

Perancangan Film Aksi Dengan Background Dancer

Andry Satrya Wijaya¹, Arief Agung Suwasono², Daniel Kurniawan Salamoona³

^{1,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra, Surabaya.

² Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Email: Andry91_Satrya@windowslive.com

ABSTRAK

Dance merupakan sebuah kegiatan olah gerak yang juga merupakan hobi bagi kebanyakan orang. Para pelaku dancenya itu sendiri sering disebut dancer. Dancer ini sendiri terdiri dari banyak genre, mulai dari hiphop, contemporary, ballet, popping, locking, krumping, tap dance, dan lain-lain. Namun sayang, dance kurang mendapat apresiasi di masyarakat sekarang ini. Sehingga timbul ide merancang film berjudul Dance Dream Passion, dimana di dalam film ini digambarkan bagaimana kehidupan dan perkembangan dance serta sisi positif dari dance tersebut.

Kata Kunci : Film Pendek, Film Aksi, Dance, Dancer.

ABSTRACT

Title: Design of Educational Action Movie With Dancer as a Background.

Dance is an activity that also if the motion is a hobby for most people. The actors dance itself is often called a dancer. Dancer itself consists of many genres, ranging from hip-hop, contemporary, ballet, popping, locking, krumping, tap dance, and others. But unfortunately, not fully appreciate dance in today's society. Thus arose the idea of designing a movie called Dream Dance Passion, which in this film depicted how life and the development of dance as well as the positive side of the dance

Keywords : Short film, Action film, Dance, Dancer.

Pendahuluan

Menari dapat dikatakan sebagai sebuah hobi, yang dapat dikembangkan sebagai sebuah mata pencaharian bagi beberapa orang, yang memang ingin menekuni bidang tersebut. Menari atau sering disebut dengan dance ini sendiri memiliki beragam variasi dan style, mulai dari tarian tradisional, tarian modern (modern dance), ballroom, tango, salsa, hiphop dan masih banyak lagi. Setiap dari jenis atau genre dance itu sendiri memiliki culture atau budaya masing-masing yang jika digali lebih dalam akan ditemukan keindahan tersendiri bagi pelaku sekaligus penikmatnya.

Semua orang bisa menari. Menari bukanlah sesuatu yang rumit, menari merupakan ungkapan hati saat mendengarkan lagu atau music, yang dituangkan tubuh dalam bentuk gerakan yang beragam. Namun bila mulai masuk ke dalam jenis/genre masing-masing, atau sudah berniat untuk mendalami maupun melangkah ke tahap yang lebih

professional, memang harus mempelajari gaya (style), aturan, serta teknik-teknik gerakan dari masing-masing genre/jenis tarian tersebut. Seorang koreografer profesional asal amerika yang bernama *keone Madrid* mengatakan "hard work beats talent.." (kerja keras mengalahkan bakat) dan dia menjelaskan bahwa ungkapannya tersebut, tidak hanya berlaku untuk dance atau menari saja, namun di semua bidang. Sebab setiap orang pasti punya mimpi dan tujuan yang berbeda-beda dan disini semakin menjelaskan dan menguatkan bahwa semua orang itu sebenarnya bisa menari, tidak tergantung apakah mereka berbakat atau tidak.

Jika kita melihat, Di dalam negara kita sendiri Indonesia, banyak sekali jenis tarian yang ada dan berkembang sebagai kebudayaan setiap daerah. banyak sekali tarian daerah yang ada dan berkembang, dikarenakan Indonesia ini sendiri memiliki kebudayaan yang beragam. Indonesia terkenal dengan tarian-tarian daerahnya, wisatawan asing datang ke Indonesia untuk menyaksikan dan menikmati kebudayaan tersebut. Indonesia juga

merupakan negara yang terbuka, dalam artian mau menerima kebudayaan asing yang masuk, asal sesuai dengan norma dan nilai-nilai Pancasila sebagai penyaring kebudayaan tersebut. Di dalam hal tarian, genre/jenis HipHop adalah yang paling berkembang dan mempengaruhi dunia tari di Indonesia sekarang ini. Hiphop ini sendiri merupakan jenis tarian yang bisa di bilang modern. Bisa kita lihat contoh-contohnya dari salah satu artis kawakan Indonesia, Agnes Monica. Dalam setiap penampilannya, dia tidak hanya menyanyi, tapi juga menari di atas panggung dan genre/jenis tariannya adalah hiphop. Bukan hanya itu, dia punya crew atau tim sendiri dan rela menyewa koreografer luar (Dejan Tubic) sebagai koreografer tetapnya demi menunjang penampilannya.

Bila kita melihat lagi yang lebih spesifik, yaitu di Surabaya, genre/jenis hiphop sangat berkembang dan maju di bandingkan kota-kota lain di Indonesia. Hiphop dance di Surabaya berkembang begitu pesat, menyebar dan memberikan pengaruh besar pada sekitarnya. Kita bisa ambil contoh dari acara Sweet Seventeen. Hampir di seluruh pesta atau bisa di bilang 95% acara Sweet Seventeen di Surabaya ini selalu mengundang atau menyewa penari dengan genre/jenis hiphop untuk tampil dan menghibur di acara mereka. Bukan hanya Sweet Seventeen acara besar dan formal seperti wedding party pun sekarang sudah mulai memunculkan "budaya" hiphop dance di acara pernikahan. Acara lain seperti Beauty Of China yang baru saja berlangsung pakuwon, kemudian Institut of France, sampai acara amal "Satu Hati" rutin menampilkan pagelaran tari setiap tahunnya. Melihat fenomena serta semua perkembangan ini, bisa diprediksi atau kita perkirakan bahwa tidak lama lagi hiphop akan semakin berkembang sangat luas di Surabaya. Bukan hanya berkembang sebagai sebuah hobi yang menghasilkan namun berkembang dan berubah menjadi sebuah mata pencaharian yang dipandang oleh masyarakat.

