Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 337-348
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.74704
Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

KAJIAN SKENOGRAFI DIGITAL BERBASIS BUDAYA AGRARIS JAWA PADA MAKET 3D PERTUNJUKAN TARI KOLOSAL GAMBYONG KARYA INGGIT PRASTIAWAN

Rendina Pradipta[1*], Frisdo Ekardo[2]
[1] Pendidikan Seni Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia
[2] Seni Pertunjukan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Corresponding Author
[1] rendina@unimed.ac.id

***How to cite*:** Pradipta, R., Ekardo, F. (2026). Kajian Skenografi Digital Berbasis Budaya Agraris Jawa pada Maket 3D Pertunjukan Tari Kolosal Gambyong Karya Inggit Prastiawan. *Gesture: Jurnal Seni Tari, 15*(2): 337-348

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis skenografi digital berbasis budaya agraris Jawa pada maket tiga dimensi (3D) pertunjukan Tari Kolosal Gambyong karya Inggit Prastiawan, dengan fokus pada video sebagai strategi pravisualisasi artistik di ruang publik. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Perspektif skenografi digital digunakan untuk menganalisis hubungan antara komposisi ruang, elemen visual, ornamen budaya, dan representasi lanskap pertunjukan. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan Inggit Prastiawan, dokumentasi audio-visual berupa video dan gambar maket 3D, serta kajian literatur yang relevan. Analisis difokuskan pada bentuk artistik, idiom visual budaya Jawa, ornamen artistik, dan fungsi video dalam memperlihatkan rancangan ruang pertunjukan. Hasil kajian menunjukkan bahwa video visualisasi maket 3D menyajikan komposisi panggung, penempatan elemen artistik, ornamen budaya, serta variasi suasana siang dan malam. Representasi tersebut memungkinkan rancangan tata artistik diamati secara menyeluruh sebelum diwujudkan secara fisik. Kajian ini menegaskan potensi video visualisasi maket 3D sebagai strategi perancangan skenografi digital yang menghubungkan representasi budaya agraris Jawa dengan kebutuhan artistik pertunjukan di ruang publik.

KATA KUNCI

Skenografi Digital; Pravisualisasi Artistik; Maket 3D; Budaya Agraris Jawa; Ruang Publik.

ABSTRACT

This study aims to analyze digital scenography based on Javanese agrarian culture in a three-dimensional (3D) model of the "Tari Kolosal Gambyong" performance by Inggit Prastiawan, with a focus on video as a strategy for artistic pre-visualization in public spaces. The study employs a qualitative descriptive method using a case study approach. The perspective of digital scenography is utilized to analyze the relationship between spatial composition, visual elements, cultural ornamentation, and the representation of the performance landscape. Data were collected through interviews with Inggit Prastiawan, audio-visual documentation in the form of videos and 3D model images, as well as a review of relevant literature. The analysis focused on artistic forms, Javanese cultural visual idioms, artistic ornamentation, and the role of video in presenting performance space designs. The findings indicate that 3D model visualization videos present stage compositions, the placement of artistic elements, cultural ornamentation, and variations in daytime and nighttime atmospheres. These representations allow the artistic design to be comprehensively examined before it is physically realized. This study highlights the potential of 3D model visualization videos as a digital scenography design strategy that bridges the representation of Javanese agrarian culture with the artistic needs of performances in public spaces.

KEYWORDS

Digital Scenography; Artistic Pre-Visualization; 3D Models; Javanese Agrarian Culture; Public Space

Received: 17 June 2026
Accepted: 27 October 2026
Published: 30 October 2026

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 337-348
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.74704
Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

