



Penguatan Potensi Bidang Seni melalui Pelatihan Film-Tari Bertema Permainan Anak-anak bagi Siswa Sekolah Dasar

Yesriva Nursyam¹, FX Yatno Karyadi^{2✉}, Hamzaini³

Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : yesrivanursyam.msn@gmail.com¹, yatnokaryadi@isi-padangpanjang.ac.id²,
zaiaccordion@gmail.com³

Abstrak

Film-tari merupakan bentuk karya seni yang menggabungkan seni pertunjukan dan seni media rekam. Kegiatan ini bertujuan melatih gerak penari anak-anak untuk berperan sebagai aktor dalam memperagakan adegan bermain. Bentuk pelatihan film-tari secara bertahap mengenalkan gerak, aksi, dan interaksi penari terhadap ruang dan waktu sebagai elemen pertunjukan yang akan difilmkan. Metode yang digunakan berupa ceramah, demonstrasi dan latihan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa antusiasme siswa mampu menguatkan keterampilan dalam memperagakan gerak, mengekspresikan mimik wajah, merespons set, memanfaatkan properti dan menyelaraskan ritme musik sehingga menghasilkan film-tari yang harmoni.

Kata kunci: film-tari, permainan anak, siswa sekolah dasar

Abstract

Dance-film is a form of art that combines performing arts and recording media. This activity aims to train of children's dancers to act as actors in demonstrating play scenes. The form of film-dance training gradually introduces the motion, action, and interaction of dancers to space and time as elements of the performance to be filmed. The method used in the form of lectures, demonstrations and training. The results of the activity show that students are able to demonstrate movements, express facial expressions, respond to sets, utilize properties and adjust the rhythm of musical accompaniment, resulting in a fairly good dance-film.

Keywords: dance-film, children's games, elementary school students

Copyright (c) 2022 Yesriva Nursyam, FX. Yatno Karyadi, Hamzaini

✉ Corresponding author

Address : Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Email : yatnokaryadi@isi-padangpanjang.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i4.650>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak selayaknya menyenangkan dan penuh kebahagiaan. Setelah tumbuh menjadi manusia dewasa, kebanyakan orang akan terkenang dengan saat-saat bahagia pada masa kecil mereka. Pada era teknologi komunikasi yang semakin berkembang, terjadi fenomena penggunaan gawai oleh anak-anak dalam durasi lama sepanjang hari. Beragam aplikasi pada gawai menyita waktu anak-anak untuk bermain, waktu untuk berinteraksi, waktu untuk mengenali lingkungan dan alam sekitar. Akibatnya, anak-anak dapat saja tumbuh menjadi pribadi yang mudah bersedih, individualis, kesehatan mental dan kesehatan fisiknya menurun akibat sering kecewa atau karena minimnya gerak tubuh.

Bermain di alam dengan berbagai permainan tradisional seperti petak umpet, ular naga, lompat tali, congklak, kelereng, layang-layang, egrang, ketapel, gasing, perang-perangan, dan sebagainya, dipandang memiliki peran yang mendukung tumbuh kembang anak-anak. Berbagai permainan ini melatih daya pikir, analisis, motorik, kerjasama dan interaksi sosial. Bermain di alam disebut-sebut lebih menyehatkan secara mental maupun fisik. Saat bermain, anak-anak membutuhkan partner, merakit atau pun membuat media bermain yang relatif lebih murah. Bermain di alam terbuka dapat dengan cepat mengenali cuaca, dan inisiatif untuk merespons lingkungan di sekitarnya seperti tanah lapang, ladang, sawah, perbukitan, laut, pantai, danau, dan sungai-sungai.

Sebagai mitra, Sekolah Dasar Negeri 19 Kampung Baru - Kota Pariaman terletak di dataran rendah dengan lingkungan alam sekitar berupa

lahan pemukiman dan lahan pertanian yang potensial serta aman sebagai arena bermain bagi anak-anak. Peserta didik terdiri dari masyarakat sekitar yang cukup mengenal dan memahami lingkungannya. Salah satu kegiatan kokurikuler yang diselenggarakan oleh sekolah adalah seni tari, yang mengajarkan tarian dasar dan tarian tradisional Minangkabau. Siswa sekolah dasar pada usia mulai 10 tahun, umumnya telah memiliki potensi dan ketertarikan pada seni tari. Mitra juga memiliki pendidik bidang kesenian dan pelatih untuk seni tari.