Namun pada umumnya, segala sesuatu pasti ada pro dan kontra. Begitu juga dengan menari ini sendiri. Diluar hiphop masalah yang ada adalah bahwa menari ini dipandang sebelah mata oleh kebanyakan orang, artinya menari ini belum punya sesuatu atau menjadi sesuatu yang bisa dipandang sebagai sesuatu yang besar oleh semua orang namun yang menjadi kabar baiknya adalah bahwa dance ini sekarang sedang dengan cepat menuju kesana. Perkembangan yang terjadi mulai mengarahkan dance ini kepada sesuatu yang besar itu. Apa sajakah sesuatu besar yang ada tersebut. Yang pertama, dance mulai menjadi "artis" di bidang advertising, banyak produk yang mulai mempromosikan merknya dengan dance, banyak perusahaan yang mempromosikan jasanya lewat dance, seperti contohnya minuman isotonic Mizone, kartu ponsel Simpati, produk air mineral Aqua dan banyak lagi. Yang kedua, bukan hanya perusahaan, namun artis dan penyanyi juga

mempromosikan keahliannya dengan bantuan dance, bisa kita lihat Agnes Monica, IDP, juga yang sangat marak adalah boyband dan girlband. Mengapa orang-orang tertarik dengan boyband dan girlband? Karena mereka melihat sesuatu yang berbeda disana, selain sekelompok anak muda yang berpenampilan menarik menyanyi bersama disana juga disisipi dengan dance atau koreografi yang merupakan bagian dari dance.

Masalah lain yang terjadi adalah, bukan terletak pada bagaimana orang memandang dance ini, namun lebih kepada bagaimana tingkah laku para dancer atau penarinya dalam bersikap dan bertindak. Karena fakta yang ada disini, beberapa dancer khususnya dengan genre/jenis hiphop meninggalkan kebiasaan dan tanggung jawabnya hanya untuk mengejar dance tersebut. Contoh mudahnya adalah beberapa anak SMA yang ikut atau bergabung dalam anggota hiphop dance putus sekolah karena focus di dance. Adapula yang bertindak kurang sopan di tempat umum seperti memasang lagu keras-keras dan mengganggu orang lain. Hal-hal seperti inilah yang akhirnya menimbulkan pandangan negative orang-orang terhadap dance itu sendiri, disamping itu juga didukung fakta bahwa dance dengan genre hiphop ini berasal dan berkembang di jalanan di Negara Amerika.

Fakta-fakta negative tersebut sangat disayangkan sebab melihat potensi dari dance ini sendiri yang sangat besar ke depannya. Dan yang bisa mengubah semua pandangan-pandangan negative itu adalah para penari atau para dancer sendiri. Dengan bagaimana mereka tetap melaksanakan tanggung jawab mereka masing-masing entah yang masih duduk di bangku SMA, perguruan tinggi atau bekerja namun masih tetap bisa menyalurkan hobi mereka lewat dance. Dan yang lebih besar lagi adalah bagaimana mereka bisa berprestasi di bidang dance namun juga bisa berprestasi pada sekolah atau kewajiban masing-masing. Hal-hal seperti ini yang bisa mengubah pandangan negatif tersebut, sekaligus menjadi hal besar yang membanggakan dan di akui orang-orang.

Oleh sebab itu, berdasarkan semua fakta baik yang positif dan negative tersebut, saya memiliki sebuah rencana dan pandangan yang besar dalam dance. Melihat semua keburukan tentang dance tersebut saya berusaha untuk menginspirasi anak muda khususnya para dancer, untuk berusaha keras dalam mengejar mimpi mereka. Menginspirasi mereka, bahwa akan sangat membanggakan bila mereka bisa berprestasi pada sekolah mereka sekaligus berprestasi di bidang yang mereka sukai. Hal ini tidak akan mudah, mereka harus keluar dari zona nyaman mereka, sebab focus pada dua hal besar adalah hal yang tidak mudah. Hal ini sama dengan membawa mimpi besar orang tua dan mimpi besar kita sendiri secara bersamaan.

Orang tua pasti ingin anak-anaknya sukses, oleh sebab itu sekolah sangat penting bagi mereka. Anak-anak pun ingin sukses pada hal yang mereka cintai. Oleh sebab itu, saya akan menginspirasi anak muda ini lewat sebuah film. Film dance yang penuh dengan aksi namun mengandung unsur edukasi tersendiri yang bisa memnginspirasi anak muda untuk hidup lebih berusaha, hidup lebih baik dan tidak mudah menyerah mengejar mimpi-mimpinya. Dan semoga lewat film saya ini nantinya, dunia tari atau dance bisa terangkat pada tempat yang tinggi, yang bisa dipandang besar oleh orang lain. Dan semua itu tentunya lewat para penari atau dancer-dancer di Indonesia ini.

File artikel yang telah ditulis sesuai format, dapat dikirimkan ke Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana melalui email: adiwarna@petra.ac.id. Apabila artikel dikirim melalui surat pos, maka penulis wajib menyertakan *file/softcopy* artikel dan dikirimkan ke alamat: **Editor Jurnal DKV-Adiwarna**, LPPM Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236, Indonesia.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode 5W1H (what,where,when,Why,Who dan how) yaitu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada metode 5W1H diharapkan akan mendapatkan banyak data dan informasi, yang pada akhirnya akan dijadikan satu kesatuan informasi yang dapat diolah kembali. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara secara tiba-tiba atau tanpa diketahui oleh orang. Yang menjadi target wawancara. Yaitu, dengan mengajak berbicara Langsung seperti mengajak ngobrol orang, tanpa orang itu tau bahwa Obrolan itu nantinya akan mengarah kepada beberapa pertanyaan yang sudah Kita siapkan. Sehingga hasil wawancara nantinya, benar-benar murni hasil pemikiran spontan dari target wawancara, bukan jawaban yang sudah disiapkan sebelumnya.

