

# ***Dance Film Ngaruhu'k'-ng: Alih Wahana Epos Takna Lawe'* dalam Isu Deforestasi di Kalimantan**

Budi

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung  
Jl. Buah Batu No.212, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265  
Budijak.bj@gmail.com

## **ABSTRACT**

*The development of technology enables us to use new media to communicate dance creations. Dance film is one of the models that can be applied to realize Ngaruhu'k'-ng dance works that can be appreciated virtually. The dance film Ngaruhu'k'-ng is a form of transfer from the epic Takna Lawe' of the Kayaan community implying the importance of respecting nature. Studies on Takna Lawe' epic shows teachings about the attitude of life in protecting nature as a source of life for humans. Meanwhile, there are many natural disasters due to forest destruction. The issue of deforestation is the content in the work of Dance Film Ngaruhu'k'-ng. The 4P's of Mel Rhodes' Creativity Model and Alma M Hawkins' creativity theory are applied to produce culturally engineered product. The art product describes the socio-cultural of Kalimantan in anger, sadness, as well as resistance as a form of struggle to survive the impacts of deforestation. The artwork is expected to stimulate awareness about the importance of protecting forests and being wise in using them.*

*Keywords: deforestation, takna lawe', dance, dance film.*

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi memberi peluang untuk menggunakan media baru dalam mengkomunikasikan tari. Dance film salah satu model yang dapat digunakan untuk mewujudkan karya tari *Ngaruhu'k'-ng* yang dapat diapresiasi secara virtual. *Dance film Ngaruhu'k'-ng* merupakan bentuk alih wahana dari epos Takna Lawe' masyarakat Kayaan, yang menyiratkan tentang pentingnya menghormati alam. Kajian terhadap epos Takna Lawe' menemukan ajaran tentang sikap hidup dalam menjaga alam sebagai sumber kehidupan bagi manusia. Sementara saat ini banyak terjadi berbagai bencana alam akibat kerusakan hutan. Isu deforestasi menjadi konten dalam karya *Dance Film Ngaruhu'k'-ng*. Melalui metode 4P's of Creativity Model Mel Rhodes dan teori kreativitas Alma M Hawkins menghasilkan produk rekayasa budaya yang menggambarkan sosial budaya Kalimantan dalam kemarahan, kesedihan, sekaligus perlawanan sebagai bentuk dari perjuangan untuk bertahan hidup dari dampak deforestasi. Karya ini diharapkan dapat membuka kesadaran, akan pentingnya menjaga hutan dan bijak dalam memanfaatkannya.

Kata Kunci : deforestasi, takna lawe' , tari, dance film

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Teknologi yang semakin berkembang, membuat perlu adanya media baru dalam ranah mengkomunikasikan seni tari. Salah satunya adalah dengan bentuk *dance*

*film* atau film tari. Film tari adalah suatu interpretasi koreografi tarian melalui film atau video yang hasil hibridasinya tidak dapat dinikmati secara terpisah, baik dari segi estetika tarinya saja ataupun sinematografinya saja (Ardianto, 2014).

Pemahaman tersebut menjadi peluang tersendiri, untuk menghadirkan karya tari *Ngaruhu'k'-ng* dalam bentuk media baru berupa *dance film*, dengan memanfaatkan teknik virtual, guna mendukung penciptaan karya ini. Sesuai dengan yang dikatakan Rob Shields (2011: 44), bahwa "teknik virtual menciptakan ilusi kehadiran melalui alat peraga, simulasi, kehadiran parsial (seperti suara yang disampaikan oleh telepon atau pikiran yang ditulis dalam buku) dan ritual yang membangkitkan masa lalu dan membuat masa sekarang tidak ada"

*Ngaruhu'k'-ng* merupakan istilah kiasan dalam bahasa Dayak, yaitu *ngaruhukng*. Menurut Muderus, *ngaruhukng* berarti menangis terisak-isak (pilu) atau sedih yang teramat (Wawancara pada tanggal 13 September 2021). *Ngaruhu'k'-ng* dalam karya ini berarti kesedihan yang teramat dalam, pada hutan dan seisinya, sebagai dampak dari deforestasi.

*Dance Film Ngaruhu'k'-ng* merupakan sebuah karya tari kontemporer, yang berbicara mengenai perjuangan untuk bertahan hidup dari dampak deforestasi di Kalimantan. Seni tari kontemporer cenderung digunakan untuk menanggapi masalah aktual yang terjadi di lingkungan masyarakat (Supriyanto, 2018), seperti yang terjadi pada lingkungan masyarakat Kalimantan Barat, mengenai isu deforestasi.

Luas kerusakan hutan di Indonesia setiap kurun waktu mengalami perubahan yang cukup dinamis (Yayan, 2018). Berdasarkan data publikasi Deforestasi Indonesia tahun 2017-2018 yang diterbitkan oleh KLHK, deforestasi bruto tertinggi terjadi di pulau Kalimantan dengan angka sebesar 165 ribu hektar (Dyah, 2021), artinya sekitar 452 hektar hutan di Kalimantan mengalami deforestasi setiap harinya pada periode tersebut. Hal ini dapat mengancam kelangsungan hidup

ekosistem di dalamnya dan juga di sekitar hutan tersebut.

Hutan sejatinya yang mengembangbiakkan makhluk hidup, sehingga dapat menjaga keseimbangan ekosistem di wilayahnya. Berkurangnya luasan dan kualitas hutan di Kalimantan, menjadi ancaman serius bagi ekosistem di hutan tersebut maupun di sekitarnya. Makhluk hidup mengalami kondisi yang terjepit, akibat dari berkurangnya hutan yang menjadi habitat mereka, sehingga harus berjuang untuk bertahan hidup.

