



Dari Panggung Menuju Layar: Transformasi Temporal Koreografi Tari

Adlino Dananjaya¹, Ciptono Setyobudi^{2*}, Suyadi³

^{1,2,3}Seni Pertunjukan, Fakultas Seni, Institut Media Digital Emtek, Indonesia
Email: ¹adlino.dananjaya@emtekedu.ac.id, ^{2*}ciptono.setyobudi@emtekedu.ac.id,
³suyadi@emtekedu.ac.id

Abstrak

Artikel ini membahas perubahan waktu koreografis ketika praktik tari dipindahkan dari ruang panggung ke medium film. Kajian berangkat dari temu wicara dan lokakarya Dari Panggung ke Layar: Menelisik Tubuh Sinematik pada Dies Natalis ke-28 Institut Media Digital Emtek, dengan proses koreografi Japati Kembang Kota dalam film Shutter sebagai kasus. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus melalui pembacaan tekstual atas wacana lokakarya, proses latihan, pengambilan gambar, penyuntingan, serta observasi visual terbatas terhadap dua sekuens koreografi. Kerangka analisis memadukan konsep waktu film, screendance, tubuh sinematik, dan ritme editing. Temuan menunjukkan bahwa perpindahan tari ke layar bukan hanya urusan perekaman gerak, tetapi juga penyusunan ulang durasi, intensitas ekspresi, relasi ruang, dan fungsi naratif. Real time beroperasi sebagai memori tubuh yang terbentuk dalam latihan, sedangkan film time membentuk kembali gerak melalui pemecahan shot, pengulangan take, pemadatan durasi, serta ritme penyuntingan. Tubuh sinematik dapat dipahami sebagai hasil tawar-menawar antara kesinambungan pengalaman tubuh dan konstruksi audiovisual.

Kata Kunci: Film Time, Koreografi, Real Time, Screendance, Tubuh Sinematik.

Abstract

This article examines how choreographic time changes when dance is transferred from the stage to film. The discussion is grounded in the talk and workshop From Stage to Screen: Examining the Cinematic Body, held during the 28th anniversary of Institut Media Digital Emtek, and focuses on the choreographic process of Japati Kembang Kota in Shutter. Using a qualitative case-study approach, the research draws on textual readings of workshop discourse, rehearsal accounts, shooting practices, editing procedures, and limited visual observation of two choreographic sequences. The analytical framework combines film time, screendance, the cinematic body, and editing rhythm. The findings indicate that bringing dance to the screen does not merely record movement; it reorganizes duration, expressive intensity, spatial relations, and narrative function. Real time remains as embodied memory produced through rehearsal, while film time reshapes movement through shot fragmentation, repeated takes, compressed duration, and editing rhythm. The cinematic body is therefore understood as a negotiated formation between bodily continuity and audiovisual construction.

Keywords: Choreography, Cinematic Body, Film Time, Real Time, Screendance.

PENDAHULUAN

Peralihan tari dari panggung menuju layar menghadirkan perubahan yang lebih kompleks daripada sekadar perpindahan tempat pertunjukan. Pada panggung, koreografi dialami melalui kehadiran langsung, kesinambungan tubuh, dan durasi yang berjalan bersama antara penari dan penonton. Gerak menjadi peristiwa hidup yang berlangsung dari awal hingga akhir tanpa intervensi potongan gambar. Ketika masuk ke film, tubuh bertemu kamera, pengulangan take, tata suara, sudut pandang, penyuntingan, dan tuntutan naratif. Pada kondisi tersebut, koreografi memasuki transformasi temporal, yakni dari real time sebagai waktu yang dijalani tubuh secara langsung menuju film time sebagai waktu yang disusun oleh perangkat sinema.

Isu tersebut mengemuka dalam wicara dan lokakarya Dari Panggung ke Layar: Menelisik Tubuh Sinematik pada rangkaian Dies Natalis ke-28 Institut Media Digital Emtek. Kegiatan ini mempertemukan pelaku tari, film, dan media audiovisual, antara lain Ressa Rizky Mutiara Hadi, Niken Anjani, dan Siko Setyanto. Percakapan yang muncul tidak berhenti pada teknik memindahkan tari ke kamera, tetapi juga menyentuh cara tubuh merasakan, menyimpan, dan menampilkan waktu ketika gerak dipilih, dipotong, lalu dirangkai kembali sebagai gambar bergerak.

Kasus yang menjadi titik berangkat adalah kerja kolaboratif Ressa Rizky Mutiara Hadi dan Niken Anjani dalam film *Shutter* karya Herwin Novianto. Ressa menyiapkan koreografi Japati Kembang Kota yang kemudian diwujudkan oleh Niken melalui proses latihan tubuh dan rasa. Dalam ruang latihan, koreografi dibangun sebagai rangkaian pengalaman yang utuh, melibatkan olah tubuh, olah rasa, komunikasi, dan memori gerak. Akan tetapi, dalam produksi film, rangkaian tersebut tidak selalu hadir secara penuh. Gerak dipilih sesuai kebutuhan shot, diulang dari beberapa sudut, kemudian dibentuk kembali melalui penyuntingan. Pengalaman ini memperlihatkan bahwa tari dalam film lahir dari negosiasi antara tubuh performer dan sistem sinematik.

Diskursus tentang tari dan film telah berkembang melalui istilah *dancefilm* dan *screendance*. Brannigan (2011) menunjukkan adanya hubungan koreografis antara tubuh, kamera, dan montase. Rosenberg (2012) membaca *screendance* sebagai praktik lintas disiplin yang mempertemukan tari, film, video, seni rupa, dan performans. Kajian yang lebih baru juga memperlihatkan bahwa *screendance* tidak lagi dipahami sebagai dokumentasi pertunjukan, tetapi sebagai praktik layar yang menata tubuh, ruang, durasi, dan teknologi digital secara bersamaan (Kappenberg & Whatley, 2016; Zanotti, 2019; Kalyanasundaram, 2020; Bench & Harlig, 2021; McPherson & Rosenberg, 2024). Dalam konteks tersebut, kamera tidak bekerja sebagai perekam pasif, melainkan sebagai perangkat yang memilih jarak, membingkai tubuh, menggeser orientasi ruang, dan membentuk pengalaman waktu penonton.

