

## 5. ANALISIS

Dalam menulis karya ilmiah ini, penulis melaksanakan tugas sebagai produser yang memiliki tanggung jawab atas kelancaran karya Pagelaran Tari Daring berjudul “*Slice of Happiness*”.

### 5.1 Pengembangan Konsep : Penggabungan Pagelaran Tari dengan Audio Visual

Sebagai sebuah sanggar dan seniman tari, tentu sebuah pagelaran dijadikan sebagai sebuah ajang eksibisi karya dan unjuk bakat untuk khalayak umum. Pagelaran ini ditampilkan dengan dampingan elemen seni lain seperti teater, musik, tata rias, tata busana dan banyak elemen lain (Bagus Susetyo, 2007). Bahkan, pagelaran ini juga menambahkan elemen *audio visual* dan *New Media* melalui *Live Streaming* sehingga penonton bisa merasakan atmosfer menonton secara *offline* juga berinteraksi antara satu sama lain secara *live time* walau hanya berada di rumah masing-masing.

Pagelaran sendiri, biasanya dipertontonkan di depan *audience* atau di depan penonton itu sendiri (Murgiyanto, 1995). Tentunya sebenarnya hal ini sulit dilakukan di masa pandemi. Setelah adanya kasus pandemi *corona virus* ini, maka banyak sekali kegiatan yang mengharuskan untuk mengurangi adanya acara atau perkumpulan banyak orang di suatu tempat. Sehingga mengadakan pagelaran tentu adalah hal yang sulit.

Dengan adanya kendala pandemi, maka sebagai produser, penulis dituntut untuk dapat berpikir kreatif dan inovatif, juga harus bisa cepat dalam mengambil keputusan dalam menyelesaikan masalah (Worthington, 2009). Maka dari itu, untuk mempertahankan esensi tontonan secara langsung di depan *audience*, maka pagelaran “*Slice of Happiness*” ini diputuskan untuk ditampilkan secara *Live* di Youtube supaya tetap membawakan kesan menonton secara langsung dengan cara produksi *Audio Visual*. Di mana pagelaran dengan menggunakan *audio visual* ini penonton dapat tetap menonton sebuah pagelaran melalui layar kaca (*media online*) secara langsung (Djamar, 2006:124). Sekaligus menurut Isha Abdullah (2013)

juga cara ini adalah cara yang efektif untuk menyampaikan *value* dari pagelaran “*Slice of Happiness*” ini.

### 5.1.1 Pengaplikasian Konsep *Live*

Pagelaran tari “*Slice of Happiness*” membawa konsep *Live* dimana akan menggunakan sistem produksi di 1 lokasi yang dianalogikan sebagai panggung atau *Stage*. Dimana tempat akan dibangun dengan *ambience* suara juga properti. Kesan *live* sendiri juga dibangun dari pengambilan gambar dan proses penyuntingan gambar. Sehingga tetap diperatahkan *performance* yang natural.

