

PROSES KREATIF KELOMPOK KARYA TUTUR BATIN

Vina Erviana¹ Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari² Afrizal Yudha Setiawan³

Pendidikan Tari, Universitas Lampung

Vinaervianaana@gmail.com

Abstrak

Video mapping merupakan mata kuliah baru dimulai pada angkatan 2019. Output mata kuliah Video Mapping angkatan 2019 berbeda dengan 2020. Pada angkatan 2019, menampilkan karya koreografi pendidikan melalui streaming Youtube, sedangkan angkatan 2020 berupa pertunjukan tari dengan konsep video mapping, salah satunya karya Tuter Batin. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses kreatif kelompok karya Tuter Batin. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Proses kreatif kelompok karya Tuter Batin melewati tahapan pra produksi, produksi, pasca produksi teori Latief & Utud (2015). dalam penggarapan video mapping. Tahap pra produksi menentukan tema dari lagu Tuter Batin. Animasi diedit menggunakan aplikasi CapCut. Penari dipilih dari anggota kelompok yaitu Komang Bela Safitri. Tahap produksi menyusun animasi sesuai dengan lirik lagu Tuter Batin. Tahap pasca produksi, final editing mengeksport video resolusi 1080p (HD). Gerak penari disesuaikan dengan perpindahan animasi yang disesuaikan dengan lirik lagu Tuter Batin.

Kata Kunci: Proses kreatif, Video Mapping, Tuter Batin

Abstract

Video mapping is a new course started in 2019. The Output of the Video Mapping course in 2019 is different from 2020. In the class of 2019, educational choreographic works were displayed through Youtube streaming, while the class of 2020 was in the form of dance performances with the concept of video mapping, one of which was the work of Tuter Batin. This study aims to describe the creative process of the Tuter Batin group. The research method used is descriptive qualitative. Data collection techniques using observation, interviews, documentation. The creative process of the Tuter Batin work group goes through the pre-production, production, post-production stages of Latief & Utud's (2015) theory. in video mapping. The pre-production stage determines the theme of the song Tuter Batin. The animation was edited using the CapCut application. Dancers were selected from group members, namely Komang Bela Safitri. The production stage compiled the animation according to the lyrics of the song Tuter Batin. Post-production stage, final editing exports 1080p (HD) resolution video. The dancer's movements are adjusted to the animation displacement adjusted to the lyrics of the song Tuter Batin.

Keywords: Creative process, Video Mapping, Tuter Bati

Copyright (c) 2023 Vina Erviana¹, Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari², Afrizal Yudha Setiawan³

✉ Corresponding author :

Email : Vinaervianaana@gmail.com

HP : 08989385964

Received 2 November 2023, Accepted 6 November 2023, Published 12 November 2023

PENDAHULUAN

Salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang yaitu pendidikan. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya (Nurkholis, 2013: 25). Pendidikan dapat membentuk dan mengasah bakat dan keahlian seseorang. Mengasah bakat dan keahlian seseorang dalam suatu pembelajaran, akan mendapatkan hasil belajar. Banyak faktor yang berhubungan dengan hasil belajar, salah satunya yaitu kreativitas. Pada hakikatnya kreativitas berhubungan dengan penemuan. Penemuan tersebut mengenai hal yang dengan menghasilkan sesuatu yang baru berupa perbuatan atau tingkah laku (Slameto, 2021: 145). Melatih kreativitas tidak hanya dilakukan pada pendidikan umum saja, tetapi penting juga dilakukan dalam pendidikan seni. Karya seni dalam berbagai bidang tersebut terdapat suatu kegiatan proses kreatif yang dapat dilakukan oleh para musisi, seniman, mahasiswa maupun pelajar lainnya. Seperti halnya mahasiswi program studi pendidikan tari di Universitas Lampung. Program studi Pendidikan Tari memiliki berbagai macam mata kuliah. Beberapa mata kuliah memanfaatkan perkembangan teknologi, salah satunya mata kuliah Video Mapping. Mata kuliah tersebut memanfaatkan teknologi dalam seni media baru. Perkembangan teknologi digital memberi dampak perubahan pada segala bidang termasuk dalam bidang seni visual (Setiaji, 2023: 278).

Mata kuliah Video Mapping termasuk mata kuliah yang dimulai pada mahasiswa pendidikan tari angkatan 2019 yang ditempuh pada saat semester 5. Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu mahasiswa pendidikan tari angkatan 2019 yang menempuh mata kuliah Video Mapping yaitu Desi Fitriyana, pembelajaran mata kuliah tersebut dilakukan melalui Zoom Meeting dengan menggunakan handphone dan menyediakan laptop untuk membuka aplikasi Vmix yang dicoba langsung pada saat pembelajaran. vMix adalah sebuah aplikasi edit video yang digunakan untuk produksi video langsung dan streaming langsung pada Windows PC atau laptop (Rahman, dkk. 2024: 278). Sistem pembelajaran pada mata kuliah tersebut yaitu dosen melakukan share screen dari laptop untuk menjelaskan pengenalan aplikasi pada video mapping bagaimana mengoperasikan aplikasi Vmix, kemudian mahasiswa mencoba praktek berdasarkan apa yang sudah dijelaskan oleh dosen pengampu. Mahasiswa mencoba untuk membuat intro dengan memunculkan tulisan berjalan, selain itu membuat pengenalan host dengan memunculkan gambar.