Kebaruan penelitian ini berada pada penempatan tari sebagai persoalan temporal tubuh sinematik, bukan sekadar dokumentasi gerak. Brannigan (2011) dan Rosenberg (2012) memberikan landasan konseptual tentang tari layar sebagai praktik *intermedial*; Kappenberg dan Whatley (2016), McPherson (2018), Zanotti (2019), serta McPherson dan Rosenberg (2024) menjelaskan dinamika *screendance* dalam ekologi digital; sementara Bordwell et al. (2024) dan Pearlman (2016) menerangkan konstruksi waktu film dan ritme penyuntingan. Namun, perangkat teoritis tersebut masih jarang digunakan untuk menelaah koreografi film Indonesia yang bertemu dengan tari tradisional, kerja akting, serta genre horor. Oleh karena itu, *Shutter* digunakan sebagai kasus untuk membaca keterhubungan pengetahuan tubuh lokal, produksi audiovisual, dan konstruksi waktu sinematik.

Dalam teori film, waktu tidak dipahami sebagai aliran netral, tetapi sebagai konstruksi. Bordwell et al. (2024) menjelaskan bahwa film dapat mengatur durasi, urutan, dan frekuensi peristiwa. Ketika gagasan ini diterapkan pada koreografi, pertanyaan yang muncul adalah bagaimana waktu tubuh yang terbentuk dalam latihan diubah menjadi waktu layar melalui kamera dan editing. Pertanyaan tersebut penting karena pembahasan tari dalam film sering kali masih menempatkan kamera sebagai alat rekam, bukan sebagai unsur aktif yang ikut menghasilkan makna gerak. McPherson (2018) menegaskan bahwa tari untuk layar membutuhkan kesadaran koreografis sejak perancangan gerak, pengambilan gambar, hingga penyuntingan.

Kesenjangan kajian ini terletak pada masih terbatasnya penelitian yang menjadikan waktu sebagai pusat pembacaan koreografi film Indonesia. Sebagian besar pembahasan tari di layar cenderung menonjolkan aspek visual, performativitas, atau nilai estetis, sedangkan perubahan durasi tubuh menjadi durasi sinematik belum dipaparkan secara terstruktur. Karena itu, studi terhadap *Shutter* diarahkan untuk menjelaskan cara latihan, kamera, dan penyuntingan membentuk ulang waktu koreografis.

Urgensi sosial-humaniora penelitian ini berkaitan dengan perubahan cara budaya tubuh Indonesia beredar melalui media kontemporer. Ketika tari tradisional atau tari kreasi hadir dalam film, gerak ikut membentuk memori budaya, identitas karakter, pengalaman afektif penonton, dan ekonomi visual layar. Analisis temporal membantu menunjukkan bagaimana tubuh penari atau pemeran dinegosiasikan dalam industri sinema: latihan membangun rasa dan memori gerak, kamera menentukan bagian tubuh yang ditonjolkan, sementara editing menentukan durasi yang akhirnya dikonsumsi publik. Dengan demikian, pembacaan waktu dapat menjelaskan bagaimana kebudayaan tubuh diterjemahkan, dipadatkan, dan disebarkan melalui media audiovisual.

Penelitian ini bertujuan menganalisis transformasi waktu koreografi dari panggung menuju layar melalui studi kasus film *Shutter*. Fokus kajian meliputi pembentukan *real time* dalam latihan, pemecahan koreografi menjadi fragmen visual pada tahap produksi, dan penyusunan kembali film *time* melalui penyuntingan. Kontribusi utama penelitian ini adalah pembacaan temporal terhadap praktik koreografi dalam film Indonesia kontemporer, terutama melalui negosiasi antara koreografer, aktor, kamera, dan editor.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif-interpretatif dengan desain studi kasus. Pilihan ini digunakan karena objek kajian berupa proses artistik, pengalaman tubuh, perubahan medium, dan pembentukan makna saat koreografi berpindah dari ruang latihan ke film. Studi kasus dipusatkan pada koreografi Japati Kembang Kota dalam film *Shutter* sebagaimana dipaparkan dalam forum Dari Panggung ke Layar: Menelisik Tubuh Sinematik. Kasus tersebut dipahami sebagai peristiwa artistik yang memungkinkan penelusuran relasi antara real time, film time, kamera, tubuh, dan penyuntingan.

Sumber data meliputi data primer dan sekunder. Data primer berupa catatan reflektif dari forum wicara dan lokakarya, khususnya paparan Ressa Rizky Mutiara Hadi dan Niken Anjani tentang latihan, produksi, dan penerjemahan koreografi ke kebutuhan film. Data primer diperkuat oleh observasi tekstual visual terbatas terhadap dua sekuens Japati Kembang Kota dalam *Shutter*, yaitu sekuens pengenalan Lilies sebagai penari serta sekuens eskalasi atmosfer horor yang menonjolkan napas, tangan, arah pandang, dan jeda gerak melalui pilihan shot serta ritme editing. Observasi tersebut digunakan sebagai penguat empiris terhadap klaim narasumber, bukan sebagai analisis menyeluruh atas film. Tangkapan layar adegan tidak dimuat karena pertimbangan hak cipta; uraian adegan disajikan melalui deskripsi tekstual visual.



