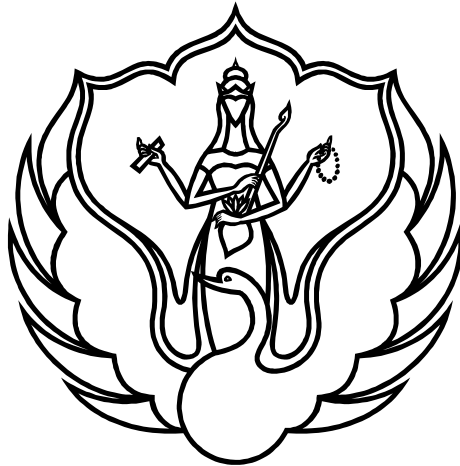


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**MIX MEDIA ANTARA SENI TARI DENGAN VIDEO
MAPPING “NIRZANA TREASURE”**



Raffi Noersyah
1700210033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
2. Agnes Karina Pritha A., M.T.I.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**MIX MEDIA ANTARA SENI TARI DENGAN VIDEO MAPPING
“NIRZANA TREASURE”**

Disusun oleh:
Raffi Noersyah
1700210033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

Pembimbing I



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T
NIDN. 0016108001

Pembimbing II



Agnes Karina Pritha A., M.T.I
NIDN. 0023017613

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

MIX MEDIA ANTARA SENI TARI DENGAN VIDEO MAPPING “NIRZANA TREASURE”

Raffi Noersyah
NIM 1700210033
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRACT

Creation of “Nirzana Treasure” was about the adventure of finding treasure, which is packaged in the form of a mix of media art between dance and video mapping.

The technique used in the process of making “Nirzana Treasure” was a 3D animation with the final result in the form of video recordings of dancers in action with video mapping as the background of the dancers which is carried out through 3 stages, it was pre-production (concepts, references, character designs, and storyboards), production (modelling assets and environment, texturing and lighting, layouting, animating, dubbing, music), and post-production (compositing and editing, rendering, dance practice, video shooting and mastering).

Creation of “Nirzana Treasure” has 4 minutes and 7 seconds duration. The number of shots reached 16 shots with a total frame of 6165, HDTV format 1920 x 1080 px 25 fps (frames per second). In the creation of “Nirzana Treasure”, the method used was mix media because of the creator's desire to show a unique artistic collaboration. The combined media was video mapping animation with dance art which becomes a unity in the form of performances.

Key words : mix media, dance art, video mapping

ABSTRAK

Karya berjudul *Nirzana Treasure* ini bercerita tentang petualangan mencari harta karun, yang dikemas dalam bentuk karya *mix media* antara seni tari dengan *video mapping*.

Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan karya *Nirzana Treasure* ini adalah animasi 3D dengan hasil akhir berupa video rekaman penari yang beraksi dengan *video mapping* sebagai *background* penari yang dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (konsep, referensi, desain karakter, dan storyboard), produksi (*modelling asset* dan *environment*, *texturing* dan *lighting*, *layouting*, *animating*, *dubbing*, musik), dan pascaproduksi (*compositing* dan *editing*, *rendering*, latihan tari, pengambilan video dan *mastering*).

Karya *Nirzana Treasure* ini berdurasi 4 menit 7 detik. Jumlah *shot* mencapai 16 *shot* dengan total *frame* 6165, format *HDTV* 1920 x 1080 px 25 *fps* (*frame per second*). Dalam penciptaan karya *Nirzana Treasure*, metode yang digunakan adalah *mix media* karena keinginan kreator untuk menunjukkan kolaborasi seni yang unik. Media yang digabungkan yaitu animasi *video mapping* dengan seni tari yang menjadi satu kesatuan dalam bentuk pertunjukkan.

Kata kunci : *mix media*, seni tari, *video mapping*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Seni video atau yang lebih dikenal dengan istilah *video art*, lahir ketika karya seni lukis, patung, teater, musik, dan tari sudah dianggap tidak dapat mengakomodasi ide yang diekspresikan oleh para seniman. Hal tersebut disebabkan karena adanya keinginan untuk terus mengembangkan ide tanpa harus dibatasi oleh medium konvensional/media yang sudah biasa digunakan, seiring berjalannya waktu, seni video ikut berkembang hingga akhirnya muncul *video mapping*.

Video mapping merupakan sebuah seni instalasi yang menggabungkan perangkat lunak dan perangkat keras. Seni video atau *video mapping* dapat dikolaborasikan dengan seni lain, seperti seni tari. Arti dari kolaborasi adalah perbuatan bekerja sama (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:738). Adapun pengertian dari tari yaitu ekspresi perasaan manusia yang diubah ke dalam imajinasi dalam bentuk media gerak. Simbolis gerakan tersebut menjadi gambaran atau representasi dari ungkapan si penciptanya (Hawkins, 1990:2).

