

METODE MERUMUSKAN KONSEP BERKARYA LUKIS MELALUI VIDEO DOKUMENTER SEBAGAI MEDIA REFERENSI *EMERGING ARTIST*

Ach. Soiful¹, Winarno²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: achsoiful.20028@unesa.ac.id

²Program Studi Seni Rupa Murni S1, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: Winarno@unesa.ac.id

Abstrak

Kurangnya pengetahuan perupa pendatang baru dalam melihat medan kesenian hari ini. Dari beragam ekspresi yang sering ditawarkan. membuat bingung dalam pengembangan ide ataupun penerapan gagasan artistik berkarya. Untuk itu maka dibuatlah video dokumenter supaya dapat mengetahui konsep, proses, respon dan hasil dari berkarya lukis yang didokumentasikan, Serta memberikan gambaran nyata dalam proses mengolah ide dan gagasan berkarya seni lukis.

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan alur *Design Thinking*. Penelitian diawali dengan tahap empathize yakni mencari latar belakang masalah. Kemudian tahap define yaitu menentukan tujuan dalam perancangan dan merumuskan konsep berkarya seni lukis. Tahap ketiga adalah ideate yang merupakan tahap praproduksi seperti menyusun logline dan pengambilan footage. Kemudian tahap prototype yang meliputi validasi, editing dan mengunggah video. Selanjutnya adalah tahap testing yaitu mencari tahu respon perupa pendatang baru. Penayangan video dan diskusi dilakukan pada senin, 13 Januari 2025 dengan jumlah partisipan 50 orang dari mulai umur 19 – 35 tahun.

hasil uji penayangan video dokumenter memiliki jumlah persentase sebesar 72,23 %. Berdasarkan indikator kelayakan produk, maka video dokumenter “*Artist Profile: Ach. Soiful the process of imagining reflections from memory.*” Dinyatakan sesuai dan layak digunakan sebagai media referensi perupa pendatang baru dan dapat dikembangkan dalam penelitian selanjutnya.

Kata kunci: Seni lukis, perupa pendatang baru, video dokumenter.

Abstract

The lack of insight a emerging artists in today's art scene. The variety of expressions that are often offered makes them confused in developing ideas or applying artistic ideas to their work. For this reason, a documentary video was made in order to find out the concept, process, response and results of the documented painting work, as well as to provide a real picture in the process of processing ideas and ideas for painting.

This research was conducted by applying the Design Thinking flow. The research begins with the empathise stage, which is looking for the background of the problem. Then the define stage is to determine the objectives in the design and formulate the concept of painting. The third stage is ideate which is a pre-production stage such as compiling loglines and taking footage. Then the prototype stage which includes validation, editing and uploading videos. Next is the testing stage, which is to find out the response of newcomer artists. The video screening and discussion was held on Monday, 13 January 2025 with 50 participants ranging in age from 19 to 35 years old.

The results of the documentary video screening test have a total percentage of 72.23%. Based on product feasibility indicators, the documentary video ‘Artist Profile: Ach. Soiful the process of imagining reflections from memory.’ It is declared appropriate and feasible to use as a reference media for newcomer artists and can be developed in further research.

Keywords: Painting, emerging artists, documentary video.

PENDAHULUAN

Pada perkembangannya seni lukis memiliki beragam praktik didalamnya, membuat kebingungan dalam menemukan *personal style*, pengembangan ide, proses memilih bentuk ekspresi dan minimnya pemahaman tentang proses kreatif seniman *established*. Meninjau dari permasalahan yang terjadi diatas, peneliti merancang media berupa video dokumenter untuk memberikan pemahaman dalam mengelola ide dan gagasan.

Dalam konteks ini, penting untuk menyediakan sarana pembelajaran yang tidak hanya terfokus pada aspek teknis saja. Tetapi mampu memahami esensi karya seni, nilai karya seni dan hakikat karya seni. Bagi perupa pendatang baru, menemukan konsep yang kuat dalam berkarya menjadi tantangan besar. dalam menghadapi itu, sering sekali terpapar pada banyak referensi visual dan teoritis, Merasa kesulitan dalam menyaring informasi untuk menemukan suara artistik sendiri. Selain itu perupa pendatang baru saat ini dihadapkan dengan maraknya pengguna gadget, terlebih dalam menjalani kehidupan, masyarakat menggunakan media digital sebagai sarana berkomunikasi.

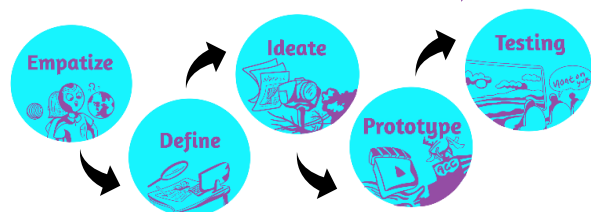
Berdasarkan proses buah pemikiran, peneliti meyakini dengan metode merumuskan konsep berkarya seni lukis melalui video dokumenter sebagai media referensi perupa pendatang baru” dapat dikembangkan dan diproses lebih lanjut, sebagai media yang fleksibel, mudah diakses dan memiliki potensi menjangkau *audience* yang lebih luas. Dapat difungsikan sebagai panduan yang memperkenalkan pada konsep kreatif sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar dalam berkarya seni lukis.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mendeskripsikan konsep, proses, respon dan hasil video dokumenter terhadap perupa pendatang baru.