Gambar 1. Forum Diskusi Dari Panggung ke Layar (Foto Penulis)

Data sekunder berasal dari literatur mengenai teori film, screendance, koreografi, dan embodiment. Bordwell et al. (2024) digunakan untuk membaca konstruksi waktu film; Brannigan, Rosenberg, Kappenberg, Whatley, McPherson, Zanotti, Norman, Bench, Harlig, Kalyanasundaram, Olivieri, Ferrer-Best, Ellis, serta McPherson dan Rosenberg menjadi rujukan untuk memahami hubungan tari, kamera, tubuh, teknologi digital, dan praktik screendance kontemporer (Brannigan, 2011; Rosenberg, 2012; Kappenberg & Whatley, 2016; McPherson, 2018; Zanotti, 2019; Norman & Zanotti, 2020; Kalyanasundaram, 2020; Bench & Harlig, 2021; Ferrer-Best, 2021; Harlig, 2021; Ellis, 2022; Olivieri, 2022; McPherson & Rosenberg, 2024). Pearlman (2016) digunakan untuk membaca ritme editing, sedangkan Spatz (2015) digunakan untuk memahami tubuh sebagai medium pengetahuan dan pengalaman inderawi.

Alur Metodologis Penelitian

Alur penelitian disusun dalam lima tahap. Tahap pertama ialah penajaman fokus, yaitu transformasi temporal koreografi dari waktu tubuh dalam latihan atau pertunjukan menuju waktu film yang disusun melalui kamera dan penyuntingan. Pembatasan ini diperlukan agar pembahasan tidak melebar ke aspek estetika visual, pemeranan, sinematografi, atau musik yang tidak menjadi pusat analisis.

Tahap kedua adalah pemilihan kasus. Japati Kembang Kota dalam film *Shutter* dipilih karena mempertemukan koreografer, pemeran, kamera, serta kebutuhan naratif film. Kasus ini memperlihatkan tiga lapisan waktu yang saling berhubungan, yakni waktu latihan, waktu produksi, dan waktu penyuntingan.

Tahap ketiga mencakup pengumpulan serta pengorganisasian data. Catatan forum dan naskah reflektif dipilah ke dalam beberapa unit tematik, seperti proses latihan, komunikasi koreografer dan pemeran, pengulangan gerak, pilihan sudut kamera, fragmentasi shot, kesinambungan emosi, dan fungsi tari dalam narasi film. Pengorganisasian tersebut memisahkan pengalaman tubuh dan konstruksi sinematik secara analitis tanpa memutus keterkaitan keduanya.

Pengodean tematik dilakukan melalui empat langkah. Pertama, data forum, catatan reflektif, dan observasi adegan dibaca berulang untuk menemukan unit makna tentang waktu tubuh, misalnya napas, jeda, tekanan tenaga, pengulangan gerak, dan kesinambungan emosi. Kedua, unit tersebut diberi kode awal, antara lain real time latihan, fragmen shot, close-up tubuh, kontinuitas rasa, pemadatan durasi, dan ritme potongan. Ketiga, kode awal dikelompokkan menjadi tiga kategori analitis, yaitu memori tubuh, fragmentasi kamera, dan rekonstruksi film time. Keempat, kategori tersebut ditafsirkan dengan teori waktu film, screendance, ritme editing, dan pengetahuan tubuh.

Tabel 1. Matriks pengodean tematik data

Tahap	Sumber/unit data	Penanda pengodean	Fungsi analitis
Kode awal	Catatan forum, paparan narasumber, dan pembacaan adegan	latihan, napas, tangan, shot, potongan, jeda, emosi	menemukan satuan waktu koreografis
Pengelompokan	unit makna yang telah diberi kode	real time latihan, fragmentasi kamera, rekonstruksi editing	membaca pola hubungan data
Penafsiran	kategori tematik dan rujukan teori	film time, screendance, tubuh sinematik, ritme editing	mengaitkan temuan dengan konsep
Validasi	paparan narasumber dan deskripsi visual adegan	konsistensi klaim, adegan, dan kerangka teori	memperkuat keabsahan interpretasi

Tahap keempat adalah analisis data melalui reduksi, kategorisasi, dan interpretasi teoretis. Reduksi dilakukan dengan memilih pengalaman artistik yang berhubungan langsung dengan persoalan waktu koreografi. Kategorisasi membagi data ke dalam real time latihan, fragmentasi produksi melalui kamera, dan rekonstruksi film time melalui editing. Interpretasi menghubungkan kategori tersebut dengan konsep waktu film, screendance, ritme penyuntingan, dan tubuh sinematik.

Tahap kelima berupa sintesis temuan. Hasil analisis disusun untuk menunjukkan bahwa perpindahan koreografi dari panggung ke layar bukan proses pemindahan gerak secara langsung, melainkan negosiasi temporal. Tubuh membawa memori real time, kamera memecah gerak menjadi fragmen visual, dan penyuntingan merangkai fragmen tersebut menjadi film time.

Secara ringkas, prosedur penelitian mencakup penentuan fokus masalah, pemilihan kasus, pengumpulan data, pengodean tematik, analisis konseptual, dan sintesis mengenai negosiasi temporal tubuh dalam film. Rangkaian ini menjaga pembahasan tetap empiris, sistematis, dan relevan dengan pertanyaan penelitian.

Keabsahan interpretasi dijaga melalui triangulasi konseptual dengan membandingkan data praktik, hasil koding tematik, observasi tekstual visual terbatas, serta kerangka teori film, screendance, editing, dan pengetahuan tubuh (Bordwell et al., 2024; Pearlman, 2016; McPherson, 2018; Zanotti, 2019; Spatz, 2015). Validasi dilakukan dengan memastikan setiap klaim tentang real time dan film time memiliki jejak data berupa paparan narasumber, deskripsi proses latihan, atau pembacaan adegan. Penelitian ini tetap memiliki batasan karena belum mencakup wawancara lanjutan, observasi langsung di lokasi produksi, atau analisis shot-by-shot atas keseluruhan film.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kerangka konseptual: real time, film time, dan tubuh sinematik

Real time dalam koreografi merujuk pada waktu yang dialami tubuh ketika gerak berlangsung secara langsung dan berkesinambungan. Dalam pertunjukan panggung, real time terkait dengan durasi pementasan, stamina penari, hubungan antarbagian gerak, serta perkembangan intensitas rasa dari awal hingga akhir. Kesalahan, jeda, napas, dan perubahan energi menjadi bagian dari pengalaman performatif. Dengan demikian, real time bukan sekadar waktu kronologis, melainkan juga waktu tubuh yang tersimpan dalam otot, pernapasan, memori, dan respons afektif (Spatz, 2015; McPherson, 2018).