Wawancara dilakukan kepadabeberapa orang salah satunya kak Semmy pelatih sekaligus ketua dari *Last Minute Street Crew* salah satu grup dance besar di Surabaya. Edwin yang Merupakan manager dari grup dance *Heavy Buck Stylez* di Surabaya juga. Kepada Gabriella,Ludovikus dan Patrianatta sebagai dancer atau penarinya Sendiri. Kemudian juga dilakukan observasi di Tresor Villa Bukit Mas Surabaya sebagai sanggar serta tempat latihan dari grup HeavyBuckStylez. Observasi juga dilakukan di Golden Hills Plaza Surabaya yaitu tempat LastMinuteStreetCrew berlatih bersama. Di tempat itu pula Brandon, finalis Indonesia Mencari Bakat yang waktu itu termasuk istimewa karena dia masih sangat kecil (Sekolah Dasar) namun sudah sangat pandai menari dan berprestasi, berlatih menari. Selain data

primer, juga dikumpulkan data-data sekunder yaitu berupa Data-data mengenai asal hiphop dance, teknik-tekniknya, pengalaman orang luar yang profesional di bidang dance ini, kostum dan lain-lain. Pengumpulan semua data dan informasi ini nantinya didapatkan melalui media Internet. Selain itu bertanya langsung kepada orang yang sudah berpengalaman di bidang dance, dan terakhir melalui media video. Yaitu melihat video-video dance yang bisa dijadikan sebagai referensi nantinya.

metode yang digunakan merupakan metode analisis kualitatif. Mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan dance sampai kegiatan dari dancer/penarinya, sehingga memudahkan penelitian yang kemudian data dan info itu nantinya bisa sangat berguna dalam ide pembuatan film nantinya.

Mengapa harus film? Ada beberapa alasan mengapa dipilih film, sebagai media penyampai pesan untuk TA saya kali ini,namun satu yang paling mengena adalah berikut Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan salah-satu media komunikasi massa audiovisual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan sistem lainnya.Film berupa medis sejenis plastik yang dilapisi emulsi dan sangat peka terhadap cahayaYang telah diproses sehingga menimbulkan atau menghasilkan gambar (bergerak) pada layer yang dibuat dengan tujuan tertentu untuk ditonton.Film ini juga bukan hanya berfungsi sebagai media hiburan, namun banyak fungsi lainnya seperti berikut :Sarana pemberdayaan masyarakat luas, Pengekspresian seni, budaya, pendidikan dan hiburan,Sebagai sumber penerangan dan informasi serta sudah menjadi Bagian dari komoditas ekonomi yang berkembang di Indonesia sekarang

Adapun fakta-fakta lapangan yang terjadi sehubungan dengan dance ini sendiri adalah banyak sekali orang tua melarang anaknya untuk berkembang dan berprestasi diluar bidang akademik,khususnya dance. Padahal orang tua tersebut tidak tau, bahwa anaknya tersebut memiliki bakat dan potensi yang besar disana. Kebanyakan Orang tua itu sulit untuk memahami bahwa dance ini bukan atau tidak seburuk yang mereka pikirkan.

banyak kasus yang membuktikan,bahwa melalui dance ini,kebiasaan buruk bisa diubah menjadi baik. Salah satu kasus yang didapat melalui wawancara dengan seorang dancer di sebuah crew Heavybuckstylez Surabaya, mengatakan bahwa sejak belajar dance, dia merasa mendapat banyak pengaruh positif, seperti kedisiplinan, bagaimana

berkomunikasi dengan orang, bagaimana membentuk rasa percaya diri yang kuat dalam diri serta bagaimana berusaha mewujudkan sebuah cita-cita menjadi sebuah prestasi. dance dianggap remeh oleh beberapa orang dalam hal pekerjaan, dianggap tidak menghasilkan, padahal fakta lain yang di dapat melalui wawancara mengatakan, dance ini sangat menghasilkan diusia mereka. Wawancara dengan Edwin, manager salah satu grup dance di Surabaya menunjukkan sebuah perbandingan yang real, kerja sebagai anggota event organizer (EO) mendapat pendapatan Rp. 150.000 dengan waktu kerja kira-kira 9 jam dalam sebuah acara sweet seventeen, sedangkan menari dengan durasi 5 menit dalam acara yang sama, menghasilkan pendapatan Rp. 200.000 bahkan lebih. apalagi jika sudah masuk dalam dunia industri seperti koreografer artis (Dejan Tubic – koreografer Agnes Monica), penari latar artis (Nez inDaHood – background dancer Agnes Monica), membuka sekolah dance (Marlupi – sekolah Ballet), membuka sanggar atau studio dance sendiri, akan sangat menghasilkan banyak uang. Berdasarkan fakta-fakta serta data yang didapat, dapat dilihat bahwa dance ini sangat berkembang baik dalam lingkup penarinya maupun diluar itu.