Dikuatkan dengan peneliti terdahulu yaitu penelitian dari Ridha Sarwono (2019). Universitas Darul Ulum Islamic center Sudirman yang berjudul “konsep Seni pada Karya Seni Lukis Anak Usia 4 sampai 8 Tahun. Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ide dan konsep merupakan fondasi anak dalam berkarya seni lukis. Anak-anak usia 4-8 tahun menggunakan

seni lukis sebagai sarana menyampaikan hal yang ada dalam pikiran dan perasaannya yakni ide dan konsep diantaranya adalah representasi diri, tempat tinggal, pemandangan gunung, pergi berlibur naik alat transportasi, proses sosial, jalan raya, dan kesenian. Persamaan dalam penelitian tersebut yaitu sama-sama membicarakan mengenai pentingnya memberikan konsep dalam berkarya seni dan menunjang proses berpikir kreatif. Ditinjau dari perbedaannya dalam penelitian ini yaitu pada media yang digunakan beserta subjek penelitiannya. Kemudian terdapat penelitian dari Gaya Mentari dan Een Syaputra (2024) dari UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu dengan judul “Digitalisasi Video Dokumenter terhadap Warisan Budaya *Guritan, Rejung, dan Tadut*”. Kegiatan dari penelitian ini berupaya menyusun video dokumenter dari tiga tahap yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi Persamaan dalam penelitian tersebut terdapat pada perancangan video bernarasi sederhana namun menarik untuk memberi pemahaman materi yang disuguhkan. Penelitian ketiga oleh M. Erwan Pragas Sakti (2024) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Perancangan Video *Motion Graphic* Untuk Mengenalkan Tokoh Seni Lukis Indonesia”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu berupa perancangan video motion graphic untuk pengenalan tokoh – tokoh seni lukis Indonesia. Persamaan dalam penelitian ini yaitu pada aspek metode yang dipakai dalam penelitian yaitu menggunakan *Design Thinking*.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)



Gambar 1. Alur *Design Thinking*
(Sumber: *Design by Ach. Soiful*, 2025)

Design Thinking yang merupakan pendekatan dengan berpusat pada manusia terhadap ide atau inovasi dari sebuah perancangan untuk mengintegrasikan dengan kebutuhan masyarakat, teknologi ataupun hal-hal yang bisa mencapai tujuan kesuksesan suatu bisnis (Kelley

& VanPatter, 2005). Hal tersebut memuat dari tahap identifikasi masalah (*empathize*) dan perumusan masalah (*define*), selanjutnya yaitu tahap pra produksi (*ideate*), *prototype*, dan *testing*.

Pada saat menganalisis dan merumuskan konsep berkarya melalui video dokumenter. Dua kriteria tahapan yang harus peneliti rancang, yaitu tahap *empathize* dan *define*. Tahap pertama yaitu melihat gejala awal yang dirasa kurang dalam mengilhami perkembangan seni lukis kontemporer. Tinjauan atas fenomena ini dilaksanakan pada bulan Agustus – Desember.



Gambar 2. Perupa muda dan gadget
(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2024)

Berdasarkan penelusuran bentuk ekspresi perupa pendatang baru masih terbilang mentah terkait pengolahan konsep, ide dan gagasan. Salah satu cara yang efektif untuk mewujudkan hal ini adalah dengan pemanfaatan media sosial. Perupa muda saat ini dihadapkan dengan maraknya pengguna gadget, terlebih dalam menjalani kehidupan, masyarakat menggunakan media sosial sebagai sarana berkomunikasi.

Tahap berikutnya ialah *define* yang merupakan penetapan konsep video dokumenter. Yakni Memberikan gambaran kehidupan individu perupa dalam berkarya, dengan fokus pada perolehan konsep ide dalam berkarya. Video dokumenter berdurasi 10 menit dan dibagi empat *scene*. *Scene* pertama perupa menampilkan biografi dan latar belakang berkarya. *Scene* kedua dilanjutkan dengan memaparkan metode dalam memperoleh ide dan gagasan. *Scene* ketiga masuk pada menggali konsep atau tema yang sedang diangkat oleh perupa. *Scene* terakhir berisi narasi yang dibangun atau pandangan pribadi sebagai bentuk konsistensi perupa. Fokus perupa

membidangi praktik seni lukis. Untuk memperkuat wacana dalam berkarya perupa juga melakukan wawancara dengan bibi, saudara dari ibu perupa bernama Siti Rifdah. Sebagai salah satu anggota keluarga yang mengalami peristiwa kolektif tersebut.



Gambar 3. Wawancara Narasumber
(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2024)

Pada saat menciptakan ide dan proses pembuatan video dokumenter. Dua kriteria tahapan yang harus peneliti rancang, yaitu tahap *ideate* dan *prototype*. Dalam tahapan ini peneliti membuat skenario yang terdapat pada video dokumenter. prosesnya meliputi pembuatan narasi atau *teks artist statement*.