Berpijak dari satra lisan masyarakat Dayak Kayan, yaitu epos *Takna Lawe'*, yang menyiratkan tentang pentingnya menghormati alam dan sumber daya alam yang ada di dalamnya, sebagai bentuk penghargaan terhadap *Ine Aya'*, sosok agung dewi bumi yang telah memberikan hutan dan segala isinya dalam kepercayaan masyarakat Kayan. Akan tetapi sangat berlawanan dengan kondisi alam Kalimantan saat ini, krisis iklim yang terjadi sebagai dampak dari deforestasi, memicu munculnya berbagai bencana alam. Perlu adanya kesadaran untuk kembali kepada ajaran yang tersirat dalam naskah *Takna Lawe'*, tentang sikap terhadap hutan. Penuangan permasalahan tersebut ke dalam bentuk *dance film*, menjadikan *Ngaruhu'k'-ng* sebagai bentuk rekayasa budaya dengan konstruksi budaya Kalimantan, guna menyadarkan masyarakat yang hidup dalam dunia yang dinamis saat ini, akan pentingnya menjaga dan merawat hutan.

Mencermati makna tersebut, penulis mendapatkan sebuah nilai dibaliknya, yang berpotensi untuk dapat disampaikan secara simbolik dalam karya tari ini, yakni perjuangan makhluk hidup untuk dapat bertahan dalam kondisi rusaknya habitat mereka akibat deforestasi. Perjuangan

ini menimbulkan rasa penderitaan, kemarahan, kesedihan dan perlawanan sebagai akibat dari tekanan kondisi yang terjadi di wilayah tersebut. Karya ini akan digarap dalam bentuk *dance film* dengan menggunakan lebih dari 1 (satu) penari yang berpijak pada konsep kontemporer dengan tipe dramatik.

*Dance film* ini digarap secara kontemporer dengan pijakan tradisi Kalimantan, sesuai dengan latar belakang penulis, sehingga dapat memberi peluang yang lebih leluasa dalam proses kreativitas, layaknya pernyataan dari I Wayan Dibia (1993: 9), yang mengatakan: "Seni kontemporer adalah hasil kreativitas masyarakat masa kini yang bebas dari ikatan ruang, waktu dan norma-norma lainnya". Hal ini juga didukung oleh Eko Supriyanto (2018: 57) yang mengungkapkan bahwa: "Tari kontemporer di Indonesia tidak hanya merujuk pada bentuk karya tari, tetapi terdapat ide dan gagasan karya yang terelaborasi ke dalam proses penciptaan melalui pendekatan personal dari masing-masing koreografer".

Proses penciptaan sebuah karya tari memiliki daya tarik dan tantangan tersendiri bagi seseorang yang ingin mengembangkan kemampuan imajinatifnya, sehingga melahirkan sebuah karya tari. Munculnya sebuah karya tari ini merupakan hasil dari proses kreativitas seorang kreator dalam mencipta serta menata tari sebagai bentuk dari menginterpretasi fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan kehidupan sosialnya. Menurut Arthur S. Nalan (1997: 38) menjelaskan, yaitu sebagai berikut:

Salah satu kebutuhan yang amat menonjol dari para pencipta/penggarap adalah kebutuhan psikologis walaupun bukan komersial asalkan mereka senang, mereka akan menyajikan garapannya dengan ungkapan emosionalnya dan dapat menyampaikan pesan kepada penonton.

Hal tersebut dipertegas oleh teori Doris Humphrey (1983: 18) yang menyatakan bahwa: "Seorang penyusun tari harus selalu menggunakan segala kecerdasannya untuk memahami masalah-masalah secara jasmaniah, emosional dan psikologis". Berdasarkan teori Doris Humphrey tersebut maka penulis membuat karya yang berjudul *Ngaruhu'k'-ng* ini ke dalam tipe dramatik, dimana terdapat ungkapan-ungkapan emosional dari koreografer yang disampaikan lewat gerak, ekspresi dan struktur garap, sehingga mampu menyampaikan pesan kepada apresiator, akan pentingnya menjaga dan menghormati alam, layaknya ajaran leluhur yang tersirat dalam epos *Takna Lawe'*.

## B. Metodologi

Secara umum karya *Dance Film Ngaruhu'k'ng* ini diwujudkan dengan menggunakan metode *4P's Creativity Model* dari Mel Rhodes yaitu *person, process, press, product* (Iswantara, 2020: 11). Keempat "P" ini saling berkaitan, pribadi yang kreatif melibatkan diri dalam proses kreatif dengan dukungan dan dorongan lingkungan sehingga menghasilkan produk kreatif. Rangkaian proses kreatif *Dance Film Ngaruhu'k'ng* ditunjukkan pada tabel 1.

### 1. Process

Berdasarkan tabel 1, tahap persiapan pada proses penciptaan karya *Dance Film Ngaruhu'k'ng* dilakukan secara divergen, artinya memikirkan segala macam aspek yang diperlukan guna mendukung terwujudnya karya tari ini diantaranya, epos *Takna Lawe'* itu sendiri, artistik, konsep dan struktur karya serta sinematografinya. Kemudian dilakukan proses eksplorasi dari persiapan tersebut, serta pengembangan dari hasil eksplorasi dan kemudian pengambilan gambar,

