

Penangkapan Diponegoro

by Dudit Prasetyo

Submission date: 26-Sep-2019 11:55AM (UTC-0700)

Submission ID: 1180712756

File name: MAKALAH_PENANGKAPAN_PANGERAN_DIPONEGORO_DALAM_VIDEO_SENI.pdf (442.26K)

Word count: 2463

Character count: 15976

ALIH MEDIA LUKISAN PENANGKAPAN DIPONEGORO KE DALAM VIDEO SENI

DIDIT PRASETYO NUGROHO, S.Si., M.Sn.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Ma Chung

E-mail : diditprast@gmail.com

Abstrak

Pameran seni merupakan salah satu bentuk ruang ekspresi dari karya seniman. Sebuah pameran seni yang menggunakan ruang sebagai bagian dari karya seni seringkali memandang ruang sebagai bagian yang sangat diperhitungkan, juga dalam pameran yang konvensional sekulipun penataan karya ataupun *display* akan selalu mempunyai arti yang khusus. Belum banyak karya-karya seni rupa khususnya seni lukis yang disajikan pada pameran dalam bentuk medium digital, khususnya medium videografi. Perpindahan medium penyajian karya lukis yang konvensional menuju karya videografi adalah sebuah proses eksperimental dalam berkarya seni. Kebebasan berekspresi dan eksplorasi dalam seni videografi tentunya membuat seniman video lebih aktif dalam berkarya seni.

Pemilihan subjek utama dalam penciptaan karya seni videografi ini adalah peristiwa penangkapan Pangeran Diponegoro saat terjadinya Perang Jawa oleh Jendral De Kock. Ada dua versi lukisan tentang peristiwa penangkapan Pangeran Diponegoro tersebut, yang pertama hasil karya seorang pelukis Belanda, Nicolaas Pieneman (1830-1835), dan yang kedua hasil karya pelopor seni lukis modern Indonesia, Raden Saleh (1857).

Lukisan Raden Saleh yang berjudul Penangkapan Pangeran Diponegoro dipilih menjadi obyek utama dalam penciptaan karya seni videografi karena lukisan ini merupakan sebuah karya dengan proses apropiasi dari lukisan yang sudah ada sebelumnya. Penciptaan karya videografi ini dilakukan dengan melalui pendekatan apropiasi, khususnya apropiasi parodi.

Dalam karya yang mengangkat tema alih media Penangkapan Pangeran Diponegoro ke dalam video seni penulis akan menampilkan bagaimana karya seni yang bersifat statis (lukisan) akan dikembangkan menjadi karya seni baru yang bersifat dinamis (video). Dari perpindahan medium seni ini akan menimbulkan efek bagi penikmat karya seni. Penonton akan merasakan hal yang berbeda saat menikmati karya lukisan dengan medium konvensional dan karya lukis yang telah di transfer ke dalam media seni videografi.

Kata kunci: Lukisan, video seni, Raden Saleh, Diponegoro, apropiasi, alih wahanza

1. Pendahuluan

Pameran seni merupakan salah satu bentuk ruang ekspresi dari karya seniman. Sebuah pameran seni yang menggunakan ruang sebagai bagian dari karya seni seringkali memandang ruang sebagai bagian yang sangat diperhitungkan, juga dalam pameran yang konvensional sekalipun penataan karya ataupun display akan selalu mempunyai arti yang khusus. Salah satu fungsi pameran adalah mengorganisasi unsur-unsur atau objek-objek berdasarkan pertimbangan praktis, ekonomis, estetis, dan ergonomis untuk disajikan kepada publik. Dalam suatu pameran konvensional penataan pameran memiliki tujuan pokok untuk mengkondisikan materi karya yang dipamerkan dan memfasilitasi pengamat atau penonton agar berlangsung proses pengamatan secara intensif, bahkan interaktif. Keberhasilan penataan ruang pameran tercapai apabila mampu memasukkan pengamat kedalam alam materi karya dan wacana yang dipamerkan oleh perupa, baik masuk secara intuitif maupun secara fisik.

