



Karya Gamon sebagai Kreativitas Mahasiswa Dalam Merespons Fenomena Sosial di Kalangan Remaja

INFO PENULIS

Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari*
Universitas Lampung
goesty.ayu@fkip.unila.ac.id*

Lora Gustia Ningsih
Universitas Lampung

Vina Erviana
Universitas Lampung

INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307

Vol. 4, No. 2, Agustus 2024

<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

© 2024 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Lestari, G. A. M. D., Ningsih, L. G., & Erviana, V. (2024). Karya Gamon sebagai Kreativitas Mahasiswa Dalam Merespons Fenomena Sosial di Kalangan Remaja. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4 (2), 475-485.

Abstrak

Kreativitas dapat dilakukan untuk mewujudkan sesuatu produk. Salah satu produk yang dihasilkan berupa produk karya dengan merespon fenomena sosial di kalangan remaja salah satunya yaitu fenomena percintaan. Hal yang menarik adalah fakta bahwa banyak individu mengalami gagal *move on*, istilah remaja saat ini, atau ketidakmampuan pindah ke lain hati, bahkan setelah putus cinta atau berpisah dari orang yang pernah dekat dengannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas mahasiswa dalam merespon fenomena sosial. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Kreativitas mahasiswa merespon fenomena sosial gagal *move on* melewati tahapan pra produksi, produksi, pasca produksi teori Latief & Utud dalam penggarapan pertunjukan yang berkolaborasi dengan teknik proyeksi pada mata kuliah *Video Mapping*. Tahap pra produksi menentukan tema dari lagu dengan judul "Lovely" oleh Billie Eilish ft Khalid. Animasi diedit menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Penari yang dipilih yaitu 1 penari perempuan dan 1 penari laki-laki. Tahap produksi menyusun animasi sesuai dengan konsep percintaan. Tahap pasca produksi, *final editing* mengeksplor video resolusi 1080p (HD). Gerak penari disesuaikan dengan proyeksi video animasi, diposisikan secara berpindah baik di depan dan belakang layar.

Kata kunci : Kreativitas, Fenomena Sosial, Gagal *Move On*

Abstract

Creativity can be employed to realize a product. One of the resulting products is a creative work that responds to social phenomena among teenagers, such as the phenomenon of romantic relationships. An interesting fact is that many individuals experience difficulties in moving on, a term commonly used by today's youth, which refers to the inability to move on to new romantic interests even after a breakup or separation from someone they were once close to. This research aims to describe students' creativity in responding to social phenomena. The research method used is qualitative descriptive. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The creativity of students in responding to the social phenomenon of failing to move on goes through pre-production, production, and post-production stages based on Latief & Utud's theory in the development of a performance collaborating with projection techniques in the Video Mapping course. In the pre-production stage, the theme is determined based on the song "Lovely" by Billie Eilish ft Khalid. Animation is edited using Adobe Premiere Pro. The dancers chosen are one female and one male dancer. In the production stage, animations are arranged according to the concept of romantic relationships. In the post-production stage, final editing exports the video in 1080p resolution (HD). The dancers' movements are synchronized with the projected video animations, positioned to move both in front of and behind the screen.

Keywords: Creativity, Social Phenomena, *Gagal Move On*

A. Pendahuluan

Pada hakikatnya kreativitas berhubungan dengan penemuan. Penemuan tersebut mengenai hal yang dengan menghasilkan sesuatu yang baru berupa perbuatan atau tingkah laku (Slameto, 2021:145). Penemuan kreativitas dapat berupa produk karya seni, pemikiran, perbuatan, dan lainnya. Kreativitas dapat berupa tingkah laku dan gagasan yang berkaitan dengan inisiasi seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kesamaan persepsi menuju suatu hal yang baru, bisa saja dengan cara menambahkan, mengembangkan, hingga mengubah sesuatu.

Menurut Sumaryadi, dkk. (Sumaryadi et al., 2022: 4) mengemukakan bahwa memunculkan kreativitas membutuhkan proses kreatif. Upaya untuk mengembangkan kreativitas diperlukan faktor yang mendukung, salah satunya kemampuan. Kreativitas dapat disimpulkan sebagai kemampuan pikir atau keterampilan seseorang dalam menciptakan karya seni yang kreatif dan didalamnya terdapat unsur inovatif (bersifat baru) yaitu belum pernah diciptakan oleh orang lain atau mengembangkan sesuatu yang lama menjadi bentuk baru. Moreno dalam Slameto (Slameto, 2021: 146) mengemukakan bahwa yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Kreativitas dapat dilakukan untuk mewujudkan sesuatu produk. Salah satu produk yang dihasilkan berupa produk karya dengan merespon fenomena sosial. Fenomena Sosial merupakan kejadian ataupun peristiwa yang terjadi di kehidupan manusia yang meliputi hubungan manusia dengan manusia (Lantiva, 2015:1). Fenomena sosial merujuk pada fakta atau peristiwa yang dapat diamati yang terjadi dalam masyarakat dan mempengaruhi individu atau kelompok. Fenomena ini dapat mencakup berbagai aspek perilaku manusia, praktik budaya, norma-norma sosial, dan interaksi antar manusia. Bahkan, fenomena sosial dapat terjadi pada kalangan usia tertentu, terlebih lagi di kalangan remaja. Remaja umumnya memiliki karakteristik fisik, psikologis, dan sosial yang khas, termasuk proses perkembangan identitas, eksplorasi nilai-nilai dan perilaku, serta penyesuaian dengan perubahan sosial dan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks sosial dan budaya, kalangan remaja sering menjadi sasaran dari tren, norma, dan pengaruh-pengaruh dari kelompok sebaya dan media massa.