	poles	Invention					Exploitation	
		Preparation	Activation	Generation	Illumination	Verification	Communication	Validation
<b>Process</b>	Convergent vs Divergent	<b>Divergent</b> - Epos Takna Lawe' - artistic, koreografi, struktur terkait konsep dance film	<b>MIXED</b> - proses dari persiapan yang sudah dirancang - pengambilan video	<b>Divergent</b> - Pengembangan dari koreografi, struktur garap - editing	<b>convergent</b> - Eksplorasi unsur sinematografi dalam proses editing	<b>Convergent</b> - Sortir video yang sesuai dengan konsep dan sinematografi kebutuhan dance film	<b>divergent</b> - Finishing dan editing dari dance film sebelum tahap akhir	<b>Convergent</b> (Menetapkan hasil dari proses yang sesuai dengan konsep karya
<b>Personal Motivation</b>	Reactive Vs Proactive	<b>Mixed</b> - Pendekatan emik - Studi literatur dan lapangan	<b>Proactive</b> - menganalisis permasalahan sesuai keilmuan	<b>Proactive</b> - Pengembangan isi dari epos takna lawe' terhadap kehidupan saat ini	<b>Proactive</b> - Analisis Dampak dari deforestasi	<b>Proactive</b> - Representasi dampak deforestasi diwujudkan dalam karya tari	<b>Proactive</b> - Observasi lapangan - Studi literatur	<b>Proactive</b> - data deforestasi dan dampaknya - Data sesuai pendekatan emic
<b>Personal Properties</b>	Adaptive Vs Innovative	<b>Mixed</b> - Properti yang sudah ada dan yang baru	<b>Innovative</b> - Eksplorasi property sesuai kebutuhan konsep	<b>Innovative</b> - Kolaborasi media digital dan property yang ada	<b>Mixed</b> - software editing, efek digital dan kamera guna menunjang sinematografi	<b>Mixed</b> - rview hasil editing dan aplikasi digital serta sinematografi dance film	<b>Mixed</b> - revisi dan eksplorasi sesuai kebutuhan konsep	<b>Adaptive</b> - Pemanfaatan property yang sesuai konsep
<b>Personal feelings</b>	Conserving Vs Generative	<b>Mixed</b> - Observasi lapangan	<b>Generative</b> - Mengolah hasil observasi dalam diri	<b>Generative</b> - Pengembangan sesuai pengalaman estetis dan empiris	<b>Generative</b> - diinterpretasikan oleh tubuh ke dalam bentuk bentuk koreografi dan ekspresi	<b>Conserving</b> - Ekspresi dan emosi yang sesuai konsep	<b>Generative</b> - eksplorasi gambar-bambar yang mewakili emosi dan ekspresi	<b>Conserving</b> - Rasa yang tersampaikan melalui dance film Ngaruhu'k'-ng
<b>Product</b>	Routine Vs Creative	<b>Creative</b> - Alih Wahana dari epos Takna Lawe'	<b>Creative</b> - eksplorasi ke bentuk tari	<b>Creative</b> - Pengambilan video sesuai konsep	<b>Creative</b> - Sortir video untuk kebutuhan dance film Ngaruhu'k'-ng	<b>Routine</b> - Editing	<b>Creative</b> - Rview sesuai kebutuhan konsep dan sinematografi	<b>Creative</b> - Dance film Ngaruhu'k'-ng
<b>Press</b>	High demand Vs Low demand	<b>High</b> - Ujian mata kuliah - Rangkaian Tesis	<b>Low</b> - proses sesuai pengalaman empiris personal	<b>Low</b> - Eksplorasi dan pengembangan	<b>High</b> - Karya Dance film	<b>High</b> - Pemilihan segala macam aspek kebutuhan yang sesuai konsep	<b>Low</b> - Revisi dan evaluasi	<b>High</b> - Dance film Ngaruhu'k'-ng yang merepresentasikan krisis kehidupan sekarang

Tabel 1. *4P's Creativity Model Dance Film Ngaruhu'k'-ng*

sambil memperhatikan dan menyesuaikan dengan struktur sinematografi karya yang diinginkan. Proses selanjutnya dilakukan *editing* dari hasil video yang telah disortir, sesuai kebutuhan sinematografi karya. Video hasil *editing* kemudian dievaluasi kembali, agar sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

## 2. Person

Sisi personal dalam perwujudan karya ini terbagi dalam beberapa bagian, yaitu:

### a. Personal motivation

Tahap proses motivasi diri dilakukan secara proaktif dengan pendekatan emik kepada masyarakat Kalimantan serta studi literatur dan lapangan. Kemudian menganalisis permasalahan sesuai dengan berbagai bidang keilmuan, kemudian dilakukan peng-analogian dari isi dari naskah Epos *Takna Lawe'* dengan kehidupan saat ini, yang merupakan dampak dari deforestasi hutan, lalu diwujudkan ke dalam bentuk karya *dance film*, sesuai dengan data dampak deforestasi dan data hasil pendekatan emik.

### b. Personal Properties

Properti yang akhirnya digunakan dalam karya ini, melalui beberapa tahap. Pertama dilakukan proses pendataan properti-properti yang berhubungan dengan konsep karya, baik itu yang sudah tersedia, maupun yang akan dibuat baru. Kemudian properti tersebut dieksplorasi sesuai kebutuhan konsep karya dan juga kolaborasi dengan pemanfaatan media digital terhadap properti tersebut. Selain itu juga digunakan *software editing* dan kamera untuk menunjang sinematografi dan hasil video.

### c. Personal Feelings

Proses perwujudan rasa dalam karya dimulai dengan observasi lapangan. tentang deforestasi hutan serta masyarakat yang terdampak. Hasil observasi tersebut kemudian diolah dan dimasukkan ke dalam jiwa koreografer, lalu menganalisisnya sesuai dengan pengalaman empiris dan estetis. Langkah selanjutnya dengan mengejawantahkan hasil perasaan tersebut ke dalam bentuk koreografi dan ekspresi. Pemilihan video-video

yang mewakili ekspresi dan emosi karya dilakukan agar rasa yang ingin dihadirkan dalam *dance film* ini dapat tersampaikan.

### 3. *Product*

*Product* atau hasil dari persiapan termasuk dalam kategori kreatif, karena merupakan alih wahana dari Epos *Takna Lawe'* yang merupakan sastra lisan masyarakat Kalimantan, kemudian dilakukan proses eksplorasi secara kreatif ke dalam bentuk tari dan penyesuaian untuk kebutuhan pengambilan gambar yang sesuai dengan konsep, serta pemilihan video-video yang layak guna menunjang hasil *dance film* ini. Proses *editing* dilakukan layaknya *editing* pada umumnya, hanya disesuaikan dengan kebutuhan sinematografi karya. Selanjutnya dilakukan *review* dan evaluasi hasil *editing* evaluasi agar *dance film* benar-benar sesuai dengan konsep.

