



SERTIFIKAT



Diberikan kepada :

DIDIT PRASETYO NUGROHO

Sebagai pemakalah yang telah menyajikan makalah dengan judul :

**“ ALIH MEDIA LUKISAN PENANGKAPAN PANGERAN DIPONEGORO
KE DALAM VIDEO SENI”**

*Dalam Seminar Nasional Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia (HISKI) Komisariat Surabaya
yang diselenggarakan di Fakultas Sastra - Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
pada tanggal 1-2 November 2017*



Drs. Danu Wahyono, M.Hum.
Dekan Fakultas Sastra



Dra. Adi Setijowati, M.Hum.
Ketua HISKI Komisariat Surabaya



HISKI



Komisariat
Surabaya

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Sastra Populer dalam Dinamika Global-Lokal

1 - 2 November 2017

**PRODI SASTRA INGGRIS DAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945
SURABAYA**

PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Tema:
Sastra Populer
dalam Dinamika Global-Lokal

1 - 2 November 2017

Pembicara Kunci:

Prof. Jakob Sumardjo (Intsitut Teknologi Bandung)

Prof. Riris K. Toha Sarumpaet (Universitas Indonesia)

Raudal Tanjung Banua (Pemimpin Komunitas Rumah Lebah)

Dr. Tri Pramesti (Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya)

PRODI SASTRA INGGRIS DAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945
SURABAYA





Prosiding Seminar Nasional Sastra Populer dalam Dinamika Global-Lokal

Copyright ©2017

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Steering Committee

Drs. Danu Wahyono, M.Hum.

Dr. Tri Pramesti, M.S.

Dra. Adi Setijowati, M.Hum.

Organizing Committee

Umul Khasanah, S.Pd.,M.Lit, Dheny Jatmiko, S.Hum., M.A., Linusia Marsih, S.S., M.Pd.,

Novi Andari, S.S., M.Pd., Adeline Grace M. Litaay, S.S., M.Pd.,

Drs. Y.B. Agung Prasaja, M.Hum., Mateus Rudi Supsiadji, S.S., M.Pd.,

Dra. Sudarwati, M.Si.,M.Pd., Dra. Susie Chrismalia Garnida, M.Pd., Khaira Imandiena

Bahalwan, S.Pd.,M.Si., Valantino A. Pamolango, S.S., M.Hum.,

Dra. Anik Cahyaning Rahayu, M.Pd., Zida Wahyuddin, S.Pd.,M.Si.,

Dra. Eva Amalijah, M.Pd., Dra. Endang Poerbowati, M.Pd., Ambar Andayani, S.S., M.Pd.,

Drs. Cuk Yuana, M.Hum., N.K. Mirahayuni, Ph.D., Dra. Pininta Veronika Silalahi, M.Pd.

Reviewer

Dra. Adi Setijowati, M.Hum.

Dra. Pininta Veronika Silalahi, M.Pd.

Drs. Stefanus Suprayitno, M.A., Ph.D.

Imron Wakhid Harits, S.S., M.Pd.

Titien Diah Soelistyarini, S.S., M.Si.

Mashuri, S.S., M.A.

Editor

NK. Mirahayuni

Cetakan I

358 halaman; 210 x 297 mm

ISBN

978-602-50998-0-9

Penerbit

FAKULTAS SASTRA UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

Gedung F. Sastra Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Jl. Semolowaru 45 Surabaya

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	V
Daftar Isi	IV
Kesejarahan Novel Populer Indonesia Jakob Sumardjo	2
Finding Yourself in Books as Teenager: Young Adult Literature as Springboard for Social Relevance And Classroom Research Tri Pramesti	13
Saling-silang Sastra Populer dan sastra non-Populer, mungkinkah? Raudal Tanjung Banua	21
<hr/>	
Konstruksi Maskulinitas dan Femininitas dalam Alih Wahana “Filosofi Kopi” Adelia Savitri	38
The Representation of Ideal Indonesian Men in Tahilalats Agustinus Dias Suparto	47
Male Domination as Seen in Karmila A Novel by Marga T. Alice Gunasirini	56
Heterosexuality within Yaoi Manga Anastasia Ratnaningsih Mursanto	63
Flouting Maxim in “The Boor” Drama by Anton Chekhov Angga Febriyanto Raharjo	72
Narasi Tante Ana: Tokoh Waria dalam Orang-Orang Proyek Karya Ahmad Tohari Anicleta Yuliasuti	83
Auggie’s Self-Acceptance in R.J. Palacio’s Wonder Anggun putri pratiwi Anik cahyaning rahayu	95
Dampak Cosplay Terhadap Kehidupan Generasi Muda di Indonesia Cuk Yuana	106
Karya-Karya Agus Noor dalam Kumpulan Cerpen Pilihan Kompas: Representasi Wacana Estetis Sastra Koran di Indonesia Delmarrich Bilga Ayu P.	111
Alih Media Lukisan Penangkapan Diponegoro Ke Dalam Video Seni Didit Prasetyo Nugroho	124
‘We Know The Words to Say’: Linguistic Relativity and Language Manipulation in Gillian Flynn’s Gone Girl Dwika Resti Putri	132

