapat produksi untuk menyelaraskan gagasan orang-orang yang terlibat, dengan pencatatan notulen yang baik.

FGD berlangsung selama 2 jam, saya (sutradara) menjelaskan visi film *Kunti Gugat*, dilanjut dengan pembahasan naskah. Panji Wibowo meminta naskah dibahas peradegan, semua peserta FGD menyetujuinya. Adegan empat, atas saran Panji Wibowo dijadikan adegan satu, Sebagai orang yang paling memahami pembuatan film, Wibowo banyak berbagi ilmu. Dia menjelaskan bahwa dalam skenario film harus membedakan kalimat penjelasan dan kalimat skenario. Contohnya paparan emosi yang saya buat dalam adegan Kunti menghanyutkan bayi Karna, dia menjelaskan bahwa hal semacam itu kalimat skenario, namun sebagai pelengkap untuk memotivasi aktor dan sebagai masukan dalam pembuatan koreografi. Wibowo menyadari bahwa naskah di saat itu adalah naskah *draft* pertama, namun dia menyemangati untuk membuat versi yang lebih final secepat mungkin untuk melancarkan pekerjaan seluruh awak film.

Selanjutnya dia mempertanyakan untuk kesedihan Kunti akan digambarkan lewat apa, tetesan air mata atau tarian? Surawan mengusulkan untuk kesedihannya akan diwujudkan lewat koreografi dengan gerakan-gerakan yang lebih *simple*, rasa yang dihadirkan. Dia juga menjelaskan karakter Kunti dalam dunia pewayangan, sosok yang kuat dan tegas, kiranya tak

perlu visual air mata untuk menceritakan kesedihannya. Saya menanggapi usulan-usulan mereka, karena ini adalah film tari, maka saya memutuskan menyepakati ide dari Surawan, dengan catatan koreografi harus benar-benar bisa menghadirkan suasana tersebut.

Pembahasan selanjutnya, saya menjelaskan bayangan saya lokasi pembuatan film akan dilakukan di pendopo Padepokan Seni Tjipta Boedaja. Wibowo dengan tegas menolaknya dengan alasan luas ruangan, karena disitu digambarkan kemunculan tokoh Rahwana dari kejauhan. Dia mengusulkan untuk membangun set ditengah sawah, atau di Candi. Jika harus di pendapa dia tetap menyangupinya dengan catatan tidak akan sesuai bayangan saya. Setelah lama berdiskusi saya belum bisa menerima atau menemukan lokasi yang sesuai. Akhirnya saya putuskan untuk mencari lokasi yang tepat sesuai di naskah.

Di adegan lima dan enam pun Panji Wibowo meminta untuk memecah adegan. Di akhir FGD M. Panji Wibowo menyarankan saya untuk mencari tafsir dramatik untuk menjelaskan pemain karena menurutnya ini adalah problem dari penyutradaraan. Setelah FGD selesai saya serahkan naskah tersebut ke asisten sutradara untuk proses revisi naskah. Selama proses revisi ini, terjadi diskusi saya dengan kedua kolaborator,. Sehingga terjadi 7 kali draf revisi naskah.

D. Aktor

Memilih aktor film tidak semudah membalikkan tangan, apalagi film ini bukan untuk tujuan komersial. Proses pencarian aktor memakan waktu dan tenaga. Karena proses film adalah kolaborasi, maka segala hal harus didiskusikan dahulu, walaupun keputusan utama dipegang sutradara yaitu saya sendiri.

Seperti halnya pemilihan aktor utama pemeran Kunti, peran utama perempuan. Kebetulan regenerasi Padepokan Tjipta Boedaja tidak menyediakan banyak pilihan pemain perempuan, sehingga kami harus mencari pemeran Kunti dari luar. Terjadi diskusi yang panjang antara tiga kolaborator, dan ada sudut pandang berbeda antara sinematografer dan

koreografer. Sinematografer berpendapat untuk peran Kunti tidak harus memilih aktor penari, mungkin hanya sekedar bisa menari. Ia menyarankan memilih aktor yang terbiasa dengan kamera atau paling tidak pernah main film, karena film Kunti Gugat, bukan sekedar film tari yang menyampaikan pesan melalui gestur tubuh, tapi merupakan juga film yang juga memiliki drama, dialog, tembang, dan puisi. lebih lanjut, dia menjelaskan bahwa dalam pengambilan gambar nantinya, tidak hanya sekedar merekam tarian, ada maksud, tujuan di setiap shot pengambilan gambar. maka perlu aktor ekspresif, penjiwaan dan sensibilitas aktor tersebut.

Pendapat koreografer berbeda, walaupun film ini berdialog namun tarian merupakan bagian terpenting untuk menyampaikan pesan. Ia mencontohkan adegan pada *scene* satu, ekspresi kesedihan Kunti diwakili tarian. Selain itu, aktor utama memiliki peran ganda, terjadi pada *scene* dua ketika Kunti dirasuki Dewi Durga. Untuk membedakan Kunti dan Dewi Durga hanya dengan tarian, maka ia menyarankan aktor utama yang benar-benar penari.

Dengan pertimbangan diskusi antara sinematografer dan koreografer yang masing-masing memiliki argumen kuat, saya mengkolaborasikan ide mereka, yaitu dengan mencari aktor yang penari namun memiliki kemampuan peran serta vokal yang baik. Kemudian saya diskusikan dengan mereka dan ide ini disetujui. Proses pencarian aktor utama berjalan sekitar 1,5 bulan, ada beberapa nama yang diajukan kepada saya oleh sinematografer, koreografer dan beberapa teman yang lain. Pada akhirnya menjelang lebaran, saya memutuskan aktor utama adalah Maria Putri, dengan pertimbangan ia seorang penari yang studi di ISI Yogyakarta semester akhir. Sementara aktor-aktor yang lainnya saya ambil dari penari Padepokan Seni Tjipta Boedaja.



Gambar 1. Maria Putri pemeran Kunti (Dokumen Pribadi)

E. Lokasi

Pada mulanya syuting direncanakan dilakukan di lokasi *indoor*, yaitu di Imatuka, tempat sembahyang umat Katolik di lereng gunung merapi. Secara administratif, Imatuka terletak di Dusun Gemer, Desa Ngargomulyo, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang. Namun demikian, setelah survey lokasi yang dihadiri oleh sinematografer, sutradara, koreografer, manajer lokasi, tim *setting*, dan asisten sutradara diputuskan untuk mencari lokasi lain karena dari segi sinematografer tidak memungkinkan untuk *syuting* di lokasi tersebut. Hal ini disebabkan oleh terlalu banyaknya bangunan di sekitar lokasi. Sebagai gantinya, kami memutuskan untuk mengganti lokasi syuting pada area *outdoor*, yaitu di sungai Cacaban dekat dusun Berut Tegal, Desa Sumber, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang. Pemilihan lokasi tersebut dilatarbelakangi oleh faktor kedekatan lokasi dengan tempat tinggal saya di Dusun Tutup Ngisor, Desa Sumber, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Selain itu, pemilihan lokasi sesuai dengan visi sutradara.