### 4. *Press*

*Press* atau dorongan dibalik terwujudnya karya ini berasal dari berbagai macam aspek. Tugas mata kuliah dan rangkaian proses tugas akhir memberikan tekanan yang kuat dalam persiapan karya ini, selain sebagai bentuk kepedulian terhadap dampak deforestasi bagi masyarakat Kalimantan. Proses eksplorasi guna perwujudan karya, koreografer tidak terlalu mendapat tekanan, karena menyesuaikan dengan pengalaman empiris personal. Mewujudkan karya tersebut ke dalam bentuk *dance film*, menjadi tantangan tersendiri, mengingat koerografer bukan ahli di bidang perfilman, sehingga perlu mempelajari lebih lanjut hal-hal terkait dengan ilmu mengenai perfilman, dan mempersiapkan segala macam aspek yang dibutuhkan baik itu dari peralatan

dan sumber daya manusianya, agar *dance film* ini dapat terwujud. Editor juga berperan dalam tahap *editing* dan pengevaluasian karya, sehingga dapat berkomunikasi dengan koreografer, agar dapat terbentuk karya seperti yang diharapkan.

Isi dalam karya *Dance Film Ngaruhu'k'-ng* diwujudkan dengan menggunakan metode proses kreativitas seperti yang diungkapkan oleh Alma M. Hawkins (2003: 12), yang mengatakan bahwa: "Proses kreatifitas dapat digambarkan dengan pola sebagai berikut: merasakan, menghayati, mengkhayalkan, mengejawantahkan dan memberi bentuk. Metode tersebut kemudian diaplikasikan kepada penari, sehingga tercipta karya *Dance Film Ngaruhu'k'-ng* ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Konsep Garap

Deforestasi memberikan dampak bagi kelangsungan hidup ekosistem disekitarnya. Berkurangnya luasan kerusakan hutan mengakibatkan makhluk hidup harus berjuang untuk tetap bertahan. Perjuangan ini menimbulkan rasa penderitaan, kemarahan, kesedihan dan perlawanan sebagai akibat dari tekanan kondisi. Itu. Hal tersebut dituangkan ke dalam karya yang berjudul *Ngaruhu'k'-ng* ini.

*Dance film Ngaruhu'k'-ng* merupakan produk rekayasa budaya yang merupakan alih wahana dari epos *Takna Lawe'*. Epos tersebut merupakan salah satu sastra lisan yang dimiliki oleh masyarakat suku Dayak Kayan, Kalimantan Barat. *Takna lawe'* merupakan cerita yang berbentuk prosa liris yang ada kesamaannya dengan wayang jawa, penceritaannya dilagukan dan ada sahutan (*habe*) dari penutur (1998, 16). Sastra lisan Kayan sangat erat kaitannya dengan lingkungannya. Masyarakat Kayan mempunyai anggapan bahwa cerita itu tidak sekedar untuk didengarkan, tetapi

banyak hal yang dapat disimak maknanya (1998: 15). Begitu pula dengan epos *Takna Lawe'* ini, yang menyiratkan tentang pentingnya menghormati alam dan sumber daya alam yang ada di dalamnya.

Karya ini berbentuk tari kontemporer yang mengusung tari kelompok dengan tipe dramatik. Tipe dramatik dipilih sebagai upaya untuk menegaskan serta memperkuat gagasan atau pesan yang disampaikan, untuk itu tipe dramatik dianggap paling sesuai untuk mengungkapkan gagasan karya tari ini. Selain itu tipe dramatik dipilih guna mempermudah dalam mengeksplorasi rasa yang dihadirkan dalam karya tari ini.

#### **B. Proses Garap Tari dan Hasil Karya Tari**

Proses garap isi yang dilakukan dalam *Dance Film Ngaruhu'k'-ng* secara umum meliputi tahapan; eksplorasi, evaluasi dan komposisi, yang di dalamnya menggunakan proses merasakan, menghayati, mengkhayalkan, mengejawantahkan dan memberi bentuk. Tahapan tersebut dilakukan demi terwujudnya sebuah karya tari yang bukan hanya terlihat secara kasat mata tetapi juga dapat dirasakan pesan moral di dalamnya.

Eksplorasi merupakan pencarian yang bertujuan untuk menemukan sesuatu yang baru. Pada *Dance Film Ngaruhu'k'-ng*, tahapan ini merupakan tahapan awal yang dilakukan penulis untuk menemukan gerak maupun bentuk-bentuk tubuh melalui pengolahan ruang, tenaga dan waktu, serta memaksimalkan gerak tubuh penata dan penari, guna menerjemahkan ide gagasan dengan cara merasakan, menghayati, berimajinasi, merespon segala sesuatu yang berpengaruh terhadap karya ini, serta penggunaan keterampilan dalam pengungkapan maksud yang berkaitan ke dalam bentuk koreografi, seperti halnya pendapat Alma M. Hawkins

dalam Sumandyo Hadi (1996: 65), bahwa "eksplorasi meliputi berfikir, berimajinasi, merasakan dan merespon". Hal tersebut juga dipertegas oleh Y. Sumandiyo Hadi (2012: 13), yaitu sebagai berikut:

Secara umum eksplorasi dapat diartikan sebagai usaha pencarian, maksudnya sebagai suatu pengalaman bagaimana kita menangkap objek-objek dari luar termasuk di dalamnya berfikir imajinasi, merasakan, dan kemudian untuk selanjutnya objek tersebut diwujudkan melalui gerak.

Proses eksplorasi ini sejalan dengan pendapat Alma M. Hawkins (2003: 3), memaparkan bahwa baik penulis maupun penari harus dapat merasakan apa yang akan mereka lakukan pada karya ini, yang kemudian menghayati dan mengkhayalkan segala kemungkinan-kemungkinan yang dapat ditemui dan kemudian mengejawantahkannya ke dalam koreografi-koreografi dan selanjutnya dilakukan pemberian bentuk terhadap koreografi-koreografi yang sesuai dengan kebutuhan dalam karya ini. Oleh karena itu, eksplorasi yang dilakukan juga disesuaikan dengan kebutuhan sinematografi dan angle kamera, sehingga koreografi-koreografi yang dihasilkan dapat menunjang kebutuhan karya *dance film* ini, baik dalam konteks tari maupun sinematografi.