Banyak sekali perusahaan besar ataupun artis baik dalam maupun luar negeri yang tertarik untuk bekerja sama dan menggunakan dance ini dalam usaha mereka, sangat membuktikan kalau dance ini positif dan menghasilkan, asal ada tanggung jawab dari masing-masing pelaku dance tersebut. Tidak diragukan lagi bahwa nantinya dance ini bisa menjadi sebuah mata pencaharian yang menjanjikan penghasilan yang besar kedepannya jika dilihat dari sekarang. Promosi yang dilakukan pun tepat sasaran, yaitu melalui media social yang mana media sosial tersebut hamper merupakan sebuah kebutuhan bagi semua orang jaman sekarang ini. Dengan perkembangan dance yang pesat didukung dengan media sosial sebagai media promosi dan pendukung, seharusnya anak muda jaman sekarang melihat potensi itu, dan berlomba untuk mengembangkan potensi diri di bidang itu daripada melakukan hal-hal negative lainnya.

Selain menghasilkan, dance ini juga positif karena bersifat olahraga dan menyehatkan. Dan bagi para dancer ataupun anak muda yang sudah merasakan penghasilan dan positifnya berkecimpung di dunia dance ini hendaknya memberikan contoh positif serta melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat menginspirasi, sehingga anak muda lainnya jadi tau tentang dance ini sendiri. Tujuan komunikasi : Film ini dirancang dan dibuat dengan tujuan untuk menginspirasi anak-anak muda jaman sekarang, yang kebanyakan mulai terjerumus ke hal-hal negatif. Dan inspirasi tersebut ditunjukan lewat sebuah film dance. Dipilih tema dance ini sekaligus bertujuan untuk mengangkat dance dari pandangan buruk kebanyakan orang terutama orang tua, yang kebanyakan beranggapan bahwa dance ini suatu hal yang

negatif, yang bisa membawa anak-anak ke dalam pergaulan yang salah, padahal di dalam dance, anak-anak muda justru bisa menemukan banyak hal positif dan bermanfaat bahkan menghasilkan. Hal-hal itulah yang menjadi tujuan pembuatan film *Dance, Dream, Passion* ini. Strategi Komunikasi: Film yang diharapkan mampu menginspirasi anak muda lewat dunia dance ini dibuat sedikit berbeda. Perbedaan itu terletak pada *intro* atau awalan untuk memulai film ini, digambarkan berbagai macam style dance yang mana semuanya itu dibuat seakan tokoh utama yang bercerita tentang pengalaman hidupnya di dance. Sehingga film ini terkesan seperti kisah nyata. Selain itu, jalan cerita dari film ini sendiri menggambarkan kehidupan nyata dan kisah nyata para dancer, yang digabungkan dan dirangkai menjadi 1 kesatuan film pendek berdurasi kurang lebih 20 menit dan berjudul *Dance, Dream, Passion* ini. Dirancang dengan Format Program :

| | |
|--------------|-------------------|
| Format disc | : AVI |
| Kualitas | : 720p |
| Resolusi | : 1280x720 / 16:9 |
| Format video | : MP4 (youtube) |

