

**GAMBAR PITUTUR PUNAKAWAN
SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN
VIDEO KANAL TUNGGAL**

LAPORAN PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)



Ketua

St. Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197511112008121002

Anggota

Setyo Bagus Waskito, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197702262006041002

**Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-042.06.1.401516/2018
tanggal 5 Desember 2019
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)
Nomor: 12231/IT6.1/LT/2019**

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
Oktober 2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian Artistik
(Penciptaan Seni)

: *Gambar Pitutur* Punakawan Sebagai Inspirasi
Penciptaan Video Kanal Tunggal

Ketua:

a. Nama Lengkap : St. Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn.
b. NIP : 19751111 200812 1 002
c. Jabatan Fungsional : Penata Muda Tk.I
d. Jabatan Struktural : -
e. Fakultas/Jurusan : FSRD/Seni Media Rekam
f. Alamat Institusi : Jl. Ringroad Mojosongo, Surakarta 57127
g. Telp./Faks/E-mail : 081239996389/-/andretriadiputra@gmail.com
h. Akun Sinta : 6654529

Anggota

a. Nama Lengkap : Setyo Bagus Waskito, S.Sn., M.Sn.
b. NIP : 19770226 200604 1 002
c. Jabatan Fungsional : Penata Muda
d. Jabatan Struktural : -
e. Fakultas/Jurusan : FSRD/Seni Media Rekam
f. Alamat Institusi : Jl. Ringroad Mojosongo, Surakarta 57127
g. Telp./Faks/E-mail : 0818269758/-/setyobagus@isi-ska.ac.id

Lama Penelitian Artistik : 2 bulan 19 hari
(Penciptaan Seni) Keseluruhan
Pembiayaan : Rp 18.000.000,00 (Delapan belas juta rupiah)

Surakarta, 30 Oktober 2019

Mengetahui,
Dekan Fakultas

Ketua Peneliti

Eko Budhiyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001

St. Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197511112008121002

Menyetujui,
Ketua LPPMPPNSI Surakarta

Dr. Slamet, M.Hum.
NIP. 196705271903031002

Gambar Pitutur Punakawan
Sebagai Inspirasi Penciptaan Video Kanal Tunggal

Stephanus Andre Triadiputra

Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam
Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang cepat membuat dunia menjadi tidak memiliki batas-batas wilayah yang nyata. Penyebaran informasi terjadi dengan sangat cepat dan mudah. Masyarakat moderen di segala usia, hampir sebagian besar memiliki peralatan yang memungkinkan mereka dapat terhubung secara langsung dengan informasi, hiburan dan pengetahuan yang bersumber dari mana saja. Sebagai akibatnya, benturan nilai-nilai lokal dengan nilai-nilai asing atau dari luar tak dapat terhindarkan.

Peribahasa Jawa yang sering muncul melalui *gambar pitutur* punakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong) dalam lukisan kaca memiliki nilai-nilai luhur yang berguna bagi pembentukan karakter, khususnya bagi masyarakat Jawa. *Gambar pitutur* pada lazimnya berisi tentang anjuran dan larangan dalam hidup. Ilustrasi video dari *gambar pitutur* yang ada, dibuat dengan teknik *chroma key (green screen)* sebagai metode penciptaan yang digunakan untuk perwujudannya. Sebagai hasilnya, video kanal tunggal yang merupakan ilustrasi *gambar pitutur* dapat digunakan sebagai medium penyebaran nilai-nilai luhur budaya Jawa di era milenial saat ini.

Kata kunci: *gambar pitutur*, Punakawan, video kanal tunggal, *chroma key*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga Penelitian Artistik ini dapat diselesaikan. Penelitian Artistik dengan judul “*Gambar Pitutur* Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Video Kanal Tunggal” ini dilaksanakan selama kurang lebih tujuh puluh sembilan hari. Dilatarbelakangi oleh ketertarikan pengkarya terhadap teknik kolase yang ada pada wilayah seni rupa, hal tersebut membuka area penjelajahan yang baru bagi medium video untuk menciptakan karakter visual artistik yang menarik. Semoga hasil dari Penelitian Artistik ini dapat bermanfaat dalam pengembangan mutu pendidikan dan memperkaya wawasan dalam dunia seni. Ucapan terimakasih pengkarya haturkan kepada DIPA ISI Surakarta, LPPMPP, dan Rektor ISI Surakarta beserta jajarannya yang telah mengizinkan kami turut berpartisipasi dalam Hibah Penelitian Artistik (Karya Seni) DIPA-BNPB. Selanjutnya terimakasih pengkarya ucapkan kepada rekan-rekan pengajar di Jurusan Seni Media Rekam FSRD ISI Surakarta, dan para mahasiswa yang telah membantu proses penelitian kekaryaan ini. Kepada pihak lain yang belum disebutkan, pengkarya menyampaikan ungkapan terimakasih pula, semoga segala partisipasi dan kerja sama ini dapat menjadi berkah bagi kita semua.

Surakarta, 31 Oktober 2019

Pengkarya

St. Andre Triadiputra, S.Sn, M.Sn.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2. Tujuan Khusus	4
3. Keutamaan Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)	4
4. Hasil yang Ditargetkan	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA/SUMBER PENCIPTAAN	7
1. <i>Gambar Pitutur</i>	7
2. Punakawan	7
3. Seni Video Kanal Tunggal	9
4. Teknik <i>Chroma Key</i> (<i>Green Screen</i> atau <i>Blue Screen</i>).....	11
BAB III. METODE PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)	16
1. Kerangka Pikir Penciptaan	17
2. Teori Fenomenologi Untuk Memahami Problematika Masyarakat dengan <i>Gambar Pitutur</i>	18
3. Tempat Dan Waktu Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)	20
4. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	20
5. Metode Penciptaan	22
6. Proses Pembuatan Karya	24
BAB IV. DESKRIPSI KARYA	32
BAB V. LUARAN KEKARYAAN SENI	35
KEPUSTAKAAN	36
LAMPIRAN	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Contoh gambar pitutur Punakawan dalam bentuk lukisan kaca karya perupa Subandi Giyanto dari Yogyakarta.....	3
Gambar 2.	Efek untuk film seri <i>The Invisible Man</i> (1933), oleh John P. Fulton dari Universal Studio.....	11
Gambar 3.	Hasil komposit Disney pertama yang menggabungkan karakter <i>live action</i> dengan latar belakang kartun.....	12
Gambar 4.	Seorang presenter acara ramalan cuaca berdiri di depan dinding yang berwarna hijau	12
Gambar 5.	Tiga elemen dalam proses <i>chroma key</i>	13
Gambar 6.	Cuplikan adegan film <i>Mary Poppins Returns</i> (2018)	14
Gambar 7.	Bagan proses berkarya	23
Gambar 8.	Naskah adegan gambar pitutur Punakawan	25
Gambar 9.	Penataan cahaya untuk pengambilan gambar dengan teknik <i>chroma key (green screen)</i>	26
Gambar 10.	Penambahan lampu dilakukan sebagai solusi masalah munculnya bayangan pada <i>green screen</i>	26
Gambar 11.	Para pemeran karakter Punakawan merias diri	27
Gambar 12.	Para pemeran karakter Punakawan sedang mengikuti arahan Asisten Sutradara dan <i>blocking</i> serta <i>acting</i>	27
Gambar 13.	Proses pengambilan gambar untuk adegan ilustrasi ungkapan tradisional <i>Aja nggugah macan turu</i>	28
Gambar 14.	Proses pengambilan gambar untuk adegan ilustrasi ungkapan tradisional <i>Aja rebutan kursi</i>	24
Gambar 15.	Proses penyuntingan gambar	29
Gambar 16.	Latar belakang pemandangan 2D dengan referensi lukisan kaca	30
Gambar 17.	Proses penerapan teknik <i>chroma key</i> oleh <i>Animator Artist</i> dengan menggunakan software Adobe After Effects	30
Gambar 18.	Proses perekaman instrumen alat musik dan pembuatan musik	31
Gambar 19.	Cuplikan gambar untuk adegan cerita dari video <i>Aja nggugah macan turu</i>	33
Gambar 20.	Cuplikan gambar untuk adegan cerita dari video <i>Aja rebutan kursi</i>	34

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di sekitar masyarakat pada saat ini berkembang dengan pesat sekali. Berbagai macam peralatan yang diciptakan manusia, semakin memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi, hiburan dan juga pengetahuan. Mereka hadir di tengah-tengah kehidupan sehari-hari, muncul secara cepat dan jika sudah usang, menghilang tanpa disadari oleh masyarakat.

Kehadiran peralatan hasil perkembangan teknologi dengan harga yang semakin terjangkau oleh masyarakat, tentunya memberikan pengaruh yang beraneka macam, baik itu pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Ketika hampir sebagian besar warga masyarakat dunia sekarang dapat terhubung melalui peralatan yang ada di dalam genggaman tangan masing-masing, warga dunia sudah tidak mengenal batas-batas fisik lagi. Persebaran informasi di seluruh dunia saat ini terjadi dengan mudah dan cepat, sehingga mendorong terjadinya sebuah proses globalisasi di berbagai aspek kehidupan masyarakat. Dengan adanya globalisasi, terjadi proses benturan antar nilai, peleburan nilai, hingga bahkan tergerusnya nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat. Menurut Marzuki & Feriandi (2016: 193-206), pada saat ini masyarakat terutama anak muda, mulai meninggalkan ajaran-ajaran atau pedoman-pedoman yang mengajarkan bagaimana sebaiknya manusia hidup dan bertindak di dalam kehidupan bermasyarakat.

Berbagai macam bentuk tayangan gambar diam maupun audiovisual, permainan dengan konten kekerasan, seksual, dan tidak sesuai dengan budaya lokal, kini dengan mudah dapat diakses oleh siapa saja. Sebuah hasil penelitian yang telah dilakukan Santrock (2011: 269) menjelaskan bahwa tindakan agresif dipicu karena orang menganggap tindakan kekerasan adalah sebuah hal yang biasa pada saat ini. Dalam keseharian kita, sering terdengar berbagai bentuk kekerasan dilakukan oleh masyarakat. Sebagai contoh, bagaimana warga dengan mudah menghukum seorang pencuri yang tertangkap dan kemudian membakarnya beramai-ramai. Seorang ibu tega membunuh anaknya, hanya gara-gara si anak menangis terus menerus karena meminta sebuah mainan. Sekelompok siswa

menganiaya temannya hingga nyaris tewas, hanya gara-gara si korban tidak mau memenuhi permintaan mereka. Sungguh sebuah fenomena kehidupan sehari-hari di masyarakat yang sangat memprihatinkan.

Adanya berbagai macam contoh kasus tersebut cukup menjelaskan bahwa saat ini terjadi pergeseran dan bahkan bisa disebut sebagai kemerosotan nilai-nilai moral yang ada dan dijunjung tinggi oleh masyarakat Indonesia. Untuk itu, Indonesia sebagai bangsa dan negara yang kaya dengan berbagai macam tradisi dan budayanya, hendaknya memanfaatkan kekayaan budayanya sendiri untuk menangkal segala pengaruh negatif yang merupakan dampak dari perkembangan teknologi dan globalisasi.

Pada jaman yang semakin maju ini, nilai-nilai budaya lokal dapat menjadi sebuah alternatif pedoman hidup manusia moderen. Nilai-nilai budaya lokal itu dapat digunakan untuk menyaring guna penyesuaian dengan nilai-nilai baru atau dari luar agar tidak bertentangan dengan kepribadian bangsa. Nilai-nilai budaya lokal itu dapat juga digunakan untuk dan menjaga keharmonisan hubungan manusia baik itu dengan Tuhan, sesama, dan bahkan dengan alam di sekitarnya.