Koreografi kelompok merupakan sebuah karya tari yang ditarikan oleh tiga orang atau lebih, yang masing-masing penari memiliki tanggung jawab yang sama dalam menyumbangkan tenaga, pikiran dan rasa sehingga menjadi harmoni satu sama lain. Selaras dengan pendapat Sumandiyo Hadi (1996: 1) yang menyatakan bahwa, koreografi kelompok dapat dipahami sebagai seni *cooperative* yang berarti di antara para penari harus saling bekerja sama dan terkait satu sama lain. Guna mencapai hal demikian, seorang penata perlu untuk melakukan sebuah kerja eksplorasi kelompok.

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam eksplorasi kelompok yakni dimulai dari menyatukan pemahaman mengenai konsep garap karya tari ini. Kemudian memberi stimulus pada penari untuk merasakan Suasana kedamaian dan keharmonisan antara manusia dan alam dalam kehidupan, kemudian membayangkan apa yang terjadi ketika alam atau hutan yang menjadi tempat hidup kita, sudah tidak ada lagi. Baru setelah itu, penulis menceritakan gambaran perasaan dari tiap bagian karya tari ini, tanpa mengurangi peluang bagi para penari untuk bereksplorasi. Tahap eksplorasi kelompok dilanjutkan dengan memberikan koreografi yang sudah didapat dari hasil eksplorasi mandiri yang telah dilakukan sebelumnya dan disesuaikan dengan kelebihan dan kekurangan tubuh penari, pola lantai, serta ruang, baik itu ruang penari maupun ruang gedung yang dijadikan sebagai panggung.

Penari juga diberi kesempatan untuk menuangkan apa yang mereka rasakan dan hayati terkait dengan tema yang diusung sesuai dengan perasaan dan khayalan mereka yang kemudian mereka tuangkan ke dalam bentuk gerak menurut pengejawantahan mereka masing-masing dan selanjutnya diberi bentuk sesuai dengan suasana yang ingin dihadirkan dalam karya ini. Penulis juga mencoba menggabungkan setiap masukan, kemudian dikembangkan dan diolah agar menjadi lebih menarik dengan tetap mengusung pada benang merah dari karya ini. Setelah memberikan koreografi, tahap selanjutnya yang penulis lakukan adalah menyamakan teknik gerak agar koreografi terlihat rapi dan kompak, serta semua tekniknya benar. Penyesuaian pola lantai di tempat pertunjukkan pun dilakukan, agar pola yang dibentuk tidak merugikan koreografi namun tetap dapat membantu koreografi

agar lebih kuat dan estetis. Selain detail koreografi dan pembentukan pola lantai, tahap yang dilakukan adalah membangun rasa para penari agar setiap gerak dapat mengekspresikan maksud dan tujuan dari karya tari ini, hal tersebut juga diperlukan guna membuat karya tari ini menjadi lebih hidup.

Adapun *Dance Film Ngaruhu'k-ng* ini kemudian dibagi ke dalam tiga bagian:

- **Bagian Awal**

Pada bagian pertama ini diawali dengan menampilkan suasana hutan Kalimantan yang masih asri, dan tiba-tiba berubah menjadi hancur karena deforestasi hutan. Muncul rasa marah, kecewa, gelisah dan tekanan sebagai dampak dari semakin rusak dan hilangnya hutan akibat dari deforestasi. Suasana tersebut digambarkan dengan koreografi-koreografi *legato* dan *stakato*, simetris dan asimetris, bertempo lambat dan cepat. Koreografi yang dihadirkan berpijak dari gerak tradisi Kalimantan dan gerak-gerak keseharian, yang dikembangkan dari sisi ruang, waktu dan tenaga, serta sesekali diberi kejutan-kejutan untuk membangun dinamika gerak, sehingga mendukung suasana yang ingin dihadirkan.

- **Bagian Tengah**

Bagian tengah menggambarkan tentang perjuangan melawan tekanan dari keadaan yang terjadi sebagai dampak dari kerusakan hutan yang mempertahankan hidup dan mati makhluk sekitarnya. Perjuangan untuk terus bertahan hidup dalam kondisi yang tidak memungkinkan. Suasana ini digambarkan dengan koreografi-koreografi yang lebih atraktif dan menuntut tingkat emosional yang dalam, guna memberi kesan perlawanan dan perjuangan serta kebangkitan dari tekanan-tekanan.

- Bagian Akhir

Nuansa ritual dihadirkan pada bagian akhir sebagai gambaran agar masyarakat kembali kepada sang pencipta dalam melindungi hutan. Motif-motif tari *Hudoq* dihadirkan sebagai pijakan koreografi dalam konsep ritual dalam karya ini, karena di masyarakat Dayak Kayaan, Tari *Hudoq* merupakan tarian yang merepresentasikan doa masyarakat Dayak ketika akan membuka lahan, agar hasil panennya dapat berlimpah ruah.

### 1. Ikhtisar Karya

Manusia sejatinya hidup berdampingan dengan alam. Keduanya saling membutuhkan satu sama lainnya. Ketergantungan manusia akan kekayaan alam menjamin kehidupannya secara turun temurun. Akibat ego manusia, eksploitasi alam secara besar-besaran mengakibatkan deforestasi di hutan Kalimantan. Bencana terjadi dimana-mana, sebagai akibat dari kemarahan alam akan ulah manusia yang telah merusaknya. Berangkat dari Epos *Takna Lawe'*, yang mengajarkan tentang pentingnya menjaga alam dan isinya, sebagai titipan dari sang *Ine' Aya*, dialih wahanakan ke dalam bentuk karya *dance film Ngaruhu'k'-ng*. Karya ini mengungkapkan rasa sakit, sedih, kecewa dan marah serta perjuangan karena dampak dari deforestasi, yang kemudian mengingatkan manusia agar kembali kepada ajaran leluhurnya untuk menghormati, menjaga dan melestarikan hutan.