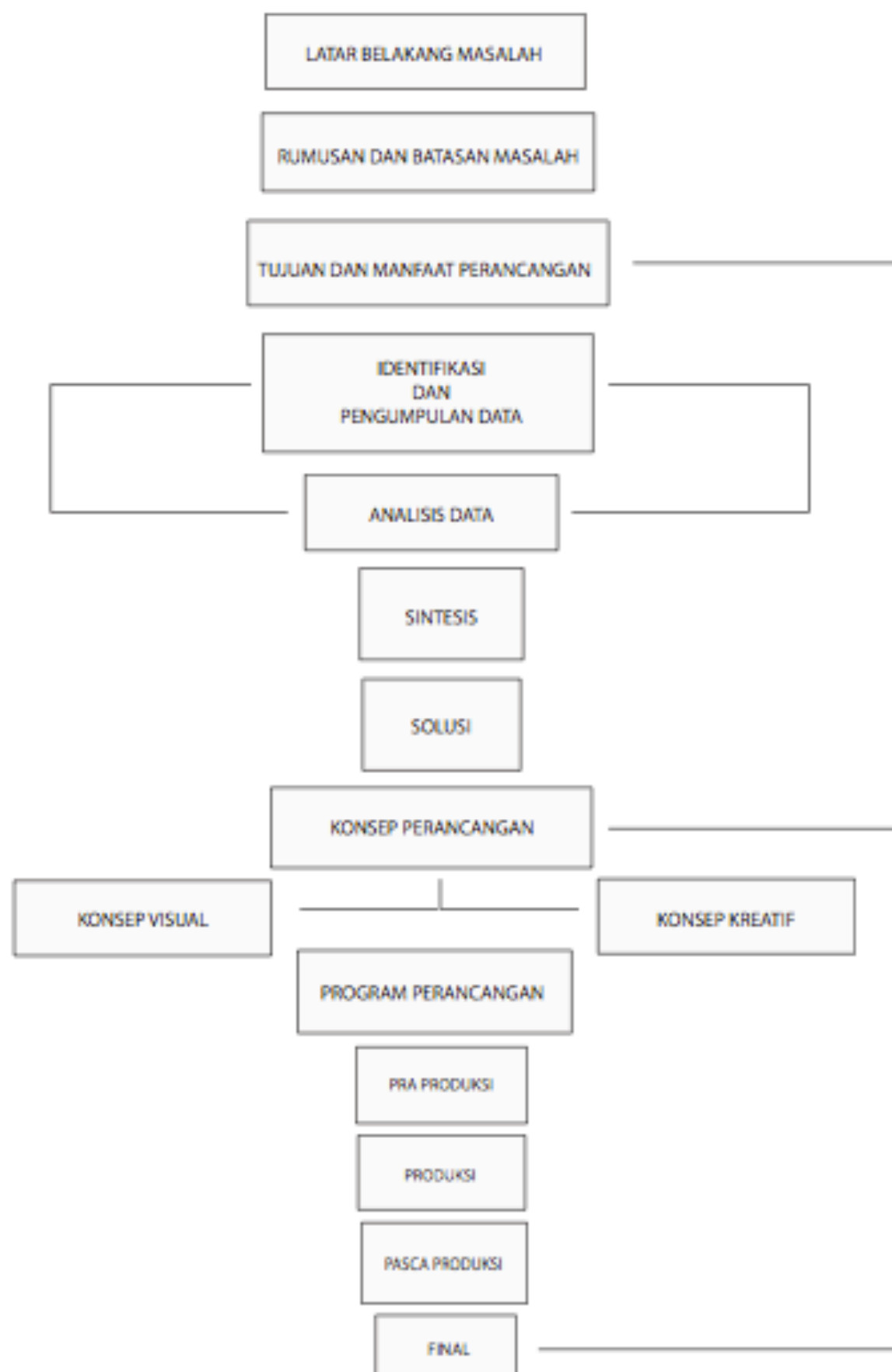
Pembahasan

Hiphop merupakan jenis atau genre tarian yang mengacu pada sebuah tari jalanan. Hip-hop ini sendiri telah berkembang dan berevolusi menjadi suatu kebudayaan. Hip-hop diciptakan sekitar tahun 1979'an dan dipopulerkan di Amerika Serikat, hip-hop ini identic dengan menari dengan gaya bebas (freestyle), battle dan breakin. namun sekitar tahun 1980-2000 hiphop berkembang setelah masuk ke dunia komersil, hip-hop dikembangkan di studio sebagai sebuah koreografi, tidak lagi hanya freestyle namun di pakai sebagai koreografi para penyanyi dengan genre hip-hop, RnB atau bahkan pop sekalipun.

Adapun synopsis dari film dance, dream and passion ini sebagai berikut : Kiddie, salah satu anggota hiphop horray harus keluar dari tim saat ayahnya meninggal. dengan penuh keberanian, dia memutuskan untuk keluar dari tim, di saat "Bring Your Dopest" perlombaan terbesar tahun ini kurang 3 minggu lagi. chemmy, bochil, fung dan gebe sebagai anggota tim panik.

Mereka sempat kesal karena keputusan kiddie yang tiba-tiba. namun dengan keberanian dan passion yang besar di dance, mereka nekat untuk tetap mengikuti lomba. Firstmove crew, wars crew sampai ninjaz crew juara 2 tahun ber turut-turut "bring your dopest ikut dalam perlombaan itu. Hasilnya ditentukan hari ini, dapatkah mereka memenangkan perlombaan tersebut? Dapatkah semua usaha mereka membuahkan hasil?

di lingkungan seperti ini..ingin selalu mencintai ini.. mencintai dance..



Sejarah Dan Perkembangan Seni Tari di Indonesia

Perjalanan dan bentuk seni tari di Indonesia sangat terkait dengan perkembangan kehidupan masyarakatnya, baik ditinjau dari struktur etnik maupun dalam lingkup negara kesatuan. Jika ditinjau sekilas perkembangan Indonesia sebagai negara kesatuan, maka perkembangan tersebut tidak terlepas dari latar belakang keadaan masyarakat Indonesia pada masa lalu. James R. Brandon (1967), salah seorang peneliti seni pertunjukan Asia Tenggara asal Eropa, membagi empat periode budaya di Asia Tenggara termasuk Indonesia yaitu:

1. periode pra-sejarah sekitar 2500 tahun sebelum Masehi sampai 100 Masehi
2. periode sekitar 100 Masehi sampai 1000 Masehi masuknya kebudayaan India
3. periode sekitar 1300 Masehi sampai 1750 pengaruh Islam masuk
4. periode sekitar 1750M sampai akhir Perang Dunia II.

Pada saat itu, Amerika Serikat dan Eropa secara politis dan ekonomis menguasai seluruh Asia Tenggara, kecuali Thailand. Menurut Soedarsono (1977), salah seorang budayawan dan peneliti seni pertunjukan Indonesia, menjelaskan bahwa secara garis besar perkembangan seni pertunjukan Indonesia tradisional sangat dipengaruhi oleh adanya kontak dengan budaya besar dari luar (asing). Berdasarkan pendapat Soedarsono tersebut, maka perkembangan seni pertunjukan tradisional Indonesia secara garis besar terbagi atas periode masa pra pengaruh asing dan masa pengaruh asing. Namun apabila ditinjau dari perkembangan masyarakat Indonesia hingga saat ini, maka masyarakat sekarang merupakan masyarakat Indonesia dalam lingkup negara kesatuan. Tentu saja masing-masing periode telah menampilkan budaya yang berbeda bagi seni pertunjukan, karena kehidupan kesenian sangat tergantung pada masyarakat pendukungnya. Perkembangan masyarakat dan keseniannya tidak merupakan perkembangan yang terputus satu sama lain, melainkan saling berkesinambungan. Edi Sedyawati (1981: 112-118) menggambarkan secara vertikal perkembangan tari di Indonesia dalam lima tahapan yaitu tahap :

1. kehidupan yang terpencil dalam wilayah-wilayah etnik
2. masuknya pengaruh-pengaruh luar sebagai unsur asing
3. penembusan secara sengaja atas batas-batas kesukuan
4. gagasan mengenai perkembangan tari untuk taraf nasional
5. kedewasaan baru yang ditandai oleh pencarian nilai-nilai.