Masyarakat Indonesia memiliki salah satu kekayaan budaya yang cukup penting, yaitu peribahasa. Nilai-nilai kehidupan yang merupakan cerminan masyarakat, terkandung di dalam sebuah peribahasa. Sifat, perilaku, dan keadaan suatu masyarakat tergambar di dalamnya (Huda, 2013:178). Selain itu, peribahasa berfungsi sebagai alat kontrol untuk menjaga keharmonisan hubungan sosial. Keharmonisan hubungan sosial akan terjaga karena di dalam peribahasa mengandung etika. Sukardi (2010: 96-102) melalui tulisannya menyatakan bahwa masyarakat Indonesia, khususnya Jawa, lebih suka menyampaikan maksud atau isi hati dengan cara tidak langsung atau kiasan. Cara penyampaian ke orang lain dengan cara demikian, tidak akan menyinggung perasaan orang yang bersangkutan dan justru akan menimbulkan suasana menjadi lebih akrab.

Peribahasa sebagai ungkapan tradisional merupakan kristalisasi kebudayaan Jawa. Ungkapan tradisional meliputi *paribasan*, *bebasan*, dan *saloka* (Sukadaryanto, 2001: 98). Nilai-nilai yang terkandung dalam ungkapan tradisional merupakan konsepsi-konsepsi yang hidup dalam alam pikiran masyarakat dan dianggap amat mulia karena nilai-nilai itu juga dianggap dapat menjadi penuntun dalam bersikap, berkata, dan berperilaku (Sartini, 2009: 4). Ajaran dan nilai-nilai luhur tersebut secara tradisional menjadi panutan bagi masyarakat Jawa. Melalui ungkapan Jawa seperti *aja dumeh* (jangan mentang-mentang), *mikul dhuwur mendhem jero* (meninggikan atau menonjolkan kelebihan serta kebaikan orang tua dan menutupi kekurangan atau keburukan orang tua), pengembangan sikap positif dan nilai-nilai

adiluhung memungkinkan untuk dapat diwujudkan.

Gambar pitutur Punakawan (Semar, Gareng, Petruk dan Bagong) yang muncul dalam lukisan-lukisan kaca tradisional dan populer di masyarakat Jawa, sering memuat berbagai ungkapan tradisional yang berisikan muatan tentang ajaran hidup maupun larangan dalam hidup. Diah Tutuka Suryandaru dalam *Gambar Pitutur: Komik Panakawan* menyampaikan, dalam teks budaya tradisi Indonesia, tokoh-tokoh Punakawan, atau abdi-abdi dari para penguasa, selalu membawa warna penting. Di samping fungsinya sebagai penghibur, tidak jarang mereka membawa peran penting dan menentukan. Kehadiran mereka juga sering dianggap sebagai representasi wong cilik atau rakyat kebanyakan. Karena itu, para Punakawan sering menjadi sumber inspirasi rakyat untuk mengidentifikasi diri. Adalah menjadi kewajaran, jikalau perkataan dan perbuatan para tokoh Punakawan sebagai abdi maupun diri sendiri, menjadi sumber inspirasi nilai hidup, bahkan sumber panutan dalam berpikir dan bertindak. Tokoh Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong sudah sangat biasa dipinjam untuk menyampaikan pesan-pesan kehidupan, nasihat hidup penuh kebajikan (2015: vi).



Gambar 1. Contoh *gambar pitutur* Punakawan dalam bentuk lukisan kaca karya perupa Subandi Giyanto dari Yogyakarta, dengan ungkapan tradisional (dapat berupa *paribasan*, *bebasan*, dan *saloka*) yang berisikan larangan dan anjuran dalam hidup

Kehadiran para Punakawan membuka ruang edukasi yang mencakup dan selaras dengan nilai-nilai kearifan masyarakat. Soehardi (2002: 47-53) mengemukakan bahwa nilai-nilai budaya yang tercantum dalam idiom-idiom ungkapan Jawa dan dongeng dapat menyumbang terbentuknya jati diri bangsa atau identitas bangsa Indonesia dalam wacana globalisasi hubungan antar bangsa di dunia.

2. Tujuan Khusus

Tujuan dari penciptaan seni video kanal tunggal ini adalah menjadi sarana komunikasi sebagai bentuk upaya untuk membangun gagasan atau imajinasi peneliti, sehingga masyarakat penikmat dapat memahaminya dan memperoleh pengalaman baru dalam mengamati karya seni tersebut. Harapannya, video kanal tunggal yang dihasilkan bisa menjadi bahan pendidikan karakter bagi masyarakat luas pada umumnya, khususnya bagi masyarakat Jawa, yang di era globalisasi ini justru semakin terjauhkan dari nilai-nilai budaya luhur mereka yang telah ada sejak jaman nenek moyang mereka dulu. Ungkapan tradisional yang muncul dan diilustrasikan secara visual, diharapkan bisa dijadikan bahan refleksi diri bagi penikmat seni video guna terus memegang teguh nilai-nilai luhur yang sudah mereka miliki dan menyebarluaskan nilai-nilai kebaikan yang terkandung di dalamnya.

3. Keutamaan Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)

Gambar pitutur Punakawan yang merupakan warisan budaya lokal, menarik perhatian peneliti untuk lebih jauh mempelajari nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam *gambar pitutur* Punakawan dengan *paribasan*, *bebasan*, atau *saloka* sebagai ungkapan tradisional yang berisikan muatan tentang ajaran hidup maupun larangan dalam hidup menyimpan banyak potensi dan manfaat bagi pembentukan karakter seseorang. Pentingnya membuat penelitian artistik (penciptaan seni) didasari akan aspek kontekstual penting tersebut. Adapun Thomas Wiyasa Bratawijaya dalam bukunya yang berjudul *Mengungkap dan Mengenal Budaya Jawa* (1997) telah mencatat beberapa contoh *paribasan* sebagai ungkapan tradisional yang memiliki nilai luhur adalah sebagai berikut:

a. *Aja Dumeh*

Aja dumeh bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia lebih kurang artinya adalah jangan sok. Pengertian *aja dumeh* adalah suatu sikap seseorang yang mendorong untuk berbuat sewenang-wenangnya menurut kehendak sendiri, sehingga lupa diri. Hal ini karena dipengaruhi oleh mumpung berkuasa sehingga dapat memperlihatkan sayalah yang berkuasa. Ungkapan itu meng-ingatkan kepada kita jangan sekali-kali berperilaku *aja dumeh* tersebut. Seperti telah kita uraikan di muka bahwa orang Jawa selalu berusaha jangan sampai kelihatan melebihi orang lain. Bila kita menjadi pemimpin perlu

menghindari sikap *aja dumeh* agar kepemimpinan kita tidak goyah. Masyarakat Jawa dididik supaya jangan mengecewakan dan menyakiti hati orang lain, karena adanya pergantian nasib ke arah yang lebih baik sehingga orang Jawa jangan sampai *keweleh* artinya dipermalukan. Oleh karena itu orang Jawa ingin selalu mawas diri yaitu ingin mengetahui kekurangan dan kelemahan dirinya. Agar jangan sampai *keweleh* maka orang Jawa menghindari dari sikap *aja dumeh* dengan cara suka menolong, membantu dan dapat memahami perasaan orang lain atau empati.

b. *Tepa Selira*

Tepa selira dapat diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia menjadi tenggang rasa. *Tepa selira* merupakan perilaku seseorang yang mampu memahami perasaan orang lain. Dengan demikian orang yang mempunyai *tepa selira* tidak akan bertindak sewenang-wenang jika ia menjadi pemimpin. Pada dasarnya seseorang yang mempunyai *tepa selira* adalah orang yang tidak cepat-cepat mengambil kesimpulan untuk menyalahkan orang lain. *Tepa selira* dapat diartikan pula setiap orang menghormati hak-hak azasi manusia dan menghormati pendapat orang lain.

c. *Mawas Diri*

Mawas diri adalah memeriksa di dalam hati nurani, apakah tindakan yang dilakukan sudah benar sesuai dengan norma-norma dan tata nilai, ataukah belum. Masyarakat Jawa senang menjalankan *mawas diri* dan berusaha untuk selalu menjadi pedoman cara bertindak guna mendapat jawaban atas persoalan yang dihadapinya. Hal ini diperlukan agar mengatasi masalah tidak salah langkah. Masyarakat Jawa atau orang Jawa selalu bertindak secara moral dapat dibenarkan dan dapat dipertanggungjawabkan. Jalan yang ditempuh adalah dengan penuh pertimbangan dengan cara menganalisis lebih mendalam berdasarkan hati nurani.

d. *Mikul Dhuwur, Mendhem Jero*

Ungkapan ini harus ditujukan kepada anak-anak atau para remaja terutama masyarakat Jawa. *Mendhem jero* artinya menutupi lubang sedalam-dalamnya dengan tanah yang telah digali, *mikul dhuwur* artinya *mikul* = memikul; *dhuwur* = atas. Maksud ungkapan tersebut adalah sebagai anak atau generasi penerus, harus melupakan atau melenyapkan keburukan, kejelekan atau kesalahan orangtua. Apalagi orangtua kita yang sudah meninggal dunia. Bagi orang Jawa, tidak baik mengungkit-ungkit atau mengungkapkan keburukan orang tua dan saudara yang sudah meninggal. Yang perlu dikenang adalah jasa mereka. Orang tua kita merupakan sarana Tuhan agar kita ada di dunia ini. Sedangkan makna dari *mikul dhuwur* atau memikul sampai di atas adalah sebagai generasi muda perlu menjunjung

nama baik orang tua dengan menghindarkan diri dari perbuatan tercela.

e. *Jer Basuki Mawa Beya*

Arti ungkapan tersebut di atas adalah bila kita ingin berhasil, perlu dan harus mengeluarkan biaya, agar kita berhasil dalam segala usaha. Bagi masyarakat Jawa adalah wajar bila harus mengeluarkan uang. Hakikat dari ungkapan *Jer Basuki Mawa Beya* adalah, segala sesuatu yang kita cita-citakan harus disertai dengan usaha sungguh-sungguh, di samping diperlukan biaya sehubungan dengan hal tersebut. Orang Jawa tidak sayang untuk mengeluarkan uang, asal apa yang dimaksudkan dapat terwujud, meskipun uang itu diperoleh dengan cara menjual apa saja yang dimilikinya atau dengan meminjam uang yang disertai bunga tinggi.

f. *Ajining Dhiri Saka Obahing Lathi*

Ungkapan ini sudah jarang didengar, dan sudah banyak yang melupakan. Arti dari ungkapan itu adalah harga diri seseorang itu tergantung dari apa yang dikatakannya. Maksudnya, apa yang diucapkan melalui bibir perlu dipertimbangkan baik-baik. Bila kita berbicara melalui gerakan bibir harus dengan kata-kata yang sopan, hormat dan dapat menyenangkan orang lain. Yang jelas, orang akan dihargai karena ucapannya yang baik dan konsekuen, yaitu apa yang diucapkan harus dilaksanakan.

4. Hasil yang Ditargetkan

Penciptaan seni ini mentargetkan beberapa target, yaitu target pertama adalah menghasilkan karya video kanal tunggal. Target kedua, hasil penciptaan seni video ini ditulis pada jurnal ilmiah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA/SUMBER PENCIPTAAN

1. *Gambar Pitutur*

Menurut Purwadmadi (2005: viii) *gambar pitutur* atau yang dalam bahasa Indonesiannya dapat dipahami sebagai nasihat bergambar, sejatinya adalah gambar ilustrasi untuk sebuah rangkaian pernyataan nasihat dengan kalimat khidmat. Bentuk perwujudan karya yang umum digunakan oleh seniman untuk penyampaiannya adalah lukisan kaca, yang dapat dijumpai di daerah seperti Cirebon, Kedu, Yogyakarta, Surakarta dan Jawa Timur. Lukis kaca sendiri terdiri dari gaya klasik dan modern dengan tema-tema lukisannya yang sangat beragam. Tema pada lukisan kaca klasik di antaranya adalah cerita pewayangan yaitu Ramayana dan Mahabrata, cerita perang Barathayudha, Punokawan, dan cerita bertema religi berupa tulisan kaligrafi dan cerita rakyat seperti Joko Tingkir. Sedangkan tema-tema pada lukis kaca modern tidak jauh berbeda dengan tema klasik namun lebih beragam, seperti pemandangan, ekspresi wajah dan lainnya.