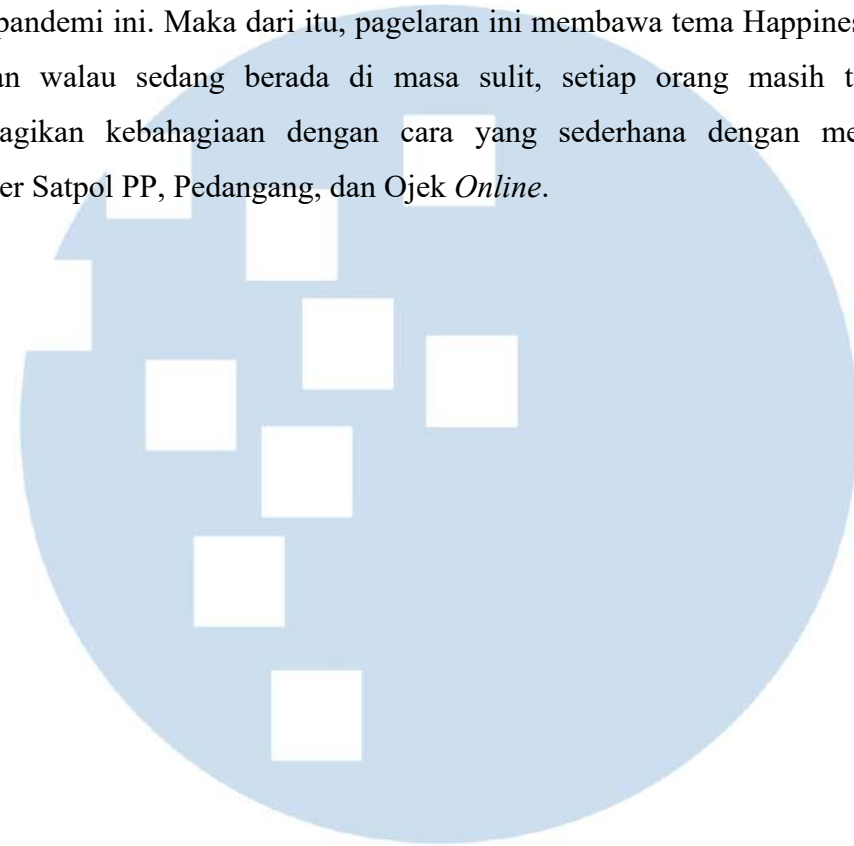
Penggunaan 1 lokasi sebagai panggung supaya penonton tidak terdistraksi dengan latar, namun panggung tersebut hanya dijadikan sebagai pendukung. Dimana poin utama tetap pada tarian dan elemen seni lain hanya sebagai pendukung (Rulita, 2017). Selain itu, pengaplikasian konsep *live* juga dilakukan dengan menggunakan *New Media* yaitu fitur Youtube *Live* dimana penonton dapat berinteraksi secara langsung dan dapat membangun suasana melalui kolom komentar dari Youtube *Live* itu sendiri. Youtube *Live* sendiri dikatakan sebagai salah satu platform yang banyak digunakan oleh penduduk di Indonesia.

### 5.1.2 *Development*

Saat masa *development*, penulis bersama dengan tim kreatif dari G-Center School membuat ide cerita dengan melakukan *brainstorming* bersama. Karena adanya keterbatasan *budget* dan waktu untuk berlatih, maka penulis berusaha untuk menjaga dan selalu mengkritisi karya yang dibuat, juga sekaligus harus memastikan pagelaran tersebut membawa *value* dan cerita yang menarik penonton (Ryan, 2019).

Pagelaran merupakan bahasa untuk seniman menyampaikan *value* / pesan dari cerita kepada penonton, persis seperti kata Rulita (2017). Pagelaran tari “*Slice of Happiness*” berawal dari adanya kegelisahan di mana saat pandemi ini banyak sekali orang-orang yang menyampingkan rasa empati dan simpati untuk dirinya sendiri. Banyak oknum yang mementingkan diri sendiri walau tanpa melihat orang lain, seperti saat satpol PP yang mengusir secara brutal para pedagang, *panic*

*buying*, dan lainnya. Hal ini membuat seolah kebahagiaan sudah sangat langka di masa pandemi ini. Maka dari itu, pagelaran ini membawa tema Happiness dengan harapan walau sedang berada di masa sulit, setiap orang masih tetap bisa membagikan kebahagiaan dengan cara yang sederhana dengan mengangkat karakter Satpol PP, Pedangang, dan Ojek *Online*.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 5.2 Pra Produksi

Rulita (2017) berpendapat bahwa sebuah pagelaran tari tak jauh ikatannya dengan elemen lain, seperti seni musik, seni rupa, tata busana, tata rias, tata lampu, dan tata suara sebagai salah satu pertimbangan untuk memaksimalkan sebuah visual dalam sebuah pagelaran. Pagelaran “*Slice of Happiness*” juga memikirkan setiap detail elemen yang saling berkolaborasi untuk membentuk *mise en scene* yang ingin dicapai.

### 5.2.1 Stage, Property dan Kostum

Rabiger (2004) berpendapat bahwa produser bersama dengan sutradara bekerjasama dalam pembuatan konsep. Dari segi set dan properti, dalam sesi cerita, ditunjukkan sebuah tempat pinggir jalan, yang mana tampak beberapa pedagang sedang berjualan di pinggir jalan, dan ada seorang ojek *online*. Dalam *scene* ini, dibangunlah set di dalam panggung dengan adanya poster-poster, juga properti pedagang seperti barang dagangan, karpet. *Ambience* juga dibangun dengan adanya pembeli yang berjalan-jalan di sekitar panggung. Sehingga, walau berada di satu ruangan saja, suasana tetap terbangun.