Setiap wilayah etnik di Indonesia belum tentu telah mengalami tahapan tersebut, bahkan dalam wilayah-wilayah tertentu mungkin masih dalam tahapan pertama. Jika ditinjau sekilas perkembangan Indonesia sebagai negara kesatuan, maka tahapan perkembangan tari tersebut terkait dengan perubahan struktur masyarakat. MASA PRA-KERAJAAN, Pada masa ini dapat diidentikkan pula dengan masa pra-Hindu atau pra pengaruh asing. Bentuk-bentuk seni pertunjukan pada masa ini, masih banyak terdapat di daerah pedalaman yang terpencil yang diwarnai oleh kepercayaan animisme. Menurut pengamatan Soedarsono, sisa-sisa pertunjukan yang berbau animisme, penyembahan nenek moyang dan binatang serta totem, masih bisa dijumpai di Irian Jaya, pedalaman Kalimantan, pedalaman Sumatra, pedalaman Sulawesi, beberapa daerah di Bali yang disebut Bali Aga atau Bali Mula, seperti Trunyan dan Tenganan, serta di Jawa. Perwujudan tari pada masa itu diduga merupakan refleksi dari satu kebulatan kehidupan masyarakat. (<http://faturohmanfajar.blog.stisitelkom.ac.id>)

Jadi pada intinya, perkembangan tari di Indonesia itu bermula dari suku-suku serta daerah-daerah tertentu yang merupakan bentuk ragam kebudayaan Indonesia. Di jaman sekarang ini, bentuk tari daerah seperti itu malah tergolong unik, karena sangat jarang ditampilkan dan dipertontonkan kembali kecuali di beberapa tempat dan acara tertentu. Perkembangan tari di Indonesia ini sudah tercampur dan termodifikasi oleh budaya-budaya asing yang masuk. Seperti sudah di bahas tadi sebagai contoh modern dance yang melahirkan hiphop dan sangat berkembang sekarang di Indonesia khususnya Surabaya ini.

Modern dance dan hiphop berkembang menjadi sebuah industri yang menjanjikan di Indonesia saat ini. Menjadi sebuah alat promosi tersendiri bagi beberapa perusahaan demi menarik minat konsumen khususnya jika perusahaan tersebut punya target audience remaja. Bukan hanya perusahaan, namun juga menjadi alat promosi para artis, itu sebabnya modern dance dan hip hop dikatakan bisa menjadi mata pencaharian yang menjanjikan di Indonesia ke depannya.

Tinjauan Film

Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan salah-satu media komunikasi massa audiovisual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan sistem

lainnya. Film berupa medis sejenis plastik yang dilapisi emulsi dan sangat peka terhadap cahaya. Yang telah diproses sehingga menimbulkan atau menghasilkan gambar (bergerak) pada layer yang dibuat dengan tujuan tertentu untuk ditonton. (<http://www.scribd.com/doc/32637180/Definisi-Film>)

Film ini juga bukan hanya berfungsi sebagai media hiburan, namun banyak fungsi lainnya seperti berikut :

1. Sarana pemberdayaan masyarakat luas
2. Pengekspresian seni, budaya, pendidikan dan hiburan
3. Sebagai sumber penerangan dan informasi
4. Bagian dari komoditas ekonomi (saat ini)

(<http://www.scribd.com/doc/32637180/Definisi-Film>)

Perkembangan dan Sejarah Film

Film pertama kali lahir di pertengahan kedua abad 19, dibuat dengan bahan dasar selloid yang sangat mudah terbakar bahkan dengan percikan abu rokok sekalipun. Sejalan dengan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah diproduksi dan enak di tonton.

Saat ini setidaknya ada 3 macam jenis film yang diproduksi secara massal, yakni 35 mm, 16 mm, 8 mm. angka-angka tersebut menunjukkan lebarnya pita seluloid, semakin lebar pita seluloid, semakin baik pula kualitas gambar yang dihasilkan. Untuk keperluan khusus, film 65 mm dan 70 mm bisa digunakan. Film yang ditayangkan di theater IMAX Taman Mini Indonesia Indah (TMII) adalah contoh film yang di produksi dan ditayangkan dalam format 65 mm yang telah disempurnakan (IMAX). *Hamlet* (1966) karya sutradara Kenneth Branagh diproduksi dengan film format 65 mm. kualitas gambar yang dihasilkan lebih baik daripada format 35 mm yang lazim ditayangkan di gedung bioskop.

Semakin lebar pita seluloid, semakin langka pula alat perekam dan alat proyeksi yang tersedia. Kamera dan proyektor untuk ukuran 65 mm dan 70 mm bukanlah jenis yang banyak tersedia di pasaran, yang berarti juga biayanya semakin mahal. Alat editing untuk format tersebut pun berbeda. (Effendy, hal 10)

Macam-macam Film

Film dokumenter film dokumenter adalah film yang menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, film dokumenter tidak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi ras atau kelompok tertentu. intinya, film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin.

Film cerita pendek durasi film cerita

pendek biasanya berkisar di bawah 60 menit. Di banyak Negara seperti German, Kanada, Australia dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang/sekelompok orang, untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan para mahasiswa/mahasiswi jurusan film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga orang yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini di pasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

Film cerita panjang film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Dances With Wolves*, bahkan berdurasi lebih 120 menit. Film-film produksi India yang cukup banyak beredar di Indonesia, rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

Profil perusahaan Film ini diproduksi untuk kepentingan institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan, misalnya tayangan "Usaha Anda" di SCTV. Film ini sendiri berfungsi sebagai alat bantu presentasi.

Iklan televisi film ini diproduksi untuk kepentingan penyebar informasi, baik tentang produk (iklan produk) maupun berupa layanan masyarakat (iklan layanan masyarakat). Iklan produk biasanya menyampaikan produk yang di iklankan 'secara eksplisit', artinya ada stimulus audio-visual yang jelas tentang produk tersebut. Sedangkan iklan layanan masyarakat menginformasikan kepedulian produsen suatu produk terhadap fenomena social yang diangkat sebagai topic iklan tersebut.