Gambar 2. Lokasi Awal, Imatuka Gereja Katolik Ngargomulyo (Dokumen Pribadi)



Gambar 3. Lokasi syuting, Sungai Cacaban (Dokumen Pribadi)

Dari segi estetika sungai ini sangat menarik. Sudah terbayang adegan per adegan dimana adegan akan dibuat. Pada akhirnya saya menyetujui lokasi tersebut, dengan catatan semua *syuting* dilakukan di aliran sungai itu. Hal yang menjadi permasalahan adalah audio, karena suara air terjun cukup deras, jalan satu-satunya untuk mengakali itu dengan cara mengurangi aliran air. Namun tantangan tersebut disetujui oleh manajer lokasi.

Perhatian koreografer adalah permukaan berbatu-batu yang tidak ideal untuk penari, namun dengan membatasi gerakan kaki Kunti, dia merasa hal ini tidak menjadi masalah besar. Adapun para aktor dari Tjipta Boedaja yang terbiasa dengan alam pegunungan tidak memiliki masalah menyesuaikan diri dalam bergerak menari dengan pijakan yang langsung menyentuh alam.

Sementara itu, pilihan akan aliran sungai yang kaya dengan alternatif sudut pandang dan kekayaan bio hayati tentu membuat sinematografer sangat tertantang. Keberadaan air

terjun malah membuatnya meminta bagian set dekor untuk membuat perpanjangan dari landasan air terjun agar dia bisa mengambil gambar ekstra (*stock shot*) dari balik air terjun. Hal ini berimbas juga pada koreografi, yang harus membuat Surawan harus membuat tarian ekstra yang menekankan siluet dengan gestur besar agar bisa diambil dari balik air. Tapi dia tertantang melakukannya, karena tantangan membuat tarian di balik air tidak setiap hari dia dapatkan.

F. Kostum

Saya menginginkan desain kostum film Kunti Gugat simpel, bermain dengan kain-kain untuk menggambarkan suasana duka, kesedihan, cinta melalui kain-kain tersebut. Saya akhirnya menghubungi Awis Citra Murniati, seorang alumni Universitas Negeri Yogyakarta yang sekarang menempuh studi di Pascasarjana ISI Yogyakarta jurusan Tata Kelola Seni.

Sebelum lebaran H-10 dia menyempatkan diri datang ke rumah saya. Kemudian saya menjelaskan maksud dan keinginan mengenai kostum film tersebut. Saya menjelaskan seperti yang disebutkan di atas, namun tetap mengedepankan estetika. Pembahasan paling mendalam tentunya saya tekankan pada tokoh utama yaitu Kunti. Awal pembahasan di mulai dari warna. Pada mulanya saya mengiginkan warna-warna yang elegan dan menghindar warna merah, lebih dekat ke warna tanah untuk memunculkan keagungan Kunti. Namun setelah melihat lokasi yang dipenuhi dengan tanaman hijau, saya memutuskan mengganti warna kostum Kunti di adegan pertama dengan warna Ungu (desain no 5) dengan mempertimbangkan kontras warna.

Dari sudut pandang koreografer, kostum ini meringankan tugasnya karena fleksibilitas dan bobotnya yang ringan. Dia meminta latihan-latihan khusus dengan kostum setelah kostum selesai. Dari sudut pandang sinematografer, bentuk dan warna kostum membuatnya harus mencari sudut pandang dan penataan artistik tambahan untuk menyesuaikan palet warna yang sudah dibicarakan sebelumnya. Tapi dari kedua kolaborator ini tidak ada keberatan apa pun pada tata kostum dan rias.

G. Proses Latihan

Proses latihan merupakan bagian yang sangat penting untuk menentukan sukses dan tidaknya film *Kunti Gugat*. Dalam proses ini terjadi negosiasi antara Surawan dengan Panji Wibowo mengenai keputusan estetika film. Surawan koreografer yang tidak bicara jika tidak diminta, sebaliknya Panji Wibowo lebih aktif dalam berdiskusi. Saya selaku sutradara menjembatani kerja-kerja kreatif mereka. Di proses ini kami membuat *shot list* atas pengamatan koreografi oleh Panji Wibowo. Surawan tidak akan segan-segan mendetailkan koreografi saat Panji Wibowo mengutarakan niat untuk mengambil detail-detail gerakan.

Proses latihan tari terjadi tiga kali, sebagai koreografer Surawan sudah menyiapkan materi tari apa saja yang akan diberikan. Kemudian dia membaginya menjadi bagian terpisah untuk latihan. Seluruh latihan dihadiri oleh sinematografer untuk memahami gerakan dan membuat rancangan pengambilan gambar.

1. Latihan Kunti

Proses latihan untuk produksi film ini dilaksanakan di pendopo Padepokan Seni Tjipta Boedaja serta di lokasi syuting. Tokoh utama, Kunti, memiliki porsi latihan paling banyak karena perannya yang kompleks dan membutuhkan penghayatan mendalam. Kunti dalam film ini menampilkan dua karakter tarian, yakni halus dan enerjik. Tari halus menggambarkan jati diri Kunti yang lembut dan anggun, sementara tarian enerjik merepresentasikan sosok Durga

yang kuat dan penuh semangat. Kedua karakter ini diperankan oleh satu penari yang harus mampu menghidupkan dua persona yang kontras melalui gerakan yang mendalam dan ekspresif.

Koreografi Kunti didasarkan pada konsep rasa, yang berarti setiap gerakan harus mampu menyampaikan pesan tertentu kepada penonton. Surawan, menekankan bahwa menari tradisional tidak hanya sekadar menghafal gerakan, tetapi juga memahami dan membangun rasa untuk menciptakan energi yang dapat dirasakan oleh penonton. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi penari Kunti untuk menginternalisasi setiap gerakan dengan penuh makna dan emosi.



Gambar 13. Proses Latihan (Dokumen Pribadi)

Selama proses latihan, terdapat kolaborasi dan negosiasi antara koreografer dan sinematografer. Mereka berdiskusi intens mengenai adegan, tarian, dan teknik sinematografi yang akan digunakan. Panji Wibowo, sebagai sinematografer, mulai memetakan sudut pengambilan gambar, pilihan lensa, pengaturan audio, dan pencahayaan yang tepat. Ia juga memberikan saran untuk membuat detail-detail gerakan tertentu yang nantinya akan diambil dalam shot close-up, memastikan setiap ekspresi dan gerakan penting terekam dengan baik.