Dalam konteks penguatan kompetensi bidang seni di lingkungan pendidikan dasar, bidang seni memiliki peran menguatkan generasi muda menjadi semakin cerdas, kritis, inovatif, dan produktif (Budiman et al., 2020). Artinya, sasaran pelatihan tidak hanya untuk para siswa, namun juga menjadi ajang inovasi bagi para pendidik bidang kesenian. Kombinasi yang didapatkan dari kuatnya kompetensi siswa dan inovasi profesional para pendidik bidang seni, diyakini dapat memengaruhi pembelajaran hidup yang manusiawi, bermodalkan materi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur membuat karya seni yang telah dikuasai.

Dengan modal berbagai potensi tersebut di atas, pembuatan film-tari bertema permainan anak niscaya dapat terwujud. Mitra memiliki keterbatasan dalam hal pengetahuan sinematik dan teknik dasar pembuatan film. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan untuk mewujudkan terciptanya karya seni berbasis tarian yang dikemas dalam bentuk film-tari. Pelatih perlu memberikan pemahaman dasar yang terkait dan

beririsan antara seni tari untuk pertunjukan di panggung dan seni tari melalui media film. Utamanya adalah perbedaan karakteristik media panggung yang secara visual menampilkan pertunjukan dengan jarak penonton cukup jauh, sedangkan media film dapat menampilkan detail dan *close-up* ekspresi dan mimik wajah.

Tujuan dari pelatihan ini adalah menyiapkan penari untuk memerankan karakter sebagai aktor yang memeragakan suatu adegan. Tujuan khususnya yaitu untuk mengenalkan ruang, waktu dan aksi sebagai elemen pertunjukan yang akan difilmkan. Selanjutnya adalah mengenalkan material pendukung pertunjukan, yang dalam terminologi film disebut dengan latar ruang (*set*), baik luar ruang (*eksterior*) atau dalam ruang (*interior*), juga latar waktu yang menginformasikan saat berlangsungnya sebuah peristiwa terjadi pada siang atau malam hari. Sedangkan dalam hal aksi adalah melatih segala tidak-tanduk aktor dalam memerankan sebuah karakter.

Secara umum, keseluruhan elemen tersebut akan menciptakan suatu adegan melalui tarian atau gerak tubuh. Latihan fisik dilakukan dengan melatih gerak anggota badan, serta melatih mimik wajah untuk mengekspresikan suatu adegan. Harapannya pelatihan dapat mendekatkan anak-anak pada interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Dalam jangkauan yang lebih luas, hasil karya film-tari ini diharapkan menginspirasi dan memicu penonton, utamanya anak-anak untuk kembali dekat dengan alam, menyukai aktivitas fisik, banyak bergerak di ruang terbuka, dan menjadi dekat kembali dengan lingkungannya.

Tema karya film-tari yang dipilih adalah tentang permainan anak-anak. Tema ini adalah sesuatu yang dekat dengan kehidupan keseharian mitra. Siswa sekolah dasar selazimnya adalah anak-anak yang hari-harinya tercurah untuk belajar dan bermain. Lagi pula, hasil karya berupa film dirasa lebih mudah untuk dipresentasikan, mengingat pementasan seni tari di panggung yang melibatkan kerumunan masih belum memungkinkan akibat pembatasan selama pandemi Covid-19. Hasil karya yang diunggah melalui media *on-line* di *YouTube*, dapat menjangkau lebih banyak penonton dibanding dilakukan pementasan.

METODE

Pelatihan berlangsung selama delapan minggu pada bulan Juli hingga Agustus 2021. Alokasi waktu yang digunakan tersebut mengacu pada prosedur pembuatan film yang terdiri dari pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Pra-produksi berlangsung selama empat minggu, berupa rangkaian penetapan pilihan koreografi tarian dan iringan musik yg sesuai dengan tema, memilih penari sebagai aktor (*casting*), pelatihan gerak tarian dan pelatihan keaktoran, persiapan kostum dan properti, pemilihan lokasi pengambilan gambar, dan pembuatan daftar *shot*. Kegiatan produksi berlangsung selama seminggu, berupa pengambilan gambar di lokasi syuting. Pasca-produksi berlangsung selama tiga minggu, terdiri dari *editing*, *mixing* suara, *preview* dan revisi.