Selain itu, proses pengeditan untuk persiapan pertunjukan dengan memilih beberapa intro yang akan ditampilkan dengan pemilihan melalui aplikasi youtube dan dilanjutkan dengan mengumpulkan video-video karya koreografi pendidikan. Ujian akhir semester pada mata kuliah tersebut yaitu melakukan streaming youtube dengan menggunakan aplikasi Vmix yang dioperasikan sesuai dengan bagian yang telah ditentukan. Sedangkan pada mata kuliah Video Mapping yang ditempuh oleh mahasiswa pendidikan tari angkatan 2020 memiliki Output ujian akhirsemester yang berbeda dengan angkatan sebelumnya. Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu dosen pengampu mata kuliah Video Mapping yaitu Ibu Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, S.Sn., M.Sn, setelah mengevaluasi pembelajaran pada mata kuliah Video Mapping yang ditempuh oleh mahasiswa pendidikan tari angkatan 2019, capaian mata kuliah Video Mapping dianggap tidak efektif bagi kompetensi mahasiswa karena bersamaan dengan pandemi Covid-19. Dikarenakan pada saat pandemi tersebut masih serba virtual, akhirnya mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkan teknologi untuk menjadi operator dengan mengoperasikan pertunjukan secara live yang kemudian di virtualkan.

Berdasarkan evaluasi dari dosen pengampu mata kuliah bersama tim, setelah mencari referensi yang telah dirangkum dengan melengkapi beberapa sarana dan prasarana sehingga mendapatkan formulasi hasil ujian akhir dari mata kuliah tersebut yang ditempuh oleh mahasiswa pendidikan tari angkatan 2020 dengan melihat

bagaimana video mapping terlibat dalam pertunjukan tari sebagai seni media baru yang memanfaatkan teknologi menggunakan single proyektor. Munadi (2008: 170) mengemukakan bahwa proyektor terdiri dari kotak besar yang berisikan lampu yang sangat terang dan kipas pendingin. Hasil ujian akhir semester yang dikemas dengan sebuah pertunjukan yang mementaskan pertunjukan tari dengan konsep video mapping salah satunya yaitu karya Tuter Batin. Berdasarkan hasil wawancara kepada dosen pengampu mata kuliah Video Mapping, -karya yang dipentaskan dengan ketentuan durasi 3 menit dapat dikatakan berhasil dan sudah cukup menjawab kompetensi. Dalam penggarapan karya, tentunya terdapat tahapan-tahapan maupun proses kreatif yang dilakukan mahasiswa sehingga dapat mementaskan karya tersebut. Produk-produk kreatif sering muncul sebagai hasil kombinasi dari ciptaan yang sudah ada ataupun mengambil keunggulan dari unsur-unsur suatu ciptaan sebelumnya (Adnyawati, 2011: 54). Hal tersebut memunculkan pertanyaan bagi peneliti yaitu bagaimana proses kreatif yang dilakukan mahasiswa kelompok karya Tuter Batin dengan teori yang digunakan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi (Latief dan Utud, 2015: 148).

Proses Kreatif

Menurut Sumaryadi, dkk. (2022: 4) mengemukakan bahwa memunculkan kreativitas membutuhkan proses kreatif. Kreativitas dapat disimpulkan sebagai kemampuan pikir atau keterampilan seseorang dalam menciptakan karya seni yang kreatif dan didalamnya terdapat unsur inovatif (bersifat baru) yaitu belum pernah diciptakan oleh orang lain atau mengembangkan sesuatu yang lama menjadi bentuk baru. Moreno dalam Slameto (2021: 146) mengemukakan bahwa yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Video Mapping