### Sinopsis

"Aku diciptakan sebagai tak terkira dan tak terbatas. Aku adalah cermin kesadaran. Aku tidak pernah membuat kesalahan dan aku adalah mahakarya kelimpahan. Keserakahan dan ego manusia membuat aku hancur. Kecewaku, marahku dan sakitku telah membuat seisi bumi tak lagi bersinergi dan selaras. Kembalikan fitrahku maka aku akan melindungimu."

### 2. Deskripsi Karya Tari

Setiap karya tentu dibangun oleh aspek-aspek tertentu sehingga terwujudnya karya tersebut. Begitu juga dengan karya *Dance film Ngaruhu'k'-ng* yang memiliki aspek-aspek pendukung sehingga dapat terwujudnya karya tari ini. Aspek-aspek yang dimaksud di antaranya:

#### a. Tata Pentas

Karya *Dance film Ngaruhu'k'-ng* ini menggunakan serbuk kayu sebagai *setprop*. Serbuk kayu yang dihadirkan sebagai simbol dari pohon-pohon yang telah ditebang dan dieksploitasi. Serbuk tersebut ditabur membentuk lingkaran, sebagai batas panggung penari. Selain itu juga digunakan *mapping* berbentuk lingkaran. Pola lingkaran dihadirkan karena memiliki makna khusus dalam masyarakat Dayak. Menurut Dillistone (2017: 58) garis lengkung dan lingkaran memiliki makna kesatuan dengan alam. Ketergantungan akan kekayaan alam yang menjamin kehidupan sampai turun menurun. Hutan yang selalu dimanfaatkan tetapi tidak merusak lingkungannya. Pola lingkaran yang digunakan dalam *setprop* karya ini menggambarkan harapan untuk mengembalikan kesatuan antara alam dan manusia, yang layaknya selalu hidup berdampingan tanpa saling membinasakan.



Gambar 1.  
Setprop berupa serbuk kayu  
(Dokumentasi: Audi, 2021)



Gambar 2.  
Mapping pada serbuk kayu  
(Dokumentasi: Taufik, 2021)



Gambar 3:  
Mapping pada bagian belakang  
(Dokumentasi: Audi, 2021)

#### b. Rias dan Busana

Rias yang digunakan pada karya ini berupa rias karakter, yang lebih menekankan pada karakter sehari-hari dari masyarakat Dayak, yang merupakan masyarakat pedalaman, dengan menggunakan krim pelembab wajah, bedak dengan tipe natural dan *shimmering* serta *baby oil* untuk menghasilkan karakter berminyak dan mengkilat pada wajah dan tubuh penari ketika tersorot oleh cahaya *lighting* guna kebutuhan seni pertunjukkan dan kamera, serta sesuai dengan kesan yang dihadirkan dalam karya ini.

Busana dalam karya ini berpijak pada busana tradisi laki-laki Dayak, berupa *Cawat*, yang mendapat penyesuain-

penyesuaian guna menunjang kesan yang akan dihadirkan dalam karya *Dance film Ngaruhu'k-ng*. Warna coklat yang digunakan pada busana melambangkan tanah, seperti yang diungkapkan oleh Irma Hardisurya (2004: 168) bahwa coklat adalah warna tanah. Tanah dalam masyarakat Dayak memiliki makna yang sangat penting. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Dillistone (2017: 25) bahwa, dalam pandangan masyarakat yang hidup bergantung pada tanah sebagai mata pencaharian untuk pemenuhan kebutuhan kehidupannya, tanah sangatlah berarti dan secara turun temurun menjadi warisan yang sangat berharga. Tanah adalah simbol yang berharga, dan alat, sarana. Sehingga warna coklat digunakan dalam kostum karya ini.



Gambar 4.  
Rias dan busana karya *Ngaruhu'k-ng*  
(Dokumentasi: Audi, 2021)

### C. Garap Dance Film

*Dance film* merupakan perkembangan kekinian dari tari, koreografi diambil berdasarkan hubungannya dengan sinema. *Dance film Ngaruhu'k'-ng* juga memperhatikan dari sisi videografi, salah satunya dari kamera yang digunakan, guna mendukung hasil gambar yang diharapkan, maka jenis kamera yang digunakan *Sony a7iii* dan *Sony a600*, *Ziyun Crane II*. Selain itu teknik pengambilan gambar juga menyesuaikan kebutuhan sinematografi. Karya ini menggunakan sudut pengambilan *high angle*, *low angle* dan *eye angle*. *Frame size* yang digunakan berupa *Big Close Up (BCU)*, *Medium Close Up (MCU)*, *Mid Shoot (MS)*, *Knee Shoot (KS)*, *Full Shoot (FS)*, *Long Shoot (LS)*, *1 Shoot*, *2 Shoot*, *3 shoot* dan *Group Shoot*. *Moving Camera* dengan menggunakan teknik *Zooming*, *Tilting*.

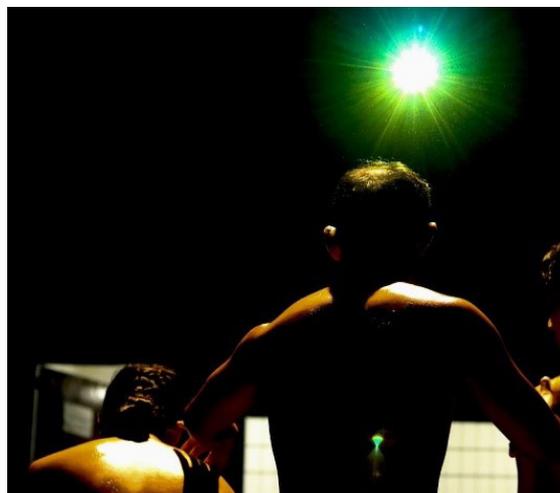


Gambar 5.  
Pengambilan gambar karya *Ngaruhu'k'-ng*  
(Dokumentasi: Audi, 2021)

Proses selanjutnya dengan melakukan editing dari video-video yang telah diambil, dengan memperhatikan struktur garap dan unsur sinematografi, agar pesan yang ingin dihadirkan dalam karya ini dapat tersampaikan kepada apresiator. Mengingat karya ini dihadirkan dalam bentuk *dance film*, maka unsur sinematografi sangat penting untuk diperhatikan, agar karya ini dapat dinikmati dalam bentuk video.