PENDAHULUAN

Aktivitas festival yang berkembang di tengah masyarakat menunjukkan bahwa ruang publik semakin sering dimanfaatkan sebagai ruang ekspresi budaya, presentasi karya seni, sekaligus representasi identitas lokal. Namun, penyelenggaraan festival tidak cukup hanya ditentukan oleh keberadaan gagasan kreatif atau banyaknya aktivitas pertunjukan. Persoalan yang juga penting ialah kemampuan seniman menerjemahkan gagasan ke dalam rancangan artistik yang dapat dipahami, dikomunikasikan, dan diwujudkan secara terencana di lapangan. Dalam praktiknya, gagasan artistik dapat menghadapi kendala ketika harus diterjemahkan menjadi komposisi ruang, bentuk panggung, ornamen, pencahayaan, serta hubungan antara pertunjukan dan lingkungan. Kondisi ini memperlihatkan bahwa kualitas tata artistik tidak hanya bergantung pada kreativitas individual, tetapi juga pada mekanisme kerja yang memungkinkan gagasan dikembangkan menjadi rancangan visual yang komunikatif dan terukur. Dalam konteks tersebut, skenografi memiliki peran penting karena tidak semata-mata berfungsi sebagai latar pertunjukan, melainkan sebagai pengorganisasian ruang, objek, visualitas, dan pengalaman penonton.

Perkembangan teknologi digital memperluas kemungkinan kerja skenografi melalui pemodelan tiga dimensi, simulasi visual, dan media digital yang memungkinkan rancangan artistik diperiksa sebelum diwujudkan secara fisik. O'Dwyer (2015) menjelaskan bahwa digitalisasi skenografi membuka peluang simulasi dan memperluas cara teknologi digunakan dalam perancangan ruang pertunjukan. Sejalan dengan itu, kajian Del Favero dkk. mengenai sistem pemodelan set digital imersif menunjukkan bahwa lingkungan 3D dapat mendukung proses pengembangan gagasan, pengujian, dan penyempurnaan rancangan produksi secara kolaboratif (Del Favero dkk., 2021). Kedua kajian tersebut memperlihatkan bahwa teknologi digital berpotensi menjadi bagian dari proses berpikir artistik, bukan sekadar alat untuk menghasilkan gambar yang menarik. Permasalahan yang perlu diperhatikan ialah bagaimana teknologi visualisasi tersebut digunakan untuk menjembatani jarak antara gagasan seniman dan realisasi tata artistik di lapangan. Rancangan yang hanya tersimpan dalam imajinasi, sketsa, atau penjelasan verbal berpotensi menimbulkan perbedaan pemahaman di antara seniman, penata artistik, penyelenggara, dan pihak lain yang terlibat.

Karena itu, video visualisasi maket tiga dimensi dapat dikaji sebagai media pravisualisasi yang memperlihatkan hubungan antarelemen artistik dalam satu kesatuan ruang. Melalui video, bentuk panggung, posisi ornamen, komposisi visual, dan kemungkinan suasana pertunjukan dapat diamati secara lebih menyeluruh. Akan tetapi, fungsi tersebut perlu dipahami secara proporsional: video visualisasi tidak dengan sendirinya menjamin keberhasilan realisasi artistik, tetapi dapat menyediakan bahan komunikasi dan evaluasi sebelum keputusan desain diterapkan. Dalam kerangka

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 337-348
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.74704
Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

penelitian seni, artefak visual dan proses penciptaan dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai cara gagasan artistik dikembangkan dan dipahami (Candy & Edmonds, 2018).

Masalah komunikasi artistik menjadi semakin kompleks ketika rancangan festival tidak hanya bertujuan membentuk ruang pertunjukan, tetapi juga menghadirkan identitas budaya tertentu. Unsur budaya tidak cukup ditempatkan sebagai ornamen dekoratif; pemilihannya perlu dipertimbangkan dalam hubungan dengan konteks, makna, komposisi visual, dan karakter ruang yang hendak dibangun. Dalam kajian ini, budaya agraris Jawa menjadi konteks untuk membaca bagaimana idiom visual dan unsur artistik diolah ke dalam rancangan maket 3D pertunjukan Tari Kolosal Gambyong. Dengan demikian, perhatian penelitian bukan sekadar mengidentifikasi keberadaan ornamen atau bentuk visual yang diasosiasikan dengan budaya Jawa, melainkan menganalisis bagaimana unsur-unsur tersebut disusun menjadi representasi artistik yang memiliki keterkaitan dengan gagasan festival. Pendekatan ini penting agar pembacaan identitas budaya tidak berhenti pada pengenalan bentuk, tetapi juga mempertimbangkan cara bentuk tersebut ditempatkan dan difungsikan dalam rancangan skenografi.