Video mapping berkembang dari pertimbangan tentang bagaimana cahaya bisa diproyeksikan ke sebuah ruang seperti layar datar, hingga akhirnya semua dapat dilakukan tidak hanya kedalam media datar tapi memetakan objek dan fasad yang tidak datar, dengan bantuan pengolahan perangkat lunak dalam komputer dan eksperimen dengan menggunakan model tiga dimensi (Kurnia & Muntias, 2022). Video mapping adalah teknik terbaru yang digunakan untuk menghadirkan konten visual dengan cara merubah interior atau eksterior suatu objek. Teknik ini merupakan teknik seni visual yang menggunakan cahaya yang dipancarkan dari perangkat keras atau yang disebut dengan proyektor dengan diarahkan ke berbagai bidang dengan mengubah objek yang umum menjadi objek yang lebih interaktif. Proyektor adalah perangkat yang digunakan untuk memproyeksikan teks, gambar atau video ke layar/ dinding dan membuatnya terlihat menjadi lebih besar (Abdullah & Maulina, 2023: 162). Pembuatan seni visual tersebut memiliki tahapan tahapan dalam sistem produksi pembuatan karya. Untuk menghasilkan produksi yang berkualitas membutuhkan SOP yaitu (Standard Operational Procedure) dengan tahapan pra produksi (preproduction), produksi (production), dan pasca produksi (postproduction)), namun beberapa ahli memberikan perincian tahapan kerja yang berbeda satu sama lainnya tetapi tetap mengacu pada tiga tahapan tersebut (Latief & Utud, 2015: 146)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2012: 6) metode ini digunakan untuk menggambarkan sesuatu dan memiliki pernyataan yang jelas mengenai permasalahan yang dihadapi, hipotesis yang spesifik, dan informasi detail yang dibutuhkan. Penelitian yang dilakukan ini bermaksud untuk mendeskripsikan bagaimana proses kreatif kelompok karya Tuter Batin Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu primer dan sekunder. Sumber data primer didapatkan dari wawancara dan observasi dengan mahasiswa kelompok karya Tuter Batin dan salah satu dosen pengampu pada mata kuliah Video Mapping yaitu Ibu Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, S.Sn., M.Sn., dan pihak-pihak yang terlibat yaitu Bapak I Wayan Kerta, S.Kom, Asep Supriadi, dan Desta Riski Yuwanda.. Sumber data sekunder didapat dari dokumentasi proses pembuatan video mapping dari hasil rekonstruksi yang dilakukan untuk melengkapi data dokumentasi pembuatan video mapping selain itu data dokumentasi pada proses menuju pementasan maupun hasil dari pementasan Dance Mapping Project. Keabsahan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Teknik triangulasi data. Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik triangulasi sumber. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki beberapa tahap yaitu reduksi data, tahap penyajian, dan tahap penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata kuliah Video Mapping merupakan salah satu mata kuliah baru yang dimulai pada angkatan 2019. Output mata kuliah Video Mapping angkatan 2019 berbeda dengan angkatan 2020. Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu mahasiswa Pendidikan Tari angkatan 2019 Universitas Lampung, ujian akhir semester mata kuliah Video Mapping melakukan streaming youtube sebagai media yang membantu menampilkan karya koreografi pendidikan. Pada angkatan 2020 hasil ujian akhir semester mata kuliah tersebut yaitu menampilkan pertunjukan tari yang dikonsek melalui proyeksi video mapping. Salah satu Output mata kuliah Video Mapping pada angkatan 2020 yaitu karya dengan judul Tuter Batin. Karya Tuter Batin merupakan salah satu karya yang ditampilkan pada pementasan Dance Mapping Project. Kelompok karya Tuter Batin terdiri dari 6 mahasiswa yang dipilih oleh dosen pengampu mata kuliah secara acak, diantaranya Alivia Kharismatul Zahra, Enda Ningrum, Iindah Kharisma Zurly, Ira Amalia Ulfatunnisa, Komang Bela Safitri dan Syafitri Kurnia Putri. Hasil kerjasama tim tersebut memunculkan karya tari baru yang dikonsek dengan proyeksi video mapping yang merupakan hasil kreativitas mahasiswa dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Video Mapping. Mulai dari presentasi konsep yang kemudian disetujui oleh dosen pengampu, dilanjutkan dengan proses editing hingga pada presentasi progress percobaan proyeksi yang disesuaikan dengan gerak penari. Sehingga karya Tuter Batin dapat dipentaskan pada pementasan Dance Mapping Project.

Karya Tuter Batin

Karya Tuter Batin merupakan salah satu dari 3 karya yang dipentaskan dalam pementasan Dance Mapping Project. Proses penggarapan video mapping pada karya Tuter Batin melewati tahapan pembuatan Video Mapping, sehingga peneliti memaparkan proses kreatif yang dilakukan kelompok karya Tuter Batin tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi sebagai berikut.

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film (Shadrina dkk, 322: 2023). Tahapan dalam pembuatan video mapping pada karya Tuter Batin yaitu seperti penentuan tema dan ide animasi/efek yang digunakan dalam proyek sesuai dengan tema atau konsep yang telah ditentukan. Selain itu menentukan talent/penari untuk mendukung proyek tersebut.

a) Penentuan Tema Penggarapan Video Mapping

Penentuan tema dalam penggarapan video mapping dibebaskan. Pada kelompok ini tidak mengalami kesulitan dalam menentukan tema, dengan tema yang diambil yaitu dari referensi lagu Tuter Batin oleh Yura Yunita seperti pada gambar 1. Tema yang dipilih dianggap sesuai dengan kehidupan sekarang ini

bahwa banyak yang kurang percaya diri dan merasa kurang sempurna, akhirnya diimplementasikan pada karya ini.