Pada penyajian karya *Nirzana Treasure* ini digunakan *video mapping* yang ditata lalu ditembakkan pada layar datar, dengan paduan semua aspek seperti musik, koreografi tari, hingga tata busana, semua menjadi satu kesatuan dalam bentuk seni pertunjukan yang nantinya siap ditampilkan. Sehingga *output* atau hasil akhir dari karya *Nirzana Treasure* ini berupa video rekaman penari yang beraksi dengan *video mapping* sebagai *background* penari. Konsep *mix media* tersebut dipilih untuk memberikan sesuatu yang baru dalam dunia animasi di Indonesia, khususnya di lingkungan pendidikan animasi ISI Yogyakarta. Terlebih lagi sudah banyak referensi dari berbagai negara yang bisa diadaptasi dan dipelajari. Butuh kreativitas dan intelektualitas seorang kreator dalam membuat karya dengan konsep *mix media* ini. Maka dari itu, pembuatan karya ini akan menjadi tantangan tersendiri bagi kreator untuk meningkatkan kompetensinya di dunia animasi. Sehingga kemampuan kreator bisa meningkat dan kualitasnya bisa diperhitungkan dalam industri animasi. Disamping itu,

hasil dari karya ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk penciptaan karya-karya *mix media* serupa, juga sebagai contoh karya yang bisa lebih disempurnakan dengan berbagai inovasi dan teknologi terbaru.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Membuat karya seni *mix media* yang menggabungkan unsur seni tari dengan video animasi menjadi sebuah cerita menarik yang disajikan dalam sebuah pertunjukan.
- b. Cara untuk lebih memperkenalkan karya *mix media* dengan *video mapping* melalui tugas akhir.

3. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya *mix media* antar seni tari dan *video mapping* ini antara lain:

- a. Menyampaikan pesan dari cerita dengan menyuguhkan seni visual sebagai media penyampaiannya. Dikemas dengan seni tari, kemudian diramu menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan sehingga membentuk karya seni visual yang indah.

4. Target Audien

Target audien penciptaan karya *mix media* antar seni tari dan *video mapping* ini adalah:

- a. Usia : 17 tahun keatas (remaja dan dewasa)
- b. enis kelamin : laki-laki dan perempuan
- c. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
- d. Status sosial : Menengah ke atas
- e. Negara : Internasional
- f. Bahasa : Indonesia

5. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari proyek ini adalah benar-benar menjadi satu pertunjukan utuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penulisan cerita

Penulisan cerita *Nirzana Treasure* dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian ide, sinopsis, hingga pembuatan naskah secara lengkap, dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan storyboard.

2. Riset dan Konsep

Secara garis besar, di tahap ini adalah menentukan jadwal produksi, persiapan-persiapan produksi baik sumber daya manusia (penari dan musisi) dan fasilitas sarana dalam produksi. Selain itu juga di tahap ini menentukan *moodboard* dari segi *visual* mencakup warna, bentuk, dan referensi lainnya yang nantinya akan menentukan visual final dari animasi ini.

Dengan menentukan segala persiapan produksi di awal dan metode yang digunakan, proses produksi dapat direncanakan dengan baik dan terencana, sehingga meminimalisir resiko-resiko dalam produksi.

3. Character

Dalam tahap ini akan dilakukan pencarian penari yang cocok dari segi kemampuan dan kecocokan dengan karakter yang akan dibawakan dalam cerita ini. Penari juga akan di jelaskan bagaimana tahapan dalam pembuatan karya ini.

4. Storyboard

Pengerjaan storyboard akan dilakukan ketika alur dari cerita sudah benar-benar matang. Dalam Storyboard digambarkan rancangan tiap adegan animasi yang akan dibuat, seperti teknik pengambilan gambar, lokasi, karakter, *soundfx*, dan durasi dari tiap-tiap *shot*.

5. Musik

Musik menjadi salah satu faktor yang penting dalam menentukan untuk *timing* juga patokan untuk gerakan sang penari, dan dalam animasi juga dibutuhkan musik yang pas, karena dengan musik, animasi terasa lebih hidup. Karena itu, dibutuhkan rekan yang sudah paham tentang *beat* musik agar tahap ini bisa dilakukan lebih efisien dan sesuai dengan yang diinginkan. Kebutuhan musik disini meliputi *background music* dengan genre *adventure* agar menambah kesan tegang bagi *audience* dan berbagai macam *soundfx* yang dapat membangun suasana lingkungan dalam cerita.

6. Stilomatic

Stilomatic dibuat setelah adanya storyboard, dimana gambar- gambar yang berada di storyboard disesuaikan durasinya lalu dijadikan satu menjadi format video dan diberi musik.

7. Background/Environment dan Asset/Property

Dalam pembuatan background dan properti di tahap awal adalah mencari referensi yang sesuai dengan naskah cerita di internet. Untuk pengerjaan menggunakan software 3 dimensi dan 2 dimensi.

8. Animate

Tahap ini yaitu menggerakkan asset, layout, serta menyatukan background menjadi satu kesatuan dan menambahkan effect di akhir dengan mengikuti patokan musik yang telah ada. Tahap ini sangat penting, karena disini menentukan patokan gerakan sang penari. Sehingga setelah dibuat sang penari tinggal mengikuti animasi yang telah ada dengan di beri tambahan gimmick dari sang penari lalu diberi effect tambahan untuk di akhirnya agar memberi kesan lebih menyatu antara penari dengan animasi yang ditampilkan.

9. Compositing

Proses *compositing* dilakukan penggabungan semua *scene background* dengan *effect* yang telah ditambahkan dengan tambahan musik dan *soundfx*.

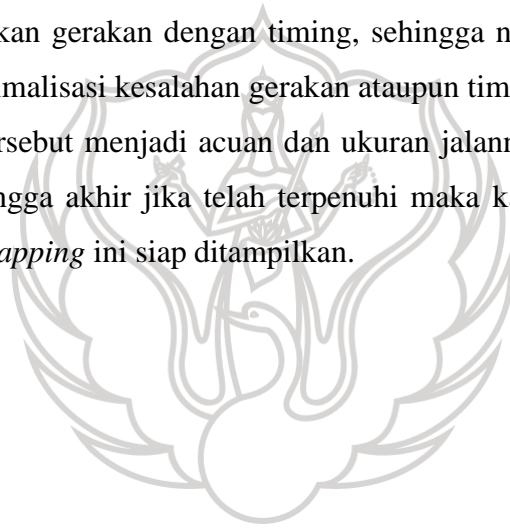
10. Rendering

Setelah semua komponen digabungkan dan tertata, dilakukan proses meng-ekspor file video dan audio menjadi satu file animasi dengan format .mp4 yang kemudian menjadi patokan latihan sang penari.