Gambar pitutur dalam tradisi masyarakat Jawa mempunyai tujuan untuk melestarikan ajaran hidup yang mewujud melalui susunan kata dan atau kalimat bijak, didukung oleh ilustrasi gambar sesuai dengan susunan kata dan atau kalimat yang disampaikan. Kata dan atau kalimat itu adalah bagian dari warisan penting dari para leluhur, nenek moyang. Tidak hanya bernilai sebagai ajaran (setidaknya anjuran), tetapi juga memiliki kaitan erat dengan falsafah dan pandangan hidup masyarakat.

Perwujudan *gambar pitutur* sering menggunakan figur Punokawan dalam penyampaiannya. Figur Punokawan menjadi subjek penterjemah pesan-pesan kearifan lokal masyarakat Jawa dalam berbagai adegan, dengan Semar, Gareng, Petruk, atau Bagong sebagai aktor-aktor sesuai adegan dari *gambar pitutur* yang disampaikan.

2. **Punokawan**

Dalam dunia tokoh pewayangan, menurut Bayu Wicaksono (2013: 16) terdapat beberapa nama yang sudah tidak asing bagi para penggemar wayang, diantaranya ada Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Bilung dan Togog. Keenam tokoh tersebut adalah

tokoh Punokawan yang ada di dunia pewayangan, dan dari mereka terdapat perwatakan yang baik dan buruk sebagai cermin kehidupan manusia.

Menurut Sumukti (2005: 67), pengertian Punokawan menurut pedhalangan terdiri dari *pana* yang berarti cerdik, pandai, cerdas, dan kawan yang berarti teman atau pamong yang cerdik dapat dipercaya, dan cermat. Dengan kata lain, menurut pedhalangan, Punokawan adalah pamong/orang kepercayaan yang *tanggap ing sasmito lan limpat ing grahito*, yang dapat memberi pitutur terhadap segala sesuatu yang baik dan buruk. Sumukti (2005: 66) menyatakan:

Penyampaian nilai-nilai ajaran perikehidupan yang sering kali sesuai cocok dengan segala situasi kondisi masyarakat adalah melalui adegan yang ditampilkan para tokoh punokawan yang penuh dengan kejenakaan sehingga dapat disesuaikan dengan kehidupan sekarang. Punokawan membuka kesempatan yang santai untuk mengemukakan hal-hal yang lucu, sampai pada masalah yang bersifat skandal yang terjadi di suatu desa atau tempat bahkan yang merupakan kritik pedas dalam bentuk humor yang bersangkutan dengan peristiwa politik.

Menurut fungsinya Punokawan dapat digolongkan menjadi dua kelompok, yang masing-masing kelompok memiliki kekhasan tersendiri. Kelompok pertama adalah tokoh Punokawan yang biasa sebagai *abdi pendherek* (abdi pengiring) para ksatria yang umumnya berbudi luhur dan berwatak ksatria. Punokawan golongan “kanan” ini antara lain Semar Badranaya, Nala Gareng, Petruk Kantong Bolong dan Bagong.

Sedangkan Punokawan golongan “kiri” jumlahnya tidak banyak, pada umumnya sebagai *pendherek* yang berwatak angkara murka. Tokoh Punokawan ini adalah Togog Tejamantri dan Bilung Sarawi. Perwatakannya antara lain palsu, pengkhianat, perusak dan pembohong yang hanya mementingkan kebutuhannya sendiri.

Adapun rincian karakter sifat dari Punokawan adalah sebagai berikut:

a. Semar

Semar memiliki watak mengasihi sesama, rendah hati, tidak lupa diri karena kelebihan yang ada pada dirinya. Sehingga, watak Semar patut dicontoh dan diterapkan dalam kehidupan.

b. Gareng

Gareng memiliki watak tidak suka mengambil hak orang lain, berhati-hati dalam melangkah, selalu mengeluarkan aura yang positif, dan selalu ceria dan gembira.

c. Petruk

Petruk merupakan tokoh pewayangan paling berbeda dengan yang lainnya karena memiliki watak humoris yang dimilikinya, pandai berbicara, menarik perhatian, bermuka manis dan nakal. Petruk juga salah satu tokoh pewayangan yang paling digemari oleh masyarakat.

d. Bagong

Bagong adalah tokoh pewayangan yang humoris dan suka bertingkah bodoh kepada temannya, dengan sedikit agak lancang. Namun di balik itu, Bagong merupakan tokoh yang menyenangkan, sederhana dan tidak kagum pada kehidupan.

3. Seni Video Kanal Tunggal

Video yang merupakan medium penyampai gagasan pilihan peneliti, adalah media yang mampu mengeluarkan citra dan suara. Ia memiliki tiga karakter utama yaitu, *showing (live, real time, secara langsung)*, *recording* (dapat berfungsi merekam & mengabadikan waktu kejadian yang sedang berlangsung), dan *editing* dimana kita bisa mengintervensi keadaan, yaitu hasil rekaman. Penggunaan salah satu dari ketiga karakter di atas ke dalam seni video sudah bisa menghasilkan sebuah karya. Dalam hal ini penggunaan video dengan cara konvensional sudah tidak perlu lagi untuk dilakukan.

Sebagai anak kandung teknologi, video dengan cepat memberikan alternatif pilihan bagi seniman guna mengekspresikan gagasan-gagasan mereka. Maka lahirlah seni video pada awal tahun 1960an. Karya seni video merupakan integrasi antara seni rupa dengan media video. Perangkat-perangkat seperti monitor TV, pemutar video, komputer, perangkat penguat suara, termasuk di dalamnya.

Agung Hujatnikajenong (2006:10) menyatakan bahwa seni video dikaitkan dengan istilah *new media art*, atau seni media baru. Beberapa penulis menggunakan istilah ini untuk mengidentifikasikan berbagai kecenderungan praktek seni yang berbasis teknologi seperti kamera (foto, video, film), komputer, internet, *video synthesizer*, *LCD projector* dan lain-lain beserta perangkat lunak turunannya. Pada beberapa saat sebelumnya dikenal sebagai seni multi media, namun dalam perkembangannya muncul istilah intermedia yang lalu dispesifikkan lagi sebagai *media art*, *electronic art*, *computer art*, dan *video art*.

Menurut Krisna Murti (Darmawan, 2006:25) seni video digolongkan sebagai

salah satu seni media baru. Yang di Indonesia sendiri seni media baru sebagai seni, baru dikenal sejak tahun 1990. Perkembangan teknologi yang pesat di awal tahun 2000 dan harga peralatan video yang semakin terjangkau, membantu lahirnya banyak seniman muda dengan latar belakang disiplin ilmu yang bermacam-macam. Kantong-kantong komunitas video seperti Ruang Rupa, Bandung Centre for New Media Art, Geber Modus Operandi, Jompot, Venzha, dan lain-lain tumbuh subur.

Berbeda dengan lukisan dan foto, medium video memberi kemungkinan kepada seniman untuk mengeksplorasi gerak. Masih sama dengan medium lukisan dan foto, prinsip mengenai komposisi, warna, ruang dan bentuk tetaplah ada. Artinya bahwa hal ini menuntut kepada seniman untuk mempunyai kesadaran estetis tertentu guna penciptaan karyanya.

Konsep seni video tidak terikat dengan waktu, yang berarti karya seni video bisa menggunakan teknik pengulangan atau yang biasa disebut *looping*. Konsep ini diperkenalkan oleh Lev Manovich yang menyatakan bahwa pengulangan sekuen atau durasi utuh akan menghasilkan narasi yang baru (Krisna Murti, 2009:186). Seni video yang penayangannya diulang-ulang, *looping*, menciptakan pengalaman mental berjenjang yang mana strategi dan cara tersebut sudah lazim digunakan pada iklan televisi. *Looping* atau pengulangan pertama pada iklan di televisi akan memberi kesan. Kedua akan memberikan informasi. Ketiga, memberi pengalaman. Keempat, membuat larut dalam situasi, dan seterusnya.

Penyajian seni video tidak bergantung pada tempat-tempat pemutaran tradisional seperti teater atau bioskop untuk menayangkannya. Dalam penyajiannya sendiri, seni video bisa dikenali melalui dua macam penyajian yang sudah lazim. Adapun cara penyajiannya sendiri terdiri dari:

- a. *Single channel* atau sering disebut dengan video kanal tunggal. Disebut *single channel* apabila ia dalam penyajiannya meniru gagasan televisi, dimana video disunting dan ditayangkan sebagai gambar tunggal.
- b. Instalasi, jika penayangannya dikombinasikan dengan elemen media lainnya sebagai penunjang, misalnya patung.

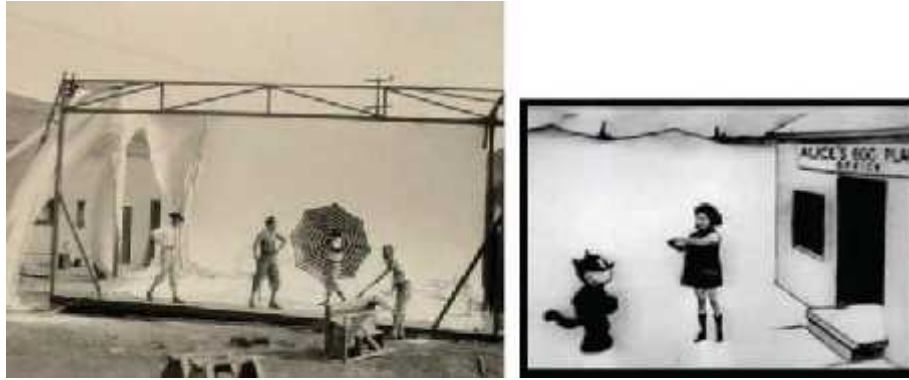
4. Teknik *Chroma Key* (*Green Screen* atau *Blue Screen*)

Sejarah teknik penggabungan dua gambar menjadi satu di dunia film diawali oleh Frank Williams, yang menggunakan proses *black-backing matting*, yang ia patenkan pada 1918. Proses tersebut mengharuskan aktor yang ada sebagai latar depan untuk berakting di depan latar belakang yang berwarna hitam dan hasil rekaman adegan film tersebut kemudian disalin ke film kontras tinggi, bolak-balik, sampai latar belakang menjadi jelas dan hanya bayangan hitam yang tersisa di permukaan film. Proses ini digunakan dalam banyak film bisu bergenre aksi dan terus digunakan hingga tahun 1930-an untuk seperti dalam film seri *The Invisible Man*.



Gambar 2. Pada tahun 1933, John P. Fulton dari Universal Studio menggunakan efek untuk film seri *The Invisible Man*, yang membuat penonton dari generasi ke generasi terpesona, sebab teknologi yang ia gunakan sangat futuristik dan berada jauh di depan pada masa itu. (Sumber: Jeff Foster, 2010. *The Green Screen Handbook*, Indianapolis: Wiley Publishing. Hal. 4)

Selanjutnya, Walt Disney bereksperimen pada tahun 1920 dengan membuat film seri kartun dengan judul *Alice Comedy*. Film ini adalah film pendek yang menggunakan cuplikan gambar aktris hasil *shooting* dengan latar belakang yang berwarna putih. Kemudian film ini dijalankan melalui kamera animasi untuk kedua kalinya, untuk mengekspos karakter dan latar belakang yang berbentuk animasi. Beberapa adegan dilakukan frame demi frame dari serangkaian gambar diam untuk mendapatkan interaksi lebih dekat dengan aktris dan karakter animasi.