Gambar 1. Referensi Lagu Tuter Batin
(Dokumentasi: Tangkaan Layar Erviana, 2024)

b) Ide Animasi Efek



Gambar 2. Aplikasi *CapCut*
(Dokumentasi: Tangkaan Layar Erviana, 2024)

Gambar 12 merupakan aplikasi yang digunakan editor dalam proses pembuatan video yaitu menggunakan aplikasi CapCut dengan menggunakan handphone. Aplikasi CapCut adalah sebuah aplikasi untuk mengedit video pada software android yang terdapat di Play Store. Aplikasi CapCut juga dapat menambahkan klip, memotong klip, mengatur posisi klip, menambahkan musik, dan menambah stiker lucu dan menyenangkan sesuai dengan keinginan pengguna. Pengeditan video yang dapat dilakukan pada multitimeline, sehingga memudahkan untuk ditempatkan ke dalam file (Ispratiwi & Mellisa, 2023: 41). Berdasarkan wawancara dengan Indah Kharisma Zurly sebagai editor dalam karya ini, penentuan animasi/efek disesuaikan dengan tema yang di ambil yaitu Tuter Batin. Pada proses editing, editor mencoba untuk membuat efek bayangan orang yang direkam kemudian melalui beberapa pertimbangan menggunakan animasi bayangan orang dari aplikasi CapCut. Hal tersebut dikatakan tema yang menyesuaikan animasi.

c) Pemilihan Talen



Gambar 3. *Talent* yang dipilih
(Dokumentasi: Erviana, 2024)

Gambar 3 yaitu talent yang dipilih oleh anggota kelompok karya Tuter Batin. Pemilihan talent/penari dalam kelompok ini tidak ada kesulitan, setelah terdapat beberapa pertimbangan yaitu melihat bahwa agar prosesnya lebih mudah dan paham maka penari yang dipilih dari salah satu anggota kelompok Tuter Batin, yaitu Komang Bela Safitri. Setelah pemilihan talent, pemilihan kostum untuk pementasan yaitu menggunakan dress yang dipakaisekaligus dalam animasi bayangan yang dibuat pada saat take video.

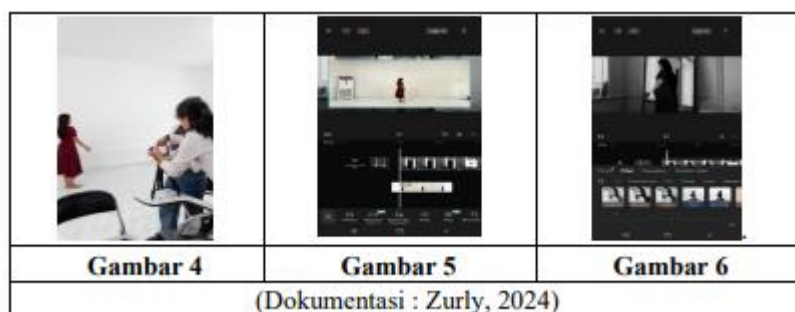
2. **Produksi**

Produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi (Javandalasta dalam Haren, 2020: 110). Pada tahap ini yaitu upaya untuk meramu ide gagasan menjadi bentuk video dengan menyusun berdasarkan tema dan menentukan audio yang dapat mendukung pada project karya, dengan dilanjutkan pemetaan terhadap objek yang akan dipakai dalam sebuah software dilanjutkan dengan yang telah dipilih. Setelah itu dilakukan pengisian proses animasi/efek sebagai pendukung dari kesesuaian karya. Berikut merupakan proses produksi pada karya Tuter Batin.