Fenomena sosial juga dapat diartikan sebagai peristiwa yang sering terjadi dalam keseharian di kehidupan masyarakat. hakikatnya, problematika yang terjadi di masyarakat karena adanya hubungan timbal balik karena adanya proses interaksi sosial (Laeli, 2021:174). Salah satu fenomena sosial yang terjadi dikalangan masyarakat yaitu fenomena percintaan. Percintaan menjadi fenomena yang dialami oleh manusia dalam suatu hubungan sebagai ungkapan rasa. Namun, banyak sekali kegagalan yang terjadi dalam percintaan. Kondisi berakhirnya hubungan cinta atau pacaran pada remaja menimbulkan dampak yang berbeda-

beda pada masing-masing individu (Pujiyati, 2010: 3).

Fenomena percintaan menjadi bahasan yang cukup sensual dan familiar terjadi di berbagai kalangan usia. Hubungan romantis dalam konsep percintaan merupakan hal yang biasa ditemui dalam relasi pria-wanita. Hal yang menarik adalah fakta bahwa banyak individu mengalami "gagal *move on*", meminjam istilah yang populer di kalangan remaja saat ini, atau ketidakmampuan pindah ke lain hati, bahkan setelah putus atau berpisah dari orang yang pernah dekat dengannya. Fenomena ini menjadi sesuatu yang kian marak diperbincangkan di dalam komunitas sosial, terutama pada kelompok anak muda di Indonesia.

"Gagal *move on*" menjadi terminologi yang akrab untuk menggambarkan keadaan individu yang belum bisa melupakan orang yang pernah dekat dengannya, bahkan terkadang meskipun dirinya sudah memiliki pasangan yang baru (Rahardjo et al., 2015: 93). "Gagal *move on*" adalah istilah dalam bahasa Indonesia yang mengacu pada ketidakmampuan seseorang untuk melupakan hubungan romantis atau ikatan emosional masa lalu. Istilah ini menggambarkan situasi di mana seseorang masih memiliki perasaan atau pikiran yang tersisa terhadap mantan pasangan, sehingga sulit baginya untuk melepaskan secara emosional dan melanjutkan kehidupannya. Fenomena ini bisa muncul dalam berbagai bentuk, seperti rindu terhadap hubungan masa lalu, membandingkan calon pasangan baru dengan mantan, atau mengalami kesulitan emosional ketika diingatkan tentang hubungan masa lalu. Istilah ini sering digunakan dalam percakapan sehari-hari, terutama di kalangan generasi muda, untuk menggambarkan perjuangan emosional dalam melepaskan dan memulai yang baru setelah putus atau berpisah.

Dari fenomena tersebut, tentunya dapat direspon dengan kreativitas oleh para mahasiswa yang bergelut dalam bidang seni kreatif. Salah satu kelompok mahasiswa merespon fenomena sosial "gagal *move on*" yang dianggap sesuai dengan kehidupan dikalangan remaja. Fenomena sosial banyak direspon oleh mahasiswa sebagai acuan dalam penggarapan sebuah karya. Salah satunya yaitu kelompok mahasiswa yang menempuh mata kuliah Video Mapping di Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung. Mata kuliah Video Mapping merupakan mata kuliah yang ditempuh oleh mahasiswa Pendidikan Tari angkatan 2020 pada saat semester 5, dengan dosen pengampunya yaitu Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, S.Sn., M.Sn, dan Lora Gustia Ningsih, S.Sn., M.Sn.

Output dari mata kuliah Video Mapping yaitu bagaimana pertunjukan tari yang dikonsep dengan proyeksi *video mapping* dengan menggunakan proyektor. Munadi (2008: 170) mengemukakan bahwa proyektor terdiri dari kotak besar yang berisikan lampu yang sangat terang dan kipas pendingin. Mahasiswa secara bebas melakukan kreativitas dalam perkuliahan dengan merespon kegiatan perkuliahan untuk mewujudkan karya tari dengan merespon fenomena sosial. Salah satu kelompok mahasiswa menjadikan fenomena sosial gagal *move on* yang dianggap sesuai dengan kehidupan sekarang ini, sehingga fenomena tersebut dijadikan sebagai produk karya tari yang dikonsep dengan *video mapping*. *Video mapping* merupakan karya seni dengan salah satu teknik proyeksi video terbaru yang digunakan untuk mengubah hampir semua permukaan menjadi tampilan video yang dinamis (Anggraeni, 2016: 31). Untuk menghasilkan produk karya dari fenomena tersebut, mahasiswa melewati tahapan-tahapan pembuatan *video mapping* yaitu pra produksi (preproduction), produksi (production), dan pasca produksi (postproduction) (Latief & Utud, 2015: 146).