Gambar 5.1. Scene 1 Theatrical Dance

(dokumentasi pribadi)

Kostum dan *makeup* karakter pun dibuat sedemikian rupa supaya sesuai dengan tokoh aslinya, namun tetap *stylish* dimana tetap mengikuti trend mode karena pada dasarnya adalah pagelaran Tari Modern. Karakter Ojek *Online* memakai jaket *bomber* seperti cirikhas Ojek *Online*. Pedagang memakai baju *oversize* dan celana pendek juga topi sambil membawa properti barang dagangan

yang digantungkan di leher. Sedangkan Satpol PP menggunakan kaos hijau *army*, dengan menggunakan *vestbag*, dan *techwear belt* yang sangat identik dengan maskulinitas.



Gambar 5.2. Kostum Karakter Utama  
(dokumentasi pribadi)

Saat sesi *Showcase* sendiri, kostum lebih dicocokkan dengan lagu dan *genre* yang ditarikan karena tidak memiliki tema tertentu yang mengharuskan selaras. Koreografer dan penari dibebaskan menentukan kostum sesuai dengan *genre* dan *feel* tarian yang dibawakan. Seperti pada *genre popping*, *locking*, maupun *waacking*, mereka menggunakan kostum yang cenderung *funky*. Untuk *genre hip-hop*, penari menggunakan kostum yang lebih cenderung *swag*.



Gambar 5.3. Kostum *Showcase HipHop*  
(dokumentasi pribadi)



Gambar 5.4. Kostum *Showcase Funk*  
(dokumentasi pribadi)

### 5.2.2 Koreografi

Selain dengan konsep cerita, G-Center School juga meminta sesi *showcase* dimana berisikan penampilan unjuk *skill* untuk penari-penari. Sehingga penulis sebagai produser bersama dengan tim penyutradaraan membagi 2 sesi menjadi sesi cerita dan yang kedua adalah sesi *showcase*. Koreografi untuk sesi cerita sendiri dibuat berdasarkan skenario. Seperti saat scene pembukaan, saat menceritakan ojek *online* yang sepi *orderan*, maka koreografer memilih lagu dengan *mood* sedih dan membuat gerakan yang lebih mengarah ke kontemporer. Lagu-lagu yang dipilih juga disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Pada *scene* Satpol PP, maka dipilih lagu dengan *beat* dengan *beat* yang *hard* untuk merepresentasikan amarah.

Sesi *showcase* berisikan 8 bagian dengan 8 *genre* tarian yang berbeda seperti, *popping*, *locking*, *hiphop*, *waacking*, *kpop*, dan lainnya. Disini penari dibebaskan berekspresi sesuai dengan *genre* tarian.



Gambar 5.5. Sesi *Showcase*  
(dokumentasi pribadi)

Saat proses persiapan, karena adanya pandemi, maka seperti perkataan Worthington (2009), penulis sebagai produser harus bisa mengambil keputusan dengan cepat. Sehingga, karena sulit harus bertemu, maka proses *Reading* dan latihan koreografi dilaksanakan secara *online* melalui Zoom *meeting* selama satu setengah bulan pertama. G-Center School memberi fasilitas Zoom *meeting* sehingga penulis hanya perlu mengkoordinasikan dan membuat *breakout room* untuk membagi ruang latihan atau *meeting*. Penulis dengan tim penyutradaraan membuat konsep bersama melalui Zoom *meeting*. Penulis melakukan beberapa kali *online meeting* bersama dengan tim penyutradaraan juga dengan koreografer. Beberapa kali itu, penulis melaksanakan *Reading* bersama koreografer dan melakukan pembuatan koreografi juga *blocking*.

Sebagai produser, penulis memantau proses Latihan secara langsung melalui Zoom *meeting*. Selain ikut memantau, untuk mempermudah komunikasi, maka penulis menunjuk satu *PIC* setiap bagian, sehingga penulis hanya perlu berkomunikasi untuk mendapatkan informasi progress Latihan. Untuk mengkoordinasi latihan, penulis mencatat seluruh jadwal orang-orang yang terlibat seperti jadwal sekolah, kursus, atau kegiatan lain. Selain itu, penulis juga meminta bantuan *PIC* untuk mengkoordinasi Latihan bagian mereka masing-masing, sehingga penulis hanya tinggal memastikan tidak terjadi bentrok latihan.



