

ESTETIKA VISUALISASI *TEASER* BATIK *PARAS GEMPAL* DALAM ACARA BANYUWANGI BATIK FESTIVAL 2015

Ivan Bagus Nimoyan, Soekma Yeni Astuti, Denny Antyo Hartanto
Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
e-mail: ivanbagus45@gmail.com

Abstrak

Teaser batik *paras gempal* merupakan karya audio visual, rangkaian dari sebuah kegiatan promosi karya-karya lokal yang digunakan sebagai pembuka acara Banyuwangi Batik Festival (BBF) 2015. Karya audio visual perlu memperhatikan estetika agar pesan dapat tersampaikan dengan baik serta dapat membuat penonton terkesan. *Teaser* batik *paras gempal* berfungsi sebagai penarik perhatian pemirsa serta sebagai media yang menginformasikan kepada masyarakat tentang tema BBF 2015. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui estetika dari visualisasi *teaser* batik *paras gempal* dalam acara Banyuwangi Batik Festival 2015. Visualisasi yang nampak sebagai berikut, (1) visualisasi kegunaan atau fungsi batik *paras gempal*, (2) wujud batik *paras gempal*, (3) proses pembuatan batik, (4) filosofi batik *paras gempal*, (5) kebudayaan Banyuwangi khususnya suku Using. Seluruh tampilan *teaser* batik *paras gempal* sejumlah 29 *scene* dianalisis dari unsur naratif serta sinematik, selanjutnya dianalisis menggunakan estetika Monroe Breadsley. Seluruh tampilan pada *teaser* batik *paras gempal* menyampaikan pesan atau informasi yang jelas tentang batik *paras gempal* dan tentang budaya Banyuwangi khususnya suku Using, serta dapat mempengaruhi *mood* penonton sehingga membuat indah.

Kata kunci: estetika, visualisasi, *teaser* batik *paras gempal*, naratif, sinematik.

Abstract

Batik paras gempal teaser is an audio visual work, the sequences of a promotional event of local works used as an opening of Banyuwangi Batik Festival (BBF) 2015. The audio visual work needs to pay attention to an aesthetic so that the message can be delivered well and made the audience impressed. *Batik paras gempal teaser* has a function as an attraction of the audience and also as a media that gives an information to community about BBF 2015 theme. This research aims to know the aesthetic and visualization of batik *paras gempal* *teaser* in Banyuwangi Batik Festival 2015 event. Visualizations appeared are, (1) the visualization of the use and the function of batik *paras gempal*, (2) the form of batik *paras gempal*, (3) batik making process, (4) the philosophy of batik *paras gempal*, (5) Banyuwangi's customs especially Using tribe. The whole batik *paras gempal* displays are 29 scenes analyzed from a narrative and cinematic element, then it is analyzed using Monroe Breadsley's aesthetic. The whole displays in batik *paras gempal* *teaser* deliver a message or an explicit information about batik *paras gempal* and Banyuwangi's custom especially Using tribe, and can affect the audience's mood so that makes the *teaser* beautiful.

Keywords: aesthetic, visualization, batik *paras gempal* *teaser*, narrative, cinematic.

PENDAHULUAN

Keindahan secara visual merupakan kesan yang dirasakan orang ketika melihat suatu karya seni. Kesan timbul disebabkan oleh unsur pembentuk yang tampil secara utuh. Selain memberikan kesan,

unsur-unsur pembentuk juga memberikan pesan tertentu kepada yang memandang (Yudoseputro dalam Pujianto, Surakarta:109). Pendapat di atas menekankan bahwa, memahami suatu karya seni yaitu dengan melihat unsur-unsur pembentuknya. Karya audio visual sebagai karya seni merupakan

hasil dari proses kreatif berbagai unsur diantaranya seni musik, seni suara, seni rupa, teater, serta teknologi dengan kekuatan gambar sebagai bentuk visualnya. Unsur pembentuk karya audio visual secara umum dibagi menjadi dua yaitu unsur naratif berupa cerita dan sinematik berupa teknis (Pratista, 2008:1).