a) Animasi yang disesuaikan dengan audio

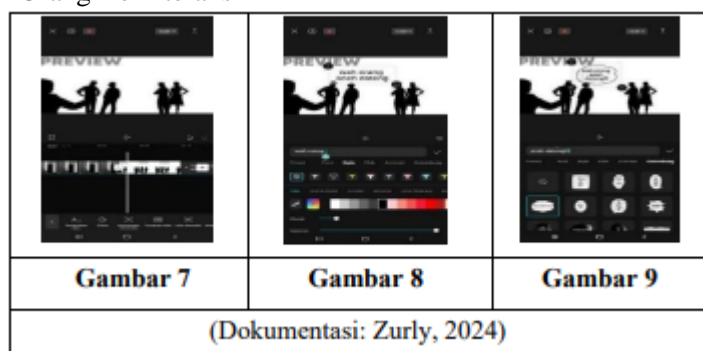
Animasi yang disesuaikan dengan audio pada karya Tuter batin yaitu melihat bagaimana susunan animasi pada karya Tuter batin dari hasil video proses sampai dengan visualisai pada pementasan yang ditampilkan pada pementasan Dance Mapping Project. Durasi pada karya ini yaitu 2 menit 50 detik dengan ketentuan durasi maksimal 3 menit. Audio yang dipilih dalam karya ini yaitu menggunakan lagu dengan judul Tuter batin oleh Yura Yunita. Penyesuaian audio dengan konsep video mapping melalui proses pengeditan sesuai dengan revisian dari dosen pengampu, namun terdapat kesulitan dalam menyesuaikan penari dengan video mapping yang telah dibuat.

1) Animasi Bayangan 1 Orang



Gambar 4 merupakan take video untuk menghasilkan bayangan. Talent dalam video tersebut menggunakan kostum yang sama pada saat pentas agar bayangan yang dihasilkan akan sesuai dengan talent. Hasil dari video yang dibuat dimasukkan ke dalam aplikasi CapCut menggunakan background cermin seperti pada gambar 5 dan pilih hapus latar belakang untuk mengambil subjek sebagai sorotan. Selanjutnya pilih penghapusan otomatis agar menghemat tenaga dalam memotong subjek. Gambar 6 merupakan penyesuaian subjek cermin ditambahkan dengan filter BW 3 untuk membuat aksent bayangan. mengatur kecerahan menjadi 0 dalam menu sesuaikan.

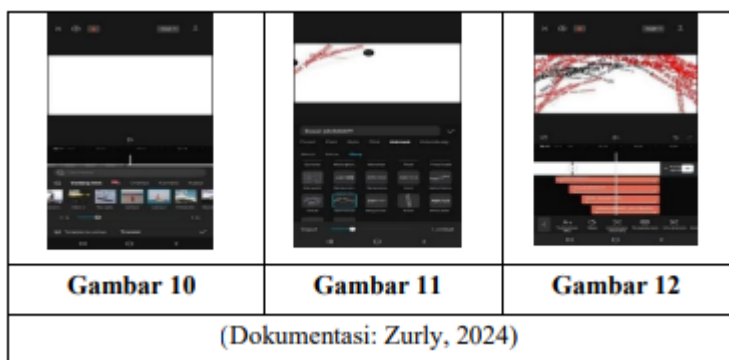
2) Animasi Bayangan Orang Berinteraksi



Pada video proses yang dibuat, terdapat penambahan animasi bayangan orang yang dipilih melalui aplikasi pinterest kemudian mengunduh video mentahnya pada aplikasi youtube. Setelah diunduh, video tersebut ditambahkan ke pengeditan pada aplikasi CapCut oleh editor seperti pada gambar 7. Ketika video ditambahkan, editor menambahkan teks kata-kata yang mendukung sesuai konsep karya seperti pada gambar 8. Editor mengetik teks yang berisi obrolan bully, dilanjutkan dengan warna pada teks yang dipilih yaitu hitam. Setelah mengetik kata-kata dan pemilihan pada warna teks, editor menambahkan gelembung yang membungkus pada teks seperti pada gambar 9, hal tersebut untuk menunjukkan bahwa teks tersebut merupakan sebuah percakapan. Animasi tersebut muncul pada lirik:

“Kau yang kesana kemari kau anggap aku tak cukup Semua kesempatan dan langkahku coba kau tutup”

3) Animasi Kata Kata Buruk



Untuk menyambungkan video latar belakang putih dengan video sebelumnya yaitu menggunakan transisi “campur” seperti pada gambar 10. Selanjutnya yaitu penambahan teks yang disesuaikan dengan konsep. Pemilihan pada warna teks yaitu merah dan posisi teks yang dibuat yaitu miring seperti pada gambar 11. Pada teks tersebut ditambahkan efek agar terlihat dramatis, sehingga pada teks tersebut ditambahkan efek yang diambil dari CapCut yaitu efek “memancar” seperti pada gambar 12. Teks yang muncul dibuat bergantian dengan mengosongkan objek pada bagian tengah dan bawah. Editor menambahkan kesan dramatis pada teks yang keluar dengan animasi “memantul”. Animasi kata buruk muncul pada bagian reff pertama dengan lirik:

“Tuter batinku tak akan kalah Silahkan pergi ku tak rasa kalah

Namun percayalah sejauh mana kau mencari Takkan kau temukan yang sebaik ini”

4) Animasi Kata-Kata Motivasi

Setelah mengunduh background yang telah dipilih, editor menambahkan background berwarna kedalam pengeditan video Kemudian editor menambahkan - kata motivasi dengan cara memilih menu "teks" dan "tambahkan teks" seperti gambar 13. Kemudian editor mengatur style teks menjadi merah dengan pinggir hitam serta font "italic". Untuk menambahkan efek perpindahan pada kata, editor mengklik gambar bujursangkar disamping gambar "undo" untuk menambahkan efek perpindahan seperti gambar 14. Setelah menambahkan efek perpindahan kata, editor mengatur ukuran teks. Pada akhir perpindahan, editor mengatur ukuran teks seperti pada gambar 15 dengan cara mengecilkan ukuran teks hingga teks nantinya tidak terlihat.