Objek penelitian ini adalah video visualisasi maket 3D pertunjukan Tari Kolosal Gambyong karya Inggit Prastiawan. Objek tersebut relevan dikaji karena mempertemukan tiga persoalan: visualisasi rancangan artistik, representasi budaya agraris Jawa, dan kebutuhan mengomunikasikan gagasan pertunjukan dalam konteks ruang publik. Kajian diarahkan untuk memahami bagaimana video memperlihatkan komposisi ruang dan elemen artistik, bagaimana idiom budaya agraris Jawa direpresentasikan melalui bentuk visual, serta bagaimana media tersebut berpotensi mendukung proses pravisualisasi.

Urgensi penelitian terletak pada kebutuhan untuk memahami pravisualisasi sebagai bagian dari mekanisme kerja artistik, terutama dalam merancang festival yang melibatkan banyak elemen, pelaku, dan kebutuhan ruang. Kajian ini tidak berangkat dari anggapan bahwa seniman secara umum tidak mampu mengomunikasikan gagasan, melainkan dari persoalan yang lebih terarah: bagaimana rancangan visual dapat membantu memperjelas komunikasi gagasan dan mendukung pengambilan keputusan artistik sebelum pelaksanaan di lapangan. Dengan menempatkan video maket 3D sebagai objek analisis, penelitian diharapkan memberi pemahaman tentang hubungan antara gagasan, representasi visual, dan perencanaan tata artistik. Kontribusi tersebut dapat memperkaya pembahasan skenografi digital, sekaligus menjadi bahan refleksi bagi seniman dan penyelenggara festival dalam membangun proses kerja yang lebih komunikatif, kolaboratif, dan peka terhadap identitas budaya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berjudul "Kajian Skenografi Digital Berbasis Budaya Agraris Jawa pada Maket 3D Pertunjukan Tari Kolosal Gambyong Karya Inggit Prastiawan." Kebaruan kajian diarahkan pada pembacaan video maket 3D bukan hanya sebagai hasil visualisasi, melainkan sebagai medium pravisualisasi yang mempertemukan komposisi ruang, representasi

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 337-348
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.74704
Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

budaya, dan komunikasi gagasan artistik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan fungsi video dalam proses perancangan skenografi serta mengidentifikasi potensi dan batasannya sebagai bagian dari mekanisme kerja seniman dalam merencanakan tata artistik festival.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengkaji skenografi digital berbasis budaya agraris Jawa pada maket tiga dimensi (3D) pertunjukan Tari Kolosal Gambyong karya Inggit Prastiawan. Pendekatan ini dipilih untuk memahami bentuk visual, pertimbangan artistik, dan fungsi video sebagai media pravisualisasi dalam mengomunikasikan rancangan tata artistik sebelum diwujudkan di ruang pertunjukan. Creswell dan Poth (2018) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan memahami makna yang dibangun individu atau kelompok terhadap suatu persoalan melalui pengumpulan dan interpretasi data secara kontekstual. Desain studi kasus digunakan karena penelitian berfokus pada satu objek spesifik, yaitu video Maket 3D Artistik Scenografi Pertunjukan Tari Kolosal Gambyong dalam Konsep Festival karya Inggit Prastiawan yang dipublikasikan pada 2023. Studi kasus memungkinkan objek ditelaah secara mendalam melalui keterkaitan antara dokumentasi visual, keterangan pencipta, dan konteks perancangan artistik (Yin, 2018).

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan Drs. Inggit Prastiawan dan pengamatan terhadap video visualisasi maket 3D. Data sekunder diperoleh dari dokumentasi visual yang tersedia serta literatur yang relevan dengan skenografi digital, pravisualisasi artistik, dan representasi budaya. Wawancara dilakukan secara langsung dengan Inggit Prastiawan di Universitas Negeri Medan pada 26 Mei 2026. Wawancara bertujuan memperoleh keterangan mengenai gagasan perancangan, pertimbangan artistik, dan pemanfaatan visualisasi digital dalam mengomunikasikan rancangan pertunjukan. Keterangan narasumber digunakan untuk menjelaskan konteks karya dan dikaitkan dengan bukti visual yang tersedia.