Karya audio visual mempunyai berbagai macam bentuk salah satunya *teaser*. Menurut Zoebazary (2010:253) *teaser* adalah adegan pertama dari keseluruhan cerita dalam film, tujuannya untuk menarik perhatian pemirsa. Secara etimologi *teaser* merupakan penggoda. Pada awalnya *teaser* digunakan sebagai media promosi suatu film dan menarik minat penonton untuk melihat film tersebut. Seiring berjalannya waktu kegunaan *teaser* semakin meluas dan bentuknya juga bermacam-macam. Kini bukan hanya film yang menggunakan *teaser* melainkan *teaser* juga digunakan untuk mempromosikan acara serta membuka pertunjukan. Salah satu acara yang menggunakan *teaser* sebagai pembuka pertunjukan atau acara adalah Banyuwangi Batik Festival 2015.

Teaser batik *paras gempal* dalam acara Banyuwangi Batik Festival 2015 mengangkat batik *paras gempal* sebagai tema. Batik merupakan seni gambar di atas kain dengan menggunakan *malam* sebagai perintangnya. Batik tersebar di berbagai daerah di Indonesia salah satunya di Kabupaten Banyuwangi. Menurut Mohammad Suyadi yang merupakan tokoh batik Banyuwangi munculnya batik di Banyuwangi sejak masa kerajaan Mataram (Fanani, Detik.com:29 April 2016).

Motif batik Banyuwangi beranekaragam. Contoh dari motif batik Banyuwangi yaitu *gajah oling*, *paras gempal*, *kangkung stingkes*, *sembruk cacing*, *gedegan*, *ukel*, *blarak semplah*, dan lain-lain. Pada tahun 2008, ada 21 corak Batik Banyuwangi yang telah dipatenkan dan menjadi koleksi di Museum Batik Indonesia namun masih banyak corak batik khas Banyuwangi lainnya yang belum dipatenkan (Dinas Perindustrian, Perdagangan, dan Tambang, BatikBanyuwangi.net : 29 April 2016). Berbagai upaya dilakukan pemerintah Kabupaten Banyuwangi demi menjaga eksistensi batik Banyuwangi salah satunya dengan mengadakan Banyuwangi Batik Festival. Banyuwangi Batik Festival atau biasa disebut BBF dilaksanakan setiap tahunnya dengan mengangkat tema dari berbagai motif batik yang ada di Banyuwangi. Hingga saat ini

BBF telah dilaksanakan tiga kali dimulai tahun 2013 dengan mengangkat motif *gajah oling*, tahun 2014 dengan motif *kangkung setingkes* dan tahun 2015 mengangkat motif *paras gempal*. Banyuwangi Batik Festival terus mengadakan peningkatan salah satunya pengemasan acaranya.

Tahun 2013 dan 2015 penyelenggara BBF yaitu Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Tambang (Disperindagtam) bekerja sama dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kabupaten Banyuwangi membuat karya audio visual sebagai gambaran dari batik yang menjadi tema dari BBF. Karya audio visual pada acara BBF digunakan sebagai pengantar acara dan penggambaran filosofi batik yang menjadi tema BBF agar pemirsa mengetahui filosofi batik tersebut. Tahun 2013 tema dari BBF yaitu *gajah oling*, karya audio visual *gajah oling* pada acara tersebut menceritakan sejarah batik Banyuwangi dan filosofi motif *gajah oling*. Tahun 2015 tema BBF *paras gempal*, karya audio visual pada acara tersebut dikemas menjadi video *teaser* berbentuk drama yang menceritakan batik *paras gempal*.

Teaser merupakan salah satu bentuk dari karya audio visual harus memperhatikan estetika dalam penyampaian pesan. *Teaser* batik *paras gempal* dalam acara BBF 2015 yang mengangkat tema batik *paras gempal*, perlu pendalaman materi tentang batik *paras gempal* guna pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan tidak terdapat kejanggalan dari segi naratif maupun visualnya. Karya audio visual juga merupakan salah satu dari berbagai macam karya seni, dan mengandung unsur estetika di dalamnya. Teori Monroe Beardsley menjelaskan bahwa ada 3 ciri sifat yang membuat indah suatu karya seni yaitu kesatuan, kerumitan dan kesungguhan (Prawira dan Darsono, 2003:93). Ketiga ciri tersebut terdapat dalam *teaser* batik *paras gempal* dan digunakan untuk mengkaji estetika dari visualisasi *teaser* tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan bahwa karya audio visual perlu memperhatikan estetika supaya pesan dapat tersampaikan dengan baik. *Teaser* batik *paras gempal* merupakan karya audio visual rangkaian dari sebuah kegiatan promosi karya-karya lokal yang digunakan sebagai pembuka acara Banyuwangi Batik Festival 2015. Dengan demikian, selain memperhatikan tujuan pembuatan *teaser*, sineas juga