Gambar 2. Praktik Tubuh Sinematik (Foto Penulis)

Film time beroperasi dengan cara berbeda. Film tidak harus menampilkan peristiwa sesuai durasi aktual. Satu gerak dapat diperlambat melalui *slow motion*, dipadatkan dengan potongan cepat, diulang dari sudut kamera lain, atau dihapus demi kebutuhan narasi. Bordwell et al. (2024) menjelaskan waktu film sebagai konstruksi yang mengatur durasi, urutan, dan frekuensi peristiwa. Dalam koreografi, konstruksi ini mengubah gerak dari kontinuitas tubuh menjadi bahan sinematik yang dapat disusun ulang.

Tubuh sinematik lahir dari pertemuan antara *real time* dan *film time*. Tubuh tersebut bukan tubuh panggung yang hanya direkam, melainkan tubuh yang dibentuk oleh operasi kamera dan editing. Film menghadirkan representasi visual sekaligus pengalaman sensoris yang mengaktifkan persepsi tubuh penonton melalui ritme gambar, suara, jarak pandang, dan durasi (Bordwell et al., 2024; Pearlman, 2016). Karena itu, tari dalam film menjadi medan pengalaman inderawi sekaligus objek konstruksi sinematik.

Screendance menyediakan kerangka khusus untuk membaca relasi tersebut. Rosenberg (2012) memandang screendance sebagai praktik hibrid yang mempertemukan kefanaan tari dengan ketetapan gambar bergerak, sedangkan Brannigan (2011) menempatkan operasi sinematik sebagai tindakan koreografis. Kajian mutakhir menambahkan bahwa praktik ini berkembang melalui perjumpaan proses studio, produksi layar, platform digital, dan pola baru akses penonton terhadap tari (McPherson, 2018; Zanotti, 2019; Bench & Harlig, 2021). Dengan demikian, koreografi tidak hanya hadir pada tubuh penari, tetapi juga pada gerak kamera, ritme potongan, perubahan skala gambar, dan organisasi ruang layar. Editing dapat dibaca sebagai koreografi kedua atas gambar-gambar tubuh (Pearlman, 2016). Perkembangan berikutnya juga memandang koreografi sebagai konsep dan material yang dapat bergerak melampaui batas tunggal pertunjukan (Brannigan, 2023).

Real time dalam latihan: tubuh sebagai memori gerak dan rasa

Dalam *Shutter*, koreografi Japati Kembang Kota tidak berangkat dari kamera, melainkan dari proses latihan tubuh. Ressa Rizky Mutiara Hadi dan Niken Anjani membangun materi melalui delapan pertemuan intensif. Kondisi ini menunjukkan bahwa tubuh sinematik tetap memerlukan fondasi *real time*. Sebelum dipecah oleh kamera, tubuh perlu memahami aliran gerak, kualitas rasa, dan hubungan antarbagian koreografi. Latihan menjadi ruang pembentukan memori tubuh.

Memori tubuh tidak hanya berarti kemampuan menghafal urutan gerak. Dalam praktik koreografi, memori tubuh mencakup sensasi, ritme napas, tekanan tenaga, arah energi, serta hubungan antara gerak dan emosi. Pemahaman ini sejalan dengan gagasan bahwa teknik tubuh merupakan pengetahuan yang dibentuk melalui latihan, pengulangan, dan pengalaman inderawi (Spatz, 2015).

Menurut Niken, pemeran tidak cukup mempelajari bentuk luar tari, tetapi juga perlu membangun kepekaan rasa agar gerak tampak organik. Dalam film horor, tari bukan ornamen visual semata, melainkan unsur yang membawa suasana, ketegangan, dan lapisan emosional yang menopang karakter serta dunia cerita.



Gambar 3. Tubuh sebagai Memori Gerak dan Rasa (Foto Penulis)

Komunikasi menjadi landasan artistik. Hubungan antara koreografer dan pemeran dibangun sebelum latihan teknis agar pemeran memahami alasan emosional di balik koreografi. Dalam real time latihan, tubuh diberi ruang untuk menegosiasikan kemampuan, pengalaman, dan batasnya. Ruang seperti ini berbeda dengan produksi film yang terikat jadwal, teknis kamera, dan efisiensi pengambilan gambar.

Kontinuitas latihan tidak selalu muncul utuh di layar. Ia berfungsi sebagai dasar, bukan bentuk final. Real time latihan menjadi cadangan pengalaman tubuh yang dipanggil kembali saat produksi berlangsung secara terputus. Dalam satu take, pemeran mungkin hanya menampilkan sebagian gerak; pada take berikutnya, bagian yang sama dapat diulang dari sudut berbeda.

Tanpa memori tubuh yang memadai, fragmentasi produksi berisiko melemahkan intensitas ekspresi. Karena itu, real time tidak lenyap di dalam film; ia bekerja sebagai fondasi afektif yang menjaga kesinambungan rasa di tengah potongan teknis.

Fragmentasi produksi: kamera sebagai agen koreografis

Ketika koreografi memasuki produksi, gerak yang semula dirancang sebagai aliran utuh dipilih menjadi fragmen visual. Kamera menentukan bagian tubuh yang tampak, jarak pengambilan gambar, dan relasi tubuh dengan ruang.

Close-up dapat menonjolkan detail tangan atau wajah, medium shot memperlihatkan hubungan tubuh dengan karakter lain atau properti, sedangkan wide shot mempertahankan susunan ruang. Setiap pilihan shot menghasilkan pengalaman waktu yang berbeda karena *mise-en-scene*, framing, dan komposisi ruang ikut membentuk pembacaan tindakan di layar (Bordwell et al., 2024).