Lokasi pelatihan selama proses pra-produksi dilakukan di sekolah. Pemilihan penari sebagai

aktor dilakukan berdasar tipe fisik dari karakter yang akan diperankan oleh para penari. Latihan rutin dilakukan setiap seminggu sekali selama tiga pertemuan. Setelah ditentukan titik-titik lokasi pengambilan gambar, dilanjutkan dengan latihan intensif dan gladi resik di lokasi syuting. Proses ini dilakukan bersamaan dengan penentuan kostum penari dan properti adegan. Dalam proses produksi, pengambilan gambar dilakukan di sebuah sungai yang terletak dekat dengan lokasi mitra. Pasca-produksi berupa editing video, sinkronisasi gerak, suara dan iringan musik dilakukan di studio.

Pelatihan menargetkan untuk mencapai tingkat keterampilan siswa sebagai penari sekaligus sebagai aktor. Keterampilan tersebut meliputi gerak, transisi gerak, keselarasan saat bergerak, keluwesan bentuk gerak, ekspresi wajah dan pandangan mata, variasi gerak, irama dan rasa. Kekuatan film-tari terletak pada adegan yang umumnya tidak diverbalkan berupa dialog, *ambience* atau efek suara. Dengan menguasai aspek-aspek tersebut, siswa dapat berperan dalam film-tari sebagai penari yang memperagakan adegan, dan sekaligus berperan sebagai aktor yang menyampaikan makna pesan dalam sebuah adegan.

Terdapat dua capaian dalam pelatihan ini, yakni pencapaian sebagai penari yang memperagakan gerakan-gerakan tarian, dan capaian sebagai aktor yang menyampaikan makna-makna adegan. Untuk mengukur tingkat capaian tersebut, metode evaluasi yang dilakukan adalah memberikan nilai kualitas atas tarian dan kualitas keaktoran. Kualitas tarian meliputi perihal

menguasai gerakan dasar, memanfaatkan ruang gerak, ketepatan waktu dan tenaga untuk menghasilkan harmoni gerak tarian. Keaktoran dinilai atas akting, mimesis (peniruan) dan pendalaman peran. Pengukuran keberhasilan didasarkan atas capaian penari dalam memerankan lakon, bermain peran, memanfaatkan properti dan merespons set sebagai arena pertunjukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pencapaian tujuan dari program ini ditunjukkan oleh beberapa aspek, antara lain kualitas pemahaman proses, ketekunan peserta selama proses pelatihan, dan kemampuan menunjukkan hasil oleh peserta. Kualitas pemahaman menjadi dasar untuk praktik menari, berekspresi dan beraksi. Ketekunan individu memudahkan untuk melihat kinerja dan menjadi dasar penilaian selama pelatihan. Efek dari pelatihan ini adalah meningkatnya keterampilan menari, ekspresi (mimik) dan aksi (tingkah). Penari idealnya dapat menguasai dan memadukan unsur pokok berupa wiraga atau gerak, wirama atau irama, dan wirasa atau rasa/isi (Haryono, 2012).

Dampak nyata pelatihan terlihat dari perubahan sikap dan cara berpikir, pemahaman terhadap keterampilan baru, dan meningkatnya rasa percaya diri peserta. Sikap ini dapat melekat dalam jangka panjang, bahkan potensi ini dapat dijadikan sebagai modal untuk dikembangkan pada masa depan, saat peserta tumbuh menjadi remaja hingga dewasa. Bakat dasar dalam menari dapat diasah untuk dijadikan modal dalam berkarya pada bidang seni tari, seni teater dan juga film.