harus memperhatikan kesan yang dirasakan penonton setelah melihat karya audio visual tersebut. Untuk itu perlu adanya penelitian tentang estetika visualisasi *teaser* batik *paras gempal* guna mengetahui keindahan *teaser* yang ditampilkan dalam acara Banyuwangi Batik Festival 2015 tersebut.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dijadikan satu pertanyaan masalah yaitu bagaimana estetika visualisasi *teaser* batik *paras gempal* dalam acara Banyuwangi Batik Festival 2015?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena penelitian ini ingin menggali sebanyak mungkin data dari sasaran penelitian dalam menjawab rumusan masalah yang ada. Penelitian ini akan difokuskan pada estetika dari visualisasi *teaser* batik *paras gempal* dalam acara Banyuwangi Batik Festival 2015. Tahap pertama yaitu memecah seluruh tampilan berdasarkan *scene* masing-masing. Tahap dua seluruh tampilan dianalisis berdasarkan unsur pembentuk karya audio visual (dalam konteks ini *teaser*) berupa unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif terdiri dari unsur waktu, ruang, pelaku cerita, permasalahan dan tujuan. Unsur sinematik terdiri dari empat elemen yaitu *mise en scene* yang terdiri dari *setting*, tata cahaya, kostum dan *make up* serta akting dan pergerakan pemain. Elemen sinematik yang lainnya yaitu sinematografi, editing dan suara. Elemen - elemen tersebut mempunyai peranan yang penting dalam memvisualkan cerita dalam film. Tampilan yang telah dianalisis dari unsur pembentuknya selanjutnya dianalisis menggunakan estetika Monroe Breadsley berupa kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*).

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan data primer tayangan audiovisual *teaser* Batik *Paras gempal* dalam acara Banyuwangi Batik Festival 2015 secara keseluruhan yang di unduh

di <http://m.youtube.Com/watch?v=1XWFJ3X5iSk> pada tanggal 27 Juli 2016. Data sekunder yang digunakan yaitu literatur-literatur serta referensi tentang video *teaser* batik *paras gempal* dalam acara Banyuwangi Batik Festival 2015, filosofi batik *paras gempal*, dan kajian estetika yang terdapat

dalam buku-buku yang relevan dengan penelitian. Data sekunder yang turut mendukung yaitu hasil wawancara dengan, Disbudpar Kabupaten Banyuwangi, serta Disperindagtam Kabupaten Banyuwangi dan budayawan Using Banyuwangi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, studi pustaka, dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Visualisasi *teaser* Batik *Paras Gempal* dalam Acara Banyuwangi Batik Festival 2015

Pembahasan dalam subbab ini diklasifikasikan berdasarkan unsur pembentuk *teaser* yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Seluruh tampilan video *teaser* dibahas secara menyeluruh dan dibedah berdasarkan unsur naratif dan sinematiknya. Pembahasan tentang visualisasi *teaser* batik *paras gempal* dalam acara Banyuwangi Batik Festival 2015 sebagai berikut.

a. Unsur Naratif

Unsur naratif merupakan unsur yang membentuk sebuah cerita dalam film. Elemen pokok unsur naratif terdiri dari lima elemen yaitu unsur waktu, unsur ruang, pelaku cerita, permasalahan atau konflik, serta tujuan. Elemen - elemen tersebut mempunyai peranan yang penting dalam menggerakkan alur cerita agar isi cerita dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Unsur waktu, unsur ruang, pelaku cerita, permasalahan, dan tujuan tergambar dengan jelas dalam *teaser* batik *paras gempal* yang terurai sebagai berikut.