Pada karya yang kemudian berjudul "Gamon", merupakan hasil dari kreativitas mahasiswa dalam merespon fenomena sosial yang dijadikan sebagai referensi konsep yang diacu dalam pembuatan karya pertunjukan tari melibatkan proyeksi video animasi. Hal tersebut menarik diteliti untuk melihat bagaimana kreativitas mahasiswa dalam merespon fenomena sosial. Tahapan kreatif menjadi dasar analisis untuk melihat kreativitas mahasiswa dalam tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi (Latief & Utud, 2015).

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Berdasarkan ahli, (Sugiyono, 2017: 6) metode ini digunakan untuk menggambarkan sesuatu dan memiliki pernyataan yang jelas mengenai permasalahan yang dihadapi, hipotesis yang spesifik, dan informasi detail yang dibutuhkan. Penelitian yang dilakukan ini bermaksud untuk mendeskripsikan bagaimana proses kreatif mahasiswa kelompok karya "Gamon" dalam mengikuti mata kuliah Video Mapping. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu primer dan sekunder. Sumber data primer didapatkan dari wawancara dan observasi dengan mahasiswa kelompok karya

Gamon dan salah satu dosen pengampu pada mata kuliah Video Mapping yaitu Ibu Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, S.Sn., M.Sn., dan pihak-pihak yang terlibat yaitu Bapak I Wayan Kerta, S.Kom selaku praktisi multimedia, Asep Supriadi selaku teknisi *lighting*, dan Desta Riski Yuwanda selaku penanggungjawab pertunjukan. Sumber data sekunder didapat dari dokumentasi proses pembuatan video animasi dari hasil rekonstruksi yang dilakukan untuk melengkapi data, selain itu data dokumentasi pada proses menuju pementasan maupun hasil dari pementasan karya "Gamon"

Keabsahan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Teknik triangulasi data. Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik triangulasi sumber melalui beberapa nama pihak yang telah disebutkan diatas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki beberapa tahap yaitu reduksi data, tahap penyajian, dan tahap penarikan kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

Kreativitas Mahasiswa Merespons Fenomena "Gagal Move On"

Kreativitas mahasiswa dalam menanggapi fenomena sosial di kalangan remaja menjadi fokus pengamatan kali ini. Hasil menunjukkan juga bahwa fenomena sosial di kalangan remaja yang cukup menjadi tren saat ini berupa peristiwa "gagal *move on*". Bahkan peristiwa yang menjadi tren ini juga menjadi pengalaman empirik mahasiswa. Fenomena tersebut dirasa dekat dan hangat hingga dapat dirujuk menjadi inspirasi karya seni bertajuk kolaborasi dengan teknologi proyeksi.

Gagasan ini direspon oleh salah satu kelompok mahasiswa yang menempuh mata kuliah Video Mapping dengan membuat karya tari berjudul Gamon yang dikonsept dengan *video mapping*. Karya Gamon merupakan salah satu karya yang ditampilkan pada pementasan *Dance Mapping Project*. Kelompok karya Gamon terdiri dari 6 mahasiswa yang dipilih oleh dosen pengampu mata kuliah secara acak, diantaranya Amalia Putri Utami, Amanda Luwih Sasiwi, Eni Sevia Sari, Indah Lestari, Gustiana dan Indah Lestari. Hasil kerjasama tim tersebut memunculkan karya tari baru yang dikonsept dengan proyeksi video animasi yang merupakan hasil kreativitas mahasiswa dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Video Mapping. Mulai dari presentasi konsep yang kemudian disetujui oleh dosen pengampu, dilanjutkan dengan proses editing hingga pada presentasi progress percobaan proyeksi yang disesuaikan dengan gerak penari. Sehingga karya Gamon dapat dipentaskan pada pementasan *Dance Mapping Project*.

Berdasarkan gagasan tersebut, dosen pengampu berperan juga sebagai penilai memberikan evaluasi yang dapat menunjang kesiapan perwujudan karya. Penilaian dilakukan oleh kedua dosen pengampu mata kuliah untuk mengukur standar kreatif mahasiswa dalam kelompok kerjanya. Kemudian, hasil penilaian ini menjadi pertimbangan bagi para mahasiswa terhadap gagasan dan konsep yang dipresentasikannya. Kelompok mahasiswa yang berlandaskan fenomena sosial dianggap kelompok yang cukup kreatif untuk mewujudkan karyanya. Kemudian penamaan kelompok mahasiswa merujuk pada judul topik karya yang dipresentasikan. Secara reliabilitas antar penilai, kelompok mahasiswa "Gamon" memiliki penilaian awal sebagai berikut.