Pengumpulan data juga dilakukan melalui dokumentasi dan pengamatan visual terhadap video Maket 3D Artistik Scenografi Pertunjukan Tari Kolosal Gambyong dalam Konsep Festival (2023), beserta foto atau arsip maket 3D yang tersedia. Pengamatan diarahkan pada komposisi ruang, bentuk panggung, penempatan ornamen, elemen dekoratif, dan variasi suasana visual yang ditampilkan dalam video. Materi visual diperlakukan sebagai sumber data yang dianalisis untuk mengidentifikasi cara rancangan artistik disusun dan dikomunikasikan. Rose (2016) menempatkan materi visual sebagai objek yang dapat diteliti melalui pembacaan kritis terhadap bentuk, konteks, dan cara visual tersebut menghasilkan makna. Selain itu, studi pustaka dilakukan dengan menelaah sumber akademik yang berkaitan dengan skenografi, visualisasi digital, desain pertunjukan, dan representasi budaya untuk memperkuat landasan konseptual serta interpretasi data.

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 337-348
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.74704
Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Analisis data dilakukan secara deskriptif-interpretatif melalui empat tahap. Pertama, pengorganisasian data, yaitu memilah data wawancara, dokumentasi visual, dan literatur berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian. Kedua, identifikasi unsur visual, yaitu mengamati komposisi ruang, struktur panggung, ornamen, elemen dekoratif, dan variasi visual yang ditampilkan dalam video maket 3D. Ketiga, interpretasi artistik dan budaya, yaitu membaca hubungan antara susunan visual, representasi budaya agraris Jawa, dan gagasan perancangan festival berdasarkan bukti visual serta keterangan narasumber. Keempat, penarikan kesimpulan, yaitu merumuskan fungsi dan potensi video maket 3D sebagai media pravisualisasi dalam mengomunikasikan gagasan artistik. Analisis difokuskan pada bagaimana rancangan skenografi ditampilkan, bagaimana unsur budaya diolah secara visual, dan bagaimana video berpotensi membantu memperjelas rancangan sebelum pelaksanaan.

Keabsahan data dijaga melalui pemeriksaan silang antara dokumentasi video, keterangan wawancara, dan sumber pustaka. Pemeriksaan ini dilakukan untuk menilai kesesuaian antara bentuk visual yang diamati dan penjelasan narasumber. Informasi yang tidak didukung oleh sumber lain diperlakukan secara hati-hati dan tidak digeneralisasi sebagai temuan yang telah terkonfirmasi. Prosedur ini mengikuti prinsip penggunaan beragam sumber bukti dalam studi kasus untuk memperkuat ketepatan interpretasi (Yin, 2018).

Gambar 1: Dokumentasi Wawancara, 26 Mei 2026 di Universitas Negeri Medan (Dokumentasi: Penulis)

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 337-348
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.74704
Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengorganisasian data, penelitian ini memusatkan analisis pada video Maket 3D Artistik Scenografi Pertunjukan Tari Kolosal Gambyong dalam Konsep Festival karya Inggit Prastiawan (2023). Data yang dianalisis mencakup dokumentasi visual maket 3D, tampilan rancangan dalam suasana siang dan malam, unsur visual yang berkaitan dengan budaya agraris Jawa, serta keterangan yang diperoleh melalui wawancara dengan Inggit Prastiawan pada 26 Mei 2026. Seluruh data tersebut dikelompokkan berdasarkan keterkaitannya dengan bentuk artistik, idiom visual, ornamen, dan fungsi video dalam mengomunikasikan rancangan pertunjukan.

Pengorganisasian data memperlihatkan bahwa objek penelitian tidak hanya dapat dibaca sebagai model visual tiga dimensi, tetapi juga sebagai representasi rancangan ruang pertunjukan. Video memungkinkan berbagai elemen artistik diamati dalam hubungan satu sama lain, mulai dari struktur ruang, penempatan unsur dekoratif, hingga pembentukan suasana visual. Meskipun demikian, data yang tersedia terutama memperlihatkan rancangan dalam bentuk visualisasi digital.