Suatu karya audio visual (dalam konteks ini *teaser*) mengandung beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan unsur naratifnya yaitu urutan waktu, durasi waktu dan frekuensi waktu. Urutan waktu dalam *teaser* batik *paras gempal* menggunakan pola nonlinear. Pola tersebut terlihat dalam urutan plot yang tervisualisasikan dalam *teaser*. Pola nonlinear merupakan pola urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan *plotnya* sehingga membuat hubungan kausalitasnya menjadi tidak jelas (Pratista, 2008:37). Urutan *plot* dalam *teaser* batik *paras gempal* dibuat acak dan tidak urut. Cerita dalam *teaser* dibuat *flash back* dan dalam cerita *flash back* tersebut masih ada *flash back* cerita lagi. Durasi *teaser* secara keseluruhan yaitu 4 menit 56 detik. Frekuensi waktu dalam *teaser* batik *paras*

gempal tidak ada pengulangan. Semua adegan dalam *teaser* ditampilkan satu kali.

Unsur ruang merupakan tempat para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas (Pratista, 2008:35). Fungsi naratif dalam ruang adalah menjelaskan *setting* lokasi pada film. *Setting* merupakan aspek *mise-en-scene* yang mendukung naratif dalam ruang. *Teaser* batik *paras gempal* dalam acara BBF 2015 menggunakan unsur ruang untuk membantu menjelaskan cerita yang ingin disampaikan. *Teaser* batik *paras gempal* dalam acara Banyuwangi Batik Festival 2015 merupakan jenis film cerita yang mengambil latar atau lokasi yang nyata. Unsur ruang dalam *teaser* terlihat jelas di enam tempat yaitu sebagai berikut. Pertama *bersetting* di area perbukitan. *Setting* area perbukitan untuk menunjukkan filosofi yang mendasari batik *paras gempal* yaitu batu cadas yang keras yang ada di daerah perbukitan. *Setting* area perbukitan terdapat dalam *scene* 4, 22 dan *scene* 23. Kedua yaitu mengambil *setting* di rumah penabuh gamelan atau tokoh utama. *Setting* rumah tokoh utama dalam cerita digunakan untuk membuat batik *paras gempal*. *Setting* rumah tokoh utama terdapat dalam empat *scene* yaitu *scene* 6, 7, 9, dan 11. Ketiga yaitu mengambil *setting* di rumah majikan. Rumah majikan menjadi *setting* yang sangat penting karena di sinilah tempat terjadinya konflik dalam *teaser*. *Setting* rumah majikan terdapat dalam delapan *scene* yaitu *scene* 5, 10, 12, 13, 14, 18, 19, dan 20. Keempat yaitu mengambil *setting* rumah salah satu pembantu. *Setting* keempat ini tidak tergambarkan dengan jelas fungsinya tetapi cerita menjadi runtut dengan adanya adegan yang mengambil *setting* di rumah salah satu pembantu. Pembantu yang ditendang oleh majikan melihat batik yang akan diserahkan kepada majikan di *setting* keempat. *Setting* rumah salah satu pembantu terdapat dalam dua *scene* yaitu *scene* 16 dan 17. *Setting* kelima yaitu di tempat penjemuran batik. Tempat penjemuran batik dalam *teaser* digunakan untuk menunjukkan macam-macam batik *paras gempal*. *Setting* tersebut terdapat dalam dua *scene* yaitu *scene* 8 dan 15. *Setting* keenam adalah *setting* terakhir yaitu bertempat di sanggar batik. *Setting* keenam untuk menunjukkan proses pembuatan batik. *Setting* sanggar batik terdapat dalam dua *scene* yaitu *scene* 25 dan 27.

Pelaku cerita merupakan pemeran yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa dalam

cerita. Fungsi pemeran dalam film (dalam konteks ini *teaser*) yaitu sebagai penggerak cerita. Karakter dalam film ada dua yaitu protagonis dan antagonis. Karakter protagonis yaitu karakter yang mewakili hal-hal yang bersifat positif. Karakter antagonis yaitu karakter yang mewakili hal-hal yang bersifat buruk. Karakter dalam *teaser* batik *paras gempal* terbagi menjadi dua yaitu protagonis dan antagonis. Karakter protagonis dalam *teaser* batik *paras gempal* yaitu penabuh gamelan dan pembantu sedangkan karakter antagonis yaitu majikan.

