

2. STUDI LITERATUR

Pada proses persiapan produksi video pagelaran tari daring “*Slice of Happine22*”, penulis sebagai produser harus mampu mengkolaborasikan beberapa elemen seperti elemen pertunjukan sebagai elemen utama, dengan elemen audio visual sehingga dapat menampilkan pertunjukan daring tanpa menghilangkan nilai-nilai pertunjukan yang biasanya ditampilkan secara *offline* seperti dengan adanya koneksi antara penonton dengan penari juga atmosfer menonton secara *offline* walau *output* penayangan secara daring. Maka dari itu, penulis memakai beberapa teori yang menjadi landasan dalam proses produksi karya tersebut untuk menggabungkan seni pertunjukan dengan konsep *New Media*.

2.1 Seni Pertunjukan / Pagelaran

Setiap seniman, tentu memiliki karya yang harus disajikan dan diperlihatkan pada khalayak luas. Begitu juga dengan seni peran, tari, maupun musik. Maka ada yang disebut dengan Pagelaran seni. Seperti penafsiran Murgiyanto (1995), Pagelaran atau umum disebut dengan Pertunjukan dapat diartikan sebagai tontonan yang mempunyai suatu *value* seni yang dipertontonkan di depan *audience* atau penonton itu sendiri. Dimana menurut Murgiyanto juga, pertunjukan dapat dikatakan sebagai sebuah disiplin baru yang menggabungkan elemen-elemen seni seperti musik, tari, juga teater menjadi sebuah titik dalam satu kajian interdisiplin.

Sebuah pertunjukan atau pagelaran biasanya membawa sebuah budaya yang mengungkap nilai-nilai juga perwujudan norma atau ajaran yang dikemas dengan estetika artistik. Dimana biasanya selalu berkembang sesuai dengan kebutuhan zaman juga setting seniman tersebut berkarya (Bagus Susetyo, 2007)

Menurut Rulita (2017) Seni Pertunjukan sendiri memiliki beberapa jenis, seperti wayang, drama komedi, musik, opera, sulap, teater, dan tari. Tari memiliki hubungan yang erat dengan budaya daerah. Seperti di Indonesia, tentu tiap daerah memiliki tariannya sendiri dengan cirikhas masing-masing. Tari sendiri bisa

diartikan sebagai seni olah gerak tubuh yang dilakukan dengan sinkronisasi irama. Dengan tarian, seseorang dapat mengungkapkan perasaan, emosi, isi hati juga ekspresi penari itu sendiri.

Seni tari sendiri biasanya bergerak dengan elemen seni lain seperti musik, juga artistik kostum dan tata rias. Biasanya sebuah pertunjukan tari dibuat dengan konseptual. Namun di era ini, tari tidak hanya berhubungan dengan kebudayaan tradisional, namun di Indonesia pun tarian sudah mulai berevolusi menjadi lebih modern.

Pagelaran Seni Tari memiliki unsur unsur pendukung visual seperti, seni musik, seni rupa, tata busana, seni tembang atau sastra, tata rias, tata lampu, dan tata suara sebagai pertimbangan visual dalam membuat sebuah pementasan tari.

2.2 Sistem Produksi *Audio Visual*

Menurut kamus bahasa Indonesia, Audio memiliki arti bersifat bisa didengar. Visual sendiri memiliki arti bisa dilihat. Maka dari itu, audio visual memiliki arti sebagai bersifat dapat dilihat juga didengar yang artinya, audio visual merupakan sebuah media penyambung pesan dengan elemen gambar juga suara. Menurut Djamara (2006) audio visual merupakan suatu bentuk media yang dapat merangsang penglihatan dan pendengaran secara langsung karena mengandung suara juga gambar.

Ishak Abdullah (2013) *Audio visual* dianggap sebagai suatu cara yang efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan dengan menggunakan pembicaraan, pemikiran, ataupun cerita yang hanya disampaikan melalui verbal. Dalam pembuatan konten audio visual atau film, memiliki sistem atau langkah-langkah konkrit yang membimbing seorang kreator dalam membuat karya.