Gambar 5.6. Latihan *Online*  
(dokumentasi pribadi)

Penulis merasa proses *rehearsal* sangat penting dilakukan, mengingat karya ini adalah sebuah pagelaran tari. Proses *Rehearsal* membuat kru lebih mengenal karakter dan koreografi, sehingga memudahkan pengambilan gambar. Selain itu, proses *rehearsal* juga dilakukan supaya para penari memiliki persiapan yang baik (Rea dan Irving, 2010).

Dibulan Agustus akhir, ketika kasus covid 19 sudah mulai turun, maka penulis memutuskan untuk melaksanakan latihan offline. Namun tentu dengan protokol yang ketat, memakai masker, berjaga jarak, menggunakan *sanitizer*, dan lainnya sesuai dengan peraturan pemerintah.



Gambar 5.7. Latihan *Offline*  
(dokumentasi pribadi)

### 5.2.3 *Camera Shots*

Sinematografi diambil dengan sistem 2 *shot*, yang pertama adalah *still camera*, dan yang lain adalah *movement camera*. Hal ini dipakai untuk mempertahankan *feel* menonton secara *Live* sehingga ada rasa *intouch* antara penonton dengan penari. *Still shot* dipakai untuk mempertahankan kesan *Live*, namun dikombinasikan dengan *movement* untuk meng-*emphasis detail* gerakan dan ekspresi penari.





Gambar 5.8. *Still Camera*  
(dokumentasi pribadi)



Gambar 5.9. *Movement Camera*  
(dokumentasi pribadi)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 5.3 Produksi

Proses produksi dilaksanakan dalam 1 hari. Hal ini dikarenakan untuk meminimalkan banyaknya hari berkumpul dan pengeluaran budget. Proses *Shooting* dilakukan mulai pukul 10 pagi hingga 8 malam, dengan sistem penjadwalan tiap *scene*. Hal ini dilakukan untuk mengurangi adanya situasi bergerombol.

Proses tersebut juga termasuk saat melakukan *shooting* untuk MC di background yang berbeda dengan *stage* untuk menari. Selain itu, *opening scene* juga diambil di hari yang sama, dan dilakukan di lingkungan studio.

Saat *shooting* juga dilakukan dengan protokol kesehatan sesuai dengan KMK RI NO. HK. 01. 07 yang membahas tentang pencegahan *COVID-19*. Kru mensterilkan ruangan dengan *disinfectant* juga mengatur batas kerumunan. Seluruh kru dan *talent* menggunakan masker di area lokasi, namun hanya 3 tokoh utama yang boleh membuka masker (hanya saat *take*).

### 5.4 Pasca Production

Setelah *shooting*, penulis merapikan *file* dalam satu *G-Drive*. Proses *editing* dilakukan secara *online*, dimana tim *editing* saling mengirim *file*, dan melakukan proses *screening* secara *online* juga melalui platform meeting *online*, seperti *G-meets*, *zoom meetings*, bahkan juga dengan bertukar *file* melalui *g-drive*.

*Editing* dimulai dengan penyimpanan *file* dan membuat *backup* di beberapa tempat. Setelah *file* sudah dirasa aman, maka penulis mulai melakukan sinkronasi antara gambar dengan lagu. Setelah selesai melakukan *sync*, penulis melakukan *assembly* hingga *roughcut* bersama sutradara sambil tim *editing* lain membuat grafis juga melakukan *editing* untuk video *profile*. Setelah *picture lock*, *file* dari editing yang penulis buat dikirimkan kepada tim *editing* untuk dilakukan *online editing* seperti *colorgrading*, pembuatan grafis, dan lainnya.

## 5.5 Distribusi dan Eksibisi

Last Minute Street Crew dan G-Center School sendiri merupakan tim tari dan sekolah tari yang cukup terkenal di Indonesia. Banyak alumni yang juga memiliki nama yang baik di industri tari Indonesia. Maka selain penulis melakukan promosi melalui media sosial G-Center School dan Last Minute Street Crew, penulis juga meminta bantuan anggota dan alumni untuk membantu publikasi dari pagelaran *Slice of Happine22* ini.