Permasalahan atau konflik dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. *Teaser* batik *paras gempal* terdapat satu permasalahan yang dihadapi tokoh protagonis. Konflik dalam *teaser* merupakan konflik yang berasal dari luar diri pemeran utama. Permasalahan dalam *teaser* terdapat pada *scene* 11 dan 12. Penabuh gamelan duduk di depan kain putih yang menjuntai dan melamunkan kejadian yang sebelumnya terjadi. Kejadian sebelumnya yaitu di teras rumah ada majikan yang duduk serta ada satu penabuh gamelan dan satu orang pemain angklung. Pada saat majikan sedang duduk, pembantu 1 keluar dengan membawa segelas kopi yang dibawa dengan nampan. Pembantu 1 langsung bersimpuh di depan meja di sebelah kiri majikan. Pembantu 1 langsung meletakkan kopi di meja dengan perlahan. Selesai meletakkan kopi, majikan menendang tangan pembantu 1 sehingga nampan dan pembantu 1 terjatuh. Pembantu 2 langsung keluar dan membawa pembantu 1 masuk ke dalam rumah. Penabuh gamelan ingin meluluhkan hati majikannya dan ingin membuat buah tangan sebagai wujud minta maaf dari pembantu 1. Penabuh gamelan membuat batik *paras gempal* dari kain yang berharga dan telah disimpan sejak lama.

Setiap karya audio visual pasti mempunyai tujuan dalam cerita yang diangkat. Tujuan ada dua jenis yaitu dapat bersifat fisik dan ada yang nonfisik. Tujuan fisik yaitu tujuan yang jelas dan nyata sedangkan nonfisik sifatnya tidak jelas atau abstrak. Cerita dalam *teaser* batik *paras gempal* mempunyai tujuan yang nyata. Tokoh utama yaitu penabuh gamelan mendapat konflik batin yang didasari oleh kejadian yang menimpa pembantu 1. Konflik yang terjadi dalam diri penabuh gamelan memiliki tujuan akhir yaitu membuat majikan menjadi luluh hatinya dan berubah menjadi baik. Akhir cerita, tujuan tokoh

utama terpenuhi serta sifat majikan berubah menjadi ramah dan baik.

b. Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan unsur teknis yang membangun sebuah film. Unsur naratif yang telah ada selanjutnya diproses dengan unsur sinematik untuk divisualkan dalam film. Unsur sinematik terdiri dari empat elemen yaitu *mise en scene* yang terdiri dari *setting*, tata cahaya, kostum dan *make up* serta akting dan pergerakan pemain. Elemen yang lainnya yaitu sinematografi, editing dan suara. Elemen - elemen tersebut mempunyai peranan yang penting dalam memvisualkan cerita dalam film.

Scene keempat memvisualkan filosofi batik dan kegunaan batik. *Scene* empat hanya mempunyai 1 *shot* dengan durasi waktu tujuh detik yang berlangsung dari detik ke 00.00.12 sampai dengan detik ke 00.00.19. *Scene* empat memvisualkan filosofi batik, terlihat dari *setting* yang digunakan. *Setting* bertempat di area perbukitan batu dan tiga orang berdiri di atas batu yang besar. Menurut Hariyono (wawancara, 11 Oktober 2016) filosofi batik *paras gempal* yaitu *paras* yang berarti batu padas dan *gempal* berarti retak atau hancur. Batu padas merupakan batu yang keras dan berada di area perbukitan, oleh sebab itu *scene* empat dengan latarnya ingin menunjukkan bahwa batu padas berada di area perbukitan, dan batu padas merupakan filosofi dari batik *paras gempal*. Jenis *setting* pada *scene* ini menggunakan *shot on location* untuk menunjukkan efek *realisme*.