5) PerubahanEfek Background



Gambar di atas merupakan proses editor menambahkan video yang telah dibuat untuk dijadikan bayangan wanita dibagian akhir digunakan menu "overlay" seperti pada gambar 16. Setelah menambahkan video seperti gambar di atas, editor memfokuskan video pada objek wanita dengan

menggunakan menu "hapus background". Untuk menghemat waktu penghapusan latar belakang, editor menggunakan menu "Penghapusan Otomatis". Setelah menghapus background pada video yang telah ditambahkan, editor membuat objek berwarna hitam agar terlihat seperti bayangan dengan menggunakan menu "sesuaikan" seperti pada gambar 17. Setelah memilih menu sesuaikan pada video, editor mengatur kecerahan overlay hingga -50, kemudian mengatur "kontras" sebesar 50 agar video bayangan terlihat lebih nyata seperti pada gambar 18. Animasi bayangan ditambahkan dari sisi kanan yang kemudian berjalan ke tengah kemudian berhenti untuk bergandengan tangan dan menyatu di titik tengah fokus ditengah ketika talent dengan bayangan bersatu menunjukkan ending dari karya Tuter Batin. Animasi tersebut disesuaikan dengan lirik lagu Tuter Batin pada reff kedua dengan lirik:

“Tuter batinku tak akan kalah Silahkan pergi ku tak rasa kalah Namun percayalah sejauh mana
kau mencari

Takkan kau temukan yang sebaik ini

Takkan kau temukan yang sebaik ini Jiwa yang terbaik itu hanya aku”

3. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah sebuah proses finishing pembuatan film menjadi film yang utuh (Shadrina dkk, 2023: 32 3). Pada tahap ini yaitu melakukan proses final editing. Selanjutnya yaitu bagaimana gerak penari yang menyesuaikan video proyeksi dari hasil editing

a) Final Editin



Gambar 29. Mengatur Ukuran Teks
(Dokumentasi: Zurly, 2024)

Gambar 19 merupakan proses final editing dengan mengekspor video dengan format resolusi 1080p, tingkat bingkai 30, dan laju bit "direkomendasikan". Final editing dilakukan dengan menggunakan aplikasi CapCut dengan kualitas video yang paling tinggi. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak yang terlibat pada saat proses menuju pementasan yaitu Desta Riski Yuwanda, kualitas video pada kelompok dengan judul Tuter Batin sudah sesuai dengan ketentuannya yaitu ukuran 1080p (HD) : 1920x1080 dengan 30 FPS).

b) Gerak Penari Menyesuaikan Video dengan Pencahayaan

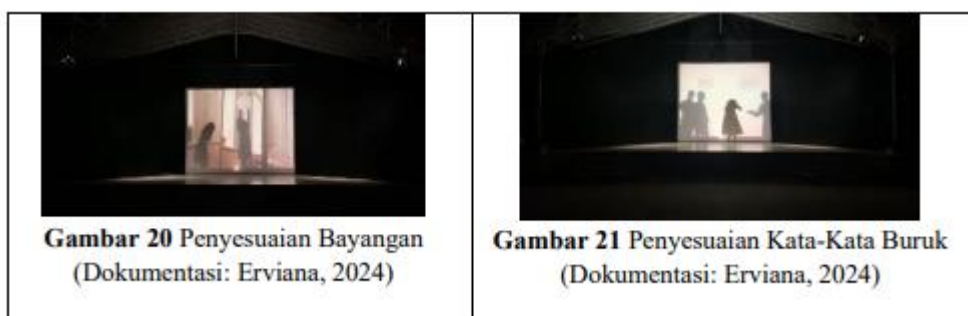
Berdasarkan wawancara kepada Komang Bela Safitri, sebagai penari dalam karya Tuter Batin proses yang dilakukan dalam penggarapan karya ini yaitu lebih banyak penari yang menyesuaikan dengan Video Mapping yang telah dibuat sesuai dengan bagian per menitnya. Gerak yang dilakukan oleh penari disesuaikan dengan lirik lagu dan eksplor gerak. Kesulitan yang dialami oleh penari yaitu ketika penari bergerak dengan menyesuaikan animasi dan efek yang telah dibuat dalam Video Mapping, dengan menyesuaikan arah animasi yang muncul, pada bagian mana letak animasi dan menyesuaikan efek-efek yang ada pada video. Proses penari dalam mencari gerak disesuaikan dengan video yang telah dibuat yang disesuaikan dengan bayangan animasi pada video.