Gambar 3. Gambar di atas menunjukkan hasil komposit Disney pertama, yang menggabungkan cuplikan film langsung yaitu sang karakter dengan latar belakang kartun. (Sumber: Jeff Foster, 2010. *The Green Screen Handbook*, Indianapolis: Wiley Publishing. Hal. 5)

Teknik *chroma key* sendiri pengertiannya adalah teknik untuk menggabungkan dua gambar secara bersama-sama di mana warna (biasanya warna biru atau hijau) dari satu gambar dihapus (atau dibuat transparan) dengan tujuan untuk memunculkan gambar lain di belakangnya. Teknik ini juga disebut sebagai *color keying*, *Color Separation Overlay* (CSO; diawali oleh stasiun televisi BBC), *greenscreen*, dan *bluescreen*. Teknik ini oleh stasiun televisi biasanya digunakan untuk siaran ramalan cuaca, di mana presenter tampak berdiri di depan sebuah peta yang besar, tetapi sebenarnya di studio tersebut latar belakang si presenter hanyalah dinding besar yang berwarna biru atau hijau saja.



Gambar 4. Seorang presenter acara ramalan cuaca berdiri di depan dinding berwarna hijau. Di saat yang sama, layar monitor memunculkan hasil akhir gambar presenter digabungkan dengan peta. (Sumber: <https://www.thoughtco.com/how-to-become-a-meteorologist-3443622>, diakses 25 Oktober

2019)

Warna biru atau hijau digunakan sebagai warna latar belakang dalam teknik *chroma key* karena kedua warna tersebut dianggap sebagai warna yang tidak sama dengan warna kulit. Karena perbedaan antara warna biru atau hijau dengan warna kulit sangat jelas, sehingga memudahkan untuk memilih warna tanpa khawatir ada bagian dari presenter atau aktor yang masuk dalam proses pemilihan objek atau warna. Seluruh pilihan warna biru atau hijau kemudian digantikan dengan gambar lain sebagai latar belakang.

Di dunia industri film, proses menggantikan latar belakang yang berwarna biru atau hijau dengan adegan yang dihasilkan komputer atau *shooting* terpisah, dilakukan selama tahap pasca produksi. Pemilihan latar belakang yang berwarna biru atau hijau terutama tergantung pada efek yang diperlukan dan warna apa yang dikenakan oleh aktor. Hal ini membuat proses pasca produksi menjadi lebih mudah dalam memisahkan aktor dari latar belakang. Hasil akhir dari proses yang dilakukan adalah bahwa dalam film terlihat aktor seolah berada di tempat lain, bukan di dalam studio.

Proses *chroma key* terutama terdiri dari tiga elemen: subjek latar depan, latar belakang yang berwarna hijau atau biru, dan latar belakang target tempat aktor atau presenter hendak dikomposisikan. Perkembangan teknologi komputer yang ada pada saat ini, baik *hardware* maupun *software* sangatlah mendukung sehingga proses *chroma key* bisa dilakukan dengan lebih mudah.



Gambar 5. Tiga elemen dalam proses *chroma key* yang terdiri dari subjek latar depan, latar belakang yang berwarna hijau, dan latar belakang target tempat aktor atau presenter dikomposisikan. (Sumber: Jeff Foster, 2010. *The Green Screen Handbook*, Indianapolis: Wiley Publishing. Hal. 14)

Proses *chroma key* saat ini banyak digunakan dalam industri audiovisual karena ia lebih murah untuk dilaksanakan dibandingkan dengan jika harus memotret atau

shooting di lokasi yang mahal, jauh atau tidak dapat diakses. Hal ini juga dapat dilakukan secara *real time*, sehingga ideal untuk program-program di stasiun televisi yang disiarkan secara *live* atau acara hiburan yang lain.

Saat ini seni video telah menuju arah lintas disiplin seni. Sering kali pengkarya menjumpai karya seni video yang di dalam penyajiannya menggabungkan seni video dengan seni teater, tari, musik, lukis, patung dan lain sebagainya. Perkembangan teknologi pun saat ini semakin memperluas dan mendukung ide baru penyampaian seni video khususnya seni video kanal tunggal. Untuk referensi visual perwujudan teknik *chroma key*, salah satu adegan dalam film *Mary Poppins Returns* (2018) yang disutradarai oleh Rob Marshall dan diproduksi oleh Walt Disney Pictures menjadi referensi penulis dalam proses kreatif perwujudan karya.



Gambar 6. Cuplikan adegan film *Mary Poppins Returns* (2018) yang disutradarai oleh Rob Marshall dan diproduksi oleh Walt Disney Pictures, menggunakan *live action* aktor yang digabungkan dengan animasi dua dimensi.

(Sumber: <https://www.syfy.com/syfywire/mary-poppins-returns-revives-old-school-disney-animation-and-makes-us-want-more>, diakses 25 Oktober 2019)

Melalui cuplikan *still image* adegan film di atas, dapat dilihat bagaimana Rob Marshall menggunakan teknik *chroma key* guna menyampaikan dan mengeksekusi gagasannya. Sebuah adegan film *Mary Poppins Returns* menyajikan bagaimana latar belakang yang merupakan gambar animasi dua dimensi dipadukan dengan karakter-karakter *live action* yang diperankan oleh aktor dan aktris film tersebut. Meskipun adegan yang menggunakan teknik *chroma key* dipadu dengan latar belakang animasi dua dimensi hanya sebagian kecil dari film tersebut, Rob Marshall berhasil menampilkan ide bagaimana cerita tentang Mary Poppins si pengasuh ajaib, membantu Michael Banks dan anak-anaknya melalui masa sulit dalam hidup mereka. Teknik

chroma key memungkinkan sutradara mengemukakan ide-ide kreatif nan imajinatif, dunia rekaan yang tidak mungkin ada dalam kehidupan sehari-hari menjadi mungkin untuk diwujudkan ke dalam film. Warna-warna yang lembut seperti sebuah gambar cat air, berhasil menjadi latar adegan imajinatif film dengan baik.



BAB III

METODE PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)

Sebelum memulai penggarapan karya seni video ini, pengkarya memerlukan metode yang akan digunakan dalam penciptaan karya seni. Tentunya metode penciptaan ini dibagi menjadi beberapa tahap. Berawal dari ketertarikan terhadap situasi sosial masyarakat, bahwa pada saat ini menurut pengkarya masyarakat kurang memegang teguh nilai-nilai tradisi khususnya nilai tradisi Jawa yang merupakan warisan leluhur, padahal sebenarnya sudah ada sejak dahulu kala. Problematika sosial dengan mudah muncul karena dipengaruhi aktifitas, tindakan, dan perilaku manusia yang semakin *mobile* dan dinamis pada saat ini, terlebih dipicu dengan maraknya perkembangan teknologi yang ada.

Ungkapan tradisional di kebudayaan Jawa sudah ada sejak dahulu kala. Ungkapan tradisional yang meliputi *paribasan*, *bebasan*, dan *saloka* pada dasarnya dapat digunakan untuk menjadi penuntun bagi seseorang dalam bersikap, berkata, dan berperilaku. Permasalahan sosial masyarakat dan adanya nilai-nilai tradisi yang sudah ada sejak dahulu kala, memicu keinginan dari pengkarya untuk dapat mewujudkannya menjadi sebuah karya seni video. Pengkarya mencoba bertanya terhadap diri pengkarya sendiri secara berulang-ulang, dengan pertanyaan sekitar tema utama. Hal ini perlu dilakukan pada awal proses guna menguji ketertarikan pengkarya terhadap tema dan mencoba untuk meningkatkan daya kritis pengkarya terhadap tema yang akan dieksekusi menjadi karya seni video.

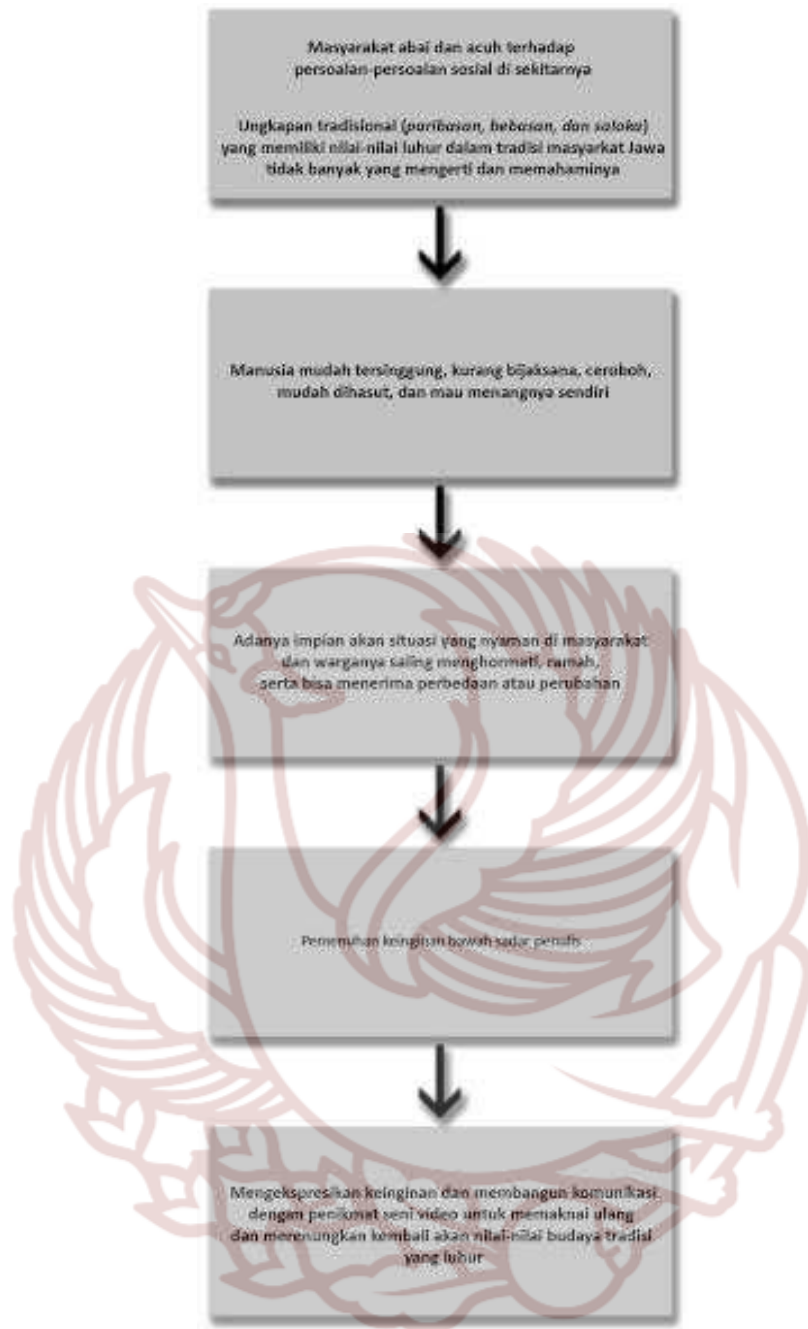
Media video bisa digunakan untuk menjadi sarana pengkarya untuk mengajak para penikmatnya merenungkan kembali nilai-nilai kehidupan yang ada. Masyarakat pada saat ini sangat akrab dan dekat dengan media audiovisual, apalagi teknologi yang ada seperti *mobile phone*, komputer tablet, dan laptop sekarang berada dalam genggam tangan mereka masing-masing. Media video merupakan salah satu pilihan media untuk berkomunikasi. Ia dapat menyajikan imaji gambar gerak yang dapat membuat orang sedih, gembira, tertawa, berpikir, bersimpati, hingga merenungkannya lebih lanjut. Media video bisa merekam peristiwa, aksi, mengekspresikan pendapat dan pikiran atas fenomena yang terjadi di depan kita,

lalu menggambarkannya kembali melalui gambar gerak, simbol, dan metafor yang dipilih. Karena media video juga memiliki fungsi untuk mengkomunikasikan pesan, maka hasil karya sebuah seni video yang disajikan hendaknya bisa dipahami lalu diapresiasi dengan mudah oleh orang-orang yang menikmatinya.