Fungsi *setting* pada *scene* empat menunjukkan ruang, penunjuk waktu, penunjuk simbol tertentu serta pembangun *mood*. Fungsi pertama sebagai penunjuk ruang, seperti yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya bahwa *scene* empat berada di bukit berbatu. Fungsi kedua sebagai penunjuk waktu, *setting* pada *scene* empat menunjukkan waktu yang sedang berlangsung pada saat sore hari, terlihat pada langit yang terlihat berwarna *orange*. Warna langit *orange* atau menguning menunjukkan waktu sore hari. Fungsi ketiga yaitu *setting* sebagai penunjuk simbol tertentu. Telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya bahwa filosofi batik *paras gempal* merupakan batu padas yang berada di perbukitan, diperkuat pada *setting scene* empat sebagai penunjuk simbol tertentu karena batu perbukitan merujuk pada motif batik

paras gempal. Fungsi keempat yaitu pembangun *mood*. *Scene* empat selain menampilkan *setting* sebenarnya atau *shot on location*, juga menggunakan efek asap putih atau kabut untuk membangun nuansa mistik dan sakral serta efek kabut pegunungan.

Pencahayaan *scene* empat menggunakan pencahayaan *soft light*, terlihat dalam *teaser* cahaya tersebar dan lembut sehingga tidak menimbulkan bayangan. Bayangan yang tidak terlihat dalam *scene* empat juga karena arah pencahayaan yang digunakan yaitu *frontal lighting*. Arah pencahayaan *frontal lighting* cenderung menghapus bayangan dan menegaskan properti yang ada di *scene* empat. Sumber cahaya *scene* empat menggunakan sumber cahaya alami yaitu cahaya matahari. Warna cahaya *scene* empat berwarna *orange* yang menunjukkan sore hari.

Scene empat menampilkan satu *shot* dengan durasi tujuh detik. Dimensi jarak kamera dengan objek menggunakan *extreme long shot*. Jarak tersebut bertujuan menampilkan *setting* latar secara lengkap dan menyeluruh karena latar menunjukkan filosofi batik *paras gempal*. Sudut kamera menggunakan *low angle*, yaitu posisi kamera yang berada di bawah untuk memperlihatkan pemeran dalam *teaser* dan tebing-tebing tinggi. Pergerakan kamera dalam *scene* empat menggunakan *track kanan*. Penggunaan *track kanan* untuk menunjukkan keseluruhan *setting* latar. Komposisi atau posisi objek dalam *frame scene* empat menggunakan komposisi simetris. Komposisi tersebut terlihat dengan sisi yang seimbang antara kanan dan kiri serta objek berada di tengah. Bentuk transisi *scene* empat dimulai dengan *dissolve* dan diakhiri dengan *fade out*. *Scene* empat diakhiri dengan *fade out* karena setelah *scene* empat cerita utama dimulai, untuk menunjukkan perbedaan yang mencolok maka menggunakan *fade out* untuk mengakhiri *scene* 4.

Ilustrasi musik yang digunakan pada *scene* empat masih sama dengan ketiga *scene* sebelumnya. *Scene* empat menggunakan ilustrasi musik angklung Blambangan dengan vokalis *wiraswara* (sinden laki-laki). Lirik yang dinyanyikan oleh vokalis yaitu "ooo..... *sun rise of Java*" tetapi pada *scene* empat membunyikan kata "Java". *Sun rise of Java* merupakan slogan Kabupaten Banyuwangi seperti yang telah dijelaskan pada bagian aspek *setting scene* satu.



Gambar 1 Tiga pemeran di atas batu (*scene* 4).

(Sumber : *Teaser batik paras gempal*, 00.00.12, *screen captured* Ivan Bagus Nimoyan pada tanggal 18 September 2016)

2. Estetika visualisasi *teaser* Batik *Paras Gempal* dalam Acara Banyuwangi Batik Festival 2015

Seluruh tampilan pada *teaser* batik *paras gempal* sejumlah dua puluh sembilan *scene* telah dianalisis dari unsur naratif serta sinematik pada pembahasan sebelumnya. Pembahasan selanjutnya dianalisis menggunakan estetika Monroe Beardsley yakni kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*). Kesatuan (*unity*) pada *teaser* batik *paras gempal* dibangun dari unsur pembentuk yang utuh yaitu unsur naratif dan sinematik. Kerumitan (*complexity*) *teaser* batik *paras gempal* paling banyak terdapat pada pengambilan gambar dan yang lainnya berasal dari akting dan pergerakan pemain, *setting*, tata cahaya serta *editing*. Kesungguhan (*intensity*) *teaser* batik *paras gempal* yaitu berasal dari kesungguhan sineas dalam memvisualkan fungsi batik, wujud batik, proses pembuatan batik, filosofi batik *paras gempal* serta kebudayaan Banyuwangi dengan menyinergikan seluruh unsur pembentuk *teaser*.