Fragmentasi tersebut memperlihatkan kamera sebagai agen koreografis. Kamera tidak hanya mengikuti tari, tetapi mengatur cara tari hadir. Dalam pertunjukan panggung, penonton relatif bebas memilih fokus visual; dalam film, fokus diarahkan oleh pembuat film. Close-up wajah dapat menggeser makna koreografi dari pola gerak menuju ekspresi psikologis, sedangkan jarak jauh dapat menekankan komposisi ruang atau atmosfer. Dengan demikian, kamera mengubah hierarki perhatian dalam koreografi (Brannigan, 2011; Rosenberg, 2012).

Pengulangan take turut mengubah pengalaman waktu tubuh. Pada panggung, pertunjukan bergerak maju dan tidak dapat diulang dalam bentuk yang sama. Dalam produksi film, gerak dapat dilakukan berulang untuk memenuhi kebutuhan teknis. Pemeran harus menjaga konsistensi energi, ekspresi, arah pandang, posisi tubuh, dan kontinuitas emosi meskipun produksi berlangsung dengan jeda dan perubahan sudut kamera.

Dalam *Shutter*, fragmentasi gerak menjadi penting karena tari ikut membangun atmosfer horor. Genre horor bergantung pada ketegangan, penundaan, dan kejutan. Karena itu, koreografi tidak harus tampil utuh; bagian tertentu dapat dipilih untuk menandai keganjilan, trauma, atau suasana yang tidak wajar. Detail kecil yang mungkin samar di panggung dapat menjadi pusat makna ketika diperbesar oleh kamera.

Analisis tekstual visual adegan Shutter: real time dan film time

Untuk memperkuat dasar empiris, bagian ini membaca dua sekuens koreografi Japati Kembang Kota melalui deskripsi tekstual visual tanpa mereproduksi tangkapan layar film. Pada sekuens pengenalan Lilies sebagai penari, real time tampak melalui kesinambungan sikap tubuh, persiapan napas, dan transisi tangan sebelum gerak mencapai aksentuasi utama. Namun, layar tidak memberikan durasi yang sama dengan ruang latihan. Kamera mengarahkan perhatian pada wajah, tangan, dan arah pandang sehingga tubuh hadir sebagai fragmen yang intens, bukan sebagai rangkaian utuh. Perpindahan fokus tersebut memperlihatkan bahwa film time memilih dan memadatkan bagian tubuh yang paling kuat secara afektif.

Pada sekuens eskalasi atmosfer horor, hubungan real time dan film time menjadi lebih tegang. Gerak yang semestinya memerlukan kesinambungan dapat dipotong sebelum mencapai resolusi, lalu disambungkan dengan perubahan jarak kamera, tata suara, atau reaksi karakter lain. Potongan tersebut membuat penonton merasakan gerak sebagai gangguan, bukan sekadar tarian. Napas, getaran tangan, dan jeda tatapan memperoleh bobot dramatis karena editing menahan atau memutusnya pada momen tertentu.

Pembacaan atas dua sekuens tersebut memperlihatkan bahwa kamera dan editing tidak hanya merekam koreografi, tetapi ikut mengoreografikan pengalaman penonton. Real time latihan hadir sebagai memori tubuh yang menjaga kualitas rasa, sedangkan film time mengubahnya menjadi ritme visual yang padat, terpotong, dan atmosferik. Dengan demikian, transformasi koreografi dapat dilihat melalui unit adegan yang dapat diamati, bukan hanya melalui pernyataan konseptual.

Perubahan skala juga mengubah hubungan tubuh dengan ruang. Panggung cenderung mempertahankan ruang sebagai keseluruhan yang dapat ditangkap langsung, sedangkan film membagi ruang melalui framing. Tubuh dapat tampak terisolasi, terpotong, atau terperangkap oleh bingkai. Dalam horor, pemotongan tubuh oleh frame memperkuat kecemasan karena penonton tidak selalu mengetahui apa yang berada di luar bingkai. Dengan demikian, koreografi film tidak hanya bergerak di dalam ruang, tetapi juga dibentuk oleh frame, komposisi, dan tata *mise-en-scene* (Bordwell et al., 2024).

Penyuntingan sebagai rekonstruksi film time

Perubahan paling kuat muncul pada tahap penyuntingan. Jika produksi memecah koreografi menjadi fragmen, editing merangkainya menjadi pengalaman waktu baru. Durasi latihan dan durasi pengambilan gambar tidak lagi menentukan durasi layar. Gerak dapat dipadatkan, ditahan lebih lama melalui *shot* tertentu, atau disilang dengan unsur naratif lain. Pada tahap ini, koreografi sepenuhnya masuk ke wilayah film time karena durasi, urutan, dan frekuensi peristiwa disusun kembali secara sinematik (Bordwell et al., 2024).

Pearlman (2016) menjelaskan bahwa editing berkaitan erat dengan ritme tubuh. Ritme potongan tidak semata-mata bersifat teknis, tetapi juga menjadi cara film membangun energi, perhatian, dan respons penonton. Dalam konteks tari, ritme editing dapat memperkuat, menunda, atau menegangkan ritme koreografi.

Potongan yang mengikuti aksentuasi gerak akan menghasilkan kesinambungan kinetik. Sebaliknya, potongan yang melawan ritme gerak dapat melahirkan gangguan, ketegangan, atau disorientasi. Dalam film horor, strategi yang kedua sering efektif karena ketidaksinkronan dapat menciptakan rasa asing.

Editing juga menggeser fungsi tari. Pada panggung, tari hadir sebagai struktur pertunjukan dengan logika internalnya sendiri. Dalam film, tari dapat menjadi pengembang karakter, penanda memori, perangkat atmosfer, atau momentum dramatis. Japati Kembang Kota dalam *Shutter* tidak hanya dipahami sebagai tarian, tetapi sebagai bagian dari dunia cerita yang dibentuk oleh genre horor, karakter, latar, dan tata suara.

Dalam film time, penonton tidak menyaksikan proses tubuh secara langsung, melainkan hasil konstruksi sinematik. Namun, konstruksi tersebut tidak menghapus tubuh. Film justru dapat mengintensifkan tubuh dengan memilih momen-momen tertentu.