Perwujudan sebuah karya seni tidak dapat dilepaskan dari cita rasa pribadi penciptanya, yaitu keinginan subyektif yang menjadikan karya mempunyai suatu semacam keunikan atau nilai khas sebagai cerminan jiwa senimannya. Dalam penciptaan karya seni video ini, pengkarya melakukan observasi terhadap *gambar pitutur*, lukisan kaca, dan ungkapan tradisional masyarakat Jawa, yang menurut hemat pengkarya merupakan karya seni dan nilai-nilai tradisi yang perlu mendapat perhatian khusus. Di dunia yang semakin tidak mengenal batas-batas wilayah geografis sehingga nilai-nilai budaya asing dengan mudah masuk namun kemudian sering disalahartikan oleh masyarakat, karya video ini menjadi penting sebagai bahan refleksi dan renungan bersama.

1. Kerangka Pikir Penciptaan

Ide merupakan tahap awal dalam proses penciptaan karya seni. Ada latar belakang yang mendasarinya dan pengalaman hidup turut berperan mempengaruhi munculnya sebuah ide. Persinggungan-persinggungan dengan gejala dan fenomena secara langsung menjadi faktor utama munculnya ide. Dalam penciptaan karya seni videografi ini, ide yang pengkarya miliki muncul dari rasa keinginan untuk merenungkan kembali bagaimana nilai-nilai di masyarakat Jawa khususnya, budaya luhur warisan nenek moyang yang telah ada sejak dahulu kala, kini justru semakin jauh dari masyarakat itu sendiri, khususnya generasi mudanya.



2. Teori Fenomenologi untuk Memahami Problematika Masyarakat dengan *Gambar Pitutur*

Fenomena persoalan sosial yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari yang semakin lama pengkarya rasakan semakin sulit untuk dipahami, menurut pengkarya bisa didalami lebih lanjut dengan memahami teori fenomenologi. Konsekuensi setelah melihat fenomena adalah berpikir, untuk menghasilkan apa saja yang dialami secara kenyataan. Fenomenologi sesungguhnya mengharap

manusia untuk melihat dengan cara baru mengenai aspek- aspek kehidupannya.

Menurut Alfred Schutz (1899-1959), fenomenologi adalah studi tentang pengetahuan yang datang dari kesadaran atau cara kita memahami sebuah obyek atau peristiwa melalui pengalaman sadar tentang obyek atau peristiwa tersebut. Sebuah fenomena adalah penampilan sebuah obyek, peristiwa atau kondisi dalam persepsi seseorang, jadi bersifat subjektif. Bagi Shultz dan pemahaman kaum fenomenologis, tugas utama analisis fenomenologis adalah merekonstruksi dunia kehidupan manusia “sebenarnya” dalam bentuk yang mereka sendiri alami. Realitas dunia tersebut bersifat intersubjektif dalam arti bahwa sebagai anggota masyarakat berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka melakukan interaksi atau komunikasi (Mulyana, 2008 : 63).

Dalam *The Phenomenology of Social World* (1967:7), teori fenomenologi Schutz juga mengemukakan bahwa orang secara aktif akan menginterpretasikan pengalamannya dengan memberi tanda dan arti tentang apa yang mereka lihat dan rasakan. Interpretasi merupakan proses aktif dalam menandai dan mengartikan tentang sesuatu yang diamati, seperti bacaan, tindakan atau situasi bahkan pengalaman apapun. Secara lebih lanjut Schutz menjelaskan pula bahwa pengalaman indrawi sebenarnya tidak punya arti. Semua itu hanya ada begitu saja, objek-objeklah yang bermakna.

Pada dasarnya setiap manusia secara sadar mengalami sesuatu yang ada, dalam pendekatan teori fenomenologi. Sesuatu yang ada kemudian menjadi pengalaman yang senantiasa akan disusun menjadi bahan untuk sebuah tindakan yang bermakna dalam kehidupan sosialnya. Pengamatan yang pengkarya lakukan dimaksudkan untuk mencari tahu persoalan sosial di sekitar masyarakat.

Dengan menggunakan pendekatan teori fenomenologi pengkarya dapat mempelajari bentuk-bentuk pengalaman dari sudut pandang orang yang mengalaminya secara langsung sehingga seolah-olah pengkarya mengalaminya sendiri. Pengalaman-pengalaman yang ada tadi menjadi salah satu sumber gagasan visual bagi pengkarya yang kemudian menuangkannya ke dalam karya seni video. Penggalian gagasan untuk mengekspresikan, memunculkan simbol, metafor, adalah langkah selanjutnya yang pengkarya lakukan. Tentunya, agar karya seni video *Gambar Pitutur Punakawan* yang ditampilkan mampu menyampaikan pesan

yang jelas. Jika pesan dapat diterima dan dipahami dengan jelas oleh penikmatnya, tentu selanjutnya *Gambar Pitutur Punakawan* dapat didistribusikan secara lebih luas sebagai bentuk upaya pelestarian nilai-nilai tradisi masyarakat. Nilai-nilai luhur yang ada dan terkandung di dalam *Gambar Pitutur Punakawan*, dapat dijadikan pedoman oleh penikmatnya di tengah proses modernitas yang terus berlangsung saat ini.

3. Tempat dan Waktu Penelitian Artistik (Penciptaan Seni)

Lokasi penelitian artistik (penciptaan seni) ini berlokasi di wilayah kota Surakarta. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam kurun waktu kurang lebih selama 2 (dua) setengah bulan dengan penjelasan lebih rinci sebagai berikut, alokasi waktu 1 (satu) bulan untuk riset dan persiapan, waktu 2 (dua) minggu untuk *shooting*, riset kepustakaan yang lebih mendalam, analisis lanjut hingga konsep video, kemudian alokasi waktu 1 (satu) bulan untuk proses editing dan *chroma keying* hasil *shooting*, *recheck*, evaluasi, finalisasi hasil karya seni video, serta penyusunan laporan akhir penelitian.

4. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Beberapa jenis sumber data yang digunakan di dalam penelitian artistik (penciptaan seni) ini antara lain :

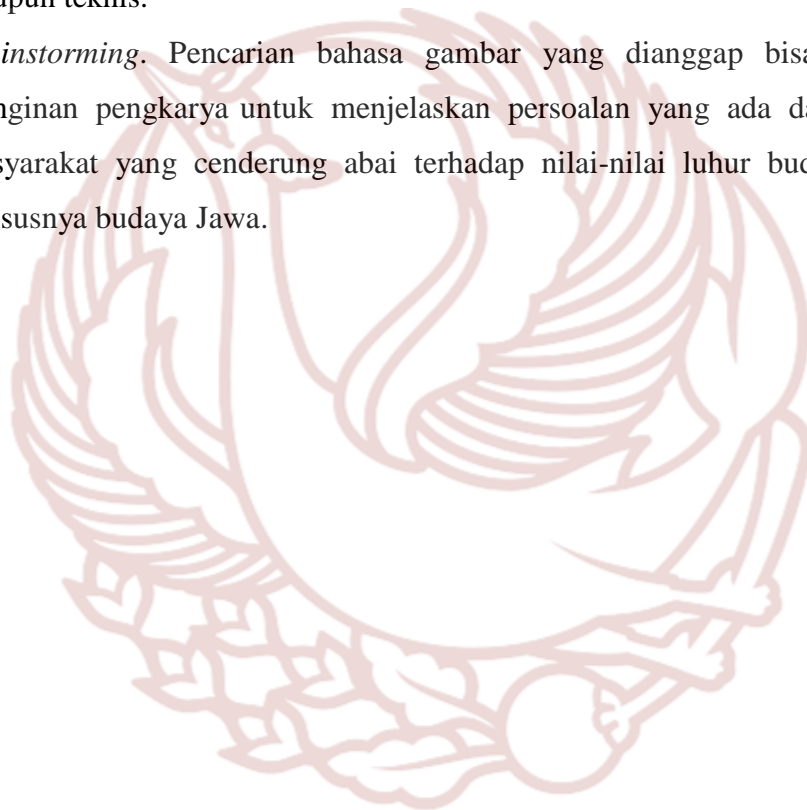
- a. Informan yang terkait dengan obyek penelitian.
- b. Sumber pustaka yang terkait ungkapan tradisional (*paribasan*, *bebasan*, dan *saloka*), lukis kaca, *gambar pitutur*, Punakawan, dan teknik *chroma key*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian artistik (penciptaan seni) ini meliputi :

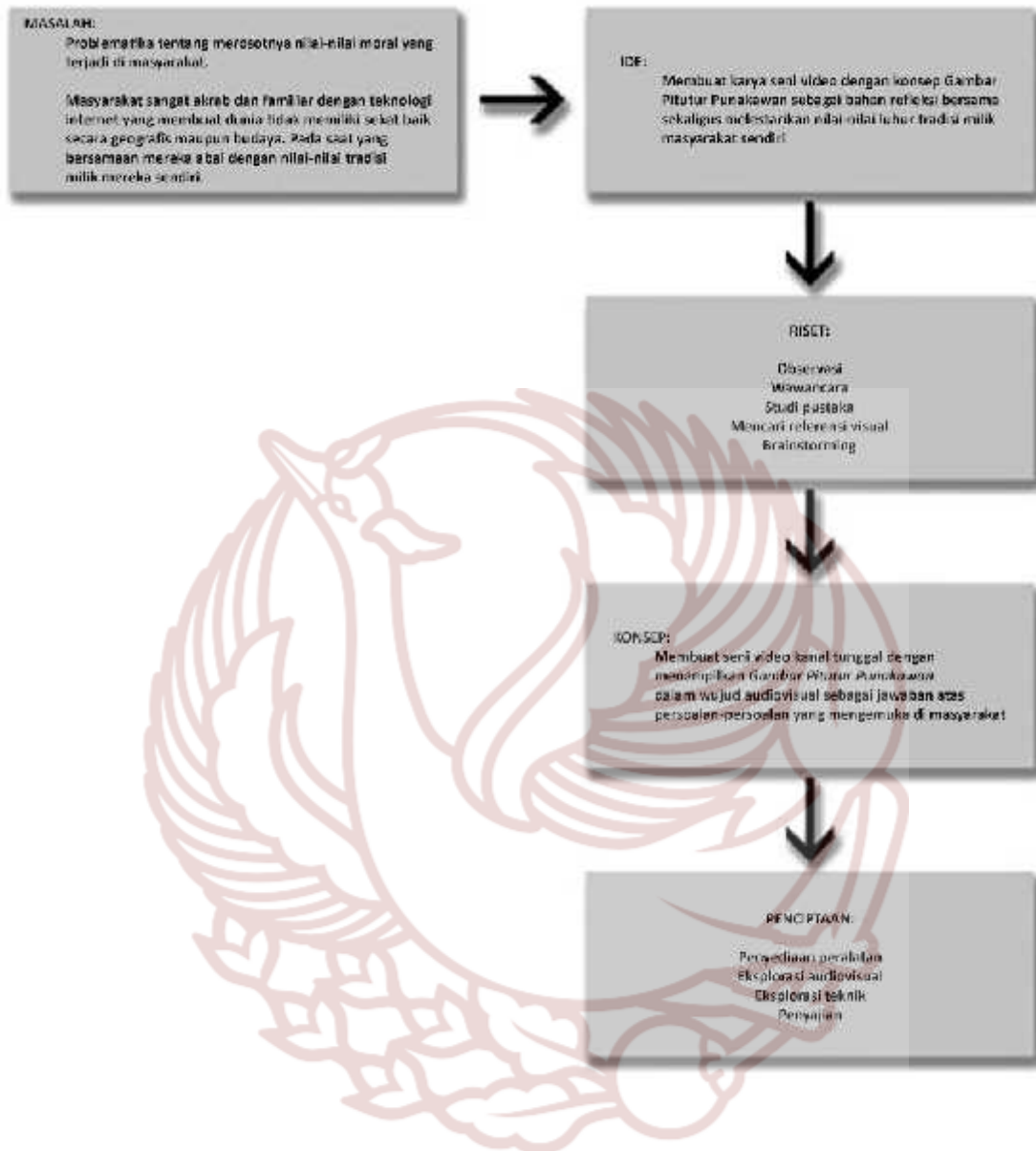
- a. Observasi. Pengamatan secara langsung terhadap warga di Kampung Sewu, Kelurahan Sewu, Jebres, Surakarta. Kampung Sewu dipilih karena kampung tersebut termasuk area dengan kepadatan penduduk yang tinggi di kota Surakarta, terletak di bantaran sungai Bengawan Solo, dan sebagian besar penduduknya tergolong ekonomi lemah. Meskipun demikian, hampir sebagian besar warganya sudah *melek* teknologi dan memiliki alat komunikasi serta terhubung dengan dunia maya melalui

internet. Warga Kampung Sewu menjadi bagian dari proses observasi yang berlangsung.