Reduksi Superioritas Barat dalam Alih Wahana Novel Gerbang Dialog Danur dan Film Danur Erawati Dwi Lestari	158
Sistem Waris Keluarga Jepang dalam Drama Hapi Mari Eva Amalijah	172
Multiculturalism or Whitewashing? Defending The Superiority of Western: A Postcolonial Criticism in The Great Wall (2016) Movie Fadhillah Juni Hidayati Gita Mahardhika Avisenna Margaretha Lucky Renata	183
Representasi Perempuan pada Tokoh Istri dalam Film Surga yang Dirindukan 2 Berdasarkan perspektif Sosiologi Karya Sastra Fina Nailussa'adah	190
Women Perspectives of Ideal Man in Indonesian Online Comics Fransiska Rahayu Myrlinda	198
Komunitas Sastra sebagai Produsen Sastra Populer Ida Bagus Putera Manuaba	206
Cerpen Populer dalam Pembentukan Karakter Siswa Ikin Syamsudin Adeani	214
Speech Features Used by The Women Characters in Carol Movie Isma'ul Nur Afifah	225
Penyebab Ketidak Bertahanan Budaya Lokal Masyarakat Muna La Ode Ali Basri	238
Kesetaraan Perempuan di Ranah Publik dalam Novel Genduk Lia Indri Hapsari	250
Diskriminasi Gender dalam Tiga Novel Jepang Linda Unsriana	257
Redefining the Identity: A Person or a Fictional Character of Ruby Sparks Character in Ruby Sparks (2012) Movie through Postmodernism Analysis Niken Cahyani Vinita Navyona K. A. Ekie Silvy Nadia	270
Sastra Ramaja (Teenlit) sebagai Media Alternatif dalam Meningkatkan Budaya Literasi Ninawati Syahrul	278
Realitas Sosial dalam Lirik Lagu "Ujung Aspal Pondok Gede" Karya Iwan Fals Berdasarkan Perspektif Sosiologi Sastra Pradiby Herdiansyah	292
Karakter Orang Jepang Dalam Novel Saga No Gabai Bachan (Nenek Hebat Dari Saga) Karya Yoshimichi Shimada Putri Elsy	300

Sastra Populer dan Masalah Kehidupan Bangsa Trismanto	307
The Uncommon Words and Ungrammaticality Used in Spirituality Life on Paulo Coelho's Bida Yustina Rosa	314
Challenging Traditional Gender Roles and Stereotypes: The Struggle of Japanese Women against Domestic Pressure and Violence in Kirino's Out Zakiyatul Mufidah	327
Pergeseran Representasi Keturunan Arab dalam Karya Adaptasi 3 Hati 2 Dunia 1 Cinta Sayidatul Ummah	334
Strategi Zawawi Imron dalam Arena Sastra Indonesia: Analisis Sosiologi Sastra Pierre Bourdieu Erika Citra Sari Hartanto Zakiyatul Mufidah	345

ALIH MEDIA LUKISAN PENANGKAPAN DIPONEGORO KE DALAM VIDEO SENI

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

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Ma Chung

Surel : 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 sekalipun 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 subyek 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 apropriasi dari lukisan yang sudah ada sebelumnya. Penciptaan karya videografi ini dilakukan dengan melalui pendekatan apropriasi, khususnya apropriasi 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, apropriasi, alih wahana*

I. 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 menghasilkan 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 bahkan sekadar jejalan efek visual. Sebagai 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 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). Menurut Carey (dalam Bachtiar, Carey dan Onghokham, 2009:86), Raden Saleh pernah tinggal di Belanda selama bertahun-tahun sehingga tidak mungkin Raden Saleh tidak pernah melihat lukisan Pienemann.