Tabel 1. Penilaian Daya Kreasi Konsep Kelompok Mahasiswa: "GAMON"

Reliabilitas Antar Penilai (60-90)		
Variable	Penilai 1	Penilai 2
Originalitas Gagasan	70	72
Inovasi Konsep	74	75
Peluang Kolaborasi	75	75
Rata-rata	73	74
Rata-rata antar penilai	73,5	

Nilai Rata-rata:

60 – 69	: Kurang kreatif (perlu memperbaharui konsep)
70 – 79	: Cukup kreatif (perlu memperhatikan evaluasi dosen)
80 – 90	: Kreatif

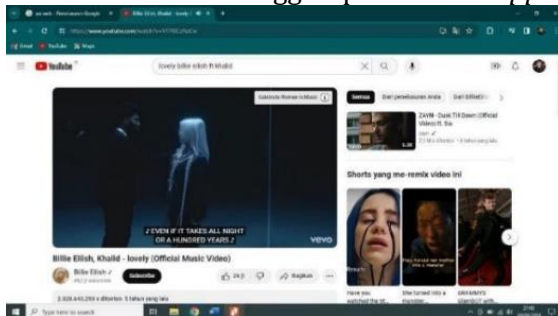
Uji daya kreasi dilakukan oleh kedua dosen pengampu untuk menjadi bahan pertimbangan terhadap keberhasilan kelas. Penilaian awal berdasarkan beberapa variable yang diamati pada saat presentasi konsep oleh kelompok mahasiswa. Kelompok “Gamon| berhasil mendapatkan nilai rata-rata antar penilai sebesar 73,5 yang mengartikan bahwa konsep awal dianggap cukup kreatif sehingga dirasa perlu untuk tetap memperhatikan beberapa saran dan masukan sebagai evaluasi dari dosen.

Proses Kreatif Mahasiswa dalam Karya “Gamon”

Karya Gamon merupakan salah satu dari 3 karya yang berhasil dipentaskan dalam pementasan bertajuk *Dance Mapping Project*, pada Desember 2022. Mahasiswa melalui proses kreatifnya berhasil mewujudkan produk karya tari duet yang berkolaborasi dengan teknis proyeksi video secara sederhana (mengadopsi teknik proyeksi *video mapping*). Proses penggarapan video animasi yang kemudian diproyeksikan pada karya “Gamon” melewati tahapan pembuatan materi *video mapping*, sehingga peneliti memaparkan kreativitas mahasiswa dalam merespon fenomena sosial berdasarkan hasil wawancara yang disesuaikan dengan tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi sebagai berikut.

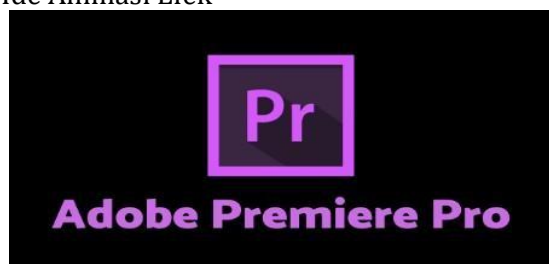
1. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film (Shadrina dkk, 322: 2023). Tahapan dalam pembuatan *video mapping* pada karya Gamon yaitu seperti penentuan tema dan ide animasi/efek yang digunakan dalam proyek sesuai dengan tema atau konsep yang telah ditentukan. Selain itu, menentukan *talent*/penari untuk mendukung proyek tersebut.

a) Penentuan Tema Penggarapan Video Mapping**Gambar 1** Referensi Lagu Gamon

(Dokumentasi: Tangkapan Layar Erviana, 2024)

Gambar 1 merupakan salah satu daftar putar lagu yang dijadikan acuan sebagai referensi tema pada karya Gamon, yaitu lagu dengan judul “Lovely” oleh Billie Eilish ft Khalid. Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa kelompok karya Gamon, proses penentuan tema dalam penggarapan video animasi sesuai dengan kesepakatan dari hasil diskusi akhirnya kelompok tersebut memilih konsep percintaan tentang seseorang yang mengalami gagal *move on* dengan mantan kekasihnya. Pertimbangan dari konsep karya tersebut dikarenakan konsep yang telah disepakati dirasa tepat karena mayoritas orang pernah mengalami hal tersebut, sehingga tema yang di usung dan dipentaskan yaitu “gagal *move on*”.

b) Ide Animasi Efek**Gambar 2** Aplikasi *Adobe Premiere Pro*

(Dokumentasi: Tangkapan Layar Erviana, 2024)

Gambar 2 merupakan aplikasi yang digunakan editor dalam proses pembuatan video yaitu menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. *Adobe Premiere Pro* merupakan salahsatu program aplikasi pengolahan video yang cukup populer dan terbaik diantara program sejenis lainnya (Maulani, 2018: 8). Pada kelompok Gamon, terdapat pembagian tugas untuk membuat *video mapping*. Salah satunya yaitu mengedit video. Berdasarkan wawancara dengan salah satu anggota kelompok pada karya “Gamon” yaitu Amanda Luwih Sasiwi sebagai salah satu tim yang bekerja sama dengan editor dalam pembuatan materi *video mapping*, terdapat perbedaan dengan kelompok lain yaitu pada kelompok Gamon terdapat efek *blackout* yang ditampilkan untuk perpindahan penari dari belakang layar ke depan layar. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu anggota kelompok Gamon yaitu Eni Sevia Sari, penentuan animasi/efek disesuaikan dengan tema yang di ambil yaitu “gagal *move on*”. Setelah mengalami beberapa revisi pada karya ini akhirnya menemukan referensi animasi dan efek yang digunakan sebagai pendukung karya didapat dari aplikasi *youtube* yang sesuai dengan konsep karya, dengan mengambil elemen-elemen tertutup yang kemudian di edit menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*.