- b. Wawancara dengan warga masyarakat Kampung Sewu dengan topik seputar persoalan sosial, ekonomi, serta politik baik lokal maupun nasional.
- c. Studi kepustakaan. Pada tahap ini, proses pelacakan literatur yang relevan dan terkait dengan topik ungkapan tradisional, gambar pitutur, Punakawan, lukis kaca, dan topik utama pembicaraan masyarakat menjadi fokusnya.
- d. Mengamati referensi karya video yang dipilih pengkarya, melalui media internet, sebagai referensi karya yang pengkarya jadikan referensi estetik maupun teknis.
- e. *Brainstorming*. Pencarian bahasa gambar yang dianggap bisa mewakili keinginan pengkarya untuk menjelaskan persoalan yang ada dan perilaku masyarakat yang cenderung abai terhadap nilai-nilai luhur budaya tradisi khususnya budaya Jawa.



Dalam proses penciptaan karya seni video ini, metode penciptaan karya adalah sebagai berikut.



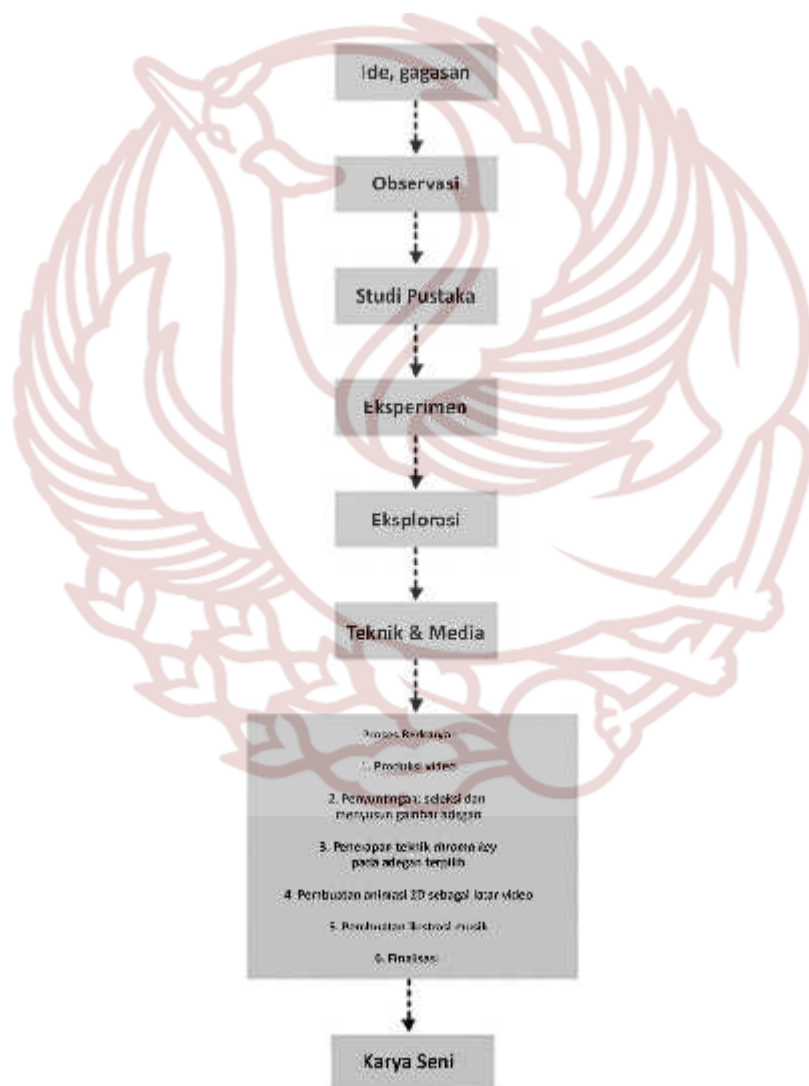
5. Metode Penciptaan

Pengkarya melakukan pengamatan terhadap objek-objek di sekitar baik langsung maupun tidak langsung, terkait dengan tema yang telah dipilih. Setelah pengamatan selesai dilakukan, hasil pengamatan kemudian dilengkapi dengan berbagai data yang terkumpul dari sumber-sumber literatur guna mendukung pengungkapan gagasan menjadi karya video.

Pembuatan karya video ini menggunakan bahan media campuran, yaitu video yang direkam di studio produksi Gedung 4 Kampus II ISI Surakarta, dengan menggunakan layar belakang berwarna hijau (*green screen*) dan animasi dua dimensi yang dibuat secara terpisah menggunakan komputer. Pada tahap produksi karya, pengkarya membuat materi

video sesuai dengan naskah adegan yang telah direncanakan sebelumnya. Video hasil *shooting*, kemudian disusun sesuai dengan urutan adegan menggunakan perangkat lunak penyunting video, dan diletakkan ke dalam lini waktunya.

Untuk pembuatan dan proses produksi gambar, pengkarya menggunakan kamera video Sony PXW X70 beserta perangkat pendukung yang menyertainya, termasuk lampu-lampu guna membantu perekaman agar kamera bisa menghasilkan gambar dengan kualitas yang baik dan memudahkan jika nanti hendak disunting. Sementara untuk pengerjaan pada tahap pasca produksi, pengkarya menggunakan perangkat komputer yang di dalamnya memiliki perangkat lunak Adobe Premier untuk menyunting video dan dan Adobe After Effects untuk mengerjakan animasi dua dimensi.



Gambar 7. Bagan proses berkarya

Proses Pembuatan Karya

a. Pengembangan Ide dan Gagasan

Karya video ini terdiri dari dua buah karya yang keduanya merupakan perwujudan dari ungkapan tradisional pilihan pengkarya. Adapun ungkapan tradisional yang dipilih untuk diwujudkan menjadi karya seni video bertemakan *Gambar Pitutur Punakawan* adalah:

- 1) *Aja nggugah macan turu* (Jangan membangunkan harimau tidur), merupakan nasihat agar kita tidak suka mengganggu orang yang memiliki tabiat buruk, dan gampang marah. Di budaya Jawa, harimau digelari raja hutan (*raja wana*). Penyebutan raja dalam hal ini merupakan kiasan atau padanan. Bukan raja yang sesungguhnya yang arif bijaksana dan mampu memimpin dengan baik, tetapi sekadar disamakan, karena antara raja dan harimau sama-sama berkuasa dan ditakuti. Anggapan seperti itu sangat wajar sebab harimau memang binatang buas yang ditakuti baik oleh binatang lain maupun manusia. Dengan demikian, orang yang berkarakter kejam, berlagak punya kuasa, dan suka menangnya sendiri, lazim disamakan dengan harimau. Dengan demikian, "orang yang perilakunya seperti harimau" ketika ia sedang nyaman, tenteram, dan asyik dalam dunianya sendiri, lebih baik jangan diusik, supaya tidak marah. Jika sampai merasa terganggu, dikhawatirkan sifat buruknya muncul secara mendadak sehingga membuat kekacauan dan keributan. Jika sudah demikian, segala sepak terjangnya akan dapat membahayakan orang lain.
- 2) *Aja rebutan kursi* (Jangan berebut kursi), adalah nasihat agar kita tidak haus dan rakus berebut kekuasaan. Apalagi jika untuk mendapatkan kekuasaan tersebut kita menggunakan cara-cara yang tidak benar, misalnya dengan memfitnah, menghasut, mengadu domba, merampas atau cara-cara jahat sejenis yang lainnya.

Kedua ungkapan tradisional tersebut bagi pengkarya dianggap cukup menarik untuk dieksekusi, karena tema politik khususnya tentang penguasa dan kekuasaan menjadi topik pembicaraan yang menarik bagi warga masyarakat Kampung Sewu ketika karya ini masih dalam tahapan riset

b. Penyusunan Naskah

Setelah ungkapan tradisional dipilih dari sekian banyak ungkapan tradisional yang ada, maka proses selanjutnya adalah tahapan membuat naskah adegan bagi kedua karya yang hendak diwujudkan. Kedua karya menggunakan lukisan kaca *gambar pitutur* Punakawan karya perupa dari Yogyakarta, Subandi Giyanto sebagai referensi visualnya. Berikut ini adalah naskah singkat adegan yang dibuat untuk dijadikan panduan kerja bagi sutradara dan sekaligus sebagai sarana komunikasi dengan seluruh anggota tim produksi yang terlibat.



Gambar 8. Naskah adegan *gambar pitutur* Punakawan, merupakan penafsiran kreatif dari lukisan kaca menjadi karya audiovisual. Naskah ini kemudian menjadi panduan kerja bagi sutradara dan sekaligus sebagai sarana komunikasi dengan seluruh anggota tim produksi yang terlibat/

c. Produksi video

Proses produksi video untuk kebutuhan gambar dilakukan di studio produksi Gedung 4 Kampus II ISI Surakarta dengan menggunakan peralatan yang sesuai kebutuhan adegan yang hendak divisualisasikan. Pengkarya memilih menggunakan kamera Sony PXW-X70 untuk mengeksekusi gagasan dengan dasar bahwa kamera tersebut mampu bekerja dengan baik meskipun pencahayaan yang ada terbatas.

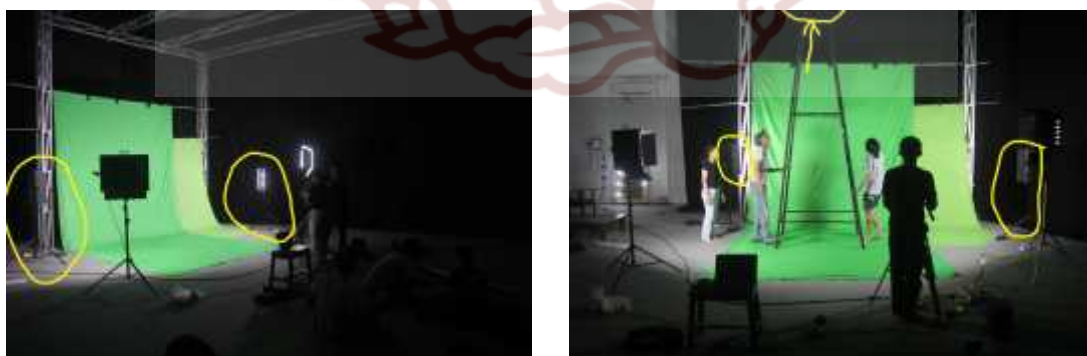
Teknik *chroma key (green screen)* menuntut tata cahaya yang perlu perhatian khusus. Mengingat bahwa bayangan subjek yang tampil di depan *green screen* harus diminimalisir. Jika memang peralatan pendukung tata cahaya memungkinkan, memang sebaiknya tidak ada sama sekali bayangan yang jatuh pada *green screen*. Dalam pembuatan adegan dengan teknik *chroma key (green screen)*, adanya bayangan subjek akan menyulitkan proses seleksi subjek untuk dipisahkan dari

warna hijau. Adanya bayangan akan membuat penyunting atau pembuat animasi bekerja ekstra karena harus menghilangkan terlebih dahulu bayangan yang muncul secara *frame by frame* agar nantinya ketika kedua gambar digabungkan, bisa tampil dengan sempurna.



Gambar 9. Penataan cahaya untuk pengambilan gambar dengan teknik *chroma key* (*green screen*) di studio produksi Gedung 4 Kampus II ISI Surakarta. Pada foto sebelah kanan dengan tanda berwarna kuning, menunjukkan masih adanya bayangan yang jatuh pada *green screen*. Bayangan berpotensi menyulitkan pekerjaan di tahap pascaproduksi.