Pada hari ketiga, latihan dipindahkan ke lokasi syuting. Latihan di lokasi ini sangat penting karena memungkinkan penari untuk melakukan observasi tempat dan menyesuaikan

gerakan dengan kondisi nyata di lapangan. Beberapa gerakan harus disesuaikan kembali karena keterbatasan ruang atau kendala teknis yang ada. Selain itu, latihan di lokasi juga memberikan kesempatan bagi sinematografer untuk memetakan posisi kamera, pencahayaan, dan pengaturan audio secara lebih akurat. Dengan demikian, setiap elemen produksi dapat bekerja harmonis untuk mencapai hasil yang maksimal.

2. Latihan Kunti dan Kresna

Proses latihan untuk Kunti dan Kresna dilakukan di dua tempat berbeda. Tantangan terbesar dalam koreografi terletak pada bagian akhir film, di mana para penari harus mampu menari sambil berdialog. Negosiasi selalu terjadi di antara para kolaborator selama proses ini. Ada momen-momen penting di mana saya turut serta dalam diskusi mereka, terutama ketika ada perubahan dari konsep naskah yang telah disepakati. Salah satu contohnya adalah ketika Surawan, sebagai koreografer, menyarankan agar pemeran Kunti melakukan gerakan loncat dari bendungan air. Saya setuju dengan ide tersebut karena sesuai dengan karakter Kunti yang enerjik dan kuat, terutama saat ia dirasuki oleh Dewi Durga. Gerakan ini mencerminkan transformasi Kunti menjadi sosok yang lebih bertenaga dan penuh semangat.

Selain itu, dalam adegan Kresna bertapa, Surawan mengusulkan penggunaan gerakan mudra, di mana kaki diangkat satu, dan tangan diletakkan di atas kepala dan dada. Gerakan ini mencerminkan meditasi dan kekhusyukan Kresna. Melihat gerakan tersebut, Panji Wibowo, sebagai sinematografer, mendapatkan ide untuk mengambil gambar dari balik air terjun, yang telah disampaikan pada awal bab ini. Pengambilan gambar dari sudut ini diharapkan dapat memberikan efek dramatis dan menambah kekuatan visual adegan.

Kolaborasi intens memungkinkan koreografer, sinematografer, dan saya sebagai sutradara untuk membuat keputusan setiap elemen koreografi dan sinematografi sebagai upaya untuk mencapai faktor filmis yang diharapkan. Kami sering berdiskusi dan menyesuaikan detail-detail gerakan serta pengambilan gambar untuk memastikan bahwa setiap adegan

memberikan dampak emosional yang kuat kepada penonton. Latihan di dua lokasi memberikan fleksibilitas dan memungkinkan kami untuk mengeksplorasi berbagai aspek teknis dan artistik. Penyesuaian gerakan dengan kondisi lokasi nyata sangat membantu para penari untuk lebih menyatu dengan lingkungan sekitar, sementara sinematografer dapat memetakan posisi kamera dan pencahayaan dengan lebih baik. Dengan latihan yang intens dan komunikasi yang terbuka antara semua pihak, saya berharap dapat menghasilkan film yang tidak hanya menarik dari segi visual tetapi juga menyentuh hati penonton melalui tarian dan cerita yang kuat.

3. Latihan Peran Pendukung

Latihan tari untuk film "Kunti Gugat" melibatkan peran utama aktor pendukung, yaitu Hanoman, Rahwana, dua Brahmana, dan Brahmawati. Fokus utama latihan ini adalah pada adegan antara Hanoman dan Rahwana, yang memerlukan porsi latihan lebih banyak dibandingkan karakter lainnya.

Karakter Brahmana dan Brahmawati memiliki porsi latihan yang lebih sedikit, namun teknik pengambilan gambar untuk adegan mereka sangat rumit dan memakan waktu. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah pengambilan gambar senar rebab yang putus. Secara teknis, memutuskan senar tersebut sangat sulit. Sutradara akhirnya meminta koreografer untuk mencari solusi melalui gerakan. Setelah beberapa pertimbangan, diputuskan bahwa rebab hanya akan terlihat tertarik dengan keras, bukan benar-benar putus.

Adegan antara Hanoman dan Rahwana merupakan tantangan tersendiri. Tempat latihan yang digunakan di air, dan tariannya menggambarkan adegan perkelahian. Hal ini menimbulkan kesulitan baik dalam hal tempat maupun gerakan. Proses negosiasi antara tim sinematografi dan koreografi sangat intens. Sinematografer meminta agar gerakan air dipercepat untuk menghasilkan efek percikan yang dramatis. Koreografer kemudian mencoba merealisasikan keinginan tersebut dengan menggunakan gada Hanoman yang menghantam air untuk menciptakan percikan. Permintaan untuk menghasilkan percikan air dari injakan kaki

penari tidak dapat dipenuhi karena medan yang digunakan tidak memungkinkan. Area tersebut dipenuhi oleh batu-batu kecil yang dapat melukai penari. Oleh karena itu, fokus utama adalah pada penggunaan gada Hanoman untuk menghasilkan efek visual yang diinginkan.

Dalam menjawab pertanyaan ‘bagaimana proses negosiasi dan kolaborasi sinematografer, koreografer, dan sutradara di tahap pra-produksi dalam merencanakan sebuah film tari tradisional?’ Seluruh proses ini menunjukkan betapa pentingnya pemahaman akan tujuan dan visi bersama, keterbukaan dan suasana kebebasan dan keinginan untuk melayani pihak lain, untuk memungkinkan kolaborasi dan kompromi antara koreografer dan sinematografer untuk menghasilkan rencana adegan yang optimal, baik dari segi estetika maupun teknis.



IV. PROSES KARYA SENI

A. Produksi

Bagian ini bertujuan menjawab pertanyaan ‘Bagaimana proses kolaborasi koreografer, sinematografer dan sutradara pada tahap produksi dan pasca produksi melanjutkan rencana-rencana yang sudah disiapkan dalam tahap pra-produksi?’ ‘Apa yang dilakukan pada tahap produksi dan pasca-produksi untuk memaksimalkan ide-ide awal. Apakah ada ide awal yang harus berubah, dan bagaimana koreografer, sinematografer, dan sutradara menanggapi perubahan itu?’. Untuk itu, bagian ini menguraikan proses eksekusi pengambilan gambar sesuai dengan rancangan yang telah dipersiapkan. Pada tahapan produksi ini saya sebagai sutradara mewujudkan rencana-rencana pada tahap pra-produksi dalam *syuting* atau pengambilan gambar dengan mengadopsi, menjembatani atau kadang mengubah usulan-usulan dari sinematografer dan koreografer guna menghasilkan rangkaian gambar-gambar (*footage*) film secara maksimal tari berbasis tradisi Jawa.