c) Pemilihan Talent



Gambar 3. *Talent* Yang Dipilih
(Dokumentasi: Erviana, 2024)

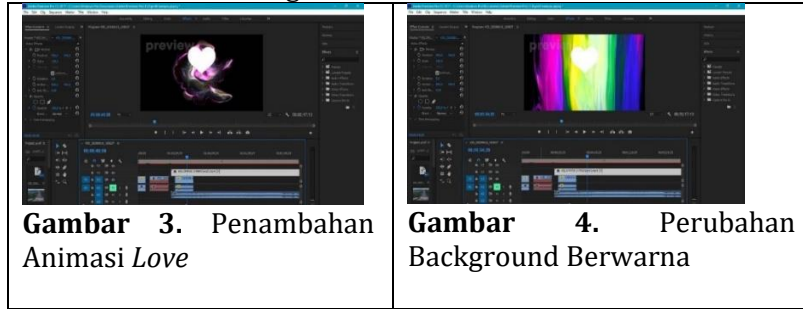
Gambar 3 merupakan penari dalam karya Gamon. Penentuan *talent*/penari dalam kelompok ini yaitu memilih salah satu mahasiswa dari anggota kelompoknya yaitu Eni Sevia Sari. Pada presentasi video dengan *talent*, terdapat saran dari dosen pengampu untuk menambah satu penari laki- laki sebagai pasangan dari *talent*. Untuk mendukung pada konsep, kelompok tersebut menambahkan satu penari laki-laki sebagai pasangannya yaitu Slamet Riaji. Pemilihan busana pada penari yaitu penari laki-laki memakai kemeja hitam dan celana panjang dan busana yang dipakai oleh penari perempuan menggunakan baju atasan berwarna hitam, celana pendek berwarna hitam dan rok yang dipakai dijadikan sebagai properti penari pada saat pertengahan menuju *ending* dalam karya Gamon.

2. Produksi

Produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi (Javandalasta dalam Haren, 2020: 110). Pada tahap ini yaitu upaya untuk meramu ide gagasan menjadi bentuk video dengan menyusun berdasarkan tema dan menentukan audio yang dapat mendukung pada *project* karya, dengan dilanjutkan pemetaan terhadap objek yang akan dipakai dalam sebuah *software* dilanjutkan dengan yang telah dipilih. Setelah itu dilakukan pengisian proses animasi/efek sebagai pendukung dari kesesuaian karya. Berikut merupakan proses produksi pada karya Gamon.

a) Animasi yang disesuaikan dengan audio

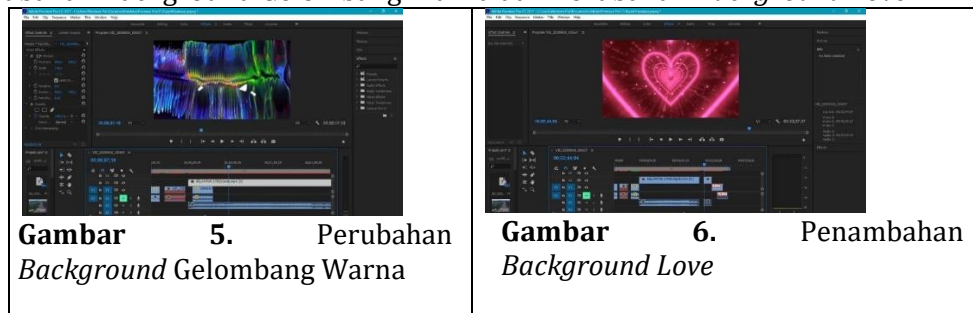
Animasi adalah suatu teknik menampilkan gambar bergerak. Animasi yang dibuat adalah animasi perpindahan objek (Yuningsih et al., 2014: 40). Animasi yang disesuaikan dengan audio pada karya Gamon yaitu melihat bagaimana susunan animasi pada karya Gamon dari hasil video proses sampai dengan visualisasi pada pementasan yang ditampilkan pada pementasan *Dance Mapping Project*. Audio yang dipilih dalam karya ini yaitu menggunakan lagu dengan judul “*Lovely*” oleh Billy eliesh ft Khalid. Berdasarkan hasil penelitian, pertimbangan audio yang digunakan karena dirasa lebih mudah dan sesuai dengan konsep percintaan. Berikut merupakan proses editing animasi dan efek yang ditambahkan pada karya Gamon berdasarkan hasil wawancara kepada Desta Riski Yuwanda sebagai editor.

1) Animasi *Love* dan Perubahan Background Berwarna

Gambar 3. Penambahan Animasi *Love*

Gambar 4. Perubahan Background Berwarna

Gambar 3 yaitu proses *editing* yang dimulai dengan mengimport file yang sudah diperoleh dari *youtube* dan dilakukan proses *rough cut*. Selanjutnya editor menyesuaikan *timeline editing* dengan durasi karya yang dibuat. Proses *rough cut* dilakukan dengan memotong beberapa bagian video dan memilah bagian bagian yang akan digunakan. Pada proses ini editor juga membuat beberapa *layer editing* yang akan digunakan untuk mengimport file video dan efek yang akan dikombinasikan dengan animasi yang dibuat. Animasi- animasi yang ditambahkan kedalam video dipertmbangkan dengan durasi pada setiap animasi yang muncul. Animasi *love* ditambahkan efek bergerak sesuai dengan ketukan pada lagu. Gambar 4. merupakan penambahan beberapa *layer* untuk mengimport file dengan memilih file dari *toolbar* yang kemudian memilih partikel dan efek warna ungu, hijau, kuning, putih, dan biru. Tahap yang dilakukan oleh editor yaitu tahap *import file* dan partikel efek.