11. Latihan Tari

Pada proses ini dikhususkan untuk penari berlatih dengan animasi yang sudah ada, agar memantapkan gerakan dengan timing, sehingga nanti saat tampil lebih menyatu dan meminimalisasi kesalahan gerakan ataupun timing.

Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya *mix media* antar seni tari dan *video mapping* ini siap ditampilkan.



B. PEMHASAN

1. Eksplorasi

Animasi *Nirzana Treasure* ini didasari dua tahap eksplorasi. Tahap pertama adalah melakukan riset pustaka tentang apa itu *video mapping* dan seni tari, untuk lebih memahami bagaimana teknis menggabungkan karya dan mempermudah dalam pengerjaan. Setelah itu dilakukan eksplorasi visual dengan mencari referensi dari karya lain, untuk menentukan *moodboard* dan visual yang akan ditampilkan.

A. Landasan Teori

Proses pembuatan karya animasi *Nirzana Treasure* ini menggunakan *video mapping* yang ditata lalu ditembakkan pada layar datar, dengan paduan semua aspek seperti musik, koreografi tari, hingga tata busana, semua menjadi satu kesatuan dalam bentuk seni pertunjukan yang nantinya siap ditampilkan. Maka itu dimulai dengan memahami apa itu *video mapping*, dikutip dari website visualrangers.com, pengertian *video mapping* adalah sebuah teknik dalam pencahayaan atau proyeksi cahaya sampai akhirnya menciptakan ilusi optis pada objek. Secara visual akan berubah ubah bentuk sesuai apa yang diproyeksikan. Perubahan tersebut biasanya menggunakan sebuah media atau objek ataupun sebuah bidang. *Video mapping* ini juga terbilang sebuah metode baru, dimana fungsinya sebagai manifestasi sebuah seni pencitraan proyeksi pencahayaan dengan teknologi. Menurut Adi Panuntun, *CEO* dan *Creative Head* Sembilan Matahari, tren *video mapping* di Indonesia dimulai sejak tahun 2008-2009. Saat itu banyak *video jockey* (VJ) yang memanfaatkan teknik pencahayaan tersebut tetapi dalam bentuk sederhana untuk menghiasi pertunjukkan musik para *disc jockey club-club* malam di Jakarta dan Bali. Dikutip dari laman crafters.getcraft.com, pengaplikasian dari *video mapping* yaitu sebagai pemuat pesan atau cerita, hiburan atau dekorasi seperti di *Disneyland*, konser musik, serta *venue bar* atau restoran. Salah satu media yang dapat dipadukan dengan *video mapping* adalah seni tari.

Menurut Hawkins (1990:2), pengertian seni tari yaitu “ekspresi perasaan manusia yang diubah ke dalam imajinasi dalam bentuk media gerak. Simbolis gerakan tersebut menjadi gambaran atau representasi dari ungkapan si penciptanya”. Dengan demikian, tari dapat disimpulkan sebagai “gerak-gerak dari seluruh anggota tubuh yang selaras dengan musik, diatur oleh irama yang sesuai dengan maksud dan tujuan tertentu dalam tari.” (Setiawati, 2008:22).

Setelah paham kedua poin tersebut, maka digabungkanlah kedua unsur tersebut sehingga jadilah satu kolaborasi dari *mix media* antara *video mapping* dan seni tari.

B. Tinjauan Karya

1. “Fuma-Kai”



Gambar 2.1 Enra “Fuma-Kai” (*Screenshot*)

Karya dari Enra Japanese Performing Art Company yang diunggah ke youtube pada tahun 2013 lalu. Menggunakan teknik modern dance dengan animasi CG (Computer Graphics), menggabungkan antara dunia asli dengan dunia virtual menjadikan pertunjukan yang unik.

Dalam pembuatan karya “*Nirzana Treasure*” menggunakan teknik yang serupa, dapat dilihat bagaimana rintangan yang harus dilewati oleh sang penari, dengan timing yang pas, penonton seolah olah melihat sang penari benar-benar sedang melewati rintangan.

2. Porsche Macan: 3D Mapping & Dance Performance



Gambar 2.2 Porsche Macan: 3D Mapping & Dance Performance (Screenshot)



Gambar 2.3 Porsche Macan: 3D Mapping & Dance Performance (Screenshot)

Karya dari studio Sila Sveta yang diunggah ke youtube pada tahun 2014 lalu. Menggunakan teknik penggabungan *live dancer* dengan *industrial motion graphic*. Tinjauan karya pada referensi ini dapat dilihat bagaimana bagusnya visual yang diperlihatkan, selain terlihat *realistic*, juga dengan warna yang cerah mampu memanjakan mata penonton.