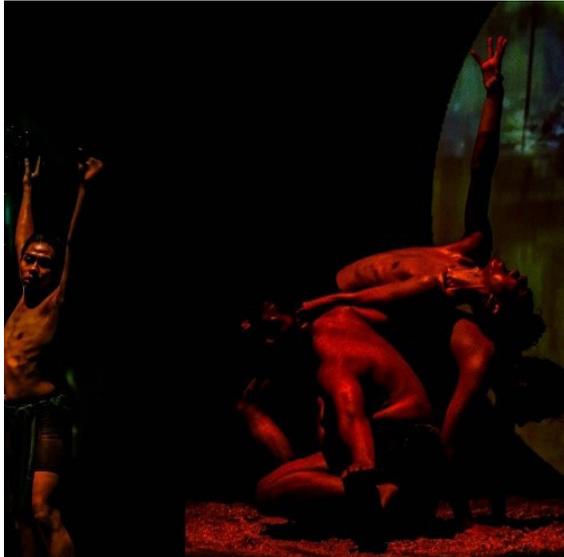
Gambar 6.  
Adegan dalam *dance film Ngaruhu'k'-ng*  
(Dokumentasi: Audi, 2021)



Gambar 7.  
Adegan dalam *dance film Ngaruhu'k'-ng*  
(Dokumentasi: Audi, 2021)



Gambar 8.  
Adegan dalam *dance film Ngaruhu'k'-ng*  
(Dokumentasi: Audi, 2021)



Gambar 9.  
Adegan dalam *dance film Ngaruhu'k'-ng*  
(Dokumentasi: Audi, 2021)

#### D. Analisis dan Pembahasan

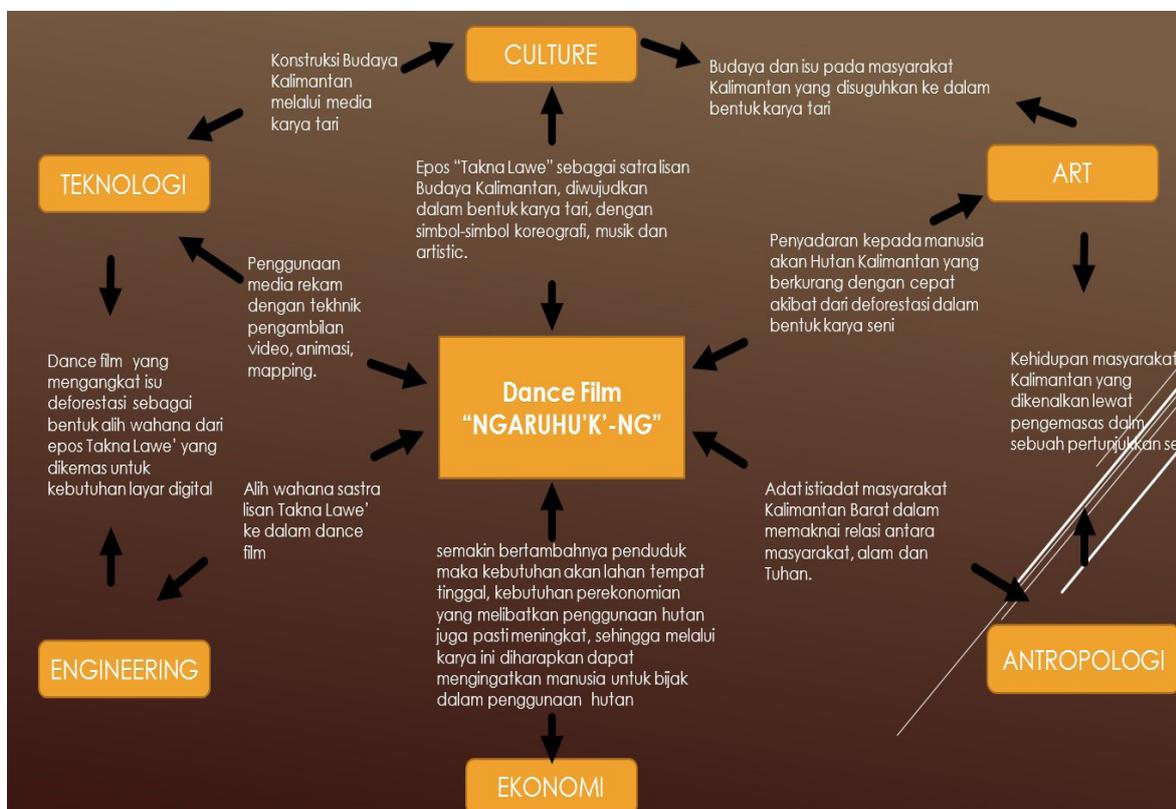
Proses kreatif *Dance Film Ngaruhu'k'-ng* juga melibatkan keterkaitan terhadap beberapa aspek baik secara teks maupun konteks, seperti yang ditunjukkan pada Bagan 1.

### 1. Aspek Culture

Karya *dance film* ini erat kaitannya dengan *culture* yang ada di Kalimantan. Bersumber dari naskah Epos Takna' Lawe, yang merupakan salah satu sastra lisan masyarakat Dayak, yang di dalamnya tersirat tentang nilai-nilai untuk menjaga dan menghormati hutan. Akan tetapi kondisi nyata di lapangan saat ini, meluasnya kerusakan hutan menjadi isu penting di Kalimantan bahkan di dunia. Isu tersebut diwujudkan ke dalam bentuk karya tari yang mengkonstruksikan budaya Kalimantan, dengan simbol-simbol koreografi, musik dan artistik.

### 2. Aspek Art

*Dance film Ngaruhu'k'-ng* merupakan suatu bentuk karya seni yang berperan sebagai salah satu media penyadaran kepada manusia akan hutan Kalimantan yang berkurang dengan cepat akibat dari deforestasi.