Program televisi program ini diproduksi untuk konsumsi pemirsa televisi. Secara umum, program televisi terbagi 2, yaitu cerita dan non cerita jenis cerita terbagi 2 kelompok yakni kelompok fiksi dan nonfiksi. Kelompok fiksi memproduksi film serial (TV series), Film Televisi/FTV (populer lewat saluran SCTV), dan film cerita pendek. Kelompok nonfiksi menggarap aneka program pendidikan, film dokumenter atau profil tokoh dari daerah tertentu. Sedangkan program noncerita sendiri menggarap *variety show*, *TV quiz*, *talkshow* dan liputan/berita.

Video klip sejatinya video klip adalah sarana bagi para produser music untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Dipopulerkan pertama kali lewat saluran televisi MTV tahun 1981. Di Indonesia, video klip ini sendiri kemudian berkembang sebagai bisnis yang menggiurkan seiring dengan pertumbuhan televisi swasta. Akhirnya video klip tumbuh sebagai aliran dan industry tersendiri. Beberapa rumah produksi mantap memilih video klip menjadi bisnis utama (core business) mereka. Di Indonesia, tak

kurang dari 60 video klip diproduksi tiap tahunnya. (Heru Effendy, mari membuat film, 2002)

Film aksi merupakan salah satu genre film yang biasanya berhubungan dengan aksi berkelahi, kejar-kejaran dan peperangan atau sebuah kompetisi yang terdapat bermacam-macam konflik di dalamnya. Biasanya dalam film aksi, terdapat satu tokoh utama yang paling banyak terlibat konflik, dan menjadi pemenang atau yang paling bertahan sampai di akhir.

Film Sebagai Media Massa

Menurut McQuail perspektif di dalam suatu media massa, yaitu melihat media massa sebagai window of events and experience. Media dipandang sebagai jendela yang memungkinkan khalayak untuk melihat apa yang sedang terjadi di luar sana. Atau media merupakan sarana belajar untuk mengetahui berbagai peristiwa. (McQuail, 2000: 66) (TheoJunior, hal 2).

Selain media massa, ada suatu istilah yaitu komunikasi massa. Komunikasi massa ini memiliki efek juga, yang salah satunya adalah membuat perubahan yang terjadi di dalam diri penerima, karena menerima pesan-pesan komunikasi dari suatu sumber. Perubahan ini meliputi perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku nyata. (TheoJunior, hal 10)

Perlawanan Terhadap Media Massa

Ketika sebuah pesan diterima oleh audience dan menyita perhatiannya, terkadang masih sulit untuk di mengerti. Perlawanan menjadi salah satu "alat penyaring" yang ikut mempengaruhi penolakan pesan-pesan media massa. Terbukti bahwa, perlawanan lebih kuat pengaruhnya dibandingkan dengan terpaan media massa itu sendiri.

meskipun terkesan subjektif bentuk-bentuk perlawanan ini, tetapi kegiatan ini akan ikut membentuk sikap dan perilaku masyarakat. Masyarakat yang akan terpengaruh media massa dan mendukung apa yang akan disiarkannya, bisa jadi akan berubah sikap untuk menentang ketika ada perlawanan. (TheoJunior, hal 11&16)

Tinjauan permasalahan tentang objek dan subjek permasalahan

Dance merupakan sebuah bentuk seni yang banyak melibatkan gerakan tubuh. Dance ini sendiri sudah sangat berkembang di Indonesia, bukan hanya sebagai bentuk seni tapi mulai merambat ke dunia komersil bahkan dunia industri. Dance banyak sekali dipakai bukan hanya sebagai pertunjukan seni, namun mulai sebagai media promosi juga. Bisa sebagai promosi produk (iklan-iklan TV) atau promosi artis atau peluncuran music atau album music baru.

namun yang menjadi masalah adalah, tidak semua

orang bisa melihat peluang tersebut, bahkan tidak semua orang bisa melihat sisi positif dari dance ini. Dance khususnya di Indonesia selalu dipandang sebelah mata. Khususnya untuk genre hip-hop. Tarian ini dianggap sebuah kegiatan yang urakan serta buang-buang waktu saja. Hal ini sebenarnya tidak lepas dari perilaku beberapa dancer juga, yang kurang bertanggung jawab atas dirinya sendiri. Dari kasus ini, kebanyakan yang menolak atau berpandangan negative tentang dance adalah dari pihak orang tua, cukup wajar sebenarnya, sebab orang tua ingin yang terbaik untuk anak-anaknya, ingin anaknya punya masa depan yang bagus, ingin anaknya sekolah dengan benar dan yang pasti ingin anak-anaknya punya pekerjaan yang layak dan dipandang ke depannya nanti.

sedangkan beberapa anak, kurang bisa bertanggung jawab. Bisa kita ambil contoh dari beberapa anak yang putus sekolah gara-gara dance, beberapa anak pula kehilangan sopan santunnya pada orang tua saat mulai belajar dance ini sendiri.

hal-hal seperti inilah yang membuat dance ini dipandang negative oleh orang tua, apalagi asal-usul dance ini sendiri yang berasal dari jalanan. Sedangkan untuk masalah pekerjaan, dance sangat kurang di hargai sebab dance ini sendiri kurang bisa menghasilkan bagi beberapa orang, dan ini bukan lifetime job atau terbatas oleh umur, itu yang menyebabkan dance ini dinilai kurang bisa diandalkan atau dipakai sebagai sebuah mata pencaharian.