Belum banyak karya-karya seni rupa khususnya seni lukis yang disajikan pada pameran dalam bentuk medium digital, khususnya medium videografi. Perpindahan medium penyajian karya lukis yang konvensional menuju karya videografi adalah sebuah proses eksperimental dalam berkarya seni. Perkembangan seni video adalah hasil dari evolusi medium tradisi yang digunakan dalam meaghasilkan karya seni visual. Perkembangan medium ini seiring dengan perkembangan industri globalisasi dan kemajuan yang tercipta hasil dari penciptaan teknologi-teknologi terkini.

Rekaman video pada dasarnya adalah tangkapan citra dari sebuah obyek. Bisa obyek tak bergerak, realita, atau hahka sekadar jejalan efek visual. Sebagaimana sebuah tangkapan realita, rekaman dalam video tidak selalu persis sama dengan aslinya. Ada kemungkinan manipulasi gambar hingga meninggalkan rupa aslinya. Terbuka kesempatan pula eksplorasi dari perekam dalam memasukan ide dan konsep atas citra tangkapannya hingga memungkinkan tersaji dalam bentuk lain dari sekadar rekaman belaka. Lalu, rekaman bukan lagi hanya berakhir sebagai video seni atau seni video, melainkan sudah menjadi sebuah seni rupa video, bukan video seni rupa.

Kebebasan berekspresi dan eksplorasi dalam seni videografi tentunya membuat seniman video lebih aktif dalam berkarya seni. Pemilihan subyek utama dalam penciptaan karya seni videografi ini adalah peristiwa penangkapan Pangeran Diponegoro saat terjadinya Penang Jawa oleh Jendral De Kock. Ada dua versi lukisan tentang peristiwa penangkapan Pangeran Diponegoro tersebut, yang pertama hasil karya seorang pelukis Belanda, Nicolaas Pieneman (1830-1835), dan yang kedua hasil karya pelopor seni lukis modern Indonesia, Raden Saleh (1857). Menurut Carey (dalam Rachtiar, Carey dan Ongchokham, 2009:86), Raden Saleh pernah tinggal di Belanda selama bertahun-tahun sehingga tidak mungkin Raden Saleh tidak pernah melihat lukisan Pieneman.

Lukisan Raden Saleh yang berjudul Penangkapan Pangeran Diponegoro dipilih menjadi obyek utama dalam penciptaan karya seni videografi karena lukisan ini merupakan sebuah karya dengan proses appropriasi dari lukisan yang sudah ada sebelumnya. Lukisan versi Raden Saleh tersebut memiliki banyak makna dibandingkan lukisan milik Pieneman. Raden Saleh seperti tidak setuju dengan versi Pieneman yang merendahkan derajat Pangeran Diponegoro dalam lukisannya.



Gambar 1. *The Submission of Prince Diponegoro to General De Cock (1830-1835)*,
karya Nicolaas Pieneman
(sumber : www.rijksmuseum.nl, 2015)



Gambar 2. Penangkapan Pangeran Diponegoro (1857), karya Raden Saleh
(sumber : www.raden-saleh.net, 2015)

Efesdy (2007) menyebutkan bahwa :

1

"Istilah apropriasi (*appropriation*), atau kira-kira "penyetaraan", sering terdengar dalam berbagai perbincangan seni rupa, maupun budaya kontemporer. Terutama dalam diskusi yang meayangkut perkembangan budaya seni rupa pasca modern (posmodern). Apropriasi selalu bersanding dengan jargon-jargon yang diarakkan kaum postmodernis, seperti allegory, parodi (pelesatan), eklektik atau *hybridize*. Apropriasi selalu mengandung gejala kemiripan atau keserupuan suatu imaj terhadap insiji lainnya."

Seni rupa dalam perkembangannya selalu mengikuti zaman. Di era teknologi yang serba digital sekarang ini seni rupa mampu menempatkan dirinya menjadi bagian dari media digital. Media digital seperti teknologi video maupun audio visual kini mulai diperhatikan dalam seni kontemporer yang sering disebut dengan seni media baru. Media digital, dalam hal ini adalah seni videografi yang merupakan sebuah media ekspresi seni yang bersifat non-komersial. Dalam karya yang mengangkat tema Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam seni videografi penulis akan menampilkan bagaimana karya seni yang bersifat statis (lukisan) akan dikembangkan menjadi karya seni baru yang bersifat dinamis (video).