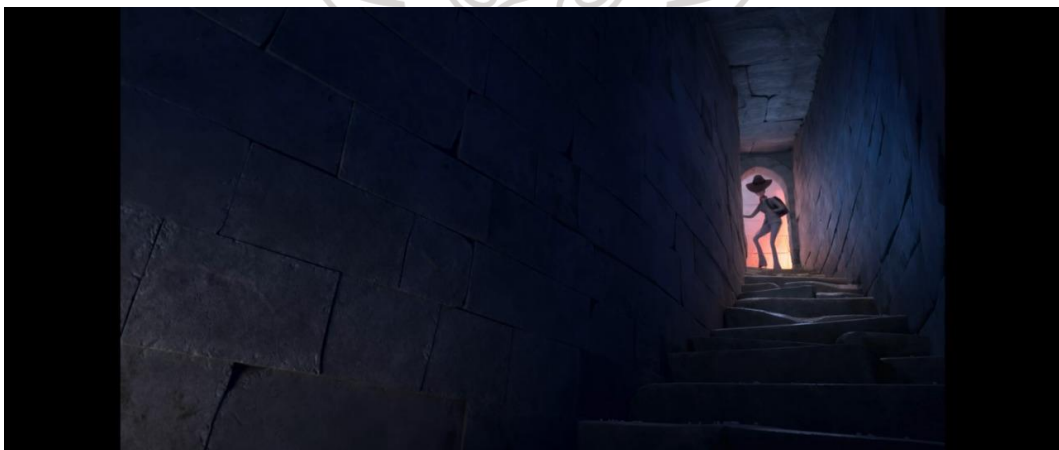
3. The Witcher 3 Wild Hunt - Intro Comic Cinematic



Gambar 2.4 The Witcher 3 Wild Hunt – Intro Comic Cinematic (*Screenshot*)

Tinjauan karya pada referensi ini digunakan untuk gambaran untuk prolog di awal sebagai pengenalan tokoh dan alur cerita. Penggambaran dari gambar 2D yang di buat secara 3D layer memberi kesan kedalaman pada gambar, sehingga membuat gambar seolah olah 3 dimensi.

4. Hotel Transylvania 3: Summer Vacation



Gambar 2.5 Hotel Transylvania 3: Summer Vacation (*Screenshot*)



Gambar 2.6 Hotel Transylvania 3: Summer Vacation (*Screenshot*)



Gambar 2.7 Hotel Transylvania 3: Summer Vacation (*Screenshot*)

Film karya sutradara Genddy Tartakovsky ini menjadi tinjauan karya karena *scene* diatas sangat menarik, terlihat dari rintangan dan susahny jalan menuju harta karun yang dicari, menjadikan tinjauan karya ini cocok untuk dijadikan acuan untuk *scene* akhir di cerita karya ini.

2. Perancangan

A. Cerita

1. Tema

Pertunjukan berjudul *Nirzana Treasure* ini bergenre *adventure* dengan mengangkat tema petualangan mencari harta karun Istana tua Nirzana.

2. Sinopsis

Dikisahkan seorang pemuda bernama Roy mencintai seorang wanita bernama Sinta, putri dari kerajaan Shimura. Kerajaan Shimura dipimpin oleh seorang Raja bernama Fam, yang terkenal dengan petualangannya mencari harta karun. Sudah banyak harta karun yang didapat sehingga menjadikan kerajaan ini paling kaya raya diantara kerajaan lainnya. Suatu ketika, Roy ingin menjadikan Sinta sebagai pasangan hidupnya. Roy mencoba melamar Sinta, melalui ayahandanya yaitu Raja Fam. Roy mendapatkan restu dari Raja Fam untuk meminang Sinta, dengan satu syarat yaitu Roy harus memberikan mahar/seserahan berupa harta karun yang selama ini sulit ditemukan oleh kerajaan Shimura. Harta karun tersebut terletak disuatu Istana tua dan tidak berpenghuni bernama Nirzana, istana yang paling ditakuti oleh para pemburu harta karun. Konon jalan menuju istana tersebut sangat berbahaya dan terdapat banyak rintangan yang membahayakan nyawa. Selain itu, istana tersebut dihuni oleh makhluk yang bisa saja sewaktu-waktu mematikan pemburu harta karun. Dengan segala keberanian dan tekad Roy yang kuat demi menjadikan Sinta pasangan hidupnya, akhirnya Roy menerima syarat tersebut dari Raja Fam dengan segala resiko yang ia akan hadapi.

Begitu ia memasuki hutan, suasana yang awalnya sejuk dan tenang tiba-tiba Roy dikagetkan dengan suara auman singa yang kencang, Roy pun sontak berlari kencang. Ditengah pelariannya, Roy dihadang sebuah ranting pohon yang tiba-tiba saja tumbang dihadapannya, Roy pun berhenti dan bergegas melewati rintangan tersebut. Roy masih belum merasa aman, suara auman singa tersebut masih menghantuinya Roy pun melanjutkan larinya hingga akhirnya suara auman singa tersebut menghilang.

Langkah lari Roy terhenti ketika Roy sampai di ujung jurang yang curam, Roy pun langsung mencari cara melewati jurang tersebut, Roy melihat seutas tali dan Roy pun bergelantungan untuk melewati jurang tersebut. Sampailah Roy diujung daratan dan Roy melihat gerbang dari istana Nirzana tersebut dan terc karena ukurannya yang sangat tinggi dan besar.

Setelah melewati gerbang, Roy mulai menaiki anak tangga satu per satu, setelah melewati ratusan anak tangga sampailah ia di pintu besar, begitu Roy buka banyak kelelawar berterbangan menghampirinya, Roy pun terjatuh dan masuk ke jebakan bawah tanah yang ternyata berisi genangan air, Roy pun harus menyelam melewati berbabai rintangan untuk mencari jalan keluarnya. Setelah melewati itu, Roy melihat cahaya dan berenang ke arah cahaya tersebut, Roy pun loncat dan berhasil keluar. Seluruh tubuhnya basah, termasuk peta miliknya. Roy duduk sambil membuka lembaran peta yang basah dan hampir hancur. Tiba-tiba bangunan istana sedikit bergetar seolah-olah akan roboh, dari kejauhan terlihat samar-samar harta karun yang dicari, Roy pun berlari menghampiri harta karun tersebut, tiba-tiba ada anak panah yang menyambar dirinya, Roy pun refleksi menghindar. Setelah melewati beberapa anak panah, sampailah Roy di hadapan harta karun yang selama ini Roy cari, senang bukan kepalang, Roy berloncat kesana kemari karena mengira Roy telah berhasil menemukan apa yang Roy cari selama ini, Roy pun mengambil harta karun dan bergegas pulang. Belum sempat Roy meninggalkan istana, baru beberapa langkah pergi, bangunan kembali bergetar kencang dan merobohkan segala yang ada.