Setelah menyusun narasi dilanjutkan dengan proses pengambilan *footage* untuk digunakan sebagai unsur utama dan pendukung *audio visual*. Catatan kategorisasi dari beberapa proses *footage* pada *audio visual* yang akan ditampilkan dalam video dokumenter. Disajikan dalam beberapa sub pengambilan gambar.



Gambar 4. Wawancara perupa
(Sumber: Dokumentasi Ajay, 2024)

Tabel 1. Daftar Latar *Footage Scene* Video Dokumenter

No.	Kategori	tempat
1.	Wawancara perupa	Lidah Wetan.
2.	Suasana pedesaan	a) Selong b) Tanggumong c) dan Prambon
3.	Menulis, Membaca dan Menggambar	Prambon Lidah Wetan
4.	Landscape masyarakat agraris	Sampang
5.	Manusia interaksi	Tanggumong
6.	Tumbuhan, akar, pohon, ranting dan daun	Prambon Sampang selong
7.	Perupa berpikir sesuatu	Lidah Wetan
8.	Wawancara Bibi	Tanggumong
9.	Action membuka caping	Selong
10.	Sketsa kasaran (konsep)	Lidah Wetan
11.	Kehidupan sosial budaya	Tanggumong Selong
12.	Melakukan aktivitas pertanian	Sampang
13.	Interaksi masyarakat	Tanggumong
14.	Suasana kampus	Lidah Wetan. (sumber Youtube)

Langkah seterusnya yaitu merancang dan menyatukan audio visual, adegan atau elemen penting di saat membuat proyek video dokumenter. Pada perencanaannya ini dilakukan lebih mengalir dan spontan disesuaikan dengan kondisi sebenarnya. Tidak terpaku penuh dengan perancangan *storyboard*, dikarenakan model yang dipakai yakni model wawancara.

Penyajian saat opening memunculkan perupa sebagai representasi dari gerak laku kesenian. Disajikan secara non formal dan

memperlihatkan transisi potret yang diambil dari beberapa tag *behind the scene*.



Gambar 5. Opening Video Dokumenter
(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2024)

Pada closing video terdapat *quotes* atau kesimpulan singkat untuk memberikan dan mengajak penonton (perupa pendatang baru) mengilhami esensi akan proses dalam berkarya seni.



Gambar 6. Closing Video Dokumenter
(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2024)

Pada bagian kredit dari video dokumenter ini peneliti menayangkan atau mencantumkan informasi tim yang terlibat dalam pembuatannya.



Gambar 7. Credits Video Dokumenter
(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2025)

Sajian pernyataan yang diucapkan oleh perupa yaitu menjelaskan atau memaparkan mengenai biografinya sebagai masyarakat petani Madura, refleksi masa kecilnya dan ilmu pengetahuan yang sedang perupa pelajari yaitu ekologi.



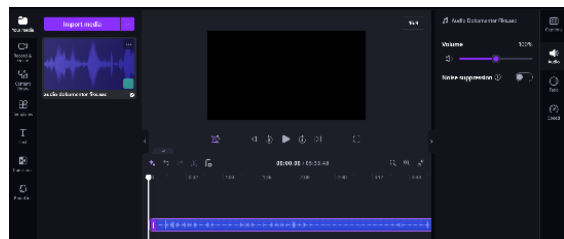
Gambar 8. Setting Plan
(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2025)

Rekaman audio visual ini menampilkan peristiwa keseharian masyarakat agraris. Perupa yang secara langsung mengalami dan melakukan aktivitas dan kerja-kerja sebagai petani.



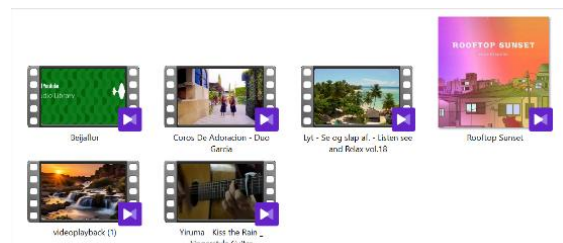
Gambar 9. Rekam Audio Visual
(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2024)

Rekam audio dilakukan sebagai pengisi alur yang dibangun. Fungsinya untuk memperkuat narasi visual. Mengisi ruang yang dirasa kurang dari proses tag wawancara, guna mempertegas dan menyempurnakan gagasan.



Gambar 10. Rekam Audio
(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2025)

Backsound dalam video dokumenter ini lebih condong pada tema *soft breeze*. Latar suasana yang asri dan sejuk ini sangat mendukung menghayati makna dan kisah dari buah perjalanan kekaryaannya.