Setelah proses *editing* selesai hingga *lock*, pada tanggal 19 September 2021 pukul 19.00 WIB, proses *screening* dilakukan melalui *platform digital* Youtube *Live*. Penulis bersama G-Center School memutuskan untuk menggunakan *media online* sebagai media publikasi. Penulis menggunakan *media online* karena seperti kata Asep Syamsul M. Romli (2014), media daring mudah untuk diakses oleh seluruh khalayak umum selama memiliki jaringan internet. Sehingga penulis berharap karya pagelaran tari ini dapat dijangkau oleh seluruh masyarakat walau tidak bisa hadir secara fisik karena adanya pandemi *covid-19*. Saat itu, kondisi dan peraturan pemerintah melarang masyarakat untuk mengadakan acara yang dapat menimbulkan kerumunan dan memperluas penularan virus *covid-19*.

Pagelaran tari daring ini bisa dikatakan sebagai *New Media*, dimana dengan pagelaran ini, penari dapat menyampaikan pesan namun diproses dan disiarkan secara digital. Youtube sebagai *platform* daring yang dipilih untuk menyiarkan karya ini karena memiliki fitur *Live streaming* atau siaran langsung. Saat penayangan "*Slice of Happine22*", penonton dapat berinteraksi dengan penonton lain bahkan dapat memberi sorakan kepada penari walau secara *online* dengan memberi komentar pada kolom komentar secara *live time*. Hal ini membuat interaksi dan rasa *intouch* dengan sekitar lebih terasa (Akbar, 2018).

Selain menyampaikan pesan, pagelaran tari "*Slice of Happine22*" juga memiliki fungsi hiburan. Dengan menggunakan *Platform online* youtube, sesuai dengan Abraham A. dari bukunya *Sukses menjadi Artis dengan Youtube*, youtube mempermudah untuk membuat interaksi, menyampaikan pesan, dan menjadikan

pagelaran ini sebagai hiburan yang bisa ditonton banyak orang. Pagelaran tari daring *Slice of Happiness*22 berbayar tujuh puluh lima ribu rupiah per-link dan berhasil ditonton oleh 100 lebih akun youtube dengan estimasi 300 orang penonton. Setelah pendistribusian saat acara melalui Youtube *Live Streaming*, G-Center School mendistribusikan Kembali dengan menjual kembali *file* melalui Google Drive dengan harga dua puluh lima ribu rupiah setiap *link*.



## 6. KESIMPULAN

Dalam pembuatan pagelaran tari daring berjudul *Slice of Happiness* ini, penulis menyadari bahwa masa pandemi tidak menghentikan seniman untuk berkarya. Dengan adanya *new media*, segala kemungkinan masih bisa dilakukan walau memang lebih rumit dan memiliki proses yang lebih panjang. Hal ini dibuktikan oleh pagelaran tari daring G-Center School yang berhasil berkarya secara digital tanpa mengesampingkan esensi pertunjukan secara *offline*.

Selain itu, setelah membaca *feedback* dari penonton baik dalam komen saat siaran langsung maupun *feedback* setelah acara, penulis dapat menyimpulkan bahwa media daring juga sangat efektif dalam menyampaikan pesan. Dengan diadakannya pagelaran secara daring, justru lebih banyak lagi penonton dari berbagai daerah dapat dijangkau untuk menikmati pementasan tari *Slice of Happiness* ini. Maka dari itu, bisa disimpulkan bahwa melakukan upaya dengan menggunakan *stage*, penggunaan Teknik visual seperti sinematografi dan *editing* yang minim, juga memanfaatkan youtube *Live Streaming* efektif dalam mempertahankan esensi pagelaran *offline* sehingga penonton tetap dapat merasakan atmosfer menonton secara langsung walau hanya di rumah masing-masing.

Walau rumit, namun proses mulai *development* hingga *screening relative* tetap efektif walau dijalankan dengan *online*. Proses *rehearsal* dan latihan pun juga tetap efektif dan maksimal walau semuanya dilakukan melalui daring. Sebagai seorang *filmmaker*, menjadi tantangan untuk selalu berpikir kreatif memenuhi kebutuhan klien tanpa menghilangkan esensi dasar dari karya yang dibutuhkan.