Bagan 1. Bagan keterkaitan *Dance Film Ngaruhu'k'-ng* dengan berbagai aspek

### 3. Aspek Teknologi

Teknologi diperlukan guna mendukung terciptanya *dance film* ini, selain menggunakan media rekam berupa kamera dan laptop sebagai perangkat *editing*, teknologi *mapping*, *lighting* dan *siluete* juga dihadirkan dalam proses pembuatan karya ini, sehingga menghasilkan *Dance Film Ngaruhu'k'-ng*.

### 4. Aspek Engineering

Karya tari ini merupakan bentuk rekayasa budaya yang berpijak dari alih wahana sastra lisan *Takna Lawe'* ke dalam *dance film*.

### 5. Aspek Ekonomi

Semakin bertambahnya penduduk maka kebutuhan akan lahan tempat tinggal, kebutuhan perekonomian yang melibatkan penggunaan hutan juga pasti meningkat, sehingga melalui karya ini diharapkan dapat mengingatkan manusia untuk bijak dalam penggunaan hutan

### 6. Aspek Antropologi

Adat istiadat masyarakat Kalimantan Barat dalam memaknai relasi antara masyarakat, alam dan Tuhan juga tersirat dalam *Dance Film Ngaruhu'k'-ng* ini.

### SIMPULAN

*Dance Film Ngaruhu'k'-ng* ini merupakan alih wahana dari satralisan *Takna Lawe'*, yang dikaitkan dengan peristiwa yang terjadi pada hutan Kalimantan yang mengalami deforestasi. *Dance Film* ini digarap sebagai bentuk rekayasa budaya dalam ranah mengkomunikasikan karya tari, sebagai wujud protes terhadap kasus deforestasi di Kalimantan yang semakin luas. Karya ini menyampaikan tentang perjuangan makhluk hidup untuk tetap bertahan dalam kondisi dan tekanan habitatnya yang semakin hilang, serta mengingatkan manusia untuk kembali kepada ajaran leluhurnya agar menghormati, menjaga dan melestarikan alam. Persoalan tersebut kemudian diolah menjadi sebuah karya tari berlandaskan teori dari Doris Humphrey mengenai kemampuan dasar yang harus dimiliki seorang penata tari. Selain itu kebebasan dalam membuat karya, menggunakan metode *4P's of Creativity Model* Mel Rhodes dan teori kreativitas dari Alma M Hawkins yang menghasilkan sebuah karya tari kontemporer berbentuk *dance film* dibalut ke dalam bentuk tari kelompok dengan tipe dramatik.

### Daftar Pustaka

- Ardianto, Deny Tri. 2014. *Risang Tetuka; Adaptasi Lakon Gatotkhaca Lahir ke Dalam Film Tari*. PPs ISI Yogyakarta: Yogyakarta
- Dibia, IWayan. (1993). *Makalah Seminare sehari Seni Pertunjukkan Kontemporer*. Denpasar: Natya Mandala.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 1996. *Aspek - aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Manthili Yogyakarta.
- Hanye, Paternus dkk. 1998. *Sastra Lisan Kayaan*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Hardisurya, Irma. 2004. *Warna bagi Citra dan Penampilan*. Jakarta: PT. Gaya Favorit Press.
- Hawkins, Alma M. 1991. *Moving From Within: A New Method for Dance Making*. Terjemahan I Wayan Dibia. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati: Metoda Baru dalam Menciptakan Tari*. Jakarta: Ford Foundation dan MSPI.
- Iswantara, Nur. 2020. *Kreativitas: Sejarah, Teori dan Perkembangan*. Jakarta: Gigih Pustaka Mandiri.

- Pease, Allan. 1987. *Bahasa Tubuh* Jakarta: Arcan.
- Supriyanto, Eko. (2018). *Ikat Kait Impulsif Sarira Gagasan yang mewujud era 1990-2010*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Shields, Rob. Trjmh hera oktaviani. 2011. *Virtual Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Upandi, Pandi. 1977/1978. *T u n t u n a n keArah Kreativitas Penciptaan Tari*. Bandung: Proyek Peningkatan/ Pengembangan ASTI Bandung.
- Webtografi:**
- Basuki,Ahmad. "Makna Warna Dalam Desain". Politeknik Elektronika Negeri Surabaya. Diakses dari, <http://basuki.lecturer.pens.ac.id/lecture/MaknaWarnaDalamDesain.pdf>
- Hadiyan, Yayan., Yuliah., dan Pambudi Harya. 2017. "Memaahami dan Membangun Pendekatan Penyelesaian Deforestasi dan Degradasi Hutan di Region Sumatera dan Kalimantan". Proceeding Biology Education Conference, 14(1), 166-169. p-ISSN: 2528-5742
- Isnaini, Dyah Nur., Agustina, Neli. 2019. "Aplikasi Regresi Data Panel Menentukan Determinan Deforestasi di Kalimantan Periode 2014-2018". Prosiding Seminar Nasional Official Statistics 2020. ISSN: 2772-1970
- Nirmala, Anindaa. 2021. "Ine Aya': Opera Anak Bangsa yang Angkat Isu Deforestasi Kalimantan". Hypeabis.id. Diakses dari, <https://hypeabis.id/read/1203/ine-aya-opera-anak-bangsa-yang-angkat-isu-deforestasi-kalimantan>.
- Ramadhan, Muhammad Nuzula. 2017. "Teknik Sinematografi Dalam Menyampaikan Pesan Nasionalisme Pada Program Tayangan Indonesia Bagus Edisi Maumere Di NET TV". Skripsi, Univrersitas Islam Negeri. Sunan Kalijaga Yogyakarta. Diakses dari [http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/29029/1/12210130\\_BAB-IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/29029/1/12210130_BAB-IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf)
- Yumni, Akbar. "Imaji: Usaha-usaha Koreografi secara Sinematografi". Dewan Kesenian Jakarta. Diakses dari <https://dkj.or.id/artikel/imajitari-usaha-usaha-koreografi-secara-sinematografi/>
- Narasumber:**
- Muderus, umur 47 Tahun, penulis lagu Dayak.