Tim produksi film “Kunti Gugat“ yang datang ke lokasi ini berjumlah lebih dari tiga puluh orang, termasuk empat orang tetua Padepokan Seni Tjipta Boedaja yang berposisi sebagai eksekutif produser, datang mengawasi langsung jalannya produksi. Produksi dilakukan pada tanggal 19 April 2024 di satu lokasi yaitu Sungai Cacaban yang bernuansa hutan di dekat Dusun Berut Tegal, Desa Sumber, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang. Namun, waktu dan kondisi cuaca tidak memungkinkan untuk menyelesaikan pengambilan gambar di lokasi tersebut. Pada akhirnya, saya memutuskan memindahkan lokasi pengambilan gambar ke Dusun Tutup Ngisor, Padepokan Seni Tjipta Boedaja. Ada dua adegan yang diambil di lokasi tersebut, yaitu adegan 2 dan 6. Adegan 2 diambil di makam pendiri Padepokan Seni Tjipta Boedaja, yaitu almarhum Romo Yoso Soedarmo, sedangkan Adegan 6 diambil di sumur area padepokan.

Dengan adanya perubahan lokasi, tentunya semua rencana berubah dan fatal. Keputusan kreatif sutradara diuji untuk menghasilkan adegan sesuai dengan suasana di naskah. Akhirnya sutradara mengambil langkah berdiskusi dengan koreografer dan sinematografer untuk menentukan pengambilan gambar pada adegan 2. Dalam diskusi tersebut disepakati untuk tarian akan diubah *blocking*, menyesuaikan lokasi tanpa merubah *koreografi* tari. Kamera akan diambil dari tiga sisi, depan, samping kiri, belakang serta ada *caver-kaver* pada pemain musik rebab dan sinden. Pemain rebab dan sinden ditaruh di bagian depan pintu masuk makam. Untuk artistik, bermain kain kuning, bunga tabur, lilin dan menaruh obor di sekitar makam. Untuk adegan 6, relatif lebih mudah karena tempat lebih menguntungkan dan adegan tidak begitu lama. Kendala terletak pada kamera, yang hanya bisa mengambil dari satu sudut. Bedanya kamera satu di bawah sedangkan kamera dua di atas. Dari kendala ini sutradara dapat belajar bahwa untuk produksi film yang ideal, harus ada opsi lokasi untuk antisipasi apabila terjadi perubahan cuaca dan kendala lainnya.



Gambar 14. Lokasi syuting Padepokan Seni Tjipta Boedaja. (Foto dokumen pribadi)

Sementara lokasi utama di Sungai Cacaban beberapa kendala terjadi. Ada beberapa perubahan sudut pengambilan gambar. Itu semua terkendala sinar matahari yang terlalu tinggi intensitas cahayanya. Sehingga sinematografer memutuskan untuk memindah sudut pengambilan tanpa mengganti lensa yang dipakai. Ini semua dilakukan karena gambar yang diambil siang nantinya diubah menjadi malam. Jadi diupayakan menghindar dari cahaya matahari intensitas tinggi. Kendala selanjutnya adalah pada detail *frame* kamera. Proses ini

tidak memakai monitor besar, hanya mengandalkan monitor kamera, sehingga detail-detail dan kebocoran tidak terlihat jelas. Seperti yang terjadi pada proses pengambilan gambar di balik air terjun dengan memakan waktu untuk membangun set yang cukup lama, namun terjadi kebocoran frame di *foreground* orang berjalan. Untung take dilakukan 3 kali, 2 di antaranya terjadi kebocoran. Selain adaptasi penari di lokasi belum maksimal. Lokasi banyak batu-batu kecil, telapak kaki penari belum terbiasa, sehingga mempengaruhi totalitas penari.

Kendala selanjutnya ada di tim perekam audio, yang harus sangat berhati-hati dalam mengambil posisi dan memulai merekam karena sungai tersebut memiliki beberapa air terjun. Produksi ini menggunakan *boom*, *clip-on*, dan tascam. Tiga *clip-on* digunakan untuk dialog Kunti dan Kresna karena penggunaan *boom* tidak memungkinkan; suara aktor tertutup oleh kerasnya suara air terjun.



Gambar 15. Lokasi syuting sungai Cacaban (Dokumen Pribadi)

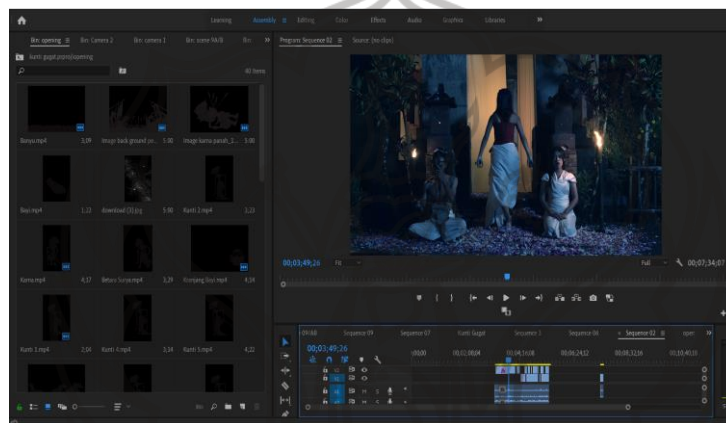
Lokasi sungai Cacaban menjadi pilihan utama saya untuk menciptakan suasana yang lebih bersifat "alamiah", mencakup adegan-adegan interaksi antara karakter dan alam sekitar.

B. Pasca Produksi

Proses pengambilan gambar telah selesai dan produksi film telah memasuki tahap penyuntingan. Pada tahap ini, *shot-shot* yang telah diambil dipilih, kemudian diolah dan dirangkai hingga menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh. Seorang editor memiliki kebebasan untuk menginterpretasikan tema seperti sutradara. Interpretasi tersebut akan

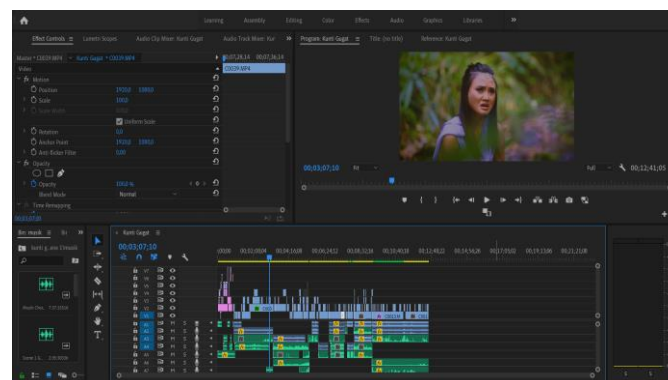
memberikan unsur dramatisasi pada film. Namun, hal ini harus dilakukan dengan hati-hati karena terlalu banyak interpretasi bisa mengganggu logika dan kesinambungan cerita.