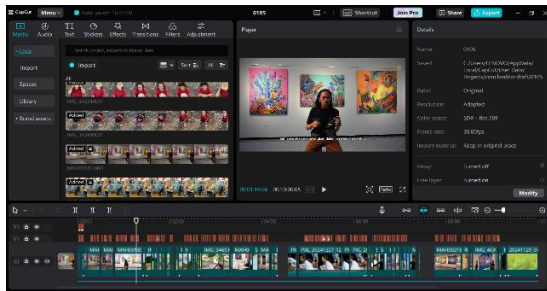


Gambar 11. Kumpulan Backsound Video Dokumenter
(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2025)

Video dirancang menggunakan *software Capcut* yang digunakan untuk menyatukan sekumpulan scene menjadi sequence, adapun perekam suara yang digunakan untuk *voice over* yaitu aplikasi bawaan dari gadget *android redmi note 8*. Suara yang diproduksi merupakan suara asli dari perupa dan ada suara *voice over* dari proses wawancara. Pada saat meng-shoot adegan atau kejadian, tim produksi menggunakan beragam kamera. Seperti *camera Sony A6000*, *camera android Google Pixel 5A 5G*, *IOS Iphone 11 Pro*, dan *IOS Iphone 13 Pro*.

Adapun proses editing video dokumenter, untuk memperdalam pemahaman akan konsep, ide dan gagasan berkarya seni lukis sebagai berikut:

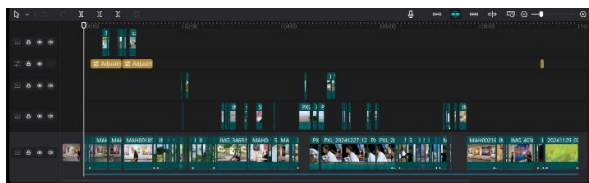
Import local semua elemen shot dan audio (menahan) di *software*. Upayakan file tersebut mendukung dengan *software* yang dipakai. Pada umumnya video yang di unggah akan otomatis dikonversi ke format MP4. Proses pemilihan shot dilakukan untuk mengetahui kebutuhan setiap *scene*.



Gambar 12. *Software Editing*

(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2025)

Proses menyatukan seluruh mentahan atau *shot* sebelum menjadi *scene*, hal ini dilakukan untuk menganalisis dan memilih bagi keperluan, kebutuhan cerita atau *sequence*. Penempatan *shot* pendukung dijadikan *overlay* disesuaikan dengan isi dari narasi yang dibangun. Bagian *shot* yang digabung, dipotong dan diambil sisi pentingnya, guna memberikan kesan nyata. Dalam memindah *shot* tinggal menggeser ke sebelah kiri atau kanan dengan mematikan *filter* sambungan otomatis. tidak sering menggunakan transisi, tetapi pada bagian tertentu ada transisi yang dipakai yaitu *Animation Fade in and Fade out*. Dilanjutkan dengan proses penyusunan *voice over* dan *backsound video*.

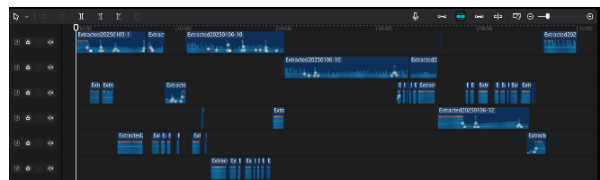


Gambar 13. *Proses Editing*

(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2025)

Proses penyusunan *voice over* yang sudah dikumpulkan dari hasil rekaman *tag Artist statement*. Pada saat mempersatukan audio dan video wawancara dibutuhkan ketepatan dalam

mengatur ulang mengenai gestur dan gerak bicara perupa. Setelah itu memberi pelengkap dengan menambahkan *backsound* setiap perjalanan menggali konsep, ide dan gagasan. ketika suara perupa muncul, *audio backsound* diatur tinggi-rendah bunyinya menjadi 30% supaya penyampaian gagasan tidak terganggu. Titik putih yang ada pada gambar menunjukkan *controlling audio* (ditambah atau dikurangi). Disela-sela pergantian *scene* 1 ke-2 audio diatur lebih tinggi nadanya supaya bisa mendalami suasana. Dalam proses *editing* ini, sebaiknya memastikan filter sambung otomatis audio pada zona treknya. Sehingga bisa digeser secara manual, hal tersebut memudahkan untuk dipindah ke kanan atau ke kiri. Menyalakan transisi di akhir atau di awal *trek audio basic Fade in and Fade out*.



Gambar 14. *Voice Over*

(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2025)

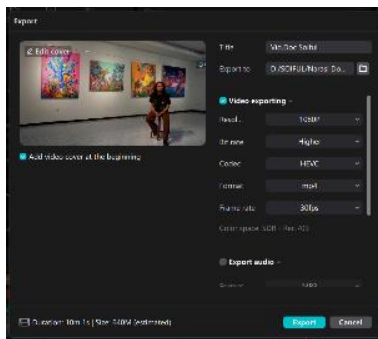
Proses menetapkan *font* yang berupa teks judul, narasi, *quotes* dan kredit tim. bagian ini merupakan tahap untuk memperjelas pesan yang disampaikan. Judul ditempatkan pada awal video (*opening*) berdurasi sekitar 10 detik, hal ini memberikan pemahaman jelas bahwa video tersebut menampilkan satu sosok perupa dalam memperoleh konsep, ide dan gagasan. dilanjutkan dengan menampilkan wawancara perupa disertai *teks caption* gagasannya memakai jenis *font Arial Bolt size 5mm*. Pada bagian *ending* terdapat *quotes* dari salah seorang perupa besar, yang menginspirasi semangat dalam berkarya. Setelah itu baru muncul *credit team* atau *crew* yang membantu produksi video dokumenter tersebut. Jenis *Font Pontano Sans* dan Majalah, adapun bagian transisi yang digunakan yaitu *Animation Concentrate and Random Typewriter*.