Fakta-fakta lapangan

Fakta yang banyak terjadi adalah, banyak sekali orang tua melarang anaknya untuk berkembang dan berprestasi diluar bidang akademik, khususnya dance. Padahal orang tua tersebut tidak tau, bahwa anaknya tersebut memiliki bakat dan potensi yang besar disana. Kebanyakan Orang tua itu sulit untuk memahami bahwa dance ini bukan atau tidak seburuk yang mereka pikirkan.

banyak kasus yang membuktikan, bahwa melalui dance ini, kebiasaan buruk bisa diubah menjadi baik. Salah satu kasus yang didapat melalui wawancara dengan seorang dancer di sebuah crew Heavybuckstylez Surabaya, mengatakan bahwa sejak belajar dance, dia merasa mendapat banyak pengaruh positif, seperti kedisiplinan, bagaimana berkomunikasi dengan orang, bagaimana membentuk rasa percaya diri yang kuat dalam diri serta bagaimana berusaha mewujudkan sebuah cita-cita menjadi sebuah prestasi.

dance dianggap remeh oleh beberapa orang dalam hal pekerjaan, dianggap tidak menghasilkan, padahal fakta lain yang di dapat melalui wawancara mengatakan, dance ini sangat menghasilkan diusia mereka. Wawancara dengan Edwin, manager salah

satu grup dance di Surabaya menunjukkan sebuah perbandingan yang real, kerja sebagai anggota event organizer (EO) mendapat pendapatan Rp. 150.000 dengan waktu kerja kira-kira 9 jam dalam sebuah acara sweet seventeen, sedangkan menari dengan durasi 5 menit dalam acara yang sama, menghasilkan pendapatan Rp. 200.000 bahkan lebih.

apalagi jika sudah masuk dalam dunia industri seperti koreografer artis (Dejan Tubic – koreografer Agnes Monica), penari latar artis (Nez inDaHood – background dancer Agnes Monica), membuka sekolah dance (Marlupi – sekolah Ballet), membuka sanggar atau studio dance sendiri, akan sangat menghasilkan banyak uang.

STORYBOARD



Keterangan : gambar-gambar diatas merupakan adegan intro sebelum masuk kedalam inti cerita atau inti film. Disini film bertujuan menginspirasi atau membuat penonton merinding. Mempertontonkan berbagai macam jenis atau genre dance. Dengan panduan kata-kata dari narrator.



Keterangan : Pada bagian tengah film ini, menceritakan mulai dari meninggalnya ayah kiddie. Kemudian dia memutuskan untuk keluar dari tim, sehingga membuat temn-temannya marah dan kesal. Dilanjutkan dengan teman-temannya yang memaafkannya, sampai saat teman-temanya memutuskan untuk terus mengikuti perlombaan. Mereka berlatih keras, sampai pada hari mereka akan berlomba.



Keterangan : Di akhir film ini, menunjukkan semua adegan tentang battle atau perlombaan dance yang sedang berlangsung tersebut. Mulai dari preview tempat perlombaan, mobil-mobil masuk, para kontestan datang hingga pengumuman pemenang perlombaan.

Trailer

File Name: Dance Dream Passion Trailer.avi
 File Size: 16MB (17256338 bytes)
 Resolution: 1280x720
 Duration: 00:00:42

Media Player Classic



Karya Akhir (Film)

File Name: Dance Dream Passion.avi
 File Size: 423MB (444245492 bytes)
 Resolution: 1280x720
 Duration: 00:18:13

Media Player Classic



Simpulan

Semakin banyaknya anak muda yang melakukan tindakan atau perbuatan yang melenceng itu tidak jauh berkaitan dengan pendidikan dan pergaulan yang mereka miliki. Terkadang mereka lebih memilih kegiatan yang membuat mereka jadi terlihat hebat di depan kawan-kawanya, padahal itu negatif. Hal itu bisa disebabkan banyak hal, bisa karena tidak ada atau kurangnya pendidikan dari orang tua, bisa juga karena kurangnya sarana kegiatan yang bisa membuat anak muda ini betah di dalamnya.

Oleh sebab itulah film *dance,dream,passion* ini dibuat. Sebagai alat untuk menginspirasi dan mendidik anak muda. Tapi mengapa harus dance? Disinilah tujuan lain *dance,dream,passion* ini dibuat. Untuk mengangkat para dancer, dari pandangan buruk kebanyakan orang. Film ini ingin menunjukkan bahwa dance itu bukan sesuatu yang membawa pengaruh buruk bagi anak-anak muda. Bukan sesuatu yang urakan seperti kebanyakan orang pikirkan. Justru dance ini banyak membawa pengaruh positif. Apalagi di jaman sekarang ini, dance sangat berkembang pesat. Dance ini punya potensi yang sangat besar di dunia bisnis dan entertaint. Menjadi media promosi, menjadi pengisi suatu acara, sebagai pendukung artis atau acara.

Jadi jelas sudah tujuan dan manfaat yang ingin ditunjukkan film. Menginspirasi anak muda lewat dance. Mengisi waktu luangnya untuk kegiatan yang positif, bermanfaat dan menghasilkan. Sekaligus mengeluarkan dance ini sendiri dari pandangan buruk kebanyakan orang.

Daftar Pustaka

- (<http://www.scribd.com/doc/32637180/Definisi-Film>)
- (<http://faturohmanfajar.blog.stisitelkom.ac.id>)
- www.movie.com

- Ahmad, H. *My Life As Film Director*. Baca pengalaman dari Joko Anwar, Hanung Bramantyo, Sammaria Simanjuntak, Ifa Isfansyah.
- *Widagdo, M Bayu & S, Gora Winastwan. Bikin Film Indie Itu Mudah.*
- Effendy, Heru. *Mari Membuat Film*. Panduan menjadi produser.
- www.youtube.com
- www.beniga.com
- www.themovementlifestyle.com