Proses editing dikerjakan oleh saya sendiri karena ada beberapa kendala. Kendala utama, saya tidak menemukan editor yang memiliki pengetahuan tari. Itu penting karena editing termasuk proses pembentukan koreografi (Wawancara Yola Yuliati 2019). Maka dari itu, saya memutuskan mengedit sendiri film Kunti Gugat. Ada beberapa rangkaian yang saya lakukan pada tahap ini seperti *editing offline*, *editing online*, *mixing* dan *mastering*. Proses editing dikerjakan oleh saya sendiri. Awal editing saya memulai dengan menata gambar dan mensinkronkan dengan audio (musik dan dialog). Ada sembilan adegan di film Kunti Gugat.



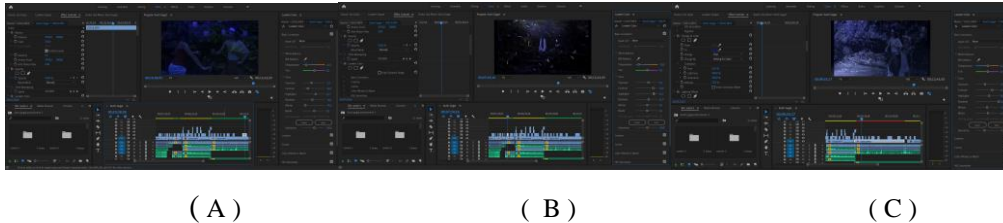
Gambar 16. Proses Editing (Sumber. Dokumen Pribadi)

Setelah semua adegan tertata, tahap selanjutnya saya memasukkan musik yang telah dibuat proses syuting dimulai untuk latihan tarinya. Pada tahap ini selesai, saya menambah sequence untuk menggabungkan semua adegan.



Gambar 17. Proses Editing (Sumber. Dokumen Pribadi)

Proses selanjutnya adalah *color grading*, bagian menciptakan suasana dramatis. Tahap ini *color grading* merubah scene siang menjadi malam. Dimana proses ini memakan waktu beberapa minggu untuk mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan suasana yang tertulis di naskah. ada 3 alternatif *color grading* yang saya buat untuk film ini.



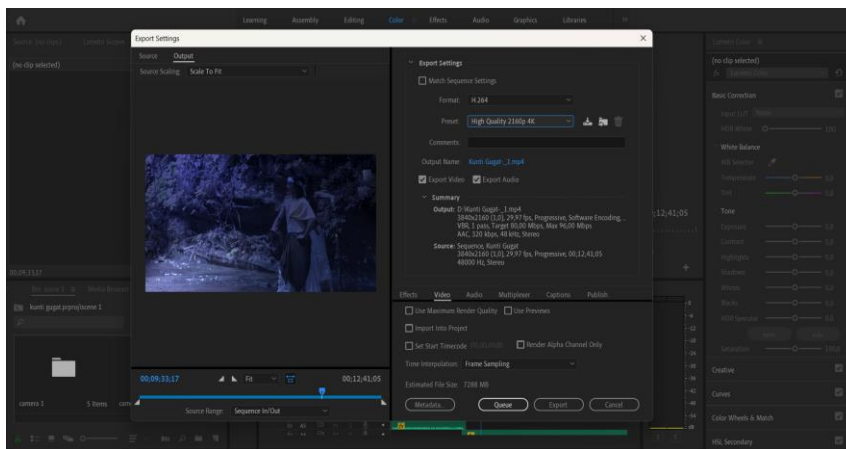
Gambar 18. Proses Editing (Sumber. Dokumen Pribadi)

Saya dalam *color grading* menambahkan *effects change to color* disetiap alternatifnya. Namun untuk *correction* saya atur sampai menemukan warna yang sesuai dengan konsep dan estetika yang saya kehendaki. Seperti alternatif gambar A, *exposure*, *contrast*, *shadows* dan *white* saya turunkan *highlights* dinaikkan, *black* saya biarkan sesuai pengaturan. Untuk *temperature* lebih ke warna biru untuk menghasilkan suasana malam.

Sedangkan gambar (B) *exposure*, *contrast*, *shadows* dan *highlights* saya naikan. Sementara *temperature* seperti halnya gambar (A). Namun untuk gambar (B) *effects change to color* berwarna putih, untuk mengatur cahaya bulan. Gambar (C) *contrast*, *highlights*, *shadows* dan *black* dinaikkan, sementara *exposure* dan *white* diturunkan. Untuk *temperature* saya biarkan, namun *saturation* dinaikkan warnanya. *Change to color* diberi warna biru dengan intensitas rendah. Dari tiga alternatif warna tersebut, saya memutuskan menggunakan warna gambar (B) karena lebih natural suasana malamnya.

Setelah tahapan ini *color grading* selesai, selanjutnya ke *mastering audio*. Berhubung saya tidak memiliki dasar *mastering audio*. Maka saya serahkan ke orang lain, yaitu Hans Pambudi teman saya berasal dari Yogyakarta yang dibidang *mastering audio*. Tahapan ini berlangsung selama tiga hari, kemudian master dikirim kembali kepada saya. Dirasa semua

selesai, maka tahap selanjutnya proses render video. Render video ini menggunakan format H.264 dengan preset high quality 2160p 4K.



Gambar 19. Proses Editing (Sumber. Dokumen Pribadi)

Dengan selesainya proses rendering, maka film sudah dianggap final atau sudah di-locked.

Menjawab pertanyaan 'apa yang dilakukan pada tahap produksi dan pasca-produksi untuk memaksimalkan ide-ide awal?' atau 'bagaimana proses kolaborasi koreografer, sinematografer dan sutradara pada tahap produksi dan pasca produksi melanjutkan rencana-rencana yang sudah disiapkan dalam tahap pra-produksi?' Keseluruhan proses produksi dan pascaproduksi telah diwujudkan sesuai dengan rencana-rencana yang sudah disiapkan dalam praproduksi, termasuk juga perpindahan lokasi, dan karena kesamaan visi dan misi, keterbukaan dan suasana kebebasan dan keinginan untuk melayani pihak lain, untuk memungkinkan kolaborasi dan kompromi antara koreografer dan sinematografer untuk menghasilkan adegan yang optimal, baik dari segi estetika visual maupun teknis. Untuk pertanyaan 'apakah ada ide awal yang harus berubah, dan bagaimana koreografer, sinematografer, dan sutradara menanggapi perubahan itu?' Ada banyak ide yang berubah dan berkembang sesuai tantangan baru di lapangan, dan baik sinematografer dan koreografer berusaha memecahkan masalah baru dan menghasilkan gagasan baru melalui diskusi intens di antara mereka dan sutradara.