Gambar 15. Font Editing

(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2025)

Setelah semua tersusun dengan rapi sesuai konsep yang diusung berupa. Proses terakhir yaitu *export* video dokumenter. ini merupakan tahap final yakni sudah melalui tahap validasi materi (narasi) dan validasi media. Kriteria – kriteria pada video dokumenter ini berdurasi sekitar 10 menit sehingga membutuhkan waktu sekitar 25 menit untuk menunggu proses *rendering*. Memilih resolusi 1080P dengan *bit rate Higher*, Format MP4 dan *frame rate 30fps*.



Gambar 16. Export Video Dokumenter

(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2025)

Validasi video dokumenter dalam merumuskan konsep berkarya seni lukis dilakukan oleh validator ahli materi dan media. yaitu Pungki Siregar, S.Pd., M.A. sebagai validator ahli materi, sementara Kartika Herlina Candraning Shiam, S.Pd., M.Pd. sebagai validator ahli media. Keduanya tersebut merupakan dosen aktif di Prodi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Peneliti telah berdiskusi dengan validator ahli dan menunjukkan hasil perancangan video dokumenter disertai dengan lembar instrumen validasi untuk menilai kualitas dari pengolahan diksi, desain maupun materi. Berikut

merupakan hasil pengisian angket validasi oleh validator ahli.

1) Validasi ahli materi

Nama : Pungki Siregar, S.Pd., M.A.

NIP: 202403003

Jabatan: Dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Lembaga: Universitas Negeri Surabaya

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

N O	INDIKATOR	S S	S	C	K S	T S
1	Kesesuaian tingkat ketepatan pengolahan konsep, ide dan gagasan	√				
2	Kesesuaian tingkat ketepatan dalam pengolahan dan penggunaan diksi		√			
3	Keterkaitan antara alur narasi dengan spesifikasi konsep yang telah ditetapkan		√			
4	Kelengkapan dan pengayaan narasi		√			
5	Penyampaian gagasan dan ide dapat dengan mudah dipahami		√			
6	tingkat kemampuan karya dalam membangun narasi		√			
7	Keterbacaan unsur pendukung dalam menyampaikan pesan sesuai susunan <i>logline</i> video dokumenter		√			
8	tingkat keharmonisan saat mengisi <i>voice over</i>	√				
Jumlah		2	6			

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = jumlah skor penilaian

n = jumlah skor maksimal

$$f = 2 \times 5 + 6 \times 4 = 34$$

$$n = 8 \times 5 = 40 \quad P = \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$P = 0,85 \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Jumlah persentase 85%

Berdasarkan Tabel Indikator kelayakan materi video dokumenter di atas jumlah persentase 85% termasuk dalam kategori sangat sesuai atau sangat layak untuk dilanjutkan menjadi video dokumenter.

2) Validasi Ahli Media

Nama: Kartika Herlina C S, S.Pd., M.Pd.

NIP: 199502192024062001

Jabatan: Dosen Prodi Pendidikan Seni Rupa

Lembaga: Universitas Negeri Surabaya

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

NO	INDIKATOR	S	S	C	K	T
.		S	S	C	S	S
1.	Kesesuaian, ketepatan, pengelolaan & penggunaan audio visual	√				
2.	Keterkaitan antara wujud video dokumenter dengan spesifikasi konsep	√				
3.	Keterbacaan unsur pendukung dalam menyampaikan pesan sesuai susunan <i>loglin</i>		√			
4.	Kelengkapan dan pengayaan narasi		√			
5.	Penyampaian gagasan dan ide dapat dengan mudah dipahami	√				
6.	kemampuan karya dalam membangun narasi		√			
7.	tingkat ketepatan video dokumenter sebagai pemenuhan referensi berupa pendatang baru		√			
8.	tingkat keharmonisan saat pengambilan footage dan editing		√			
9.	Kontribusi video dokumenter terhadap pendidikan seni dan ilmu pengetahuan		√			
10.	tingkat kesesuaian penataan wujud video dokumenter.			√		
Jumlah		3	6	1		

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = jumlah skor penilaian

n = jumlah skor maksimal

$$f = 3 \times 5 + 6 \times 4 + 1 \times 3 = 42$$

$$n = 10 \times 5 = 50 \quad P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$P = 0,84 \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Jumlah persentase 84%

Berdasarkan Tabel Indikator kelayakan media video dokumenter di atas jumlah persentase 84% termasuk dalam kategori sangat sesuai atau sangat layak untuk menjadi sebuah video dokumenter.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator materi dan media terdapat beberapa masukan sebagai berikut.

- pemilihan diksi yang terkesan cukup berat dan kurang sesuai dengan konteks pembahasan. sehingga dapat mengurangi kejelasan pesan bagi penonton awam.
- Penambahan bumper berupa judul atau sub judul dari dokumenter berupa identitas pembuatan dibagian *opening video*.
- Penambahan *quotes* atau kesimpulan singkat di akhir tayangan.
- Penambahan *credit team* sebagai bentuk apresiasi terhadap keproduksian video dokumenter.
- Mencantumkan logo Unesa dan seni rupa.