Sementara itu, keuntungan dari program ini adalah peserta mengenal dan memahami situasi di lingkungan tempat tinggalnya. Peserta juga dapat memanfaatkan area sekitar untuk belajar di alam, memanfaatkan waktu dan kesempatan untuk mengembangkan keterampilannya. Peserta dapat mengukur kemampuan pribadi, mengidentifikasi dan memilih peran tertentu. Peserta dapat mengkreasikan atau membuat ulang aksi serupa berdasarkan pengetahuan mereka, atau belajar dari satu sama lain untuk meningkatkan keterampilan dengan cara berbagi kepada peserta lainnya.

Pelatihan memfokuskan untuk menghasilkan film-tari dengan mengoptimalkan komponen-komponen yang beririsan antara seni tari dengan film. Komponen pertunjukan yang terdapat pada seni tari, teater dan film antara lain: (1) pemeran, (2) suara, musik, ritme, (3) ruang waktu, aksi, (4) elemen material pertunjukan, dan (5) pengadegan (Pavis, 2003).

1. Pemeranan

Pada pertunjukan seni tari, pelaku utamanya adalah para penari, dimana dalam film para pelaku disebut dengan aktor. Aktor dalam film bertugas memainkan peran dengan memperagakan tingkah sebuah karakter melalui gerakan tubuh, tindakan dan ekspresi wajah. Capaiannya adalah mendapatkan akting yang meyakinkan saat memperagakan suatu adegan. Adegan untuk film-tari adalah peristiwa yang memperlihatkan apa yang diperbuat oleh penari, berupa gerak/aksi sebuah karakter dalam hubungannya dengan penceritaan sebuah kisah.

Pelatih mengarahkan penekanan aksi penari terhadap pembingkaihan kamera dalam ukuran-ukuran gambar tertentu. Dalam hal ini pelatih memberikan penjelasan singkat tentang berbagai ukuran *shot* dalam film ketika pembuatan adegan. Pilihan berbagai ukuran tampilan gambar dari kamera lah yang kelak tersusun melalui dekupase saat proses *editing*. Bagi penari, pembedanya adalah bahwa saat dipentaskan di panggung, penari tampak secara utuh dari jarak tertentu dari mana posisi penonton menyaksikan pertunjukan. Sedangkan pada film, mata penonton dapat diwakili oleh lensa kamera agar terlihat lebih dekat dan detail dalam ukuran gambar yang disebut dengan *close-up*.

Pelatihan keaktoran menekankan pada usaha penari untuk menempatkan gerakan atas tubuhnya sendiri pada area tertentu yang disebut dengan bloking, yakni area yang masuk dalam cakupan pembingkaihan di kamera. Agar lebih mudah diingat, sebelumnya telah diberikan pemahaman tentang isi cerita secara keseluruhan, sehingga latihan akan dibagi dalam adegan demi adegan. Pelatih mendemonstrasikan cara berpantomim, dan penari akan menirukan isyarat dalam bentuk mimik wajah dan gerak tubuh. Paduan antara gerakan tarian, pantomin, dan aksi penari akan membentuk makna cerita dalam adegan yang utuh.

2. Suara, Musik dan Ritme

Suara dalam film terdiri dari vokal, dialog, efek suara dan *ambience*. Suara vokal seperti kata-kata dialog atau lirik lagu, bermula dari

sistem pernafasan, yaitu menghirup atau menghembuskan nafas. Selanjutnya sistem laring akan mengatur hasil variasi nada suara. Cara kerja resonator ini berhubungan dengan jumlah getaran udara yang mengalir melalui rongga hidung, rahang, lidah, langit-langit dan bibir (Pavis, 2003, pp. 132–133). Vokal dalam film-tari ini dipersiapkan sebagai lirik lagu dalam musik iringan. Pelatih mendemonstrasikan cara mengucapkan dan melagukan lirik-lirik yang disiapkan untuk tarian.

Dalam karya film-tari ini tidak menyertakan suara dialog. Informasi verbal digantikan oleh suara vokal yang melagukan lirik, dimana makna lirik mengandung informasi naratif tanpa perlu diucapkan menjadi dialog. Peserta berlatih melagukan lirik-lirik yang kemudian dilakukan perekaman secara terpisah. Rekaman vokal ini kemudian ditempatkan pada bagian-bagian tertentu dari keseluruhan koreografi, sesuai dengan naratif dari gerak dan makna liriknya.