V. ULASAN KARYA

A. Ilustrasi *Kunti Gugat*”: Cerita Wayang sebagai Sumber Inspirasi

Bagian ini menjawab pertanyaan: ‘Apakah film sudah seperti yang direncanakan? Jika tidak, apa yang berbeda dari rencana awal? Film adalah karya seni. Film berupa gambar bergerak dan tidak wajib merepresentasikan kehidupan secara realistis. Selain itu, film juga dapat menampilkan gambar-gambar artifisial: visual yang sengaja diciptakan agar memiliki nilai artistik. Gambar-gambar artifisial dalam film diharapkan mampu merefleksikan esensi kehidupan (pesan) dan bukan semata-mata demi tujuan estetika.

Adegan pertama dimulai dengan ilustrasi wayang, dimulai dari Kunti yang menghanyutkan bayi di aliran sungai, kemudian dilanjutkan dengan percakapan antara Kunti dengan Kresna, hingga diakhiri dengan adegan perang antara Karna dan Arjuna di atas kereta. Setelah ilustrasi wayang selesai, muncul judul film dalam huruf kapital: KUNTI GUGAT. Ilustrasi wayang yang dimunculkan sebagai pembuka menjadi sebuah penanda yang sangat jelas bahwa karya film ini terinspirasi dari kisah wayang. Penanda tersebut semakin diperjelas dengan munculnya judul film yang menggunakan nama tokoh wayang sekaligus tokoh utama di film ini, Kunti.

Sebagai konteks, “Kunti Gugat” adalah sebuah film tari yang mengangkat tema perempuan yang memperjuangkan hak dan takdirnya. Semenjak membuang anaknya yang pertama, rasa bersalah menghantui hidup Kunti. Puluhan tahun hidup dengan rasa bersalah, Kunti sampai pada satu takdir peristiwa yang mengharuskan anak kandungnya saling berhadapan di medan perang. Sungguh tragis takdir yang harus dijalani Kunti. Ia tak tahu apa yang harus dilakukan hingga akhirnya mendapatkan celah untuk meluapkan emosinya yang selama ini terpendam.

Dalam kisah Mahabharata atau pewayangan Jawa, Kunti dikonstruksi sebagai perempuan yang lembut, keibuan, dan penyayang. Kunti tak pernah memiliki rasa dendam, iri hati, apalagi berniat membunuh seperti di film ini. Kiranya ini sebuah distorsi sutradara bahwa orang yang bernasib seperti Kunti, yang hanya memiliki pilihan kehilangan, akan melakukan segala cara untuk memperjuangkan dan menuntut keadilan akan sesuatu yang hilang tersebut.

Di awal film “Kunti Gugat,” tokoh Kunti muncul dengan tatapan mata sarat kesedihan. Ia berdiri di pinggir sungai mengingat masa lalu yang kelam. Tiba-tiba arus sungai menghanyutkan sarang burung dengan telur di dalamnya. Di sini pemaknaan estetik kehilangan dan ketidakberdayaan ditampilkan di hadapan penonton. Kunti terpaksa pasrah melepaskan buah hatinya melewati arus air yang entah akan membawanya ke mana.

Sebagai konteks lagi, sebagaimana kita ketahui, perjalanan hidup Kunti dibangun atas mantra Adityahredaya pemberian Resi Durwasa. Hadirnya Batara Surya dalam kehidupan Kunti disebabkan mantra tersebut. Lahirnya Karna dalam kondisi tanpa suami membuatnya tak berdaya. Ia memilih untuk menghanyutkan bayinya karena tak mungkin untuk merawat apalagi membesarkannya.

Ketidakberdayaan selanjutnya muncul pada adegan dua. Kunti yang notabene bukan prajurit tentu tidak mampu untuk melakukan perlawanan. Membunuh Kresna merupakan hal yang sangat mustahil bagi Kunti. Ketidakberdayaan Kunti kali ini disiasati melalui mantra. Kunti merapal mantra memanggil Dewi Durga untuk masuk dalam tubuhnya. Estetika ketidakberdayaan yang ditampilkan pada adegan ini adalah koreografi tari dengan gerak ritme yang cepat. Tokoh utama merapal mantra, menarik koreografi yang merespons setting ruang yang banyak menggunakan kain.

Ketidakberdayaan selanjutnya ditampilkan di akhir film, saat Kunti yang dirasuki Durga bertarung melawan Kresna. Kunti yang menggunakan baju merah menggunakan keris sebagai senjatanya. Pertarungan tersebut dengan mudah Kresna dimenangkan Kresna. Kunti

rubuh dan menangis seiring kata-kata Kresna, “*Sebab anakmu adalah telinga dari kebimbangan. Kematian adalah pengorbanan. Kematian akan menegur keangkuhan. Kematian akan menegur ketamakan. Yang kau lihat adalah sementara. Yang tak terlihat adalah kekal.*” Di sini tampak betapa usahanya untuk menggugat Kresna, memperjuangkan keadilan untuk anaknya, sia-sia. Lagi-lagi, Kunti tak berdaya di hadapan takdirnya.

B. Nilai Rasa dalam Koreografi dan Sinematografi *Kunti Gugat*

Koreografi dan sinematografi menyampaikan pesan melalui rasa. Bagaimana perasaan Kunti disampaikan melalui kedua disiplin ini tersebut? Sebagai bentuk kesedihan dan ingatan masa lalu betapa keras seperti kehidupan Kunti. Adegan pertama di pinggir sungai, Kunti menari lembut, sebagai tahap pengenalan bahwa tokoh masuk kategori karakter yang lembut. Memakai cudrik (keris kecil), diselipkan di depan, simbolis dari perlawanan, engan bebatuan pertama penyampaian ketidakberdayaan perempuan atas takdir hidupnya. Hanya satu pilihan “Kehilangan”. Film *Kunti Gugat* dibungkus dengan suasana sedih, marah dan masa lalu.