Setelah mendapatkan masukan dari validator, tahap berikutnya yaitu memperbaiki dan menambah aksen-aksen yang dimaksud supaya mencapai kualitas terbaik.

KERANGKA TEORITIK

Metode merupakan suatu langkah sistem yang diukur secara teratur untuk menuju sebuah capaian tertentu guna mendapat hasil yang diinginkan secara efektif dan efisien.

Merumuskan konsep berkarya lukis merupakan hasil dari pemikiran yang berupa refleksi atas pengalaman artistik yang mendalam.

Hal tersebut diawali dari memperoleh ide dan gagasan, kemudian mengolah ide menjadi metafora bentuk. Karya seni lukis menghasilkan suatu pemikiran yang berupa refleksi atas pengalaman artistiknya, juga tempat menyimpan (repositori) sejarah (Wiratno, 2018).

Video dokumenter merupakan salah satu media penyampaian pesan kepada publik yang berisi dokumentasi terkait fenomena atau isu yang sedang terjadi (Ramadhan et al., 2020). Video dokumenter disajikan berdasarkan data, nyata, dan tanpa adanya rekayasa terhadap permasalahan yang sedang dibahas (Andi et al., 2019). Proses kreatif yang akan ditampilkan menyajikan narasi dalam memperoleh konsep ide atau gagasan.

Media referensi yakni dalam konteks ini digunakan untuk memperkuat argumen atau pernyataan dalam presentasi karya. Jika referensi atau perbendaharaan visual banyak maka dengan gampang perupa memperoleh ide yang tepat untuk lukisannya.

Perupa pendatang baru yaitu seniman pentadang baru (emerging artist). Perupa ini belum banyak memiliki pengalaman dalam pameran atau kompetisi seni. perupa pendatang baru dalam berkeseniannya cenderung bersikap tertutup dan merasa belum siap meningkatkan kemampuan mengolah gagasan sehingga mudah terjauh dari konstelasi pranata seni (*art world*) di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Menganalisis dan Merumuskan Konsep

a. Emphatize

Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian adalah *empathize*, pada tahap ini yang dikerjakan peneliti ialah melihat gejala awal perupa pendatang baru yang dirasa kurang dalam mengilhami pengembangan seni lukis kontemporer

b. Define

Tahap berikutnya ialah *define* yang merupakan penetapan konsep video dokumenter. Yakni Memberikan gambaran kehidupan individu perupa dalam berkarya, dengan fokus pada perolehan konsep ide dalam berkarya.

Video dokumenter berdurasi 10 menit dan dibagi empat *scene*.

2. Menciptakan Ide dan Proses Pembuatan

a. Ideate

Untuk selanjutnya memasuki tahap *ideate* yaitu tahapan sebelum produksi dilakukan. Dalam tahapan ini peneliti membuat skenario yang terdapat pada video dokumenter. prosesnya meliputi pembuatan narasi atau *teks artist statement*.

Tabel 4. Teks Artist Statement

TEKS ARTIST STATEMENT
Scene pertama : Menampilkan biografi perupa dan latar belakang berkarya  Gambar 17. Scene pertama Durasi 0:00:01-0:02:03 (Sumber: Dokumentasi Soiful 2024) Perkenalkan nama saya Ach. Soiful. dipanggil Soiful berasal dari Sampang Madura dan saat ini berdomisili di Surabaya. Aktif berpameran sejak 2020. itu juga pertama kali masuk PTN dan memilih Prodi Pendidikan Seni Rupa. aktif berorganisasi dan juga berkolektif. Jika kita membicarakan mengenai substansi pembuatan video dokumenter ini. Maka atas dasar dan landasan mengenai betapa pentingnya menyalurkan ide dan gagasan sebagai manifestasi dari seni dan ilmu pengetahuan. Paparan terkait bagaimana saya memperoleh konsep berkarya seni saya akan menayangkan dalam wawancara

berikut.

Saya berangkat dari suatu desa di daerah Sampang yang notabene kehidupan masyarakatnya bersinggungan dengan tata kelola tanah dan tumbuhan. mereka sangat dekat dengan alam. Ya alam dan manusia hidup secara berdampingan, alam menyediakan segala kebutuhan manusia, lalu manusia merawatnya. metode (pola interaksi, cara) kerja Itulah yang terjadi dan membentuk karakter saya saat ini.