Fungsi musik dalam film adalah mendapatkan suasana (*mood*) yang dikehendaki secara naratif pada sebuah adegan untuk mendapatkan efek tertentu (Sonnenschein, 2001). Sebuah koreografi tari biasanya sudah disiapkan musik pengiringnya. Pada musik iringan tari terdapat irama, berupa pengulangan-pengulangan bunyi dari alat musik tertentu. Penari akan menyesuaikan irama musik dengan irama gerakan tubuh secara teratur dan berulang. Pelatihan fase ini dilakukan dengan *playback* musik dari

perangkat pemutar audio, yang dilanjutkan dengan demonstrasi gerakan yang sesuai. Capaiannya adalah untuk melatih penari menyesuaikan gerakan tubuh, ekspresi wajah dan aksi tingkahnya sesuai dengan ritme musik.

3. Ruang, Waktu dan Aksi

Ruang menjadi penanda sebuah set, yaitu informasi tempat kejadian sebuah peristiwa atau adegan. Dalam film-tari ruang dipandang sebagai pengganti panggung. Film-tari menggunakan panggung berupa set yang dalam film berarti terdapat pilihan interior atau eksterior, di dalam atau di luar ruangan. Ruang berarti area untuk beraksi, yang mengatur posisi awal dan posisi akhir beserta pergerakan sepanjang aksi berlangsung yang sering disebut sebagai bloking. Ruang di sini adalah alam terbuka atau eksterior. Pelatih memberikan pemahaman tentang bloking untuk setiap aksi dalam adegan.

Terdapat waktu drama yang mengacu pada durasi atau lamanya pertunjukan. Waktu drama dapat saja hanya beberapa menit, tetapi mencakup waktu penceritaan dalam sehari, seminggu, sebulan, semusim atau hitungan tahun. Karya film-tari ini berdurasi enam menit. Namun, waktu penceritaannya diasosiasikan sebagai waktu yang panjang selama bermain dalam sehari. Dalam film-tari, peristiwa seperti proses berangkat bermain menuju sungai misalnya, sesungguhnya sekian menit perjalanan, namun dibuatkan gerakan tarian dalam beberapa hitungan yang berdurasi beberapa detik saja.

Waktu juga merujuk pada masa, yakni informasi tentang masa lalu, masa kini, atau masa depan. Dalam hal ini waktu yang ditampilkan adalah masa kini. Penanda masa bisa didukung dengan pilihan ruang, kostum atau properti. Selain itu, waktu dapat dimaksudkan sebagai penanda dalam hari, seperti pagi, siang sore atau malam. Penanda yang digunakan bisa berupa teknik pencahayaan tertentu. Dalam hal aksi, salah satu penanda waktu bisa menggunakan gerak dan ekspresi wajah. Misalnya, untuk menandakan siang hari dengan membuat gerakan menghalau terpaan sinar matahari, telapak tangan ditempelkan di dahi dan ekspresi wajah yang mengernyit menahan silau.

Aksi adalah segala aktivitas yang dilakukan oleh para pemeran. Kumpulan beberapa aksi dalam berbagai variasi ukuran *shot*, akan membentuk satu adegan. Sebagai suatu aktivitas dalam adegan, aksi berwujud tingkah dan polah para aktor. Di dalam aksi film-tari terdapat penggabungan dari keterampilan berperan sekaligus menari. Pelatih sebelumnya telah menyiapkan susunan adegan, menyampaikan arahan, aksi, isi dan makna cerita pada setiap adegan. Seluruh aksi dan gerakan harus disesuaikan dengan ritme musik serta ukuran *shot*.

4. Elemen Pertunjukan

Karya film-tari tentunya lekat dengan menampilkan elemen-elemen pertunjukan. Sebagai sebuah penggabungan antara seni pertunjukan dan seni media rekam, dalam hal

ini elemen yang ditampilkan berupa set, properti dan kostum. Set adalah informasi tentang tempat kejadian peristiwa dalam cerita. Film-tari dapat menampilkan set atau latar bukan pada sebuah panggung pertunjukan. Sebagaimana sebuah film, set dapat didekatkan dengan cerita yang hendak ditampilkan di dalamnya. Dalam hal ini, tema cerita berkait dengan anak-anak yang bermain di alam. Set yang dipilih adalah sebuah sungai yang terletak tidak jauh dari lokasi mitra.