B. Desain

1. Karakter

Karakter Roy memiliki postur tubuh tegak, kuat, dan lincah. Menggunakan tas kecil yang mengikat di pinggangnya, *style* pakaian karakter ini mengenakan kemeja dan celana berwarna coklat. Sifatnya memiliki tekad yang kuat dan tidak mudah menyerah, pemberani serta tidak pernah ragu. Roy merupakan sosok yang mandiri, mudah bergaul, dan pandai berbicara. Berikut ilustrasi karakter Roy yang menjadi acuan untuk pembentukan karakter pada pertunjukan ini.



Gambar 3.1 Karakter Roy

Karakter raja Fam ini memiliki perawakan tinggi dan besar, karna umurnya yang sudah lumayan tua, ia menggunakan tongkat untuk membantunya berjalan. *Style* karakter ini menggunakan jubah berwarna merah tua dengan corak emas memberi kesan *glamour* serta tongkat berwarna emas dengan kepala diamond berwarna merah. Sifatnya kuat, gagah, pemberani, namun serakah. Berikut ilustrasi karakter Raja Fam yang menjadi acuan untuk pembentukan karakter pada pertunjukan ini.



Gambar 3.2 Karakter Raja Fam

Karakter Sinta memiliki postur tubuh tinggi, tegak serta memiliki paras yang cantik, menggunakan gaun berwarna merah tua dengan corak emas yang menjadi warna khas kerajaannya. Sifatnya yang ramah, anggun serta agak pemalu menjadikan Sinta sosok yang penurut dan digemari banyak pria.



Gambar 3.3 Karakter Putri Sinta

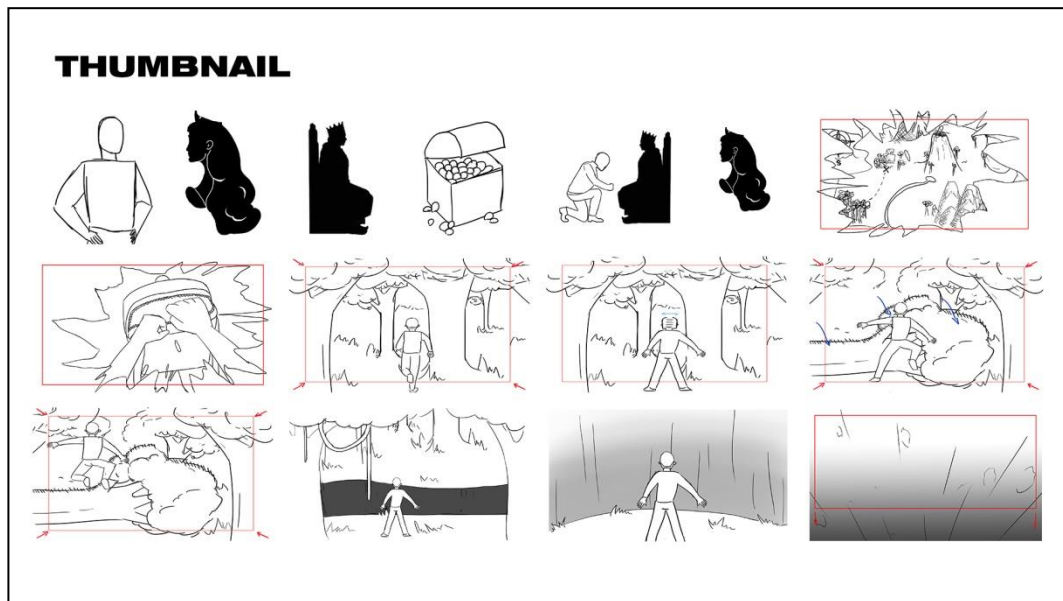
2. Suara

Musik yang akan digunakan adalah musik *original* yang dibuat oleh rekan yang ahli dibidang musik. Dengan musik *genre adventure* akan memperkuat suasana lingkungan. Selain musik, suara latar juga diperlukan untuk memperkuat situasi dalam film. Efek suara menggunakan pustaka suara gratis salah satu *website* legal untuk mempertegas adegan yang ada di film.