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 apropriasi dari lukisan yang sudah ada sebelumnya. Lukisan versi Raden Saleh tersebut memiliki banyak makna dibandingkan lukisan milik Pienemann. Raden Saleh seperti tidak setuju dengan versi Pienemann yang merendahkan derajat Pangeran Diponegoro dalam lukisannya.



Gambar 1. The Submission of Prince Diponegoro to General De Kock (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)

Efendy (2007) menyebutkan bahwa : “Istilah apropriasi (*appropriation*), atau kira-kira “penyetaraan”, sering terdengar dalam berbagai perbincangan seni rupa, maupun budaya kontemporer. Terutama dalam diskusi yang menyangkut perkembangan budaya seni

rupa pasca modern (posmodern). Apropriasi selalu bersanding dengan jargon-jargon yang diuraikan kaum posmodernis, seperti allegory, parodi (pelesetan), eklektik atau *bricolage*. Apropriasi selalu mengandung gejala kemiripan atau keserupaan suatu imaji terhadap imaji 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. Medium digital seperti teknologi video maupun audio visual kini mulai diperhatikan dalam seni kontemporer yang sering disebut dengan seni media baru. Medium 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 **“Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni”**. Sebuah karya seni videografi yang dipersembahkan kepada maestro seni lukis Indonesia yaitu Raden Saleh dengan melalui pendekatan apropriasi parodi.

II. Kajian Sumber Penciptaan

Untuk memperkuat konsep penciptaan dan membentuk karya seni yang memiliki landasan kuat, maka diperlukan sebuah proses pengkajian terhadap berbagai sumber yang nantinya akan dijadikan pijakan dan batasan dalam menyajikan karya seni yang sarat akan makna. Adapun sumber-sumber yang dipandang perlu untuk dikaji mendalam di antaranya tinjauan 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 Murti (2009 : 67), seni media baru adalah salah satu bentuk budaya media baru. Seni media baru adalah salah satu ekspresi kreatif yang paling jelas posisinya, karena ia tampil ‘berjarak’ dengan praktik arus besar yang merespon media secara fungsional atau kesenangan. Meskipun dalam praktiknya ia sering memasukkan elemen hiburan dan gaya hidup, tetap saja menempatkan dirinya secara sadar sebagai ekspresi kultural.

Penciptaan karya videografi ini dilakukan dengan melalui pendekatan apropriasi, khususnya apropriasi 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 dilengkapi dengan ruang kritik, yang mengungkapkan perbedaan daripada persamaan.

III. Landasan Penciptaan

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.

Aropriasi

Rifky Effendi (2007) menjelaskan bahwa istilah aropriasi (*appropriation*) selalu bersanding dengan jargon-jargon yang diuarikan kaum posmodernis, seperti *allegory*, parodi (pelesetan), eklektik atau *bricolage*. Aproprasi selalu mengandung gejala kemiripan atau keserupaan suatu imaji terhadap imaji lainnya. Dalam seni rupa barat, istilah aropriasi sering merujuk pada penggunaan elemen-elemen pinjaman dalam suatu kreasi karya seni. Peminjaman elemen tersebut termasuk citraan atau gambar, bentukan atau gaya dari sejarah seni atau budaya populer, maupun material serta teknik-teknik dari lingkup bukan seni.

Parodi

Piliang (1998:307) menguraikan 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 diimitasi sedemikian rupa untuk membuatnya humoristik atas 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.

Alih 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 tari 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 alih wahana.

Damono (2009: 121), menyatakan bahwa:

“Alih 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 dialihwahanakan atau diubah menjadi kesenian lainnya.”

Video Seni

Seni video merupakan perpaduan antara seni visual, teknologi terkini dan citra bergerak yang ditransformasikan menjadi obyek baru oleh seniman pembuatnya (Elwes, 2005: 11). Menurut Elwes (1991: 108), seni video atau *video arts* adalah sebuah praktek 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 (Cubitt, 1991: 108).

IV. Proses Penciptaan

Metode penciptaan karya “Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni” ini mengacu 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.