Gerak di dalam tari adalah bahasa yang dibentuk menjadi pola-pola gerak dari seorang penari (Hadi, 2007: 25). Dapat dikatakan bahwa gerak dalam tari merupakan media untuk berkomunikasi dalam menyampaikan pesan melalui bahasa tubuh dari seorang penari. Pada pementasan Dance

Gambar 19 merupakan proses final editing dengan mengekspor video dengan format resolusi 1080p, tingkat bingkai 30, dan laju bit "direkomendasikan". Final editing dilakukan dengan menggunakan aplikasi CapCut dengan kualitas video yang paling tinggi. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak yang terlibat pada saat proses menuju pementasan yaitu Desta Riski Yuwanda, kualitas video pada kelompok dengan judul Tuter Batin sudah sesuai dengan ketentuannya yaitu ukuran 1080p (HD) : 1920x1080 dengan 30 FPS).

Mapping Project, gerak penari merupakan salah satu bagian terpenting dari masing-masing karya, hal tersebut dikarenakan pada mata kuliah Video Mapping memiliki capaian bagaimana pertunjukan tari yang dikonsept dengan Video Mapping. Berikut adalah gerak penari dan penyesuaian video dengan pencahayaan pada karya Tuter Batin.

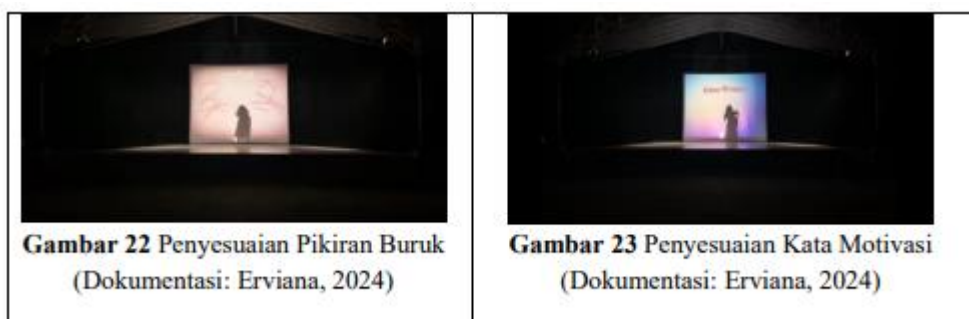
- 1) Gerak Penari Menyesuaikan Bayangan Pada Cermin dan Gerak Penari Merespon Kata-Kata Buruk



Gambar 20 merupakan salah satu gerak penari yang menyesuaikan bayangan cermin dengan menyesuaikan video yang telah dibuat. Penyesuaian gerak penari yang dilakukan seolah menggambarkan dirinya sendiri. Gerak penari tersebut menyesuaikan animasi bayangan pada cermin seolah seperti cerminan diri dari penari tersebut. Gambar 21 merupakan gerak penari merespon kata- kata buruk yang muncul pada bagian atas, sehingga penari melakukan gerak seperti ketakutan terhadap pikiran perkataan buruk dari seseorang pada video yang telah dibuat.

Penari menyesuaikan gerakan tersebut dengan merespon setiap terdapat gelembung kata-kata buruk yang muncul.

- 2) Gerak Penari Merespon Pikiran Kata-Kata Buruk dan Gerak Merespon Kata Motivasi
Gambar 22 merupakan gerak penari dengan merespon pikiran kata-kata buruk yang muncul pada video. Gerak tersebut disesuaikan dengan kata-kata buruk yang muncul pada bagian atas, sehingga penari melakukan gerak seperti ketakutan terhadap pikiran perkataan buruk dari seseorang pada video yang telah dibuat. Penari menyesuaikan gerakan sesuai dengan kata-kata buruk yang muncul secara perlahan pada bagian atas sehingga gerak penari seperti ketakutan akan pikiran kata-kata buruk yang muncul. Gambar 23 merupakan gerak penari dengan merespon kata-kata motivasi yang muncul pada video. Gerak tersebut disesuaikan yang muncul per bagiannya dengan diulang-ulang sesuai pada bagian animasi kata yang muncul. Sehingga penari melakukan gerak seperti mengambil atau menarik kata-kata motivasi yang muncul untuk dirinya sendiri.