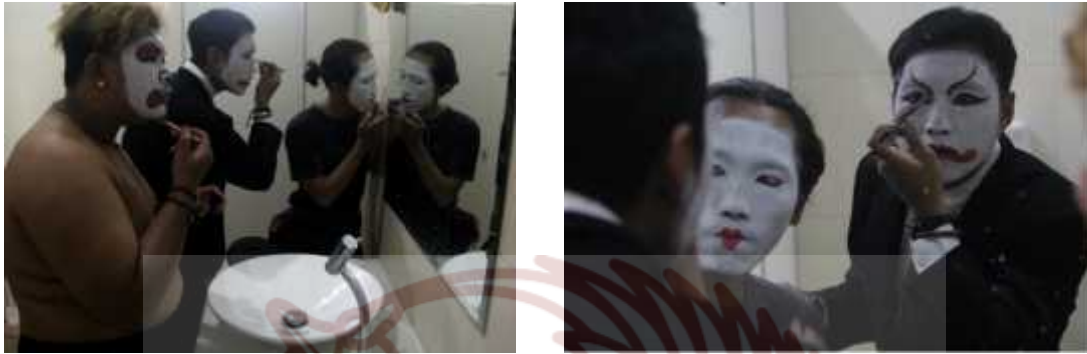
Permasalahan berkaitan dengan munculnya bayangan pada *green screen* tentu memerlukan solusi agar proses pengambilan gambar bisa segera dimulai. Solusi teknik dari persoalan tersebut adalah dengan menambahkan intensitas cahaya pada area tertentu dimana bayangan tersebut diperkirakan akan muncul di adegan yang akan berlangsung. Fokus utama penambahan intensitas cahaya adalah untuk menghilangkan potensi bayangan yang mungkin muncul pada sisi belakang dan bagian lantai dari *green screen*.



Gambar 10. Penambahan lampu (tanda berwarna kuning) dilakukan sebagai solusi masalah munculnya bayangan pada *green screen*.

Pada saat yang bersamaan, para pemain yang memerankan karakter para Punakawan bersiap-siap dengan melakukan *make up* (merias diri) di ruang ganti. Proses merias

diri dilakukan sendiri oleh para pemeran, bukan oleh make up artist, mengingat para pemeran karakter Punakawan dalam kesehariannya adalah para penari wayang orang profesional dari kelompok Wayang Orang Sriwedari Surakarta, sekaligus alumni Program Studi Seni Tari Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta.



Gambar 11. Para pemeran karakter Punakawan bersiap-siap dengan merias diri di ruang ganti.

Sesudah proses merias diri selesai dilakukan, kemudian Asisten Sutradara memberi pengarahan kepada para pemeran karakter Punakawan untuk mengerti dan memahami peran dan aksi mereka untuk adegan *gambar pitutur* yang akan direkam. Tahap ini penting untuk dilakukan agar proses pengambilan gambar berjalan dengan benar dan efisien secara waktu. Adegan yang akan direkam sendiri meniadakan dialog, sehingga sangat bergantung pada aksi yang dilakukan oleh para pemeran karakter Punakawan. Setelah tahap memberi arahan naskah selesai, maka proses latihan dilakukan untuk memastikan para pemeran dan tim teknik dapat bekerja sesuai tugas dan tanggung jawabnya masing-masing dengan baik.



Gambar 12. Para pemeran karakter Punakawan sedang mengikuti arahan Asisten Sutradara (kiri) dan dilanjutkan dengan latihan *blocking* dan *acting* di depan kamera (kanan).



Gambar 13. Proses pengambilan gambar untuk adegan ilustrasi ungkapan tradisional *Aja nggugah macan turu* (Jangan membangunkan harimau tidur). Pada adegan ini tiga karakter Punakawan terlibat dalam adegan yang berlangsung, yaitu Gareng, Bagong dan Petruk.



Gambar 14. Proses pengambilan gambar untuk adegan ilustrasi ungkapan tradisional *Aja rebutan kursi* (Jangan berebut kursi). Pada adegan ini hanya dua karakter Punakawan saja yang terlibat dalam adegan yang berlangsung, yaitu Gareng dan Petruk.

d. Proses Pascaproduksi

- 1) **Seleksi dan penyusunan gambar.** Untuk proses pascaproduksi, pada tahap awal dilakukan seleksi gambar-gambar terbaik sesuai naskah. Untuk naskah adegan I yang merupakan penafsiran ungkapan tradisional *Aja nggugah macan turu*, pengadeganan dibangun dengan *multi shot* yang menuntut kontinuitas gambar adegan. Selanjutnya setelah gambar terbaik dipilih, kemudian penyunting menyusun gambar hasil *shooting* berdasarkan urutan adegan yang sudah direncanakan.



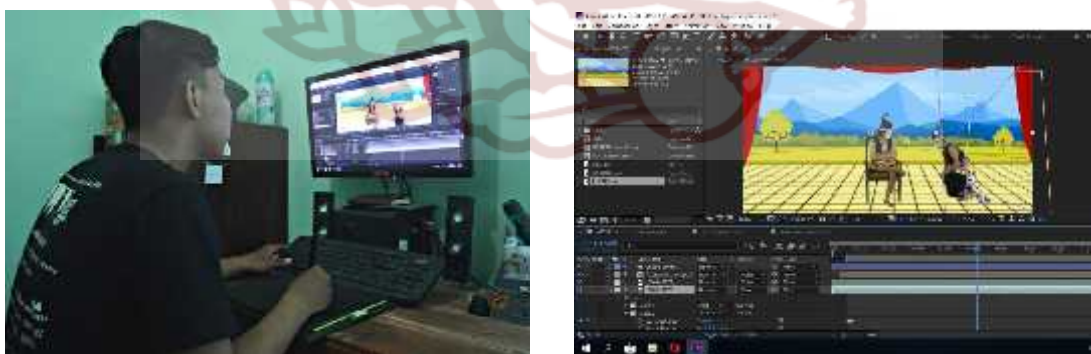
Gambar 15. Proses penyuntingan gambar diawali dengan seleksi gambar yang terbaik, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan gambar sesuai naskah adegan ungkapan tradisional terpilih sebagai perwujudan *gambar pitutur* Punakawan.

- 2) **Pembuatan latar belakang dan latar depan dua dimensi (2D).** Proses pembuatan latar belakang (lantai dan pemandangan) dan depan (gordyn) dikerjakan secara terpisah oleh *Animation Artist* agar waktu pengerjaan menjadi lebih efisien. Tentunya, visual yang diciptakan menggunakan referensi visual dari lukisan-lukisan kaca yang sudah dipilih berdasarkan riset sebelumnya. Objek-objek benda, komposisi gambar, hingga warna-warna yang digunakan merujuk pada lukisan kaca pilihan hasil riset.



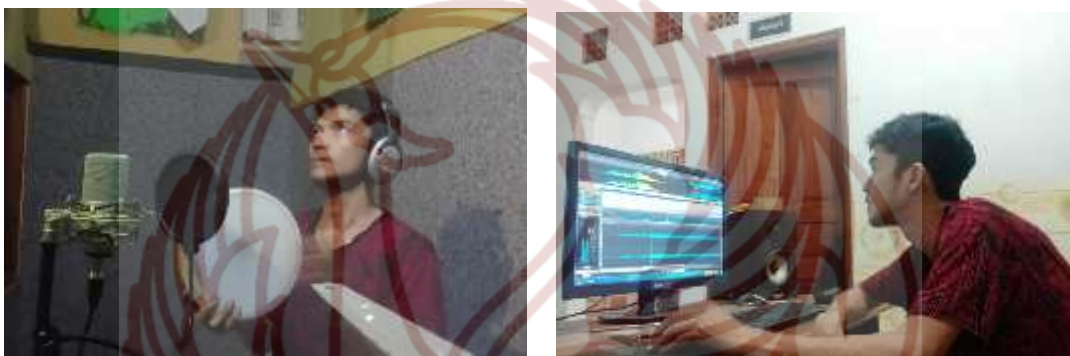
Gambar 16. Latar belakang pemandangan 2D dibuat dengan merujuk pada referensi lukisan kaca. Pemilihan latar belakang pemandangan didasari juga akan lazimnya gambar pemandangan digunakan dalam pementasan-pementasan wayang orang, termasuk digunakan juga oleh kelompok Wayang Orang Sriwedari.

- 3) **Teknik *chroma key*.** Proses pada tahap ini merupakan proses yang menyita banyak waktu dan menuntut ketelitian. *Animation Artist* melakukan seleksi terlebih dahulu pada subjek-subjek karakter Punakawan hasil penyuntingan sebelumnya, untuk memisahkan subjek dengan latar belakang yang berwarna hijau (*green screen*) menggunakan *software* Adobe After Effects. Ketelitian diperlukan dalam melakukan proses seleksi subjek, mengingat *outline* dari profil subjek harus nampak terpisah bersih dari latar belakang dan tetap terlihat wajar, natural. Bayangan-bayangan subjek dan benda yang muncul lalu jatuh pada latar belakang harus diseleksi serta dibersihkan satu per satu, agar subjek dan benda tampak bersih dan tidak tampak lagi ada bayangan hitam yang muncul terlihat mengganggu.



Gambar 17. Proses penerapan teknik *chroma key* oleh *Animator Artist* pada bidang gambar terpilih dengan menggunakan *software* Adobe After Effects. Subjek karakter hasil seleksi kemudian digabungkan dengan latar belakang dan latar depan 2D.

- 4) **Ilustrasi musik.** Agar adegan yang berlangsung tidak hambar dan tampak kosong, maka hadirnya ilustrasi musik cukup penting untuk mendukung tampilan visual. Proses pengerjaan ilustrasi musik juga dilakukan secara terpisah oleh *Music Designer* di saat proses *chroma key* juga tengah berlangsung. Sekali lagi alasannya adalah untuk efisiensi waktu. Adapun pemilihan instrumen musik yang digunakan untuk mengiringi adegan yang berlangsung adalah instrumen tradisional. Instrumen direkam secara terpisah oleh *Music Designer*, kemudian disatukan dan disusun dengan bantuan *software* pembuat musik sesuai durasi gambar.



Gambar 18. Proses perekaman instrumen alat musik secara terpisah di dalam studio oleh *Music Designer*. Selanjutnya, hasil rekaman digabungkan dan disusun dengan instrumen alat musik lainnya untuk menjadi sebuah lagu sebagai ilustrasi musik seni video *Gambar Pitutur Punakawan*.

- 5) **Finalisasi karya.** Tahap finalisasi adalah tahapan dimana pengkarya melakukan penyempurnaan terhadap gambar, suara maupun animasi 2D yang telah disusun. Pada tahapan ini penyesuaian warna, tingkat intensitas cahaya, dan tingkat intensitas suara mulai diatur sesuai keinginan pengkarya agar tampilan hasil akhir selaras dan sesuai rancangan awal karya seni video untuk membuat *Gambar Pitutur Punakawan* memiliki kesan dinamis.

BAB IV DESKRIPSI

KARYA

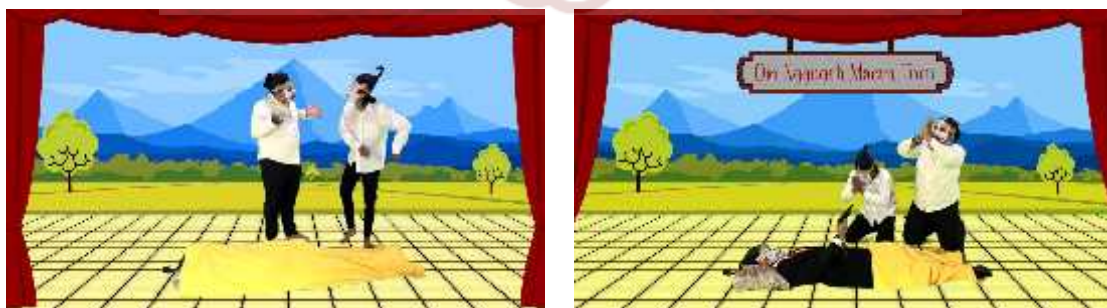
Penelitian karya dengan judul “Gambar Pitutur Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Video Kanal Tunggal” menghasilkan karya dalam bentuk media video, yang pesannya diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi pengetahuan dan pemikiran para penonton. Untuk itu, di dalam karya ini pengkarya berusaha memunculkan potensi-potensi positif yang dimiliki oleh sebuah karya seni tradisi yang berbentuk *Gambar Pitutur Punakawan* pada lukisan-lukisan kaca. Karya seni tradisi yang ada kemudian menjadi referensi yang diolah lebih lanjut menjadi seni video kanal tunggal dan tampilannya disesuaikan dengan situasi jaman yang pranata sosial masyarakatnya maupun teknologinya telah mengalami perubahan.