Scene kedua : memaparkan metode dalam memperoleh ide dan gagasan



Gambar 18. Scene pertama

Durasi 0:02:03-0:04:09

(Sumber: Dokumentasi Soiful 2024)

Suasana pedesaan yang asri, sejuk, bersih dan hijau menjadi titik fokus saya untuk lebih memperdalam memahami struktur dan polarisasi (gerak, perkembangan) suatu tanaman itu tumbuh, bagaimana memahami kerja-kerja sebagai petani, juga bagaimana memahami pola pendekatan terhadap tumbuhan. Dalam berproses mengolah ide dan juga gagasan. Saya banyak mengamati berbagai bentuk seperti bentuk batang, ranting, akar, daun, bahkan buah busuk pun saya amati. Lalu dari buah temuan tadi itu membawa saya pada suatu imajinasi dan pertanyaan. Apa yang melandasi adanya bentuk ini? terus bagaimana kok bisa tercipta bentuk seperti ini? Dan mengapa dia mengerucut, lancip, tumpul macam-macam. Banyaknya pertanyaan tadi menjadi dorongan yang bikin sistem kerja otak itu berpikir ulang. Fungsi otak itu kan

untuk berpikir lalu hati juga akan ikut merasakan. Hal tersebut dinamakan dengan metode timbal balik. Kemudian ada lagi metode yang melibatkan ingatan dan perasaan. Bagaimana suatu peristiwa, fenomena, atau kejadian saya hadirkan kembali. Dia hadir melalui cerita-cerita sejarah, tentu cerita itu saya dengar Langsung dari bibi. (Wawancara tragedi Marparan 2004)

Scene ketiga menggali konsep dan tema yang sedang perupa angkat.



Gambar 19. Scene pertama

Durasi 0:06:25-0:08:20

(Sumber: Dokumentasi Soiful 2024)

Data-data itu, cerita-cerita itu kemudian saya olah menjadi bentuk visual, tentu dalam mengolahnya pun terlebih menggunakan sketsa, sebagai awalan. (Tragedi dan ingatan tadi saya gali melalui nalar berjalan, mencoba mengingat bentuk kejadian, tragedi ombak besar di Marparan menjadi refleksi bahwa pemikiran seorang anak kecil dalam melihat meja kejadian itu saya menempatkan dalam sudut pandang lain. Yang dia pikirkan hanyalah bermain) saya berusaha menggabungkan semua referensi, bagaimana sebuah karya ada muatan sejarah, ingatan, dan kejadian.

Awal berkarya tentu itu melalui tahap membuat sketsa secara gamblang, nantinya beragam sketsa ini akan dibedakan pada tiap kategori temanya. Ada beragam konteks yang sering saya angkat, pada tiap

anak buah karya. Yakni tema-temanya berupa sosial budaya masyarakat Madura, refleksi masa kecil dan konteks ekologis.

Scene terakhir narasi yang dibangun atau pandangan pribadi sebagai perupa otonom



Gambar 20. Scene pertama
Durasi 0:08:20-0:09:10
(Sumber: Dokumentasi Soiful 2024)

Saya berusaha menggali segala kemungkinan-kemungkinan yang sedang dipersoalkan oleh sistem kerja otak. Berbagai bentuk pertanyaan itu hadir dan saya berusaha menjawab pertanyaan itu. Perwujudan karya seni merupakan bentuk dari olah rasa dan ekspresi artistik. Saya menjadikan seni itu sebagai suatu kerangka berpikir, kerangka untuk belajar. Mempelajari buah persoalan, terus mencari data atas persoalan tadi. Kemudian mengolahnya menjadi bahan visual. (dilanjut dengan menampilkan kredit video dokumenter)

b. Prototype

Aktivitas masyarakat menjadi bagian penting dalam proses pembuatan video dokumenter. Rekaman audio visual ini menampilkan peristiwa keseharian masyarakat agraris. Perupa yang secara langsung mengalami dan melakukan aktivitas dan kerja-kerja sebagai petani. Banyak audio visual yang peneliti ambil berdasarkan acuan gagasan metafora dari pelbagai elemen.

3. Mengetahui Respon dan Hasil Rancangan

a. Testing

Setelah video melalui tahap revisi berdasarkan beberapa masukan dari validator, peneliti melakukan uji penayangan video guna mengetahui respon perupa pendatang baru terhadap video tersebut. dengan menggunakan angket respon. Kegiatan ini peneliti laksanakan pada hari Senin, 13 Januari 2025 di gedung T3 Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Kegiatan ini tidak hanya dihadiri oleh perupa pendatang baru, melainkan dosen seni rupa, perupa *established* dan kurator seni rupa. Video dokumenter dapat diakses pada akun instagram perupa dengan id @mdsaif_azaman atau pada link atau barcode berikut :

https://www.instagram.com/mdsaif_azaman/reel/DEynJQ9RTYk/?hl=en



Gambar 21. Barcode video dokumenter
(Sumber : Dokumentasi Soiful, 2024)



Gambar 22. Screening Documenter and Discussion. Artist Profile: Ach. Soiful the process of imagining reflections from memory.