Dari perpindahan medium seni ini akan menimbulkan efek bagi penikmat karya seni. Penonton akan merasakan hal yang berbeda saat menikmati karya lukisan dengan medium konvensional dan karya lukis yang telah di transfer ke dalam media seni videografi.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka ditentukan judul dari karya seni videografi ini adalah "*Pemangkasan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni*". Sebuah karya seni videografi yang dipersembahkan kepada maestro seni lukis Indonesia yaitu Raden Saleh dengan melalui pendekatan aproposiasi parodi.

II. Kajian Sumber Penciptaan

Untuk memperkuat konsep penciptaan dan membentuk karya seni yang memiliki landasan kuat, maka diperlukan sebuah peroses pengkajian terhadap berbagai sumber yang nantinya akan dijadikan pijakan dan batasan dalam menyajikan karya seni yang saat akan makna. Adapun sumber-sumber yang dipandang perlu untuk dikaji mendalam di antaranya tinjeman mengenai pemahaman mengenai Pangeran Diponegoro dan Raden Saleh, persepsi dan pemahaman mengenai video seni di mana penulis benar-benar menampilkan objek-objek yang jujur dan apa adanya dalam penciptaan ini.

Menurut Marti (2009 : 67), seni media baru adalah salah satu bentuk budaya media baru. Seni media bars adalah salah satu ekspresi kreatif yang paling jelas posisinya, karena ia tampil 'berjarak' dengan praktik arus besar yang merespon media secara fungisional atau kesenangan. Meskipun dalam praktiknya ia sering memasukkan elemen hiburan dan gaya hidup, tetapi juga menempatkan dirinya secara sader sebagai ekspresi kultural.

Penciptaan karya videografi ini dilakukan dengan melalui pendekatan aproposiasi, khususnya aproposiasi parodi. Dengan mengacu pada definisi parodi dalam *The Oxford English Dictionary*, dan Linda Hutcheon (dalam Piliang, 2003:214) menekankan bahwa parodi juga merupakan suatu bentuk imitasi, namun bukan imitasi murni, melainkan imitasi yang ironik, dan karena itu parodi lebih merupakan suatu pengulangan yang ditempa dengan ruang kritis, yang mengungkapkan perbedaan daripada persamaan.

III. Landasan Penciptaan

A. Motion Graphic

Motion graphic merupakan teknik yang digunakan dalam pembuatan video ini. Menurut Ahli Teori Perfilman, Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di *Cinegraphic* pada tanggal 6 Januari 2012, *motion graphic* atau gerak grafis adalah media yang menggunakan rekaman video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia.

B. Apropriasi

Rifky Effendi (2007) menjelaskan bahwa istilah aproposiasi (*appropriation*) selalu bersanding dengan jargon-jargon yang ditarikan kaum posmodemis, seperti *afflegory*, parodi (pelesetan), eklektik atau *bricolage*. Aproposi selalu mengandung gejala kemiripan atau keserupaan suatu imaj terhadap imaj lainnya. Dalam seni rupa barat, istilah aproposi sering merefleks pada penggunaan elemen-elemen pinjaman dalam suatu kreasi karya seni. Peminjaman elemen tersebut termasuk citraan atau gambar, bentuk atau gaya dari sejarah seni atau budaya populer, maupun material serta teknik-teknik dari lingkup bakan seni.

C. Parodi

Piliang (1998:307) mengaraikan bahwa parodi adalah sebuah komposisi dalam karya sastra dan seni yang didalamnya memiliki kecenderungan pemikiran dan ungkapan khas dalam diri seorang pengarang, seniman, arsitek atau gaya tertentu yang dimulai sedemikian rupa untuk membuatnya humoristik atau absurd.

Hutcheon (dalam Piliang, 2003:214) menekankan parodi sebagai sebuah teks baru diwujudkan sebagai hasil dari sebuah sindiran, plesetan atau unsur lelucon dari bentuk, format, atau struktur dari teks rujukan. Sehingga, menurut Hutcheon (dalam Piliang, 2003:214) sebuah teks atau

karya parodi biasanya menekankan aspek penyimpangan atau plesetan dari teks atau karya rujukan yang biasanya bersifat serius.