Satu tatapan, getaran tangan, atau jeda napas dapat memiliki daya dramatis yang lebih besar daripada rangkaian gerak panjang. Film time memungkinkan koreografi bekerja melalui pemadatan; gerak singkat dapat membawa ingatan latihan yang panjang.

Pemadatan itu tetap mengandung risiko. Jika editing memutus kontinuitas tanpa pemahaman koreografis, tari dapat kehilangan struktur internalnya dan berubah menjadi ilustrasi visual. Oleh sebab itu, kerja koreografer, sutradara, sinematografer, dan editor perlu dirancang sejak tahap awal.

Koreografi film membutuhkan kesepahaman mengenai bagian gerak yang esensial, bagian yang dapat dipotong, dan cara menjaga kualitas rasa. Dalam pengertian ini, film time bukan lawan dari real time, melainkan ruang negosiasi yang memperluas kemungkinan koreografi (Pearlman, 2016; Brannigan, 2011).

Tubuh sinematik sebagai negosiasi dua waktu

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa tubuh sinematik lahir dari pertemuan dua waktu. Real time menyediakan pengalaman tubuh yang berkesinambungan, sedangkan film time membentuk pengalaman layar yang terfragmentasi dan terkomposisi. Kedua waktu tersebut tidak saling meniadakan, melainkan saling membutuhkan.

Tanpa real time latihan, tubuh kehilangan kedalaman rasa. Tanpa film time, tari belum sepenuhnya menjadi bagian dari bahasa sinema. Tubuh sinematik muncul ketika pemeran membawa memori real time ke dalam produksi yang terputus, lalu membiarkan kamera dan editing mengolahnya menjadi pengalaman baru bagi penonton (Pearlman, 2016; Spatz, 2015; McPherson, 2018).

Negosiasi tersebut menuntut cara pandang baru terhadap koreografi. Koreografi untuk film tidak cukup disusun sebagai rangkaian gerak yang direkam dari depan. Ia perlu dipahami sebagai materi yang akan mengalami pemingkisan, pengulangan, pemotongan, dan rekonstruksi. Koreografer perlu memperhitungkan close-up, arah kamera, kontinuitas emosi, dan hubungan gerak dengan narasi. Sebaliknya, pembuat film perlu memahami bahwa tubuh memiliki logika temporalnya sendiri.

Dalam pendidikan dan praktik seni, kasus ini menegaskan pentingnya literasi lintas medium. Penari dan koreografer perlu memahami dasar sinema, sementara sineas perlu membaca prinsip tubuh dan koreografi. Lokakarya seperti Dari Panggung ke Layar membuka dialog antara disiplin yang memiliki asumsi waktu berbeda: tari menekankan kontinuitas performatif, sedangkan film bekerja melalui fragmentasi teknis. Pertemuan keduanya dapat menghasilkan bentuk baru apabila perbedaan tersebut disadari sejak tahap perancangan (Burt & Huxley, 2019; Kappenberg & Whatley, 2016; Brannigan, 2022; McPherson & Rosenberg, 2024).

Kajian tari dalam film Indonesia masih membuka ruang penelitian yang luas. Banyak film menampilkan gerak, tubuh, dan koreografi, tetapi belum banyak dibaca melalui perspektif temporal. Padahal, perubahan waktu dari panggung ke layar dapat mengungkap cara sinema Indonesia membentuk tubuh, emosi, dan atmosfer.

Penelitian berikutnya dapat memperluas pembahasan melalui wawancara mendalam dengan koreografer, aktor, sutradara, sinematografer, dan editor; analisis shot-by-shot; serta perbandingan antara materi latihan dan hasil akhir film. Studi ini menjadi pijakan awal bagi pembacaan empiris yang lebih luas mengenai tubuh sinematik di Indonesia.

Implikasi metodologis dan artistik bagi praktik koreografi film

Pembahasan sebelumnya menunjukkan bahwa koreografi untuk film memerlukan metode kerja yang berbeda dari koreografi panggung. Pada panggung, rancangan gerak dapat diuji melalui run-through yang relatif utuh. Pada film, pengujian seperti itu tetap penting, tetapi perlu dilengkapi dengan pemetaan gerak berdasarkan kebutuhan shot.

Koreografer perlu menandai bagian gerak yang bergantung pada kesinambungan tubuh, bagian yang dapat dipotong, serta bagian yang harus dipertahankan karena memuat intensitas afektif. Pemetaan ini membantu sutradara dan sinematografer memahami struktur internal tari sebelum menentukan strategi visual.

Implikasi pertama adalah perlunya rehearsal for camera. Latihan koreografi tidak berhenti pada latihan tubuh, tetapi juga melibatkan kamera. Melalui latihan tersebut, koreografer, pemeran, sutradara, dan sinematografer dapat menguji bagaimana jarak kamera mengubah rasa gerak. Gerak yang kuat di ruang latihan belum tentu terbaca sama dalam close-up.

Sebaliknya, detail kecil yang hampir tidak terlihat di panggung dapat menjadi kuat ketika ditempatkan dalam frame dekat. Latihan ini menegaskan bahwa kamera bukan penonton netral, melainkan mitra yang ikut menata koreografi.

Implikasi kedua berkaitan dengan kesinambungan emosi. Produksi film kerap tidak mengikuti urutan kronologis narasi. Jika tari memuat perkembangan emosi, pemeran memerlukan penanda yang jelas untuk tiap fragmen, misalnya kata kunci rasa, kualitas tenaga, tempo napas, atau hubungan dengan karakter lain.

Melalui penanda tersebut, tubuh dapat mengingat posisi emosionalnya meskipun satu potongan gerak direkam terpisah dari keseluruhan rangkaian.

Implikasi ketiga adalah pentingnya komunikasi antara koreografer dan editor. Dalam banyak produksi, koreografer hadir pada tahap latihan dan pengambilan gambar, tetapi belum tentu terlibat dalam penyuntingan. Padahal, editing menentukan bentuk akhir koreografi sebagai film time. Apabila editor tidak memahami struktur rasa dan aksen gerak, potongan gambar dapat merusak logika tubuh.