Kesatuan (*unity*) *scene* empat dibangun dengan menampilkan tiga pemeran di atas batu di daerah perbukitan. *Scene* empat memperlihatkan *setting* latar di area perbukitan yang tandus dan tidak ada pepohonan. Tiga orang pemeran dalam *teaser* berdiri di atas batu besar. *Setting* latar merujuk pada filosofi batik *paras gempal* yaitu batu padas yang runtuh. Batu padas atau cadas berada di area perbukitan. Pengambilan gambar menggunakan *extreme long shot* didukung dengan sudut kamera *low angle* serta pergerakan kamera *track* kanan memperlihatkan dengan jelas *setting* latar perbukitan.

Kerumitan (*complexity*) *scene* empat yaitu terletak pada pengambilan gambar untuk menunjukkan bahwa *setting* tersebut berada di perbukitan batu. Tiga pemeran berdiri di atas batu besar dengan latar tebing tandus. Pengambilan gambar menggunakan *extreme long shot* untuk menunjukkan latar secara keseluruhan. Didukung dengan sudut kamera *low angle* dan pergerakan kamera *track* kanan memperlihatkan dengan jelas tebing-tebing yang tinggi. Komposisi yang simetris juga mendukung karena objek di tengah serta lebih banyak mengambil *setting* latar dalam *frame scene* empat. Kerumitan tersebut membuat *scene* ini menjadi tampak indah.

Kesungguhan (*intensity*) *scene* empat yaitu menginformasikan kepada publik tentang filosofi batik *paras gempal*. Filosofi batik *paras gempal* yaitu *paras* yang berarti batu padas dan *gempal* berarti retak atau hancur. Batu padas merupakan batu yang keras dan berada di area perbukitan. Oleh sebab itu, *scene* empat dengan *setting* latar ingin menunjukkan bahwa batu padas berada di area perbukitan, serta batu padas merupakan filosofi dari batik *paras gempal*. *Scene* empat memvisualkan kegunaan batik sebagai pakaian. Ketiga pemeran dalam *scene* empat mengenakan batik *paras gempal* yang digunakan sebagai *jarit*, baju, *udeng* dan *syal*. Elemen-elemen tersebut menunjukkan kesungguhan sineas dalam membuat *teaser* batik *paras gempal* yang dipadukan dengan filosofi serta budaya Banyuwangi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang visualisasi *teaser* batik *paras gempal* dalam acara Banyuwangi Batik Festival 2015, visualisasi yang nampak sebagai berikut. (1) Visualisasi kegunaan atau fungsi batik *paras gempal*. (2) Visualisasi wujud batik *paras gempal*. (3) Visualisasi proses pembuatan batik. (4) Visualisasi filosofi batik *paras gempal*. (5) Visualisasi kebudayaan Banyuwangi khususnya suku Using.

Tampilan dalam *teaser* sejumlah dua puluh sembilan *scene* menampilkan lima visualisasi yang telah dipaparkan pada paragraf sebelumnya. Seluruh tampilan sejumlah dua puluh sembilan *scene* dianalisis dari unsur naratif serta sinematik, selanjutnya digunakan untuk menganalisis dari segi

estetika. Beardsley (dalam Prawira dan Darsono, 2003:93) menjelaskan adanya tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya yaitu sebagai berikut. (1) Kesatuan (*unity*) berarti benda estetis tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. (2) Kerumitan (*complexity*) berarti bahwa benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali melainkan kaya isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus. (3) Kesungguhan (*intensity*), suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong.