D. Ailih Wahana

 Suatu karya sastra atau seni memiliki media yang digunakan untuk dapat diapresiasi. Sebuah novel menggunakan media teks, film menggunakan gambar bergerak, komik menggunakan gambar diam, dan tan menggunakan gerak tubuh. Penggunaan media suatu karya juga dapat berpindah dengan judul yang sama atau pengadopsian suatu karya dari suatu media ke media yang lainnya. Perpindahan media tersebut dapat dikatakan sebagai ailih wahana.

Damono (2009: 121), menyatakan bahwa:

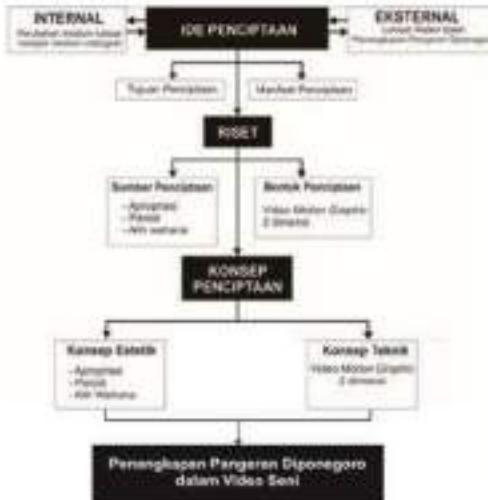
"Ailih wahana adalah perubahan dari satu kesenian ke jenis kesenian lain. Perubahan tersebut tidak terbatas pada satu atau dua jenis karya. Damono juga menyatakan bahwa karya sastra tidak hanya diterjemahkan dari satu bahasa ke bahasa lainnya, tetapi juga dialihwahanaan atau diubah menjadi kesenian lainnya."

E. Video Seni

Seni video merupakan perpaduan antara seni visual, teknologi terkini dan citra bergerak yang ditransformasikan menjadi objek baru oleh seniman pembuatnya (Elwes, 2005: 11). Menurut Elwes (1991: 108), seni video atau *video art* adalah sebuah praktik yang melibatkan ruang lain di luar dirinya secara menyeluruh seperti seni rupa instalasi dan *performance art* yang kemudian didistribusikan melalui galeri-galeri. Pada proses penciptaannya, teknologi dan wilayah kerja merupakan bagian dari konsepsi seni itu sendiri, bahkan ketika mendefinisikan dirinya dalam hal hubungan dengan televisi (Cahill, 1991: 108).

IV. Proses Penciptaan

Metode penciptaan karya "Penangkapan Pangrèn Diponegoro dalam Video Seni" ini mengacu pada pada beberapa model tahapan penciptaan, salah satunya adalah terminologi eksplorasi, improvisasi/eksperimentasi dan perwujudan. Pada tahap proses penciptaan karya, akan diterapkan metode penciptaan lain seperti yang biasa digunakan dalam produksi film dan televisi dengan terminologi yang lebih sistematis.



Bagan 1. Bagan Alir Proses Penciptaan Karya "Penangkapan Pangrèn Diponegoro dalam Video Seni"
(sumber : Didi Prasetyo Nugroho, 2017)

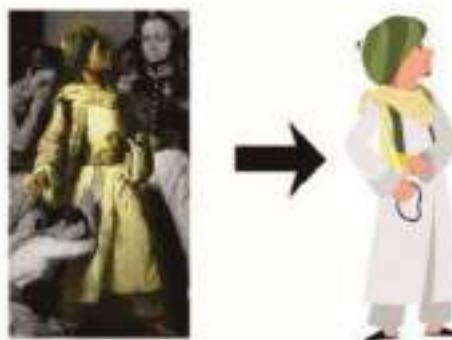
A. Pra-Produksi

1. Ide yang dapat ditindaklanjuti dengan riset pustaka dan riset visual untuk mendapatkan data yang lebih akurat. Data yang telah terkumpul dikembangkan dalam bentuk desain program dan disempurnakan dalam bentuk sinopsis untuk mendapatkan struktur dasar penceritaan dari bentuk yang ingin dicapai. Sinopsis pada video ini diambil dari puisi karya Taufiq Ismail berjudul "Pangeran Diponegoro" yang merupakan bentuk verbal dari lukisan Raden Saleh 'Penangkapan Pangeran Diponegoro'.