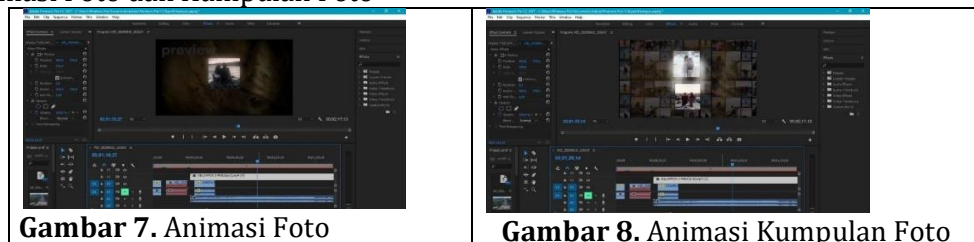
2) Perubahan Background Gelombang Warna dan Perubahan *Background Love*

Gambar 5. Perubahan *Background* Gelombang Warna

Gambar 6. Penambahan *Background Love*

Gambar 5 merupakan tahap pembuatan visual efek gelombang warna oleh editor untuk menambahkan kesan dinamis warna yang melibatkan penyesuaian dengan memilih ikon saturasi kecerahan untuk mengatur intensitas warna agar lebih kuat dan melakukan *panning* objek untuk mengatur pergerakan pada animasi yang dimunculkan. Gambar 6 yaitu proses *editing* yang dimulai dengan mengimport file *background love* yang sudah diperoleh dari *youtube* dan dilakukan proses *rough cut*. Selanjutnya editor menyesuaikan *timeline editing* dengan durasi karya yang dibuat.

3) Animasi Foto dan Kumpulan Foto



Gambar 7. Animasi Foto

Gambar 8. Animasi Kumpulan Foto

Gambar 7 merupakan penambahan animasi foto. Namun, editor menambahkan *blackout* sesuai dengan koordinasi kelompok karya Gamon untuk perpindahan penari dari belakang ke depan layar. Pada tahap ini editor melakukan tahap *masking* untuk mengaburkan atau menyembunyikan foto yang menggunakan *movement* objek gambar yang teratur dari samping kanan dan kiri

layar. Gambar 8 merupakan penambahan foto dengan cara yang sama dengan penambahan foto sebelumnya. Namun dalam jumlah yang lebih banyak dengan tempo yang lebih cepat.

4) Background *Love* Warna-Warni dan Animasi Warna Merah



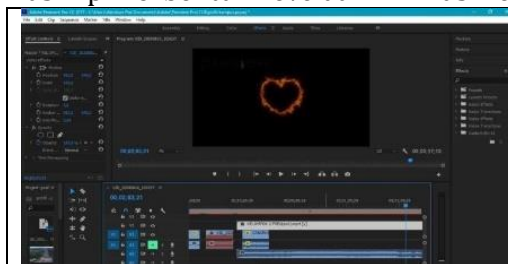
Gambar 9. Background *Love*



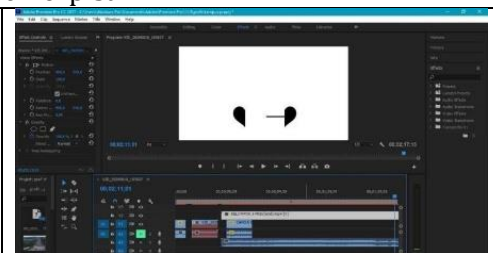
Gambar 10. Animasi Warna Merah

Gambar 9 yaitu proses *editing* yang dimulai dengan mengimport file *background love* warna-warni yang sudah diperoleh dari *youtube* dan dilakukan proses *rough cut*. Selanjutnya editor menyesuaikan *timeline editing* dengan durasi karya yang dibuat. Proses *Rough Cut*. dilakukan dengan memotong beberapa bagian video dan memilah bagian bagian yang akan digunakan. Gambar 10 merupakan tahap *masking* yang dilakukan oleh editor dengan tujuan untuk membuat objek seolah menjadi transisi dalam perpindahan animasi. Penambahan animasi gelombang warna merah disesuaikan dengan tempat munculnya animasi disetiap partnya agar dapat disesuaikan oleh gerak penari.