2.2.1. *Development*

Pada fase ini, biasanya ide konsep cerita mulai digodok. Biasanya saat *development*, memikirkan pesan apa yang ingin diangkat. Dalam dunia film, *Development* memiliki beberapa sistem. *Triangle System* melibatkan produser,

penulis naskah, juga sutradara. *Studio System* biasanya produser secara langsung meng-hire penulis naskah. Sedangkan yang terakhir, ada yang disebut dengan *Auteur System* dimana Produser, Sutradara, juga Penulis Naskah merupakan satu orang yang sama.

Saat *development*, Worthington (2009) berpendapat bahwa seorang produser harus dapat mengkritisi karya yang akan dibuat. Seperti memepertanyakan mengenai keunikan proyek, posibilitas eksekusi secara managerial, *skill*, sampai *budget*. Selain itu, Odell berpendapat bahwa sebagai produser, harus dapat memikirkan dari mana ide tersebut berasal dan siapa yang akan menonton karya tersebut (Ryan, 2019).

2.2.2. Pre Production

Fase Pra Produksi ini adalah fase dimana cerita sudah di setuju oleh semua pihak (sudah dikunci), dan mulai menyiapkan untuk produksi. Dimulai dari menganalisa dan *membreakdown* cerita. Menurut Ryan (2010) proses *breakdown* bisa dijadikan sebagai *guide* tentang proses produksi karena membagi-bagi segala kebutuhan mulai dari *art*, tokoh, lokasi, sampai kostum dan *makeup*. Dengan adanya hasil *breakdown*, maka proses selanjutnya akan lebih mudah dilakukan, seperti saat proses *budgeting* dan pembuatan *timeline* produksi, pembuatan konsep visual yang matang, mencari properti juga kostum, mencari talent, melakukan *reading rehearsal*, mengumpulkan *crew*, membuat *Shot List*, *floorplan*, dan *storyboard*.

Setelah itu, tidak lupa ada proses *Reading* dan *Rehearsal*, dimana merupakan salah satu proses yang penting dalam suatu produksi. Tahap fase Pra Produksi ini dianggap selesai ketika semuanya sudah siap 100% untuk eksekusi produksi. Rea dan Irving (2010) berpendapat bahwa dengan adanya proses *Reading* dan *Rehearsal* ini dapat membuat kru lebih mengenal para pemain. Tanpa adanya *Rehearsal* dan *Reading* ini, maka proses produksi tentu akan terhambat karena aktor pemain tidak memiliki persiapan baik secara pengadeganan maupun *blocking*.

Menurut Barnwell (2008), seorang produser harus memastikan bahwa setiap anggota kru memiliki kelarasan sehingga dapat bekerja sama dengan baik. Tentunya produser harus bisa membagi tanggung jawab tiap divisi dan menjaga komunikasi supaya dapat tetap solid.

2.2.3. Production

Production atau sering disebut dengan *Shooting* merupakan tahap merekam suara dan juga gambar berdasarkan segala hal yang sudah disiapkan saat tahap pra produksi. Di fase ini, sutradara harus bekerjasama dengan semua *department* juga *talent* untuk mewujudkan visual yang sudah dipersiapkan sebelumnya.

2.2.4. Post Production

Pasca produksi atau lebih dikenal dengan proses *editing* adalah proses dimana *footage* hasil produksi diolah menjadi satu kesatuan yang utuh dan menjadi hasil akhir dari karya. *Editing* sendiri dibagi menjadi dua. Yang pertama adalah *Offline editing*, dimana proses ini biasanya dilakukan untuk merangkai semua *footage* menjadi satu. Yang kedua adalah *Online Editing* dimana *footage* tersebut diolah kembali dengan menambahkan efek visual yang dibutuhkan untuk mendukung cerita. Juga menambahkan warna untuk menunjang *look* dan *mood* yang ingin ditonjolkan.