Oleh karena itu, pembahasan penelitian diarahkan pada fungsi representasional dan komunikatif video, bukan pada evaluasi keberhasilan pelaksanaan festival secara nyata.

Bentuk dan Komposisi Visual Skenografi Digital

Analisis terhadap video maket 3D menunjukkan adanya rancangan ruang pertunjukan yang menghubungkan area persawahan dengan komposisi artistik festival. Lanskap persawahan menjadi konteks visual utama, sedangkan struktur panggung dan elemen dekoratif membentuk susunan ruang pertunjukan. Dalam dokumentasi yang terdapat pada kajian, tampilan visual siang dan malam memperlihatkan bahwa rancangan dapat dipresentasikan melalui variasi suasana pencahayaan dan atmosfer visual.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa maket 3D berfungsi sebagai media untuk memperlihatkan rancangan artistik secara menyeluruh sebelum rancangan tersebut diwujudkan secara fisik. Melalui representasi digital, hubungan antara lanskap, struktur panggung, dan elemen dekoratif dapat diamati sebagai satu kesatuan komposisi. Fungsi ini relevan dengan pembahasan O'Dwyer (2021) mengenai skenografi digital, yang menempatkan media digital sebagai bagian dari perkembangan cara ruang pertunjukan dirancang dan divisualisasikan.

Dalam konteks penelitian ini, kontribusi video tidak terletak pada bukti bahwa rancangan telah berhasil diterapkan di lapangan, melainkan pada kemampuannya menghadirkan gambaran visual yang dapat digunakan untuk memahami konsep tata artistik. Visualisasi tersebut berpotensi membantu seniman dan pihak yang terlibat dalam perencanaan untuk mendiskusikan bentuk ruang, posisi elemen, serta suasana yang hendak dibangun. Namun, efektivitas video dalam meningkatkan

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 337-348
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.74704
Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

komunikasi atau mengurangi kesalahan pelaksanaan belum dapat dipastikan tanpa data tentang penggunaannya dalam proses kerja dan realisasi pertunjukan

Representasi Budaya Agraris Jawa dalam Idiom Visual

Berdasarkan dokumentasi visual yang dibahas dalam kajian, representasi budaya agraris Jawa terlihat melalui penggunaan lanskap persawahan, elemen bambu dan jerami, bentuk gunungan, serta kostum penari yang dikaitkan dengan pertunjukan Tari Kolosal Gambyong. Unsur-unsur tersebut membentuk bahasa visual yang menghubungkan rancangan festival dengan konteks budaya Jawa. Kehadiran elemen tersebut menunjukkan bahwa identitas artistik dirancang melalui pemilihan dan penyusunan bentuk visual, bukan hanya melalui penamaan festival.

Lanskap persawahan menjadi elemen kontekstual yang menghubungkan rancangan artistik dengan lingkungan agraris. Sementara itu, bambu dan jerami memperkuat kesan material dan suasana ruang yang berkaitan dengan lanskap tersebut. Bentuk gunungan dan kostum penari menghadirkan penanda visual yang diasosiasikan dengan kebudayaan Jawa. Dalam pembacaan ini, unsur budaya dipahami berdasarkan bentuk dan posisinya dalam rancangan, sedangkan makna simboliknya perlu dijelaskan dengan dukungan sumber budaya yang relevan atau keterangan pencipta yang dapat diverifikasi.

Dengan demikian, temuan penelitian menunjukkan adanya upaya membangun identitas visual melalui hubungan antara lingkungan persawahan, elemen artistik, dan penanda budaya Jawa. Akan tetapi, keberadaan unsur visual tersebut belum cukup untuk menyimpulkan bahwa seluruh makna budaya telah direpresentasikan secara utuh atau bahwa rancangan telah merepresentasikan pandangan masyarakat Jawa secara keseluruhan. Interpretasi budaya perlu dibatasi pada unsur yang terlihat dan informasi yang didukung data.