Sebaliknya, apabila koreografer menuntut keutuhan gerak panggung secara kaku, film dapat kehilangan peluang dramatik. Karena itu, dialog perlu dibangun secara seimbang: editor membaca gerak sebagai materi sinematik, sementara koreografer menjelaskan titik-titik tubuh yang harus mempertahankan intensitas.

Dalam kajian screendance, pertemuan kamera dan tubuh dipahami sebagai praktik kolaboratif (Rosenberg, 2012; Kappenberg & Whatley, 2016; McPherson, 2018). Film dapat menghadirkan tubuh secara parsial, seperti tangan, punggung, rambut, bayangan, atau napas. Olivieri (2022) menegaskan bahwa pertukaran kinestetik antara penari dan operator kamera dapat memengaruhi proses kreatif serta pengalaman afektif penonton. Dalam genre horor, parsialitas tersebut dapat membangun ketegangan karena penonton membayangkan keseluruhan tubuh dari fragmen yang tersedia.

Kasus Shutter memperlihatkan bahwa tari dapat menjadi perangkat atmosferik yang kuat. Tarian tidak hanya memperindah adegan, tetapi membangun rasa ganjil dan intensitas psikologis. Koreografi membawa lapisan budaya, gestur, dan ritme yang tidak dapat digantikan sepenuhnya oleh dialog.

Ketika ditempatkan dalam dunia film horor, gerak tubuh dapat bekerja sebagai bahasa yang hadir sebelum kata-kata. Gerak mengisyaratkan sesuatu yang belum sepenuhnya dijelaskan narasi. Dengan demikian, koreografi memiliki fungsi semiotik: memberi tanda, membuka tafsir, dan memperkuat dunia cerita.

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Data bersumber dari naskah reflektif forum, catatan lokakarya, dan observasi tekstual visual terbatas terhadap sekuens tari. Data tersebut belum dilengkapi transkrip wawancara mendalam, dokumen produksi resmi, atau analisis shot-by-shot atas keseluruhan film. Karena itu, temuan dibaca sebagai pembacaan konseptual berbasis studi kasus awal yang diperkuat oleh pembacaan adegan, bukan sebagai kesimpulan final mengenai seluruh proses produksi Shutter.

Keterbatasan tersebut membuka peluang penelitian lanjutan melalui shot analysis, perbandingan versi latihan dan hasil akhir film, serta wawancara dengan koreografer, pemeran, sutradara, sinematografer, dan editor.

Secara metodologis, studi ini menegaskan perlunya model analisis tari dalam film yang tidak memisahkan teori film dan teori tari. Dari teori tari, peneliti memperoleh pemahaman tentang tubuh, tenaga, rasa, dan memori gerak (Spatz, 2015; McPherson, 2018). Dari teori film, peneliti memperoleh pemahaman tentang frame, shot, montase, suara, dan konstruksi waktu (Bordwell et al., 2024; Pearlman, 2016).

Pertemuan dua perspektif tersebut memungkinkan tari dalam film dibaca sebagai praktik intermedial dengan logika tersendiri. Ia bukan dokumentasi tari, bukan pula adegan film biasa, melainkan ruang temu antara pengalaman tubuh dan konstruksi audiovisual.

Bagi pendidikan seni, temuan ini dapat diterjemahkan ke dalam kurikulum lintas disiplin. Mahasiswa tari perlu berlatih merancang gerak untuk kamera, sedangkan mahasiswa film perlu membaca tubuh sebagai struktur temporal, bukan hanya sebagai objek visual.

Latihan bersama antardisiplin membantu calon seniman memahami bahwa tubuh sinematik tidak lahir otomatis dari proses perekaman, melainkan dari negosiasi antara latihan tubuh, eksplorasi kamera, percobaan editing, dan refleksi teoretis.

Transformasi real time menuju film time tidak harus dipahami sebagai kehilangan. Film memang memutus kontinuitas panggung dan mengubah pengalaman langsung menjadi konstruksi layar. Namun, pemutusan tersebut juga membuka kemungkinan baru bagi koreografi.

Film dapat memperbesar detail yang luput dari pengamatan panggung, menggabungkan gerak dengan suara dan ruang berbeda, serta menata ulang waktu untuk membangun makna dramatik. Kekuatan koreografi film terletak pada kemampuannya menjaga memori tubuh sambil menerima logika sinema. Pada titik ini, tubuh sinematik menjadi konsep produktif: tubuh yang hidup di antara panggung dan layar.

Relevansi kajian bagi studi film dan media baru

Relevansi penelitian ini berada pada persilangan kajian film, media baru, dan seni pertunjukan. Pembahasan tari dalam film memperluas kajian bahasa audiovisual karena koreografi tidak hanya menyangkut tubuh penari, tetapi juga cara film mengatur pandangan, ritme, durasi, dan pengalaman penonton (Bordwell et al., 2024; Pearlman, 2016; Bench & Harlig, 2021).

Melalui fokus tersebut, penelitian ini memberi kontribusi pada pembacaan sinema Indonesia melalui aspek tubuh yang kerap berada di luar pusat kajian naratif.

Dalam produksi audiovisual kontemporer, batas antara panggung dan layar semakin cair. Pertunjukan direkam, tarian beredar melalui platform digital, aktor dilatih dengan pendekatan tubuh, dan koreografer terlibat dalam film maupun serial. Situasi ini membutuhkan kosakata analitis yang mampu menjelaskan perpindahan tubuh antarmedium. Praktik tari layar di ruang digital juga menunjukkan bahwa tubuh tidak sekadar berpindah ke layar, tetapi ikut dibentuk oleh platform, kelas daring, algoritma, dan pola distribusi baru (Ferrer-Best, 2021; Ellis, 2022).

Istilah real time dan film time dapat menjadi perangkat awal untuk membaca perpindahan tersebut. Keduanya membantu peneliti membedakan waktu yang dialami tubuh dari waktu yang diterima penonton melalui konstruksi sinematik, terutama dalam media digital yang menyimpan, mengulang, dan menyebarkan jejak performans (Whatley et al., 2018; Harlig, 2021).