C. Kontradiksi Musik dan Narasi: Upaya Saling Melengkapi dalam *Kunti Gugat*

Musik adalah salah satu elemen yang penting dalam film. Seringkali musik difungsikan sebagai ilustrasi yang akan mengantarkan pesan dan narasi dalam film. Namun, tidak selalu seperti itu. Dalam “*Kunti Gugat*” musik bisa dikatakan berdiri sendiri, tidak menjadi ilustrasi film. Film “*Kunti Gugat*” menampilkan dua pasang pemusik dalam dua setting adegan yang berbeda. Kita akan bahas satu persatu di sini:

1. Musik di Area Pertapaan Durga

Setelah adegan melepaskan Karna di aliran sungai, scene bergeser ke pertapaan Durga. Pada adegan ini, di depan pertapaan ada sepasang pemusik memakai pakaian serba putih. Satu memainkan rebab, satu lagi menembangkan Suluk Singgah. Demikian lirik

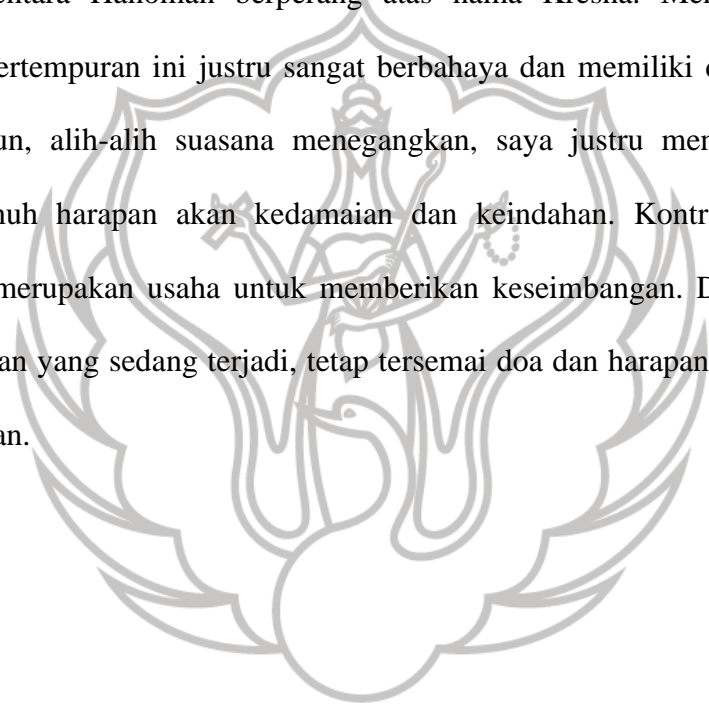
Suluk Singgah: *Singgah-singgah kala singgah, pan suminggah durga kala sumingkir, sing asirah sing asuku, sing atan kasat mata, sing a tenggak sing a wulu, sing a bahu, kabeh podo sumingkiro, ing telenging jalanidhi.* Jika diterjemahkan secara luas, suluk ini merupakan mantra penolak bala. Tembangan suluk ini ditujukan untuk menghindari bala atau marabahaya. Pada satu bagiannya bahkan disebutkan “....*durgakala sumingkir*” yang bisa diartikan sebagai “Durga semoga menjauh/ menyingkir.” Durga yang diasosiasikan sebagai pembawa keburukan dan marabahaya diharapkan tidak mendekat.

Sementara itu, di dalam pertapaan, Kunti justru sedang merapal mantra memanggil Durga: *Sung niat ingsun, mateg ajiku, aji kang wateg. tumungkulo Sang Hyang Durga, tumungkulo marang ingsun.* Jika diterjemahkan secara umum, Kunti memanggil Durga untuk masuk- menyatu ke dalam dirinya. Upaya memanggil Durga diniatkan bukan untuk meminta petunjuk atau mengadu, melainkan untuk *nyawiji*- menjadi satu badan dan satu jiwa, membantu Kunti menghadapi Kresna.

Kontradiksi ini saya sengaja. Di satu sisi saya ingin menyampaikan bahwa di mana pun di dunia ini akan selalu ada perbedaan kepentingan dan perbedaan sudut pandang. Di sisi lain, kontradiksi ini juga bisa dibilang kondisi pertarungan batin Kunti. Sedemikian ingin dia mendapatkan kekuatan dari Durga untuk membantunya mendapat keadilan, sekaligus ia berharap agar tidak ada aral melintang atau mara bahaya yang mungkin diakibatkan dari permintaan bantuannya kepada Durga. Pertarungan baik dan buruk, protagonis-antagonis pada scene ini dimenangkan oleh pihak yang seringkali dicap jahat/ antagonis dengan ditandai putusnya senar rebab pemusik dan munculnya tawa keras Kunti yang telah berhasil dirasuki oleh Durga.

2. Musik di Area Pertarungan Hanoman dan Rahwana

Bergeser ke scene selanjutnya, di lokasi pertarungan Hanoman dan Rahwana. Di sana telah duduk sepasang pemusik. Satu orang memainkan siter, satu orang lagi menyanyikan tembang gembira, berisi harapan damai dan keindahan. Suasana yang terbentuk dalam setting itu adalah keceriaan dan keharmonisan. Musik ini bertolak belakang dengan alur yang sedang terjadi, di mana Rahwana dan Hanoman sedang bertempur. Pertempuran Rahwana dan Hanoman adalah pertempuran membela junjungan masing-masing. Rahwana bertempur atas nama Dewi Durga (yang dipanggil Kunti) sementara Hanoman berperang atas nama Kresna. Mengingat kesaktian keduanya, pertempuran ini justru sangat berbahaya dan memiliki daya rusak sangat besar. Namun, alih-alih suasana menegangkan, saya justru menghadirkan musik gembira penuh harapan akan kedamaian dan keindahan. Kontradiksi yang saya munculkan merupakan usaha untuk memberikan keseimbangan. Dalam ketegangan dan kekacauan yang sedang terjadi, tetap tersemayam doa dan harapan untuk kedamaian dan keindahan.



VI. KESIMPULAN

Film sebagai studi kasus guna menjawab pertanyaan-pertanyaan kolaborasi antara koreografi, sinematografi dan sutradara merupakan hal yang biasa, karena setiap proses pembuatan apapun akan terjadi kolaborasi di antara satu keilmuan dengan keilmuan lainnya. Pertanyaannya, apakah hal biasa itu disadari oleh individu atau kelompok besar lainnya?