Properti adalah benda-benda/alat peraga yang umum digunakan untuk menyampaikan indikasi waktu dan tempat sebuah cerita. Properti sering kali menjadi indikator sebuah budaya atau dekade tertentu. Dalam karya ini properti yang digunakan antara lain berupa jaring, yakni alat penangkap ikan tradisional, dan beberapa ekor ikan hasil tangkapan. Properti yang tampak pada layar akan menuntun penonton untuk mengidentifikasi cerita. Informasi dilengkapi dengan respons penari dalam memainkan percikan air di sungai sebagai simbol kegembiraan, keceriaan dan kenikmatan bermain.

Pakaian yang melekat pada aktor atau penari disebut dengan kostum. Fungsinya adalah untuk mengindikasikan latar budaya atau strata sosial, dan bisa saja menjadi properti yang berkait dengan adegan cerita. Kostum yang dipilih adalah baju berwarna hitam polos. Ukuran kostum penari telah disesuaikan agar cukup longgar, supaya tidak menghalangi gerakan yang dilakukan saat

beraksi. Kostum dalam karya ini dimaksudkan untuk mengindikasikan latar budaya pada kalangan masyarakat pedesaan di suatu perkampungan.

5. Pengadeganan

Pengadeganan untuk film dilakukan pada saat pengambilan gambar atau syuting. Syuting termasuk dalam fase produksi. Dalam hal ini adalah melakukan eksekusi dari rancangan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tahapan ini adalah pekerjaan menggunakan media perekam berupa kamera, tata cahaya, tata artistik, dan penyutradaraan. Tata kamera merupakan rancang keseluruhan tampilan gambar, termasuk tata cahaya di lokasi. Tata artistik meliputi tampilan segala kebendaan yang tampak pada kamera berupa set, lokasi, kostum, properti dan tata rias. Sedangkan penyutradaraan merupakan arahan yang diberikan kepada para penari sebagai aktor untuk melakukan aksi di depan kamera. Dalam pengambilan gambar, pelatih bertindak sebagai sutradara, dan dibantu secara teknis oleh anggota yang lain termasuk kru yang terdiri dari mahasiswa Prodi Televisi dan Film ISI Padangpanjang.

Pengambilan gambar dari adegan demi adegan akan mendapatkan material berupa sekumpulan shot untuk disusun di dalam tahap pasca-produksi. Tahapan ini umumnya disebut dengan fase *editing*. *Editing* film-tari secara prinsip adalah menyusun *shot* demi *shot* membentuk adegan, dengan menyesuaikan unsur audio berupa musik pengiring. Jenis *editing* yang dilakukan adalah *cutting rhythm*,

yaitu strategi pemotongan visual dari suatu urutan dengan dorongan atas ritmenya, terutama aksi di dalam *frame*, gerakan kamera, ritme dialog, atau ketukan dari suara musik (Hurbis-Cherrier, 2018, p. 507). Dalam hal ini editor memilih *shot*, memotong *shot* dan menggabungkan dengan *shot* berikutnya menjadi sebuah *scene* (adegan). Adegan-adegan yang berurutan akan membentuk *sequence* (babak), dan kumpulan babak akan membentuk cerita film-tari yang utuh.

Film-tari dipandang sebagai karya seni media baru, yang seturut perkembangan teknologi, estetika fotografi dan representasi pose menjadi gerak berurutan yang memenuhi kaidah sinema (Brannigan, 2010). Sejak sinema awal, bentuk-bentuk baru terus terlahir untuk mencapai tingkat estetika tertentu. Awalnya, makna-makna gerak dimulai dari representasi obyek-obyek alam yang dapat dikenali seperti bunga, kupu-kupu atau elemen alam seperti api. Teknologi digital dinilai sangat membantu dalam proses produksi dan distribusi yang lebih efektif, karena konsep menonton tidak lagi harus pergi gedung pertunjukan dan bioskop, namun dapat melalui *portable gadget* seperti komputer, tablet dan *smartphone* (Ardianto & Riyanto, 2020).