Ornamen Artistik dan Pembentukan Identitas Visual

Pengamatan terhadap maket 3D menunjukkan penggunaan bambu, jerami, elemen dekoratif, dan tata ruang terbuka sebagai bagian dari konstruksi visual rancangan. Elemen-elemen tersebut dapat dibaca dalam dua fungsi. Pertama, fungsi komposisional, yakni membentuk struktur, tekstur, dan keteraturan visual ruang pertunjukan. Kedua, fungsi kontekstual, yakni menghubungkan tampilan artistik dengan karakter lingkungan agraris yang menjadi gagasan dasar rancangan. Dalam konteks ini, ornamen tidak hanya dipahami sebagai tambahan dekoratif, tetapi sebagai bagian dari cara identitas visual dibangun. Hubungan antara material yang ditampilkan, lanskap persawahan, dan struktur ruang membantu membentuk karakter rancangan yang berbeda dari representasi panggung konvensional. Meski demikian, istilah “identitas visual” dalam penelitian ini merujuk pada karakter yang terbaca dari susunan visual maket, bukan bukti bahwa identitas tersebut telah diterima oleh penonton atau masyarakat.

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 337-348
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.74704
Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Analisis materi visual perlu memperhatikan bukan hanya objek yang tampak, tetapi juga cara objek disusun, konteks kemunculannya, dan makna yang dapat dipertanggungjawabkan dari bukti yang tersedia. Prinsip ini sejalan dengan Rose (2016) yang menempatkan materi visual sebagai objek analisis kritis dengan mempertimbangkan bentuk, konteks, dan proses pemaknaannya. Oleh karena itu, pembacaan ornamen dalam penelitian ini tidak berhenti pada inventarisasi unsur, tetapi menghubungkan unsur tersebut dengan komposisi ruang dan gagasan visual rancangan.

Ornamen Artistik dan Pembentukan Identitas Visual

Berdasarkan hasil pembacaan visual, video maket 3D https://www.youtube.com/watch?v=Pu-tQ9rQJPE berpotensi berfungsi sebagai media pravisualisasi, yaitu sarana untuk menampilkan gambaran rancangan artistik sebelum pelaksanaan. Video menghadirkan bentuk ruang, elemen dekoratif, dan variasi suasana dalam satu representasi yang dapat diamati kembali. Dalam proses perancangan, representasi tersebut berpotensi menjadi bahan diskusi mengenai komposisi, penempatan elemen, dan hubungan antara ruang pertunjukan dengan lingkungan sekitarnya.

Keterangan wawancara dengan Inggit Prastiawan kembali di konfrimasi 16/10/2026 bahwasanya Vidio 3D berfungsi untuk membantu seniman dalam menerjemahkan sebuah ide di lapangan. Dalam kajian awal juga mengaitkan visualisasi 3D dengan kebutuhan menerjemahkan gagasan artistik ke dalam bentuk yang lebih konkret. Keterangan tersebut mendukung pembacaan bahwa visualisasi digital dipandang relevan dalam proses komunikasi rancangan..

Dalam perspektif studi kasus, hubungan antara dokumentasi visual, keterangan narasumber, dan konteks objek perlu diperiksa secara cermat agar kesimpulan tidak melampaui bukti yang tersedia (Yin, 2018). Atas dasar itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa video maket 3D memiliki potensi sebagai media komunikasi visual dalam perencanaan tata artistik. Adapun klaim mengenai peningkatan efektivitas kerja, penghematan biaya, pengurangan kesalahan teknis, atau keberhasilan realisasi memerlukan data tambahan dari proses penggunaan dan pelaksanaan rancangan

Hasil Penelitian

Secara keseluruhan, analisis memperlihatkan tiga temuan utama. Pertama, video maket 3D menghadirkan representasi komposisi ruang pertunjukan yang menghubungkan struktur panggung, lanskap persawahan, dan elemen dekoratif. Kedua, identitas visual rancangan dibangun melalui pengolahan unsur yang dikaitkan dengan budaya agraris Jawa, termasuk bambu, jerami, gunungan, kostum penari, dan lanskap persawahan. Ketiga, video berpotensi berfungsi sebagai media pravisualisasi yang membantu memperlihatkan gagasan artistik secara lebih konkret dan menjadi bahan komunikasi dalam proses perencanaan.