(Sumber : Dokumentasi Soiful, 2025)

Tabel 5.Hasil Respon Terhadap Video Dokumenter

No	Butir	Skor			
		1	2	3	4
1.	Video dokumenter efektif dalam menyampaikan ide dan gagasan perupa	4	10	29	9
2.	Anda dapat memahami konsep berkarya seni lukis setelah menonton video ini	2	13	30	7
3.	Video dokumenter ini mampu memperdalam pemahaman akan konsep berkarya seni lukis	3	14	27	8
4.	Ada sesuatu yang menarik dan membuat anda termotivasi untuk lebih meningkatkan kualitas berkarya seni lukis	2	2	25	23
Total		11	39	111	47

Keterangan:

$$P = \left(\frac{T}{M}\right) \times 100\%$$

$$T = (1 \times 11) + (2 \times 39) + (3 \times 111) + (4 \times 47) = 601$$

$$M = 4 \times 4 \times 52 = 832$$

$$P = \left(\frac{601}{832}\right) \times 100\% = 72,23\%$$

Jumlah persentase 72,23%

Berdasarkan hasil angket dengan jumlah persentase 72,23%, dapat disimpulkan menurut tabel indikator kelayakan video dokumenter tergolong dalam kategori layak. terdapat beberapa tanggapan atau catatan dari responden terkait penayangan video dokumenter yakni, gagasan pada elemen visual tidak terlalu spesifik dan membentang luas. Sebagai saran mengenai pembahasan karya yang lebih mengerucut pada persoalan-persoalan yang akan ditempatkan menjadi buah produk visual. Data dan ide karya harusnya berkesinambungan sehingga menjadi alur yang baik. Penjelasan tahapan teknis lebih detail lagi sehingga bisa lebih komplit pembacaannya. Selebihnya apresiasi

dari responden menyatakan bahwa video tersebut dapat memotivasi dalam membangun semangat berkarya dan dapat memberikan suatu pengetahuan baru, perspektif baru dan wacana baru dalam khazanah seni rupa kontemporer. Selama kegiatan berlangsung dapat diketahui bahwa para perupa pendatang baru merasa senang dengan adanya diskusi dan penayangan video dokumenter. Terutama pada video dokumenter yang ditampilkan secara naratif. Dengan tampilan yang memicu pemahaman dan semangat penonton. Video dokumenter dapat menjadi rujukan yang tepat dalam menarik minat berkarya, mendorong rasa ingin tahu terhadap suatu pengetahuan, memperkaya rasa artistik perupa, dan mempermudah memahami konsep dalam berkarya seni lukis. Penting untuk diketahui video dokumenter mempunyai peran besar dalam memotivasi perupa pendatang baru untuk mengulik cerita, sejarah, atau memori ingatan dan lain-lain.



Gambar 23. Pengisian Angket oleh Audience
(Sumber : Dokumentasi Soiful, 2025)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan video dokumenter ini dibuat karena kurangnya pemahaman tentang proses kreatif, bingung mencari personal style, kurang konsisten dalam berkarya, tidak percaya diri dan minimnya wawasan tentang proses kreatif yang sejalan dengan medan seni lukis Indonesia. Wujud video dokumenter ini memantik ketertarikan perupa pendatang baru lewat video dokumenter. hingga bisa mencari, meriset, menemukan konsep sendiri lewat beberapa sumber atau referensi yang sudah ada.

Proses dimulai membuat rancangan skenario video dokumenter. Meliputi pembuatan narasi,

pengambilan *footage* dan wawancara, rekam aktivitas keseharian dan berkarya, serta mengambil referensi pendukung sebagai pelengkap video. Terakhir respon diperoleh dari tahap akhir berupa testing, uji kelayakan video. Dilaksanakan pada agenda screening dokumenter dan diskusi. Peserta partisipasi yang hadir beragam, ada mahasiswa S1 - S2, dosen, *establishment*, dan kurator seni. Setelah itu diujung acara dibagikan lembar angket respon. Didapatkan hasil 72,23% dengan perolehan demikian video dokumenter dinyatakan layak.

Sebagai saran, penelitian ini selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan konsep, ide dan gagasan dengan lebih inovatif dan lebih menarik lagi. kepada para perupa pendatang baru saat ini diharapkan semakin giat untuk berkarya dan memperdalam pemahaman atas karya seni yang sedang dibuat. selanjutnya untuk instansi pendidikan diharapkan dapat menjadi model pembelajaran apresiasi dan kritik seni dan mampu mengembangkan semangat belajar dalam berkarya seni Lukis.

REFERENSI

- Andi, T., Muhammad, B. F., Eddy, K. P., Fadli, S., Lathifah, L., & M Khairul, A. (2019). PENGEMBANGAN VIDEO DOKUMENTER “WANITA DAN INFORMATIKA” DI LINGKUNGAN FKTI UNIVERSITAS MULAWARMAN. *JIRE (Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika)*, 2(2).
- Kelley, D., & VanPatter, G. K. (2005). Design as glue. *NextD Journal*, 7(21), 1–9.
- Mentari, G., & Syaputra, E. (2024). Digitalisasi Video Dokumenter terhadap Warisan Budaya Guritan, Rejung, dan Tadut. *Madaniya*, 5(3), 1127–1141.
- Ramadhan, F., Budiman, E., Firdaus, M. B., & Prafanto, A. (2020). Pengembangan Video Dokumenter (Kegiatan Mahasiswa) Di Lingkungan Informatika Universitas Mulawarman. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)*, 4(2), 135–143.
- Rupa, J. S. (n.d.). *PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC UNTUK MENGENALKAN TOKOH SENI LUKIS INDONESIA*.
- Sarwono, R. (2019). Konsep Seni pada Karya Seni Lukis Anak Usia 4 sampai 8 Tahun. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 2(2), 84–102.
- Wiratno, T. A. (2018). *Seni lukis konsep dan metode*.