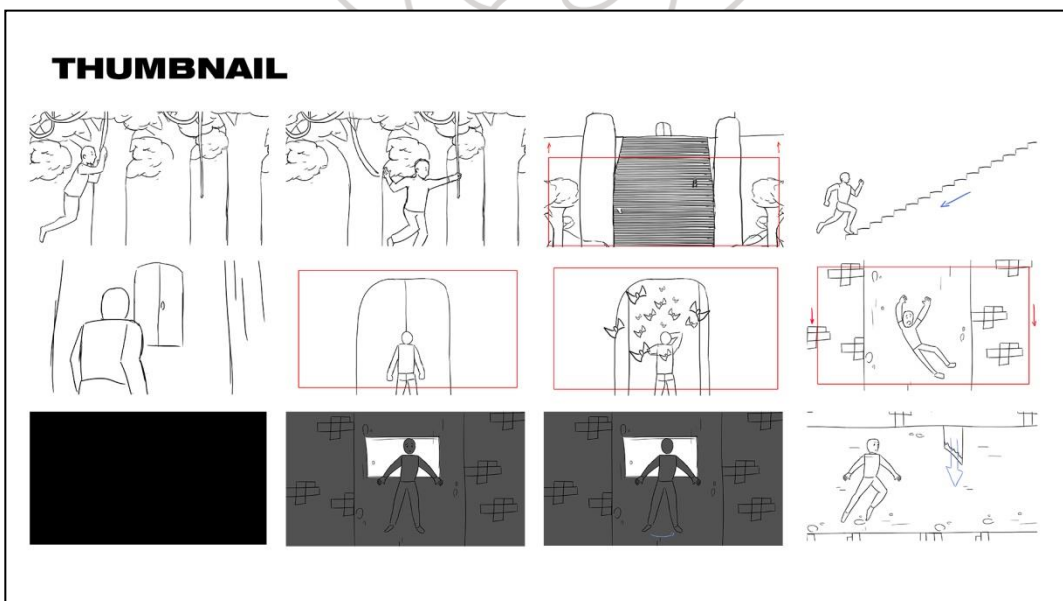
3. Setting

Setting tempat dalam pertunjukan ini berawal dari perjalanan menyusuri hutan dengan berbagai rintangan, dilanjutkan di bangunan tua yang juga memiliki banyak jebakan, dan ada juga setting tempat dibawah tanah bangunan tua tersebut.

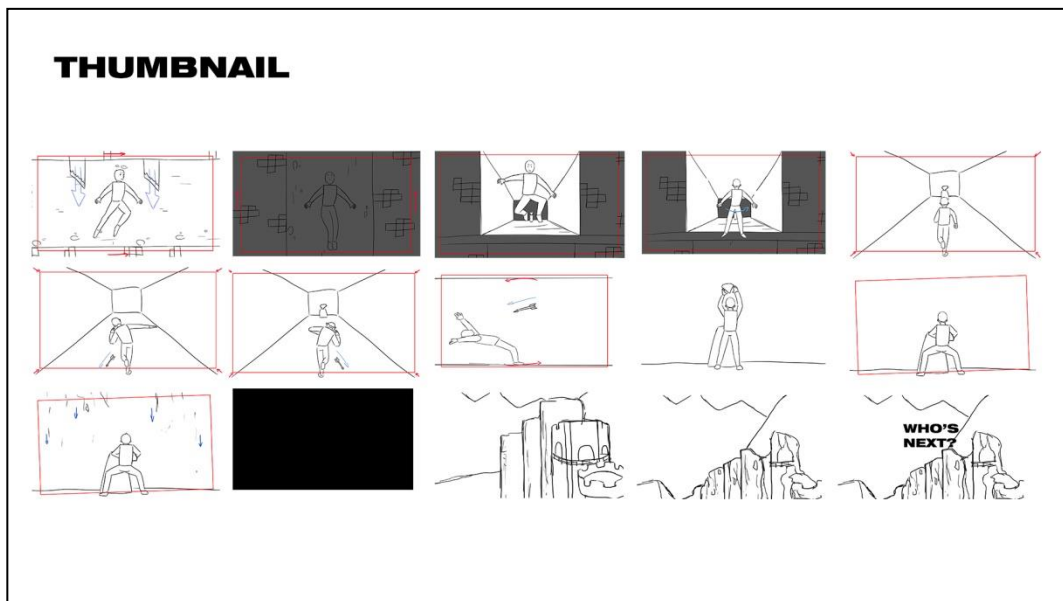
4. Storyboard



Gambar 3.4 Thumbnail STB 1



Gambar 3.5 Thumbnail STB 2



Gambar 3.6 Thumbnail STB 3

5. Software

Software yang digunakan adalah:

1. Blender 2.79

Digunakan untuk proses *modelling* lalu di *export* dalam bentuk *.obj*.

2. Cinema 4D R20

Digunakan untuk proses pembuatan *motion* dan *animate*.

3. Octane Studio 2020.1.5

Digunakan untuk proses *texturing*, *lighting*, dan *rendering* menjadi format *.png sequence*.

4. Adobe Photoshop CC 2020

Digunakan untuk proses pembuatan desain karakter.

5. Adobe After Effect CC 2020

Digunakan untuk proses *compositing*, pemberian *vfx* dan *sfx*.

6. Adobe Media Encoder 2020

Digunakan untuk proses *rendering* hasil *compositing* dalam bentuk *.mp4*.

3. Pembahasan Isi Film

Karya *Nirzana Treasure* ini bertemakan *action and adventure*. Latar cerita karya ini adalah kerajaan, hutan belantara, serta istana tua yang penuh dengan jebakan. Cerita diawali dengan jatuh hatinya pemeran utama, Roy, terhadap putri cantik kerjaan Shimura, Sinta, sehingga dimulailah kisah penuh aksi Roy. Berfokus pada tema aksi dan petualangan, perjalanan Roy penuh dengan rintangan tak terduga yang membuat Roy kewalahan menuju istana Nirzana. Terdapat pengembangan terhadap ide, konsep, cerita, dan karakter dalam proses pengerjaan karya ini. Metode *mix media* diterapkan pada karya ini karena keinginan kreator untuk menunjukkan kolaborasi seni yang unik, yaitu *video mapping* dengan seni tari yang menjadi satu kesatuan dalam bentuk pertunjukkan.