1. Konsep Visual

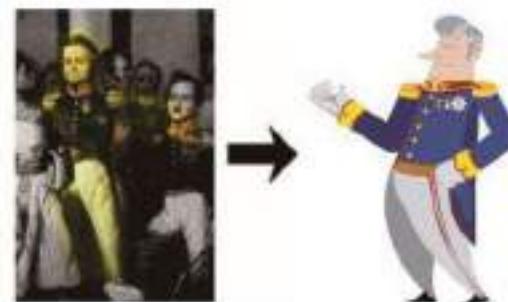
Tokoh yang berada dalam video ini sebagian besar diambil dari lukisan Raden Saleh, namun hanya beberapa yang teridentifikasi oleh ahli sejarah siapa saja tokoh yang berada dalam lukisan Raden Saleh tersebut. Tokoh-tokoh tersebut antara lain:

a) Pangeran Diponegoro



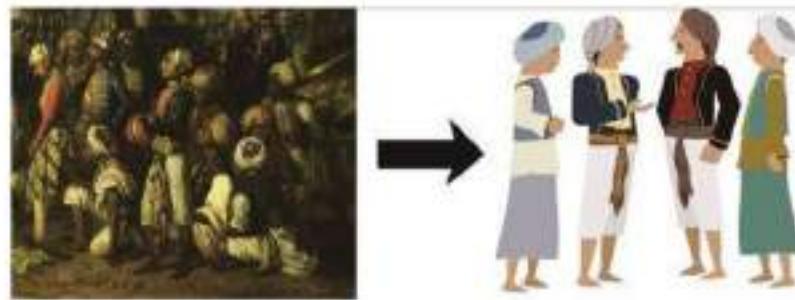
Gambar 3. Dekonstraksi tokoh Pangeran Diponegoro dalam video "Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni"
(sumber : Didi Prasetyo Nugroho, 2017)

b) Jenderal Markus de Kock



Gambar 4. Dekonstraksi tokoh Jenderal de Kock dalam video "Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni"
(sumber : Didi Prasetyo Nugroho, 2017)

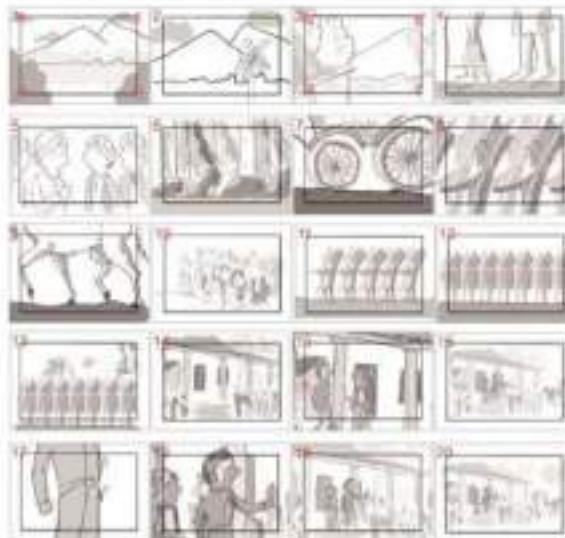
c. Pasukan Balkiyo



Gambar 5. Dekonstruksi pasukan Balkiyo dalam video
"Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni"
(sumber : Didi Prasetyo Nugroho, 2017)

2. Pembuatan Storyboard

Tahapan ini adalah pengembangan *treatment* dalam bentuk visual yang nantinya mencerminkan struktur isi secara keseluruhan. *Storyboard* akan menjadi potongan dalam pembuatan sketsa dan *editing* animasi serta proses *compositing*.



Gambar 6. *Storyboard* karya seni videografi
"Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni"
(sumber : Didi Prasetyo Nugroho, 2017)

B. Produksi

Tahap ini adalah tahap konstruksi dari materi yang ada. Objek-objek yang telah dibuat dengan format vektor akan melalui proses *motion graphic* menggunakan komputer. Background video dibuat dengan menggunakan teknik digital paint menggunakan software *Adobe Photoshop CC 2015*. Karakter yang telah dibuat dengan format vektor selanjutnya di *export* ke dalam software

Adobe After Effects CC 2015 untuk dianimasikan. Kemudian dilanjutkan dengan proses *compositing* yaitu menggabungkan tiap-tiap *scene* menjadi satu kesatuan video yang telah selesai. Proses *compositing* dilakukan dengan menggunakan software *Adobe Premiere CC 2015*.



