

SHORT DANCE FILM: KONSTRUKSI MATA KULIAH PROYEK SENI DAN DESAIN DI FPSD UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Hery Supiarza

Program Studi Film dan Televisi, Universitas Pendidikan Indonesia
herysupiarza@upi.edu

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengkaji implementasi model pembelajaran kolaboratif dalam mata kuliah proyek seni dan desain melalui pembuatan *short dance film* sebagai karya kolaborasi multidisiplin antara mahasiswa seni tari dan film televisi. Latar belakang penelitian ini adalah kebutuhan untuk menciptakan metode pembelajaran yang efektif di tengah situasi pandemi *COVID-19* yang membatasi aktivitas tatap muka. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*) dengan fokus pada perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi proses pembelajaran secara daring dan luring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat berjalan efektif walaupun dilakukan secara daring, dengan kemampuan mahasiswa untuk beradaptasi dan menyelesaikan proyek kreatif secara bersama. Delapan karya *short dance film* berhasil diproduksi sebagai output nyata, dua di antaranya mendapat pengakuan sebagai karya terbaik berdasarkan konsep tari dan sinematografi. Pembelajaran ini mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan orisinalitas dalam karya seni multidisiplin. Implikasi penelitian ini memberikan rujukan bagi pengembangan model pembelajaran kolaboratif yang adaptif dalam kondisi pembelajaran terbatas, serta sebagai inovasi dalam pengembangan pendidikan seni di era digital.

Kata Kunci: Pembelajaran Kolaboratif, *Short Dance Film*, Seni Tari, Pendidikan Multidisiplin, Pembelajaran Daring

PENDAHULUAN

Penelitian ini merupakan implementasi dari model pembelajaran kolaboratif dan sebagai luarannya akan dihasilkan produk *short dance film* sebagai konstruksi ide dan gagasan original mahasiswa. Kemajuan media informasi memungkinkan hasil produk mahasiswa dari hasil perkuliahan dapat dipublikasi untuk diketahui oleh masyarakat di seluruh penjuru dunia. Dunia seni merupakan suatu wilayah keilmuan yang dituntut untuk saling bertukar informasi dan berbagi pengetahuan, juga merupakan wilayah keilmuan yang mampu menjadi media pencitraan bagi Indonesia sebagai suatu negara yang dikenal memiliki berbagai macam kekayaan dalam bidang seni dan budaya. Selain itu, penelitian ini penting dilakukan karena belum ada penelitian yang memeriksa persoalan ide dan gagasan mahasiswa dalam konteks kolaboratif untuk diimplementasikan mewujudkan karya tari, musik, dan film di perguruan tinggi khususnya di Indonesia. Dalam penelitian ini, kolaborasi ide dan gagasan dari mahasiswa mata kuliah proyek seni dan desain (tari)

serta mahasiswa mata kuliah musik *latar* dan tata suara (FTV) sebagai objek kajian. Hasil kolaborasi dari dua mata kuliah ini akan menjadi suatu bentuk sajian dan kemudian sajian tersebut akan direkam dalam bentuk film tari.

Dalam dunia tari, pertunjukan tari di arena panggung dalam konteks seni pertunjukan langsung lebih dikenal dibandingkan dengan *film tari*. Film sendiri adalah suatu bahasa gambar yang digerakkan, direkam untuk dapat ditonton kapanpun, baik secara bersama maupun berkelompok. *Film dance* atau *short dance film* adalah suatu wilayah di mana tari berhubungan dengan unsur *film maker*, videografi, *skrip film*, *story board*. Hal ini dijelaskan dalam (Hsu, 2008) bahwa *short dance film* merupakan gabungan antara unsur sinematik dalam pengertian videografi dengan tari, suatu seni visual dalam konteks tarian yang harus dinikmati melalui film. Dalam hal ini, berbeda dengan pertunjukan tari di atas panggung di mana penonton memiliki cara melihat dari berbagai sisi yang menciptakan tafsir sendiri-sendiri di kepala para penonton. Dalam *short dance film*, penonton digiring untuk melihat makna yang diinginkan oleh seorang *koreografer* secara lebih spesifik melalui kemampuan posisi kamera, pencahayaan, dan berbagai elemen lainnya (Kamardin & Studies, 2012). Penelitian ini akan melihat seberapa jauh para mahasiswa sebagai calon *koreografer* bekerjasama dengan para calon sineas serta pembuat musik *latar* mewujudkan proyek bersama dalam suatu bentuk *short dance film*.