A. Pembahasan Isi Cerita

Adanya unsur *mix media* pada karya *Nirzana Treasure* ini menjadikannya karya yang unik dan sangat menarik sebagai sebuah pertunjukkan. Animasi *video mapping* yang dibuat sedemikian rupa dapat menuntun jalannya cerita yang diperankan oleh penari. Unsur seni tari pada karya ini pun tidak kaku karena penari diperbolehkan untuk berimprovisasi dengan tariannya. Pada pembahasan isi cerita ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu preposisi, konflik, dan resolusi.

1. Preposisi

Fase preposisi merupakan tahap awal untuk pengenalan tokoh dan tujuannya dalam cerita. Pada adegan awal sebagai prolog yang diceritakan narator, memperlihatkan karakter utama yaitu Roy yang sedang duduk di depan api unggun dengan tangannya yang memegang foto Putri Sinta, pujaan hatinya. *Scene* tersebut dapat dilihat pada Gambar 5.1 dan 5.2. Selanjutnya Roy memberanikan diri datang menuju kerajaan Shimura untuk melamar Putri Sinta. Namun, ayah Sinta sekaligus Raja kerajaan tersebut, Raja Fam yang dapat dilihat pada Gambar 5.3, memiliki sifat serakah, sehingga Raja Fam meminta Roy untuk memberikan mahar berupa harta karun yang selama ini sulit ditemukan oleh kerajaan Shimura. Harta karun tersebut terletak di istana Nirzana.



Gambar 5.1 Pengenalan Karakter Roy



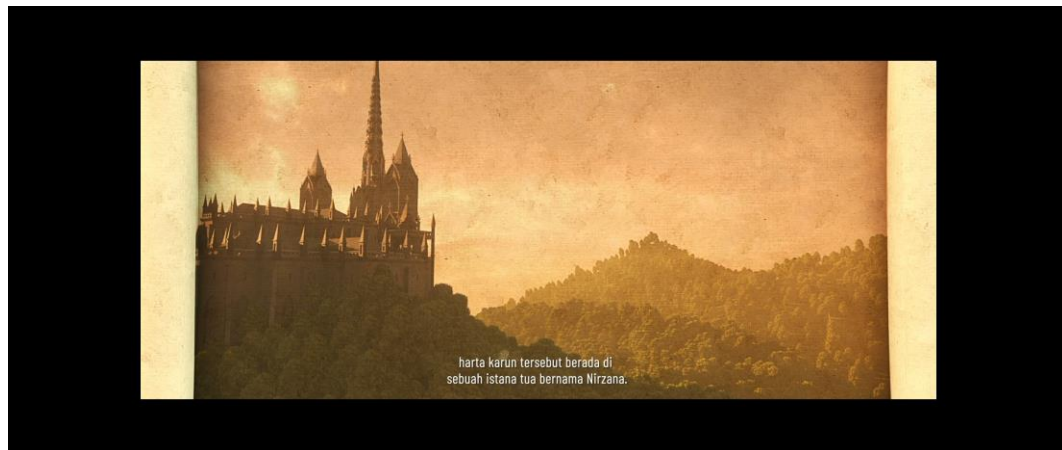
Gambar 5.2 Pengenalan Karakter Putri Sinta



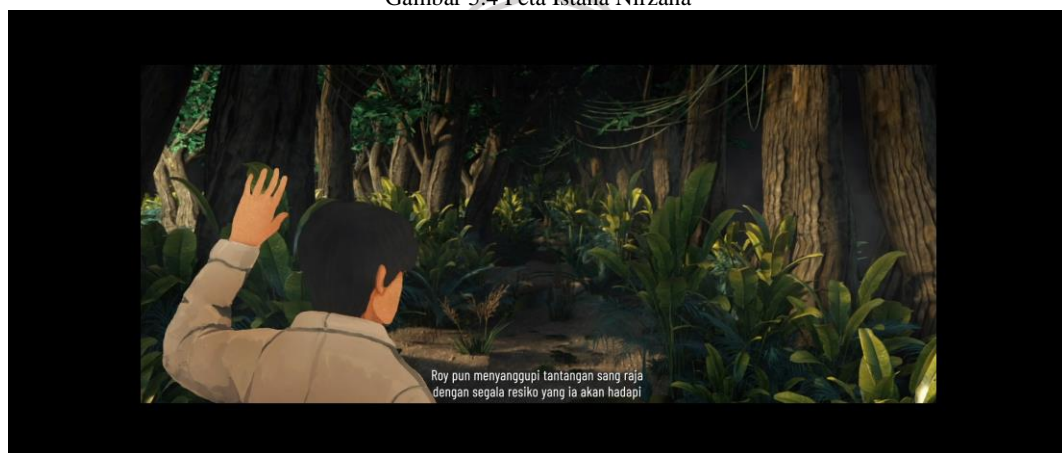
Gambar 5.3 Pengenalan Karakter Raja Fam

Pada *shot* selanjutnya diperlihatkan gambar istana Nirzana seperti pada Gambar 5.4. Istana tersebut merupakan tempat yang paling ditakuti oleh para

pemburu harta karun karena konon terdapat banyak rintangan dan jebakan yang membahayakan nyawa pada istana tersebut. Latar tempat perjalanan awal menuju istana Nirzana dapat dilihat pada Gambar 5.5.



Gambar 5.4 Peta Istana Nirzana



Gambar 5.5 Pengenalan Latar Tempat

2. Konflik

Konflik dalam cerita digambarkan ketika Roy menyetujui syarat Raja Fam untuk melamar Putri Sinta, sehingga ia memulai petualangannya menuju Istana Nirzana. Begitu ia memasuki hutan, Roy sudah mendapatkan beragam rintangan seperti dihadap pepohonan yang tumbang dan harus melewati jurang yang curam seperti pada Gambar 5.6.