5) Animasi Api Berbentuk *Love* dan Animasi *Love* Terpisah



Gambar 11. Api *Love*



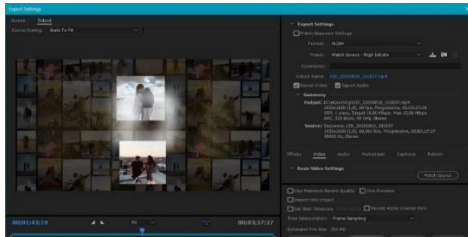
Gambar 12. *Love* Terpisah

Gambar 11 merupakan penambahan efek visual api oleh editor dengan menggunakan *marker* pada *editing* agar menimbulkan kesan objek membentuk *love* yang dimulai dari bawah. Penambahan animasi tersebut sesuai dengan koordinasi kelompok karya Gamon. Gambar 12 merupakan tahap *masking* yang dilakukan oleh editor dengan menambahkan animasi *love* yang terpisah dengan ditambah garis berwarna hitam yang muncul dari sisi kanan dan kiri kemudian menyempit secara perlahan. Penambahan animasi tersebut diletakkan beda *background* putih dengan peletakan objek disesuaikan berdasarkan perkiraan gerak yang akan dilakukan oleh penari Animasi merupakan bagian *ending* dari karya Gamon.

3. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah sebuah proses *finishing* pembuatan film menjadi film yang utuh (Shadrina dkk, 323: 2023). Pada tahap ini yaitu melakukan proses *final editing*. Final Editing merupakan bagian terakhir dari proses pembuatan video animasi 3 dimensi untuk pengurusan administrasi. Dimana semua file video 3 dimensi hasil render pada aplikasi Blender dan file audio yang dibuat pada aplikasi Adobe Sound Recorder diimport kedalam aplikasi Adobe Premiere Pro (Pangemanan, dkk. 2016: 4). Selanjutnya yaitu bagaimana gerak penari yang menyesuaikan video.

3.1 Final Editing



Gambar 13. Eksport video

Gambar 13. merupakan proses *final editing* dengan mengekspor video dengan format resolusi 1080p, tingkat bingkai 30, dan laju bit "direkomendasikan". *Final editing* dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* dengan kualitas video yang paling tinggi. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak yang terlibat pada saat proses menuju pementasan yaitu Desta Riski Yuwanda, kualitas video pada kelompok dengan judul *Gamon* sudah sesuai dengan ketentuannya yaitu ukuran 1080p (HD): 1920x1080 dengan 30 FPS).

3.2 Gerak Penari dan Penyesuaian Video dengan Pencahayaan

Berdasarkan wawancara kepada Eni Sevia Sari dan Slamet Riaji sebagai penari dalam karya *Gamon*, proses yang dilakukan dalam penggarapan karya ini yaitu lebih banyak penari yang menyesuaikan dengan materi *video mapping* yang telah dibuat sesuai dengan bagian per menitnya. Proses pembuatan gerak dibuat oleh penari. Kesulitan yang dialami oleh penari yaitu ketika penari bergerak dengan menyesuaikan animasi dan efek yang telah dibuat dalam materi *video mapping*, dengan menyesuaikan animasi yang muncul. Gerak di dalam tari adalah bahasa yang dibentuk menjadi pola-pola gerak dari seorang penari (Hadi, 2007: 25). Dapat dikatakan bahwa gerak dalam tari merupakan media untuk berkomunikasi dalam menyampaikan pesan melalui bahasa tubuh dari seorang penari. Pada pementasan *Dance Mapping Project*, gerak penari merupakan salah satu bagian terpenting dari masing-masing karya, hal tersebut dikarenakan pada mata kuliah *Video Mapping* memiliki capaian bagaimana pertunjukan tari yang dikonsepsi dengan proyeksi *video mapping*. Berikut adalah gerak penari dan penyesuaian video dengan pencahayaan pada karya *Gamon*.

1) Gerak Menyesuaikan Animasi *Love* dan Perubahan *Background* Berwarna



Gambar 14. Penyesuaian Animasi *Love*



Gambar 15. Penyesuaian *Background* Berwarna

Gambar 14 merupakan penyesuaian penari dengan sorotan pencahayaan video dari proyektor. Gerak penari berada di bagian tengah objek dengan menyesuaikan animasi *love*. Gerakan tersebut disesuaikan dengan ketukan dan pergantian pada *background*. Gambar 15 merupakan penyesuaian penari dengan sorotan pencahayaan video dari proyektor. Gerak penari berada di bagian tengah objek dengan menyesuaikan *background* dan animasi *love*.

2) Gerak Menyesuaikan Perubahan *Background Love*



Gambar 16. Penyesuaian Perubahan *Background Love*

Gambar 16. merupakan gerak penari dengan menyesuaikan *background love*. Pada bagian tersebut, penari laki-laki masuk dengan menghampiri penari perempuan. Kemudian melakukan eksplor gerak bersama dengan penari perempuan dengan berpegangan tangan yang kemudian berputar dengan saling menatap, kemudian gerak mundur dengan mengulurkan tangan yang dilanjutkan dengan penari laki-laki mengangkat penari perempuan seperti pada gambar diatas dan kemudian berputar yang disesuaikan dengan tempo animasi *love*. Pada bagian akhir part tersebut, kedua penari keluar dari layar sebagai transisi perpindahan dari penari perempuan ke depan layar.