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 337-348
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.74704
Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Gambar 2: Bentuk Visual Siang Tata Artistik (Dokumentasi: YouTube, 2023)

Gambar 3: Bentuk Visual Malam Tata Artistik (Dokumentasi: YouTube, 2023)

Kontribusi penelitian ini terletak pada pemahaman video maket 3D sebagai lebih dari sekadar hasil visualisasi. Video dapat dibaca sebagai representasi rancangan yang memperlihatkan bagaimana gagasan ruang dan unsur budaya diorganisasikan menjadi komposisi artistik. Meskipun demikian, temuan ini terbatas pada analisis video, dokumentasi maket, dan keterangan wawancara yang tersedia. Penelitian belum membuktikan secara empiris efektivitas video terhadap koordinasi tim, ketepatan realisasi, ataupun pengalaman penonton. Batasan tersebut menjadi dasar untuk penelitian lanjutan yang melibatkan pengamatan proses produksi dan penerapan rancangan di ruang pertunjukan. Penelitian ini dibatasi pada analisis maket dan video visualisasi 3D serta data wawancara dengan Inggit Prastiawan. Berdasarkan data yang tersedia, belum ditemukan bukti mengenai penerapan rancangan visual tersebut secara langsung ke dalam ruang festival. Oleh karena itu, kajian ini berfokus pada maket 3D pertunjukan Tari Kolosal Gambyong karya Inggit Prastiawan sebagai media pravisualisasi artistik, bukan pada realisasi rancangan di lapangan

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 337-348
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.74704
Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

Gambar 4: Bentuk Visual Idiom dari Kostum Penari Jawa (Dokumentasi: YouTube, 2023)

Gambar 5: Lokasi Lanskap Tempat Sawah (Dokumentasi: YouTube, 2023)

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa video maket tiga dimensi (3D) pertunjukan Tari Kolosal Gambyong karya Inggit Prastiawan (2023) berpotensi menjadi media pravisualisasi artistik yang menjembatani gagasan perancangan dengan representasi visual ruang pertunjukan.

Visualisasi yang menampilkan lanskap persawahan, struktur panggung, elemen bambu dan jerami, bentuk gunungan, serta kostum penari memperlihatkan upaya membangun hubungan antara komposisi skenografi dan representasi budaya agraris Jawa. Dalam konteks skenografi digital, media visual dapat memperluas cara seniman mengembangkan, menyusun, dan mengomunikasikan gagasan artistik melalui representasi ruang (O'Dwyer, 2021). Dengan demikian, maket 3D tidak hanya dapat dibaca sebagai gambar rancangan, tetapi juga sebagai medium untuk memahami hubungan antarelemen artistik sebelum diwujudkan secara fisik.

Analisis juga menunjukkan bahwa identitas visual rancangan dibangun melalui pengorganisasian lanskap, material, ornamen, dan penanda budaya yang diasosiasikan dengan tradisi Jawa. Namun, pembacaan terhadap unsur-unsur tersebut perlu membedakan antara bentuk yang tampak secara visual dan makna budaya yang memerlukan dukungan data kontekstual. Rose (2016) menekankan pentingnya membaca materi visual dengan mempertimbangkan bentuk, konteks produksi, dan proses pemaknaannya. Oleh karena itu, identitas budaya dalam penelitian ini dipahami

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 337-348
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.74704
Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

sebagai karakter visual yang teridentifikasi pada rancangan, bukan sebagai bukti bahwa seluruh makna budaya telah terwakili atau diterima oleh masyarakat.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pemahaman video maket 3D sebagai media pravisualisasi yang berpotensi mendukung komunikasi gagasan, pembacaan komposisi ruang, dan diskusi perencanaan tata artistik. Akan tetapi, karena data penelitian terbatas pada video, dokumentasi maket, dan keterangan wawancara, penelitian ini belum dapat memastikan efektivitas video dalam meningkatkan koordinasi tim, mengurangi kesalahan teknis, atau menjamin keberhasilan realisasi rancangan. Sesuai prinsip studi kasus, kesimpulan harus dibangun berdasarkan bukti yang tersedia dan keterkaitan antarsumber data, bukan melampaui cakupan kasus yang diteliti (Yin, 2018).