Karya seni video ini mempunyai tujuan agar konten yang dimiliki karya bisa menjadi bahan refleksi dan pembelajaran bersama. Di samping itu, agar penikmat video dapat memiliki sikap dan pemikiran yang lebih baik terhadap perubahan sosial yang terjadi di sekitarnya, khususnya di dunia maya yang sudah tidak lagi memiliki batas-batas geografis maupun budaya antar negara. Dengan penyampaian nilai-nilai positif yang dimiliki *Gambar Pitutur Punakawan*, diharapkan memberi pengaruh yang positif terhadap sikap, pikiran, dan perilaku para penikmat video agar dapat menjadi pribadi yang selalu ingat dan lebih menghargai nilai-nilai budaya tradisi nan luhur warisan nenek moyang. Nilai-nilai tradisi yang ada dapat dijadikan pedoman bersama untuk memiliki pribadi yang lebih baik, sehingga kenyamanan dan kedamaian hidup bermasyarakat dapat tercipta.

1. Video *Aja nggugah macan turu* (Jangan membangunkan harimau tidur)

Karya video *Aja nggugah macan turu* berangkat dari keinginan pengkarya untuk membangun ilustrasi video nasihat agar kita tidak suka mengganggu orang yang memiliki tabiat buruk, gampang marah, apalagi orang tersebut memiliki kekuasaan. Di dalam budaya Jawa, harimau digelari sebagai raja hutan (*raja wana*). Penyebutan harimau dengan kata “raja” dalam hal ini merupakan kiasan. Penggunaan kata raja bagi harimau hanya sekedar persamaan saja, sebab baik raja dalam arti sesungguhnya dan harimau sama-sama ditakuti dan berkuasa. Dengan demikian, orang yang berkarakter tega, kejam, tidak punya takut, menangnya sendiri, apalagi berkuasa, sangat wajar disamakan dengan seekor harimau. Oleh karena itu, orang yang memiliki karakter perilaku dan sifat seperti seekor harimau, ketika ia sedang asyik dalam dunianya sendiri, lebih baik dibiarkan saja dan jangan diganggu supaya tidak berubah. Sebab jika ia sampai merasa terganggu, dikhawatirkan secara mendadak karakter aslinya yang buruk akan muncul dan berdampak buruk terhadap orang lain maupun lingkungan di sekitarnya.

Karya seni video *Aja nggugah macan turu* menghadirkan tiga karakter Punakawan, yaitu Gareng, Petruk dan Bagong. Dalam adegan ini peran sebagai “raja” dimainkan oleh Petruk, yang dalam dunia pewayangan pun memiliki lakon cerita tersendiri dengan judul “Petruk Dadi Ratu”. Dikisahkan dalam adegan ini, Gareng dan Bagong yang tanpa sengaja kakinya tersandung Petruk, berniat untuk mengusili Petruk. Namun alangkah terkejutnya mereka berdua setelah menyingkap selimut Petruk. Ternyata Petruk menggenggam senjata api yang siap meletus, mengarah ke Gareng dan Bagong.

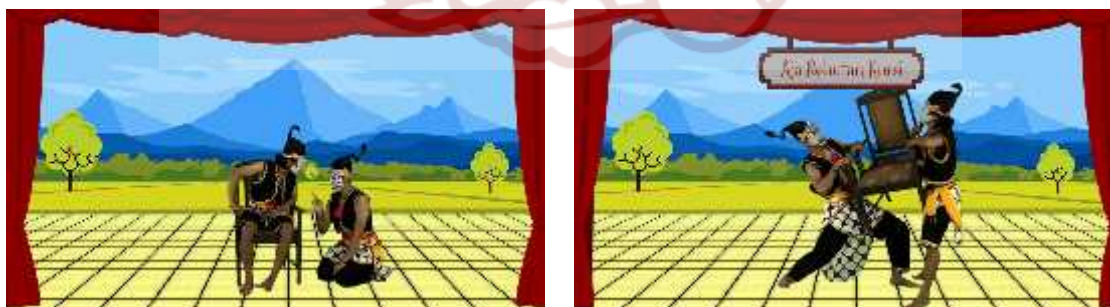


Gambar 19. Cuplikan gambar untuk adegan cerita dari video *Aja nggugah macan turu*.

2. Video *Aja rebutan kursi (Jangan berebut kursi)*

Karya seni video dengan judul *Aja rebutan kursi (Jangan berebut kursi)*, merupakan ilustrasi visual atas nasihat agar kita tidak haus dan rakus berebut kekuasaan, kedudukan, jabatan, ataupun status. Terlebih apalagi jika untuk mendapatkan hal-hal tersebut manusia menggunakan cara-cara yang tidak benar, misalnya dengan memfitnah, menghasut, mengadu domba, merampas atau cara-cara jahat sejenis yang lainnya. Dalam hal ini, kursi merupakan simbol dari kekuasaan, kedudukan, jabatan, ataupun status.

Tampak dalam adegan yang diwujudkan pengkarya, Gareng yang menemukan “kursi” pertama kali langsung berusaha menduduki dan mencobanya. Kemudian ia membayangkan dirinya sendiri seolah-olah sebagai penguasa. Tak lama kemudian, Petruk yang sebenarnya juga menginginkan kursi tersebut, datang dan membisikkan sesuatu kepada Gareng. Tampak dari raut wajahnya, Petruk sangat serius dengan apa yang disampaikannya. Gareng pun menanggapi dengan tak kalah seriusnya, hingga kemudian ia pun pergi akibat hasutan dan kabar bohong dari Petruk yang disampaikan kepadanya. Setelah Gareng pergi, Petruk pun menduduki kursi yang sebelumnya digunakan oleh Gareng. Ia pun mencoba melakukan hal yang sama, seolah-olah dirinya adalah sang penguasa. Gareng yang merasa dibohongi Petruk, akhirnya kembali ke tempat semula. Melihat Petruk telah menduduki kursi yang ia duduki sebelumnya, Gareng pun tidak terima karena ia merasa bahwa dirinyalah yang paling berhak menduduki kursi tersebut. Petruk pun merasa demikian. Akibatnya, pertengkaran dan perebutan kursi pun tidak terhindarkan.



Gambar 20. Cuplikan gambar untuk adegan cerita dari video *Aja rebutan kursi*.

BAB V

LUARAN KEKARYAAN SENI

Setelah melakukan observasi, ditemukan ungkapan tradisional yang menarik untuk dicoba diterapkan dalam karya seni video. Media video yang dinilai cukup komunikatif, dalam hal ini digunakan oleh pengkarya untuk mengkomunikasikan nilai-nilai tradisi yang luhur khususnya dari budaya Jawa, yang dari hari kehari mulai luntur dan terabaikan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam seni video ini, pengkarya ingin mengkomunikasikan tentang nilai-nilai luhur yang telah ada sejak dahulu kala dan memberi manfaat bagi masyarakat. Salah satu manfaatnya adalah dapat dijadikan pedoman hidup bermasyarakat. Namun sekarang, dalam kenyataannya justru nilai-nilai tradisi yang luhur tersebut mulai dilupakan dan diabaikan, khususnya oleh masyarakat generasi muda yang sangat akrab dengan teknologi internet.

Kebaruan karya yang ingin pengkarya tampilkan pada karya ini, pertama, pengkarya melakukan observasi untuk menciptakan karya audio visual yang unik dan bisa diapresiasi oleh masyarakat penikmat seni video secara mudah melalui teknologi yang ada. Melakukan riset kepustakaan, menjadikan karya video yang diwujudkan memiliki landasan berpikir yang cukup kuat.

Kedua, berhubungan dengan wujud ekspresi pengkarya, yaitu usaha pengkarya “menghidupkan” wayang yang diwakili oleh karakter-karakter Punakawan dengan latar belakang dan latar depan dua dimensi seperti dalam lukisan kaca tradisional. Karakter-karakter Punakawan tampil “hidup” dan beraksi dalam pengadeganan sesuai ungkapan tradisional yang diangkat. Tidak seperti di dalam lukisan kaca tradisional yang karakter-karakternya beku, diam tak bergerak.

Ketiga, usaha pengkarya menggunakan idiom-idiom lokal untuk menyebarkan nilai-nilai tradisi namun dengan cara pendistribusian yang memanfaatkan teknologi. Karya video yang telah jadi dengan mudah dapat didistribusikan melalui berbagai media dengan teknologi yang ada, sehingga mudah diakses oleh masyarakat.

KEPUSTAKAAN

- Bratawijaya, Thomas Wiyasa. (1997), *Mengungkap dan Mengenal Budaya Jawa*, PT Pradnya Paramita, Jakarta.
- Darmawan, Ade. (2006), *Apresiasi Seni Media Baru*, Direktorat Kesenian, Direktorat Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta.
- Huda, Miftakhul. (2013), *Produksi Cerita Pendek Melalui Pengembangan Nilai-Nilai Peribahasa Indonesia: Sebuah Kajian Awal*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia 2013, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta
- Hujatnikajennong, Agung. (2006), *Tentang Seni Media Baru*, dalam *Apresiasi Seni Media Baru*, Ade Darmawan, Direktorat Kesenian, Direktorat Jendral Nilai Budaya, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta.
- Marzuki dan Yoga Ardian Feriandi. (2016), *Pengaruh Peran Guru PPKN dan PolaAsuh Orang Tua Terhadap Tindakan Moral Siswa*, *Jurnal Kependidikan*, Volume 46, Nomor 2, November 2016, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Mulyana, Deddy. (2008), *Metodologi Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*, Rosda, Bandung.
- Murti, Krisna. (2009), *Esai tentang Seni Video dan Media Baru*, Indonesian Visual Art Archive (IVAA), Yogyakarta
- Purwadmadi. (2015), *Gambar Pitutur: Komik Panakawan*, UPTD Taman Budaya Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta, Yogyakarta.
- Santrock, J. (2011), *Educational Psychology*, The McGraw Hill Companies, New York.
- Sartini, N.W. (2009), *Menggali Kearifan Lokal Budaya Jawa Lewat Ungkapan (Bebasan, Saloka, dan Paribasan)*, *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra* Vol. 5 No. 1, April 2009, Universitas Sumatera Utara, Medan.
- Schutz, Alfred. (1967), *The Phenomenology of The Social World*, Illinois Northwestern University Press, Evanston.
- Soehardi. (2002), *Nilai-Nilai Tradisi Lisan dalam Budaya Jawa*, *Jurnal Humaniora* Vol. XIV, No. 3, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Sukadaryanto. (2001). *Ungkapan Tradisional sebagai Salah Satu Sikap Masyarakat*

Jawa yang Merefleksi Nilai Pendidikan, Media Pressindo, Yogyakarta.

Sukardi, Mas. (2010), *Sanepa: Salah Satu Bentuk Ungkapan Etika Masyarakat Jawa*, Konferensi Renaissance Budaya Nusantara I, FSSR UNS, Surakarta.

Sumukti, Sumastuti. (2005), *Semar: Dunia Batin Orang Jawa*. Galang Pres, Yogyakarta.

Wicaksono, Bayu. (2013). *Lukisan Kaca Karya Subandi Giyanto di Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta Ditinjau Dari Kritik Seni*, Skripsi tidak diterbitkan, Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