Bab 2 mengumpulkan bahan referensi yang dibutuhkan untuk pembuatan film ini dan menyediakan platform untuk bisa melakukan kolaborasi dengan baik. Di antaranya adalah kesamaan visi melalui proses saling terbuka dan menyamakan pemahaman mengenai arah film maupun aspek teknis dan estetika tari maupun film. Dalam menjawab pertanyaan di bab 3: “Bagaimana proses negosiasi dan kolaborasi antara sinematografer, koreografer, dan sutradara pada tahap pra-produksi dalam merencanakan sebuah film tari tradisional?” keseluruhan proses ini menekankan betapa pentingnya pemahaman akan tujuan dan visi yang sama, keterbukaan, serta suasana kebebasan dan keinginan untuk mendukung satu sama lain. Hal ini memungkinkan kolaborasi dan kompromi antara koreografer dan sinematografer, yang menghasilkan rencana adegan yang optimal baik dari segi estetika visual maupun teknis.

Menanggapi pertanyaan di bab 4: “Apa yang dilakukan selama tahap produksi dan pasca-produksi untuk memaksimalkan konsep awal?” atau “Bagaimana kolaborasi antara koreografer, sinematografer, dan sutradara dalam produksi dan pasca-produksi melanjutkan rencana-rencana yang telah disusun di praproduksi?” Keseluruhan proses produksi dan pasca-produksi dijalankan sesuai dengan rencana yang telah dibuat pada tahap praproduksi, termasuk perpindahan lokasi. Berkat kesamaan visi dan misi, keterbukaan, serta keinginan untuk bekerja sama, kolaborasi dan kompromi antara koreografer dan sinematografer memungkinkan pencapaian adegan yang optimal dari segi estetika visual dan teknis. Menjawab pertanyaan “apakah ada konsep awal yang harus diubah, dan bagaimana koreografer, sinematografer, dan

sutradara menanggapi perubahan tersebut?” Banyak ide yang berubah dan berkembang sesuai dengan tantangan baru di lapangan. Baik sinematografer maupun koreografer berusaha menyelesaikan masalah baru dan menghasilkan gagasan baru melalui diskusi intensif di antara mereka dan sutradara.

Menjawab pertanyaan di bab 5: “Apakah film ini telah sesuai dengan rencana awal? Jika tidak, apa yang berbeda dari rencana awal?” Secara keseluruhan, proses pengambilan gambar berjalan dengan lancar tanpa menghadapi tantangan besar. Perubahan signifikan yang terjadi adalah terkait dengan adegan terakhir yang memerlukan perpindahan lokasi syuting akibat cuaca yang tidak bersahabat. Perpindahan lokasi ini dapat dilakukan dengan mulus berkat kerja sama semua pihak yang berkomitmen untuk menyelesaikan film sesuai dengan visi, misi, dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dari jawaban semua pertanyaan-pertanyaan turunan ini, kita bisa menggali jawaban yang paling tepat dari pertanyaan utama penelitian ini: “bagaimana bentuk negosiasi yang ideal antara koreografer dan sinematografer, serta bagaimana cara paling ideal bagi sutradara mengelola kolaborasi antara koreografer dan sinematografer, khususnya di dalam pembuatan film tari berbasis tradisi Jawa?” Jawaban dari pertanyaan ini sebetulnya tidak sulit ketika baik sinematografer maupun koreografer tidak berpikir mereka ingin mencapai tujuan mereka masing-masing namun mencapai tujuan bersama. Dalam hal ini, koreografer, videografer, bersama mewujudkan sebuah film yang berisi tari-tarian dengan segala estetikanya.

Dalam proses kolaborasi ini saya, sutradara pengambil keputusan pada awalnya beranggapan akan berjalan lancar dan menjadi proses kolaborasi yang ideal antara kedua kolaborator, mengingat keduanya merupakan ahli dalam bidangnya. Namun dalam prosesnya pendapat itu kurang tepat. Kolaborasi itu bukan suatu yang mudah, karena bukan hanya menyatukan konsep, namun juga menyatukan karakter manusia yang berbeda. Keseluruhan

penelitian menyimpulkan bahwa negosiasi ideal terjadi ketika kedua kolaborator bersatu secara konsep dan karakter masing-masing fokus pada tujuan bersama, bukan kepentingan individu.

Sebagai refleksi saya untuk melakukan kolaborasi selanjutnya dan sebagai kolaborator, bahwa dalam proses kolaborasi bukan suatu pekerjaan yang mudah. Saling memahami satu dengan yang lain secara mendalam karena pengetahuan dan karakter tentunya akan berbeda. Terkadang koreografer kesulitan memahami jika harus berpikir dengan sudut pandang sinematografi, sebaliknya sinematografi pun demikian. Dari kesimpulan ini, bagi siapa saja yang mengajak berkolaborasi dengan dua disiplin ilmu yang berbeda atau lebih, maka saya sarankan untuk mempelajari keilmuan tersebut sebelum melakukan kolaborasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Deny Tri & Dolah, Jasni. 2018. *2 New Narratives, Emerging Genres: Dance Film Development in Indonesia*. Surakarta.
- Brannigan, Erin. 1998. *Dance Film Choreography and the Moving Image*. New York: Oxford University Press.
- Brown, Blain. 2016. *Cinematography Theory and Practice: Imagemaking for Cinematographers & Directors*. Routledge.
- Cohen, Matthew Isaac. 2016. *Inventing the Performing Arts: Modernity and Tradition in Colonial Indonesia*. Kindle Edition. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Hadi, Sumandiyo. 2011. *Koreografi Bentuk*. Yogyakarta: Cipta media.
- Hudoyo, Sapto. 2011. Representasi desa dalam film-tari Dongeng Dari Dirah. *Capture*. Surakarta.
- Kayam, Umar. 1981. *Seni Tradisi Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Mack, Dieter. 1995. *Sejarah Musik*, Jilid 3. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Deny Tri Ardianto Risang Tetuka. 2014. *Adaptasi Lakon Gatotkaca lahir ke dalam Film tari*. Ringkasan Disertasi. Yogyakarta.
- Minarti, Helly. 2014. *Mengingat Tubuh: Tubuh Tari Sebagai Arsip*. Yogyakarta: IVAA.
- Sari, Sekar. 2019. *Bahasa Tubuh dalam "Kucumbu Tubuh Indahku"*. Yogyakarta.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Suprihono, Arif Eko & Patrio, Andri Nur. 2014. *Cinematography Seni Pertunjukan Tradisional dalam Tayangan Televisi*. Yogyakarta: BP ISI Publisher.
- Tahor, Eran. 2016. *Cinematography and Visual Style*. Johannesburg.
- Van Helsdingen-Schoevers, Beata Anna. 2012. *Serimpi*. Yogyakarta: Bentara Budaya.
- Zeng, Tian. (2020). *The Competency Model of Movie Producers for Cross-Cultural Co-Production Projects*. <https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/126999/1191228336-MIT.pdf?sequence=1&isAllowed=y>