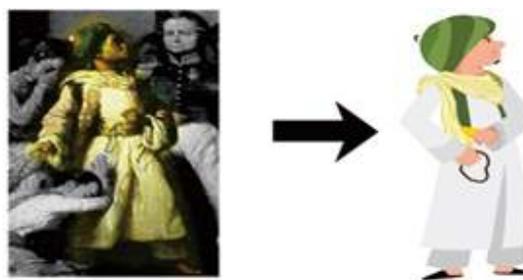
A. Pra-Produksi

Ide yang didapat 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

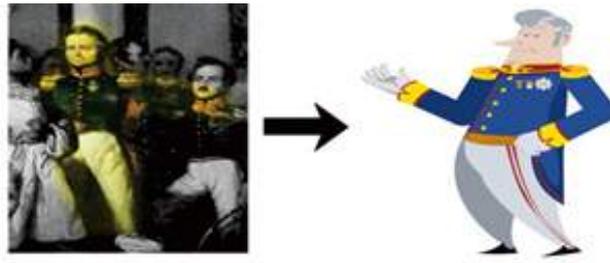
Tokoh yang berada dalam video ini sebagian besar diambil dari lukisan Raden Saleh, namun hanya beberapa yang teridentifikasi oleh ahli sejarah siapa saja tokoh yang berada dalam lukisan Raden Saleh tersebut. Tokoh-tokoh tersebut antara lain:

a). Pangeran Diponegoro



Gambar 3. Dekonstruksi tokoh Pangeran Diponegoro dalam video “Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni” (sumber : Didit Prasetyo Nugroho, 2017)

b). Jenderal Markus de Kock



Gambar 4. Dekonstruksi tokoh Jenderal de Kock dalam video “Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni” (sumber : Didit Prasetyo Nugroho, 2017)

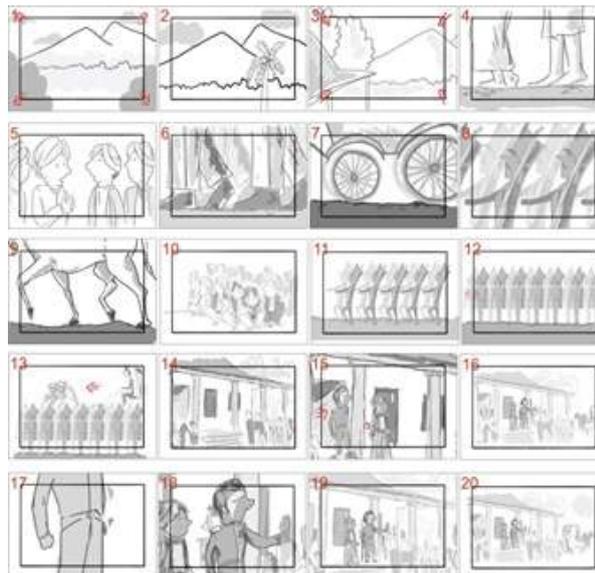
c). Pasukan Bulkiyo



Gambar 5. Dekonstruksi pasukan Bulkiyo dalam video “Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni” (sumber : Didit Prasetyo Nugroho, 2017)

2. Pembuatan Storyboard

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



Gambar 6. *Storyboard* karya seni videografi “Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni” (sumber : Didit 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 : Didit Prasetyo Nugroho, 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 pameran.

Penutup

Seluruh 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 lukisan *Penangkapan Pangeran Diponegoro* karya Raden Saleh serta melakukan wawancara terhadap para peneliti 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 menterjemahkan 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 pada masa lalu.

Dalam proses penciptaan video ini banyak sekali ditemukan kekurangan-kekurangan didalamnya. Seperti ketidakmampuan penulis dalam memenejemen waktu dan kurangnya sumber referensi baik itu berupa teks maupun referensi visual. Namun pada selanjutnya “Penangkapan Pangeran Diponegoro dalam Video Seni” ini masih dapat dikembangkan menjadi karya seni videografi yang jauh lebih baik lagi dengan dikembangkan metode dan cara penyajiannya.

Daftar Pustaka

- Achmad, Katherina. 2012. *Kiprah, Karya dan Misteri Kehidupan RADEN SALEH: Perlawanan Simbolik Seorang Inlander*. Yogyakarta : Penerbit Narasi
- Bachtiar, Harsja W., Peter B.R Carey, dan Onghokham. 2009. *Raden Saleh Anak Belanda, Mooi Inidie & Nasionalisme*. Jakarta: Komunitas Bambu
- Damono, Sapardi Djoko. 2009. *Sastra Bandingan*. Jakarta: Editum.
- Effendy, Rifky. 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
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotik: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta : Jalasutra

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