3) Gerak Menyesuaikan Animasi Foto dan Animasi Kumpulan Foto



Gambar 17 merupakan gerak penari dengan merespon animasi foto yang muncul seperti menggeser foto-foto yang muncul secara bergantian. Gerak penari berada di bagian tengah objek tepatnya didepan layar dengan menyesuaikan transisi foto yang muncul pada layar. Gambar 18 merupakan gerak penari dengan merespon animasi kumpulan muncul secara cepat. Gerak penari berada di bagian tengah objek didepan layar dengan menyesuaikan menyesuaikan animasi kumpulan foto.

4) Gerak Menyesuaikan Background *Love* Warna-Warni dan Animasi Warna Merah



Gambar 19. merupakan gerak penari dengan merespon *background love* berwarna. Penari melakukan eksplor gerak seolah meratapi kesedihannya seperti pada gambar di atas. Gerak penari berada di bagian tengah objek dengan menyesuaikan *background love*. Gambar 20 merupakan gerak penari dengan merespon animasi warna merah yang muncul. Penari melakukan gerak dengan menggunakan properti kain kemudian berlari, berputar dan melempar kain yang disesuaikan dengan gelombang warna yang muncul. Gerak penari berada di bagian tengah objek dengan menyesuaikan animasi warna di depan layar. Penari melepas rok yang dipakai untuk dijadikan properti pada saat gerak mengikuti arah animasi warna yang muncul

5) Gerak Menyesuaikan Animasi Api Berbentuk *Love* dan Animasi *Love* Terpisah



Gambar 21 merupakan gerak penari dengan merespon animasi api yang muncul membentuk *love* dari sisi bawah. Gerak tangan penari seolah menggambar animasi tersebut. Gambar 22 merupakan gerak penari dengan merespon animasi *love* terpisah dengan gerak penari menarik animasi seolah untuk disatukan. Gerak penari berada di bagian tengah objek dengan menyesuaikan animasi *love* terpisah,

dengan gerak penari seolah menarik animasi tersebut untuk disatukan. Bagian tersebut merupakan *ending* pada karya Gamon

D. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai kreativitas mahasiswa dalam merespon fenomena sosial dapat disimpulkan bahwa kreativitas mahasiswa merespon fenomena sosial dengan melihat keadaan dalam konteks percintaan yaitu gagal *move on*. Keadaan tersebut dianggap sesuai dengan kehidupan dikalangan remaja. Berdasarkan reliabilitas antar penilai terhadap presentasi konsep di awal, bahwa mahasiswa merespon fenomena social di kalangan remaja ini secara cukup kreatif. Kreativitas mahasiwa membuat karya tari yang dikolaborasikan dengan proyeksi materi *video mapping* yang merespon fenomena “Gagal *move on*” (disingkat “Gamon”). Kelompok karya “Gamon” memiliki karakteristik produk karya yang ditampilkan berdasarkan hasil diskusi kelompok dan evaluasi dari dosen pengampu dibantu oleh praktisi dan melibatkan mahasiswa Prodi Pendidikan Tari angkatan 2020 yang mengambil mata kuliah Video Mapping. Karya Gamon merupakan salah satu dari 3 karya yang ditampilkan pada pementasan *Dance Mapping Project* setelah melewati tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra produksi menentukan tema dari lagu dengan judul “*Lovely*” oleh Billie Eilish ft Khalid. Animasi diedit menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Pemilihan penari dipilih dari anggota kelompoknya sendiri dan menambah penari laki-laki sesuai dengan kebutuhan karya. Pada proses editing dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Penari yang dipilih yaitu Eni Sevia Sari dan Slamet Riaji. Tahap produksi menyusun animasi sesuai dengan konsep percintaan. Tahap pasca produksi, *final editing* mengekspor video resolusi 1080p (HD). Gerak penari disesuaikan dengan perpindahan animasi. Keunikan pada karya tersebut terlihat pada transisi gerak penari dari belakang layar ke depan layar.

E. Referensi

- Haren, S. M. (2020). Model Manajemen Produksi Film Pendek Cerita Masa Tua. *Jurnal Audiens*, 1(1), 107–112.
- Laeli, N. (2021). Fenomena Sosial Pernikahan Dini di Desa Pace Kecamatan Silo Kabupaten Jember. *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 14(2), 171–184.
- Lantiva, M. C. (2015). *Fenomena Sosial di Era Globalisasi. Disertasi*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Latief, R., & Utud, Y. (2015). *Siaran Televisi NonDrama: Kreatif, Produktif, Public Relations, Iklan*. Kencana.
- Pujiyati. (2010). *Hubungan Antara Penerimaan Diri dengan Kestabilan Emosi Pada remaja Pasca Putus cinta. Disertasi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rahardjo, W., Nurshafitri, D., Atlanti, F., Karim, I., & Afiatin, M. (2015). Tak Bisa Pindah Ke Lain Hati: Peran Orientasi Perspektif Waktu Masa Lalu Negatif Pada Individu yang Pernah Terlibat Hubungan Romantis. *Prosiding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur, Dan Teknik Sipil)*, p92–p96.
- Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabetha.
- Sumaryadi, Yetti, E., & Pradoko, A. M. S. (2022). *Proses Kreatif Dalam Seni Pertunjukan Drama - Tari - Musik* (3rd ed.). New Transmedia.
- Yuningsih, F., Hadi, A., & Huda, A. (2014). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Menginstalasi PC. *VOTEKNIKA Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 2(2), 36–40.