- 3) Gerak Menyesuaikan Background Cahaya dan Gerak Menyesuaikan Bayangan



Gambar 24 merupakan gerak penari dengan menyesuaikan background cahaya yang memancar. Gerak tersebut dilakukan seolah semangat penari untuk bangkit dari perasaan insecure yang dialaminya. Penari menyesuaikan gerak seolah menjadi semangat untuk penari melakukan eksplor gerak pada saat menyesuaikan video dengan pencahayaan. Gerak penari seolah semangat pada saat background cahaya yang memancar tersebut muncul. Gambar 25 merupakan gerak penari dengan menyesuaikan animasi bayangan yang muncul dari sisi kanan

pada video. Gerakan tersebut dilakukan pada saat akan menyatu dengan bayangan. Penari menyesuaikan gerak dengan hasil editing video dengan bayangan dari penari yang berjalan dari sisi kanan menuju ke tengah dengan tujuan agar penari dapat menyesuaikan gerakan untuk menyatu dengan bayangan. Hal tersebut merupakan bagian ending pada karya Tuter Batin.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai proses kreatif mahasiswa kelompok karya Tuter Batin dalam mata kuliah Video Mapping di Program Studi Pendidikan Tari Angkatan 2020 Universitas Lampung, dapat disimpulkan bahwa proses kreatif mahasiswa kelompok karya Tuter Batin memiliki karakteristik produk karya yang ditampilkan berdasarkan hasil diskusi kelompok dan evaluasi dari dosen pengampu dibantu oleh praktisi dan melibatkan mahasiswa angkatan 2020. Karya Tuter Batin merupakan salah satu dari 3 karya yang ditampilkan pada pementasan *Dance Mapping Project* setelah melewati tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, pemilihan karya yang dipilih dari referensi lagu Tuter Batin yang dijadikan sebagai audio pendukung pada karya tersebut. Pemilihan penari dipilih dari anggota kelompoknya sendiri dengan pertimbangan agar lebih mudah dalam proses penggarapannya. Pada proses editing dilakukan menggunakan aplikasi *CapCut*.

Pada tahap produksi yaitu proses penyusunan animasi yang disesuaikan dengan audio lagu Tuter Batin oleh Yura Yunita. Animasi yang ditambahkan dalam proses editing yaitu pengeditan hasil dari take video untuk dijadikan sebagai animasi bayangan. Selain itu animasi yang dibuat oleh editor yaitu animasi bayangan orang yang berinteraksi, animasi kata-kata buruk, animasi kata-kata motivasi, dan penambahan background cahaya dengan penambahan video penari dari hasil take video untuk dijadikan bayangan. Proses pengeditan video disesuaikan dengan rencana gerak penari yang telah disesuaikan dengan audio dari lirik lagu tuter batin. Pada tahap pasca produksi yaitu melakukan final editing untuk mengekspor video dengan kualitas 1080p dan mengatur format HD. Setelah proses editing video selesai, dilanjutkan dengan proses penari menyesuaikan gerak dengan video yang telah dibuat oleh editor. Penari menyesuaikan gerak sesuai dengan perpindahan animasi dan lirik lagu pada video. Dilanjutkan proses penari pada penyesuaian pencahayaan dari proyektor.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung dan seluruh narasumber yang telah banyak membantu penulis, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. N., & Maulina, I. (2023). Analisis Perbandingan Teknologi 3-Liquid Crystal Display & Digital Light Processing Pada Proyektor. *Elektriase: Jurnal Sains dan Teknologi Elektro*, 13(02), 160-177.
- Adnyawati, N. D. M. S. (2011). Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar tentang hidangan Bali. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 44(1).
- Hadi, Y Sumandiyo, (2007). *Kajian Teks Dan Konteks*. Isi Yogyakarta. 1-53
- Haren, S. M. (2020). Model Manajemen Produksi Film Pendek Cerita Masa Tua. *Jurnal Audiens*, 1(1), 107-112.

- Kurnia, R., & Muntiaz, I. R. Proses Kreatif Pada Pembuatan Video Mapping. *Jurnal Seni Desain dan Pembelajarannya*, 4(2), 1-4.
- Latief, R., & Utud, Y. (2015). *Siaran televisi non drama: Kreatif, produktif, public relations, dan iklan*. Kencana. Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24-44
- Rahman, M. A., Aniswar, I., Permata, R., Hapsari, Y., Asoka, E., Sepriansyah, A. A. G., ... & Pratiwi, S. (2024). Pelatihan Penerapan Media Digital Streaming Video Menggunakan Aplikasi Vmix pada UPTD BTIKP Disdik Sumsel. *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 277-285.
- Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setiaji, R. S. (2023). Berkarya seni visual di era digital. *Visual Heritage: jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 5(2).
- Shadrina, A. N., Zaim, S. R., & Arimurti, F. (2023). Manajemen Produksi Film Pendek Keling: Dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. *Jurnal Audiens*, 4(2), 320-330.
- Sumaryadi, Elindra Yetti, A.M Susilo, (2022). *Proses Kreatif dalam Seni Pertunjukan Drama-TariMusik*. Yogyakarta. New Transmedia.
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39-45