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan potensi pravisualisasi digital sebagai bagian dari mekanisme perancangan skenografi, sekaligus menunjukkan perlunya penelitian lanjutan yang mengamati penggunaan rancangan dalam proses produksi dan pelaksanaan festival.

Penelitian berikutnya dapat menelaah bagaimana video maket 3D digunakan oleh seniman, penata artistik, dan penyelenggara untuk mengambil keputusan desain serta bagaimana rancangan tersebut diterjemahkan ke dalam ruang pertunjukan nyata. Pendekatan penelitian seni berbasis praktik dapat menjadi rujukan bagi kajian lanjutan apabila proses penciptaan dan artefak artistik benar-benar menjadi bagian dari proses produksi pengetahuan penelitian (Candy & Edmonds, 2018).

Saran

Secara akademik, kajian ini menunjukkan bahwa pravisualisasi digital berpotensi menjadi jembatan epistemik antara gagasan kreatif dan perencanaan tata artistik. Namun, potensi tersebut perlu dibuktikan melalui penerapan dan evaluasi dalam praktik produksi. Oleh karena itu, seniman disarankan mengintegrasikan video maket 3D ke dalam mekanisme kerja perancangan festival untuk memperjelas komunikasi gagasan, menyelaraskan keputusan artistik, dan mempertimbangkan konteks budaya secara lebih terarah. Penelitian selanjutnya perlu membandingkan rancangan digital dengan realisasi di lapangan guna menguji kontribusinya terhadap koordinasi kerja dan kualitas tata artistik.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN (AI)

Selama penyusunan naskah ini, penulis menggunakan *chatgpt* semata-mata untuk memperbaiki bahasa dan keterbacaan. Penulis meninjau dan menyunting hasilnya serta bertanggung jawab penuh atas isi publikasi ini

Gesture: Jurnal Seni Tari
Vol 15, No. 2, (2026), 337-348
ISSN 2301-5799 (print) | 2599-2864 (online)
https://doi.org/10.24114/gjst.v15i2.74704
Available online : https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS (CREDIT)

Penulis	Peran (CRediT)
Rendina Pradipta [1]	Konseptualisasi, Metodologi, Investigasi, Analisis formal, Kurasi data, Penulisan – draf awal
Frisdo Ekardo [2]	Validasi, Supervisi, Administrasi proyek, Penulisan – tinjauan dan penyuntingan

PERNYATAAN PENDANAAN

Penelitian ini tidak didanai oleh instansi dan lembaga manapun dan penyelesaian naskah berdasarkan hasil kerja tim yang bersumber dari hasil penelitian dan ditulis dengan kaedah akademik.

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat kepentingan finansial maupun hubungan pribadi yang diketahui dan dapat dianggap memengaruhi pekerjaan yang dilaporkan dalam naskah ini.

DAFTAR PUSTAKA

Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures from the front line. Leonardo, 51(1), 63–69. https://doi.org/10.1162/LEON_a_01471

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (4th ed.). SAGE Publications.

Del Favero, D., dkk. (2021). The iDesign platform: Immersive intelligent aesthetics for scenographic modelling. Theatre and Performance Design, 7(1–2). https://doi.org/10.1080/23322551.2021.1919488

O'Dwyer, N. (2015). The scenographic turn: The pharmacology of the digitisation of scenography. Theatre and Performance Design. https://doi.org/10.1080/23322551.2015.1023667

O'Dwyer, N. (2021). Digital Scenography: 30 Years of Experimentation and Innovation in Performance and Interactive Media. Bloomsbury Publishing

Rose, G. (2016). Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials (4th ed.). SAGE Publications.

Yin, R. K. (2018). Case Study Research and Applications: Design and Methods (6th ed.). SAGE Publications.

Youtube. (2023). Maket 3D Artistik Scenografi Pertunjukan Tari Kolosal Gambyong Dalam Konsep Festival [Video]. *Retrieved From*. https://www.youtube.com/watch?v=Pu-tQ9rQJPE