Kesatuan (*unity*) pada *teaser* batik *paras gempal* dibangun dari unsur pembentuk yang utuh yaitu unsur naratif dan sinematik. Setiap *scene* dibangun dengan unsur naratif yang jelas dari aspek ruang, waktu, permasalahan / konflik, pelaku cerita dan tujuan. Unsur naratif kemudian menjadi *fondasi* unsur sinematik yang berupa *mise en scene* (*setting*, tata cahaya, kostum dan *make up*, serta akting dan pergerakan pemain), *sinematografi*, *editing* dan *sound* untuk penyampaian cerita. Unsur naratif dan sinematik menjadi satu kesatuan dalam memvisualkan kegunaan dan fungsi batik, wujud batik, proses pembuatan batik, filosofi batik *paras gempal* serta kebudayaan Banyuwangi pada masing-masing *scene*. Kesatuan dari kedua unsur pembentuk *teaser* menjadikan pesan dapat tersampaikan dengan baik serta dapat mempengaruhi *mood* penonton.

Kerumitan (*complexity*) *teaser* batik *paras gempal* paling banyak terdapat pada pengambilan gambar serta yang lainnya berasal dari akting dan pergerakan pemain, *setting*, tata cahaya, dan *editing*. Pengambilan gambar menjadi kerumitan yang paling besar karena dalam memvisualkan kegunaan dan fungsi batik, wujud batik, proses pembuatan batik, filosofi batik *paras gempal* serta kebudayaan Banyuwangi pada masing-masing *scene* memerlukan teknik yang tepat agar pesan dapat tersampaikan dengan baik, serta dapat menggiring *mood* penonton.

Kesungguhan (*intensity*) *teaser* batik *paras gempal* yaitu berasal dari kesungguhan sineas dalam memvisualkan fungsi batik, wujud batik, proses pembuatan batik, filosofi batik *paras gempal* serta kebudayaan Banyuwangi dengan menyinergikan seluruh unsur pembentuk *teaser*. Fungsi batik divisualkan dengan digunakan sebagai pakaian serta

asesoris seperti *jarit*, *udeng* dan *syal*. Wujud batik *paras gempal* divisualkan pada beberapa *scene* dengan berbagai wujud dan berbagai warna. Proses pembuatan batik divisualkan dengan menampilkan proses *mencanting* yang identik dengan kegiatan membatik. Filosofi batik *paras gempal* divisualkan dengan menampilkan *setting* perbukitan tempat batu cadas sumber motif batik *paras gempal*. Terakhir kebudayaan Banyuwangi yang ditampilkan pada mayoritas *scene* karena batik *paras gempal* adalah batik khas Banyuwangi khususnya suku Using.

Kesimpulan dari seluruh pembahasan yaitu visualisasi pada seluruh *scene teaser* batik *paras gempal* dalam acara Banyuwangi Batik Festival 2015, dapat menunjukkan keindahan dari unsur kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*) dan kesungguhan (*intensity*). Seluruh tampilan pada *teaser* batik *paras gempal* menyampaikan pesan atau informasi yang jelas tentang batik *paras gempal* dan tentang Banyuwangi khususnya suku Using, serta dapat mempengaruhi *mood* penonton.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat dapat menyelesaikan karya tulis yang berjudul “Estetika Visualisasi *Teaser* Batik *Paras Gempal* dalam Acara Banyuwangi Batik Festival 2015”. Penyusunan karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada Soekma Yeni Astuti, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing anggota, Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A., dan Fajar Aji, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji, Ibunda Trirahayu dan Ayahanda Nyamin, serta semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan doa, tenaga, waktu, serta pikirannya sebagai upaya untuk membantu peneliti. Penulis menerima segala kritik dan saran demi kesempurnaan karya tulis ini. Penulis telah berupaya semaksimal mungkin untuk penyusunan karya tulis ini, dan berharap dapat bermanfaat kepada seluruh pihak yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fanani, Ardian. “Tentang Batik Banyuwangi, dari Kopi Pecah hingga Gajah Oling”. Detiknews. 2 Oktober 2011. <http://m.detik.com/news/berita/3033705/tentang-dari-kopi-pecah-hingga-gajah-oling.html>. [29 April 2016].
- [2] Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film. Yogya- karta: Homerian Pustaka.
- [3] Prawira, N. Ganda, Dharsono. 2003. Pengantar Es- tetika dalam Seni Rupa. Tidak Diterbitkan. Sekolah Tinggi Seni Rupa & Desain Indonesia STSI Bandung. Proyek Peningkatan Penelitian Pendidikan Tinggi Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional.
- [4] Zoebazary, Ilham. 2010. Kamus Istilah Televisi & Film. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.