Gambar 5.6 Rintangan Perjalanan menuju Istana Nirzana

Setelah melalui rintangan di perjalanan menuju istana, akhirnya Roy sampai juga di depan gerbang istana Nirzana. Rintangan lain dan jebakan-jebakan mematikan menanti Roy di dalam istana tersebut. *Scene* tersebut dapat dilihat pada Gambar 5.7.



Gambar 5.7 Rintangan di dalam Istana Nirzana

3. Resolusi

Resolusi dalam cerita adalah ketika Roy mengira dirinya telah melewati semua rintangan dan jebakan yang ada di Istana Nirzana, dan menemukan harta karun yang dicarinya. Roy mengambil harta karun tersebut dan bergegas pulang, namun sayangnya bangunan istana Nirzana tiba-tiba bergetar kencang dan merobohkan segala yang ada. *Scene* ini dapat dilihat pada Gambar 5.8 dan 5.9.

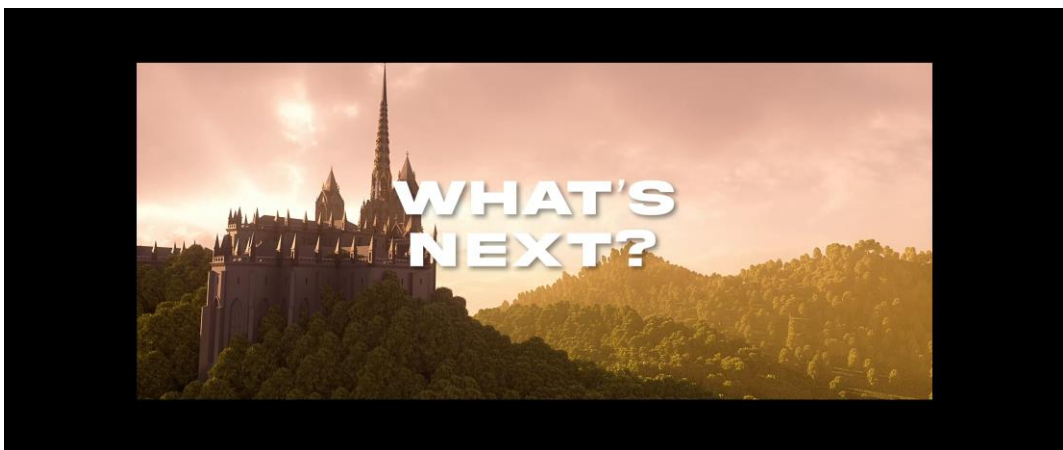


Gambar 5.8 Roy menemukan Harta Karun



Gambar 5.9 Istana Nirzana yang Roboh

Setelah *scene* Istana Nirzana yang roboh, ternyata istana tersebut kembali utuh seperti semula dan terdapat tulisan “What’s Next?”. *Scene* ini merupakan *after credit scene* yang dapat dilihat pada Gambar 5.10.



Gambar 5.10 *After Credit Scene*

C. KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir berjudul *Nirzana Treasure*:

1. Penciptaan karya "*Nirzana Treasure*" telah selesai dengan durasi utuh 4 menit 7 detik.
2. Karya ini memiliki 8 *scene* 16 *shot* dengan total 6165 *frame format Full HD* 1980 x 1080 px (16:9) 25 *fps*.
3. Penciptaan karya "*Nirzana Treasure*" menggunakan teknik *mix media*.

D. SARAN

Berbagai proses penciptaan karya "*Nirzana Treasure*" telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain:

1. Memperbanyak mencari referensi agar mendapatkan ide baru.
2. Mengatur jadwal pengerjaan karya tugas akhir mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi dan membuat laporan agar hasil karya maksimal dan selesai tepat waktu.
3. Membuat bagian latar penari dengan latar yang kontras dari *background* agar tidak bertabrakan dengan objek *video mapping* sehingga membuat bayangan objek menyerot tubuh penari.
4. *Refreshing* untuk menghindari *artblock*.
5. Menonton film dan bermain game untuk mendapatkan referensi baru, dari segi cerita atau *visual*.
6. Membuat *moodboard* agar mendapatkan gambaran apa yang akan dibuat.
7. Selalu menjaga kesehatan tubuh saat mengerjakan karya tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Hawkins, Alma M. 1990. *Mencipta Lewat Tari*. Terj. Y Sumandiyohadi.

Yogyakarta; ISI Yogyakarta.

Setiawati, Rahmida dkk. 2008. *Seni Tari untuk Menengah Kejuruan Jilid I*.

Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Sugono, Dendy dkk. 2008. *Kamus Bahasa Indoensia*. Jakarta: Pusat Bahasa.

Tinjauan Laman:

<http://dimazzart.blogspot.com/2014/09/mengapresiasi-karya-kagemu-black-sun.html>, diakses pada tanggal 15 Desember 2019 pukul 22.00 WIB.

<http://etd.repository.ugm.ac.id/downloadfile/88105/potongan/D3-2015-328192-Title.pdf>, diakses tanggal 16 Desember 2019 pukul 00.00 WIB.

<https://lifestyle.bisnis.com/read/20180212/220/737914/perkembangan-video-mapping-di-indonesia>, diakses pada tanggal 23 Juni 2021 pukul 14.00 WIB.

<https://crafters.getcraft.com/id-articles/apa-itu-video-mapping>, diakses pada tanggal 23 Juni 2021 pukul 14.00 WIB.