Ketika pengalaman praktik dituliskan, pengalaman tersebut dapat memperkaya diskursus akademik. Oleh karena itu, penelitian ini memperlakukan praktik dan teori sebagai dua jalur pengetahuan yang saling menerangi (Spatz, 2015; Zanotti, 2019).

Dengan menekankan relasi tubuh dan waktu, penelitian ini menawarkan arah pembacaan yang dapat diterapkan pada karya lain. Pertanyaan analitisnya bukan hanya apakah adegan tari berhasil secara estetis, tetapi bagaimana adegan tersebut mengorganisasi waktu tubuh, bagaimana kamera memilih bagian tubuh, bagaimana editing mengubah ritme, dan bagaimana penonton diarahkan merasakan intensitas gerak.

Pertanyaan tersebut dapat memperluas penelitian film Indonesia, terutama ketika film menggunakan tubuh sebagai pusat ekspresi, trauma, identitas, atau atmosfer.

KESIMPULAN

Transformasi koreografi dari panggung menuju layar merupakan transformasi temporal. Dalam latihan dan pertunjukan, tari bekerja melalui real time; ketika memasuki film, tari berhadapan dengan film time yang dibentuk oleh kamera dan editing. Pada kasus *Shutter*, koreografi Japati Kembang Kota dibangun melalui latihan yang menekankan memori tubuh, rasa, dan komunikasi.

Pada tahap produksi, koreografi mengalami fragmentasi melalui pilihan shot, pengulangan take, dan perubahan skala visual. Pada tahap penyuntingan, fragmen gerak dirangkai kembali menjadi pengalaman waktu baru yang mendukung narasi, atmosfer, dan karakter.

Kajian ini menemukan bahwa real time tidak hilang ketika tari masuk ke film. Ia tetap hadir sebagai dasar afektif yang memungkinkan pemeran menjaga intensitas di tengah produksi yang terputus. Film time memberi ruang bagi koreografi untuk bekerja melalui pemadatan, pembesaran detail, pengaturan ritme, dan rekonstruksi makna. Tubuh sinematik lahir ketika tubuh mampu hidup dalam dua waktu: waktu tubuh yang dialami dan waktu sinema yang dikonstruksi.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penekanan bahwa koreografi dalam film perlu dibaca sebagai kerja intermedial dan temporal. Koreografi bukan hanya materi gerak, melainkan proses negosiasi antara tubuh, kamera, ruang, narasi, dan editing.

Penelitian berikutnya dapat memperluas kajian melalui analisis visual shot-by-shot yang lebih rinci, wawancara dengan tim produksi, akses terhadap dokumen produksi, serta perbandingan dengan film Indonesia lain yang menggunakan tari sebagai perangkat naratif maupun atmosferik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bench, H., & Harlig, A. (2021). Editorial: This is where we dance now. *The International Journal of Screendance*, 12. <https://doi.org/10.18061/ijsd.v12i0.8404>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film art: An introduction* (13th ed.). McGraw Hill.
- Brannigan, E. (2011). *Dancefilm: Choreography and the moving image*. Oxford University Press.

- Brannigan, E. (2022). *Choreography, visual art and experimental composition 1950s-1970s*. Routledge.
- Brannigan, E. (2023). *The persistence of dance: Choreography as concept and material in contemporary art*. University of Michigan Press.
- Burt, R., & Huxley, M. (2019). *Dance, modernism, and modernity* (2nd ed.). Routledge.
- Ellis, S. (2022). Lithium dancing (hidden in plain sight). *The International Journal of Screendance*, 13(1). <https://doi.org/10.18061/ijsd.v13i1.8617>
- Ferrer-Best, F. (2021). The virtual ballet studio: A phenomenological enquiry into the domestic as dance-space during lockdown. *The International Journal of Screendance*, 12(0). <https://doi.org/10.18061/ijsd.v12i0.7812>
- Harlig, A. (2021). TikTok and short-form screendance before and after Covid. *The International Journal of Screendance*, 12. <https://doi.org/10.18061/ijsd.v12i0.8348>
- Kalyanasundaram, S. (2020). Navigating hyperrealities: Tamil film (Kollywood) choreography as screen dance. *The International Journal of Screendance*, 11(0). <https://doi.org/10.18061/ijsd.v11i0.6840>
- Kapenberg, C., & Whatley, S. (Eds.). (2016). *The Oxford handbook of screendance studies*. Oxford University Press.
- McPherson, K. (2018). *Making video dance: A step-by-step guide to creating dance for the screen* (2nd ed.). Routledge.
- McPherson, K., & Rosenberg, D. (2024). Making television dance (again). *The International Journal of Screendance*, 14(1). <https://doi.org/10.18061/ijsd.v14i1.10145>
- Norman, K., & Zanotti, M. (2020). Editorial: Expanded screendance. *The International Journal of Screendance*, 11(0), 1-3. <https://doi.org/10.18061/ijsd.v11i0.7967>
- Olivieri, A. P. (2022). Kinesthetic exchanges between cinematographers and dancers: A series of screendance interviews. *The International Journal of Screendance*, 13(1). <https://doi.org/10.18061/ijsd.v13i1.8768>
- Pearlman, K. (2016). *Cutting rhythms: Intuitive film editing* (2nd ed.). Routledge.
- Rosenberg, D. (2012). *Screendance: Inscribing the ephemeral image*. Oxford University Press.
- Spatz, B. (2015). *What a body can do: Technique as knowledge, practice as research*. Routledge.
- Whatley, S., et al. (Eds.). (2018). *Digital echoes: Spaces for intangible and performance-based cultural heritage*. Palgrave Macmillan.
- Zanotti, M. (2019). Digital spaces, analogue thinking: Some thoughts on screendance. *The International Journal of Screendance*, 10. <https://doi.org/10.18061/ijsd.v10i0.6569>