Hasil akhir dari film-tari berjudul *Galuik Jo Tangguak* ini berdurasi 6 menit dan siap untuk dipresentasikan. *Galuik Jo Tangguak* berkisah tentang sekawanan anak yang bermain di sungai sembari menangkap ikan menggunakan jaring. Dalam bahasa Minangkabau *galuik* berarti bergelut atau

bermainan dan *tanguak* berarti menjaring. Dikisahkan, tiga sekawan, Fajri, Ikhsan dan Nirwan sedang bermain di sebuah sungai. Gerakan-gerakan tarian menggambarkan bagaimana cara menggunakan jaring untuk menangkap ikan. Adegan dalam tarian memperlihatkan keceriaan anak-anak saat bermain di alam. Di sela-sela menangkap ikan ketiganya saling bercanda gurau. Tema pokok yang ditampilkan adalah kecintaan akan alam, kebersamaan dalam hidup, saling membantu, kerjasama dan toleransi.



Gambar 1 Demonstrasi dan Latihan Pemeranan



Gambar 2 Pengenalan Set, Bloking dan Ruang Aksi



Gambar 3 Aksi Pemeranan Penari-1



Gambar 4. Aksi Pemeranan Penari-2



Gambar 5 Aksi pemeranan penari-3



Gambar 6 Proses Produksi

SIMPULAN

Pelatihan film-tari merupakan bagian dari harapan para pendidik bidang seni di SD Negeri 19 Kampung Baru - Kota Pariaman dalam rangka meningkatkan pengalaman guru dan siswa. Artinya ada kesesuaian antara permintaan yang diinginkan dengan materi yang diberikan. Potensi dasar para siswa dalam menari telah menjadi pilar yang kokoh bagi perkembangan bentuk seni lain yang saling berkaitan. Antusiasme peserta pelatihan menunjukkan bahwa mereka tertarik akan manfaat mengikuti pelatihan.

Kegiatan pelatihan yang memadukan seni dan teknologi terbukti cukup efektif dan dapat diterima secara terbuka oleh mitra. Pelatihan film-tari merupakan salah satu bentuk kegiatan seni yang membutuhkan minat, kreativitas, inisiatif dan teknologi untuk merangsang *soft* serta *hard skill* siswa. Pengembangan potensi seni tidak hanya dijamin oleh para seniman, namun di sisi lain perkembangan teknologi pun turut membantu mewujudkan pengembangannya.

Siswa memperoleh pengetahuan sehingga mereka dapat dengan bebas menciptakan atau mengembangkan keterampilan, mereplikasi dan meningkatkan keahliannya. Pelatihan yang diberikan menjadikan siswa terlatih dan mampu mengembangkan karakter dan rasa percaya diri. Pelatihan dapat memberikan rangsangan dalam menanggapi lingkungan. Keterampilan individu setiap peserta meningkat dan kepekaan terhadap alam menjadi terasah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada LPPMPP ISI Padangpanjang, Kepala SDN 19 Kampung Baru, guru dan siswa SDN 19 Kampung Baru-Kota Pariaman. Terima kasih juga partisipasi mahasiswa Prodi Televisi dan Film ISI Padangpanjang yang membantu pelaksanaan pelatihan hingga produksi film-tari *Galuk Jo Tanguak*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, D. T., & Riyanto, B. (2020). Film Tari; Sebuah Hibridasi Seni Tari, Teknologi Sinema, Dan Media Baru. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(1), 112–116.
- Brannigan, E. (2010). *Dancefilm: Choreography And The Moving Image*. Oxford University Press.
- Budiman, A., Sabaria, R., & Purnomo, P. (2020). Model Pelatihan Tari: Penguatan Kompetensi Pedagogik & Profesionalisme Guru. *Panggung*, 30(4).
- Haryono, S. (2012). Konsep Dasar Bagi Seorang Penari. *Greget*, 11(1).
- Hurbis-Cherrier, M. (2018). *Voice & Vision: A Creative Approach To Narrative Filmmaking*. Routledge.
- Pavis, P. (2003). *Analyzing Performance: Theater, Dance, And Film*. University Of Michigan Press.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power Of Music, Voice, And Sound Effect In Cinema*. Michael Wiese.