2.2.5. Distribution & Exhibition

Tahap ini adalah bagaimana film di distribusikan. Bisa melalui biskop, *platform* OTT, atau *platform digital*. Biasanya pada tahap ini juga berlaku *marketing* untuk memasarkan karya yang dibuat.

2.2.6. Produser

Seperti menurut Honthaner (2010), sebagai produser harus memiliki kemampuan sebagai seorang yang berinisiatif dalam memulai, membuat sebuah koordinasi, mengawasi, maupun mengontrol segala hal dalam sebuah produksi seperti pada aspek kreatif, teknis, sampai secara managerial. Produser memiliki tanggung jawab dari awal proses yaitu *development*, Pra produksi, produksi atau yang sering dikenal dengan *shooting*, pasca produksi, sampai suatu karya *didelivery*. Dimana dapat disimpulkan bahwa produser bertanggung jawab atas keberhasilan sebuah proyek.

Menurut Worthington (2009), menjadi produser dituntut untuk dapat mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat dalam segala situasi yang ada. Sehingga, produser harus memiliki kecekatan dan pengetahuan yang luas dalam hal apapun. Terutama juga dalam hal *leadership* karena produser sebagai kepala harus bisa mengkoordinasi anggota.

2.3 New Media

New Media adalah sebuah media penyampai pesan namun melibatkan teknologi digital. Asep Syamsul M. Romli (2014) mengatakan bahwa sebenarnya *new media* bukan lagi sekedar pendigitalisasian sebuah konten, namun juga memberikan fitur interaktif dan intertekstual. *New Media* sangat erat kaitannya dengan penyiaran secara daring atau media *online*. Media memiliki arti sebagai sebuah wadah penyampai pesan. Menurut Hafied Cangara (2006), daring dapat diartikan sebagai keadaan yang terkoneksi pada internet atau sistem *www (world wide web)*. Menurut Asep Syamsul M. Romli (2014), daring diartikan sebagai bahasa internet yang berarti segala wawasan dan informasi dapat dengan mudah diakses selama memiliki koneksi internet. Beberapa contoh media *online* adalah social media seperti Instagram, Facebook, Twitter, Youtube, juga *platform* OTT seperti Viu, Netflix, Iqiyi, We Tv, dan lainnya.

Youtube merupakan salah satu *platform digital* berbasis daring yang sangat mudah diakses di zaman sekarang. Semua orang bisa dengan mudah mencari

informasi, lagu, atau apapun yang dibutuhkan lewat youtube. Semakin bertambahnya waktu, fitur yang ditawarkan oleh Youtube semakin berkembang seperti, mencari video, memutar video, mengunggah video, mengunduh video, berlangganan, juga *Live Streaming*.

Youtube merupakan media sosial yang paling populer di Indonesia. Terdapat 170 juta pengguna Youtube yang merupakan 93.8% dari jumlah pengguna internet. 98,5% pengguna youtube di Indonesia memakai youtube untuk beraktivitas menonton video atau melakukan *streaming* daring. 74,3% menggunakan youtube untuk menonton video blog atau yang sering disebut dengan *vlog* (Solopos.com, 2021)

Fitur *Live Streaming* memberikan fasilitas seseorang untuk bisa terhubung dan berinteraksi dengan penonton secara langsung. Namun fitur ini membutuhkan koneksi internet yang besar sehingga siaran tersebut bisa berjalan dengan lancar. (Akbar, 2018)

Pada buku Sukses menjadi Artis dengan Youtube karya dari Abraham A. Youtube memiliki fungsi seperti memudahkan interaksi, menambah informasi juga wawasan, memasarkan diri sendiri dengan berkarya secara digital, sebagai media untuk melakukan transaksi, sebagai media yang meningkatkan intelijen, juga sebagai media yang bersifat hiburan.