Gambar 7. *Screen Shoot* adegan dari karya seni videografi
‘Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni’
(sumber : Didi Prasetyo Nagroho, 2017)

C. Pasca Produksi

Pada akhir ini dilakukan proses pembuatan musik latar yang sesuai dengan durasi dari karya video animasi. Musik latar dibuat secara digital dan memerlukan *timing* yang sesuai dengan video animasi 2 dimensi yang telah dibuat. Setelah musik latar selesai dibuat, maka akan digabungkan dengan video animasi 2 dimensi yang telah selesai keseluruhan *scene* nya. Tahapan ini merupakan akhir dari proses sebelum pada akhirnya akan dipublikasikan pada ruang pamer.

V. Penutup

Sehingga proses dalam penciptaan karya seni videografi berjudul “Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni” telah menghasilkan sebuah karya seni videografi yang utuh. Banyak sekali kendala dalam proses penciptaan sebuah karya seni namun semua itu telah dilalui dengan baik sehingga karya seni video “Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni” mampu dilihat oleh penonton.

Dalam mewujudkan karya seni videografi “Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni” ini, penulis melakukan riset untuk memperkuat konsep penciptaan seperti melakukan pengamatan pada pameran seni bertema Diponegoro, mengunjungi langsung lokasi *Penangkapan Pangeran Diponegoro* karya Raden Saleh serta melakukan wawancara terhadap para pencipta Diponegoro dan Raden Saleh. Hal tersebut bertujuan untuk menghasilkan sebuah karya seni videografi yang matang dan sesuai dengan konsep penulis.

Video “Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni” merupakan sebuah karya seni videografi yang meotorjemahkan sejarah masa lalu kepada hal-hal yang berhubungan dengan masa kini. Menghubungkan sebuah fenomena sosial masa kini dengan kejadian sejarah di masa lalu. Fenomena sosial seperti *selfie* menjadi penanda waktu masa kini dan peristiwa penangkapan Pangeran Diponegoro menjadi penanda waktu masa lalu.

Dalam proses penciptaan video ini banyak sekali ditemukan kekurangan-kekurangan didalamnya. Seperti ketidak mampuan penulis dalam memanajemen waktu dan kurangnya sumber referensi baik itu berupa teks maupun referensi visual. Namun pada selanjutnya "Penangkapan Pangraa Diponegoro dalam Video Seni" ini masih dapat dikembangkan menjadi karya seni videografi yang jauh lebih baik lagi dengan dikembangkan metode dan cara penyajianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Katherina. 2012. *Kiprah, Karya dan Misteri Kehidupan RADEN SALEH: Perlamunan Simbolik Seorang Islamik*. Yogyakarta : Penerbit Narasi
- Bachtiar, Harsja W., Peter B.R. Carey, dan Ongkokham. 2009. *Raden Saleh Anak Belanda, Moot India & Nasionalisme*. Jakarta: Komunitas Bambu
- Damono, Sapardi Djoko. 2009. *Sastrawan Bandungan*. Jakarta: Edibus
- Effendy, Rilky. 2007. *Dalam Apropriasi : Spektrum Praktek Apropriasi Dalam Seni Rupa Kontemporer di Indonesia*. Semarang : Galeri Semarang
- Murti, Krisna. 2009. *Esai Tentang Seni Video dan Media Baru*. Yogyakarta : IVAA
- Paliang, Yusraf Amir. 2003. *Hipersemiotik: Tafsir Cultural Studies atas Matanya Makna*. Yogyakarta : Jalsutni

Sumber Internet

- Betancourt, Michael. (27 Juli 2017). *The Origin of Motion Graphics*.
<http://www.cinegraphic.net/article.php?story=20130306203217744> diakses pada 27 juli 2015, pukul 19.21 WIB

Penangkapan Diponegoro

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.galerisemarang.com

Internet Source

6%

2

salihara.org

Internet Source

4%

3

eprints.uns.ac.id

Internet Source

3%

4

idemuhammadkhairil.blogspot.com

Internet Source

3%

5

galleryonlineindonesia.blogspot.com

Internet Source

2%

6

www.scribd.com

Internet Source

2%

7

Submitted to STIKOM Surabaya

Student Paper

2%

8

p4tksb-jogja.com

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

Penangkapan Diponegoro

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/100

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