Sebagai institusi seni, Fakultas Seni dan Desain (FPSD UPI) memiliki 5 jurusan/prodi yang menjadi fondasi penting untuk mewujudkan misi dan visi UPI dalam konteks seni. Kelima jurusan/prodi tersebut adalah: Jurusan Pendidikan Musik, Jurusan Pendidikan Seni Tari, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Prodi Desain Komunikasi Visual, dan Prodi Film dan Televisi. Keberadaan kelima jurusan/prodi tersebut merupakan dasar pemikiran untuk membuat suatu mata kuliah *base project* sebagai terusan dari mata kuliah teori yakni kajian seni dan desain. Mata kuliah proyek seni dan desain diharapkan dapat menjadi tempat mahasiswa mengaplikasikan gagasannya untuk merancang dan membuat suatu sajian dalam konteks masa kini sesuai bidang keahliannya. Membicarakan suatu proyek dan desain dalam bidang seni tentu diperlukan pemikiran kritis, bahkan keadaan dan situasi zaman menjadi pertimbangan yang sangat penting. Hal ini seperti dikatakan oleh (Laksmi Kusuma Wardani, 2004) “dalam pendidikan seni dan desain menggunakan model berfikir yang melibatkan proses desain dengan berbagai permasalahan yang sifatnya tidak statis dan membutuhkan pemikiran kritis dan kreatif dalam menggabungkan daya cipta, perkembangan teknologi, dan unsur estetika yang memenuhi syarat untuk diproduksi”. Perkembangan teknologi tidak bisa dipungkiri memberikan peluang kepada insan seni untuk lebih mudah dalam memasarkan kepada khalayak umum dengan tujuan sebagai sarana publikasi. Oleh karena itu, melalui proyek pembuatan *short dance film* mata kuliah ini dimungkinkan dapat menaikkan citra institusi dalam bidang seni juga memberikan ruang kepada mahasiswa untuk berkreasi secara merdeka dengan model kolaborasi.

Pembelajaran modern berupaya membantu mahasiswa menjadi lebih mandiri, mampu menjadi dan ingin menjadi pembelajar seumur hidup. Dengan demikian, konsep otonomi

pelajar telah meningkat, yang dimaksud *otonomi pelajar* adalah bahwa pelajar memiliki peran dalam merencanakan, mengendalikan, dan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri. Kegiatan kelompok memasok satu cara memindahkan siswa dari ketergantungan pada dosen. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini merupakan upaya menerapkan konsep *cooperative learning* dalam memberikan ruang kepada mahasiswa untuk memecahkan persoalan bersama-sama. Berdasarkan (Mousa, 2017), ada beberapa prinsip dalam *cooperative learning*, di antaranya:

1. **Heterogeneous Grouping**

Prinsip ini berarti bahwa kelompok di mana siswa melakukan tugas belajar kooperatif dicampur pada satu atau lebih dari satu variabel termasuk jenis kelamin, etnis, kelas sosial, agama, kepribadian, usia, bahasa, kemahiran, dan ketekunan.

2. **Collaborative Skills**

Keterampilan kolaboratif, seperti memberi alasan, adalah keterampilan yang dibutuhkan untuk bekerja dengan orang lain. Siswa mungkin kurang memiliki keterampilan ini, bahasa yang terlibat dalam menggunakan keterampilan, atau kecenderungan untuk menerapkan keterampilan. Sebagian besar buku dan situs web pada pembelajaran kooperatif mendesak agar keterampilan kolaboratif secara eksplisit diajarkan satu per satu waktu.

3. **Group Autonomy**

Prinsip ini mendorong siswa untuk memperhatikan sumber daya diri sendiri daripada hanya mengandalkan guru. Ketika kelompok siswa mengalami kesulitan, sangat menggoda bagi guru untuk campur tangan baik secara khusus kelompok atau dengan seluruh kelas. Terkadang kita mungkin ingin menahan godaan ini, karena seperti yang ditulis Roger Johnson, “Guru harus memercayai interaksi teman sebaya untuk melakukan banyak hal yang mereka rasa bertanggung jawab untuk diri mereka sendiri.”

4. **Simultaneous Interaction**

Di ruang kelas di kelompok di mana kegiatan tidak digunakan, pola interaksi normal adalah interaksi berurutan, di mana satu orang pada suatu waktu — biasanya guru — berbicara. Sebaliknya, ketika kegiatan kelompok digunakan, satu siswa per kelompok berbicara. Di sebuah kelas 40 dibagi menjadi kelompok empat, sepuluh siswa berbicara secara bersamaan, yaitu, 40 siswa dibagi menjadi 4 siswa per kelompok = 10 siswa (1 per kelompok) berbicara pada saat bersamaan.

5. **Equal Participation**

Masalah yang sering muncul dalam kelompok adalah masalah di mana dua anggota grup mendominasi grup, dan untuk alasan apa pun, menghalangi

partisipasi orang lain. Pembelajaran kooperatif menawarkan banyak cara untuk mempromosikan lebih banyak partisipasi yang setara di antara anggota kelompok.

6. **Individual Accountability**

Ketika kami mencoba mendorong akuntabilitas individu dalam kelompok, kami berharap setiap orang akan mencoba untuk belajar dan membagikan pengetahuan mereka dan gagasan dengan orang lain.

7. **Positive Interdependence**

Prinsip ini terletak di jantung *cooperative learning*. Ketika positif saling ketergantungan ada di antara anggota suatu kelompok, mereka merasa bahwa apa yang membantu satu anggota kelompok membantu anggota lainnya dan apa yang menyakitkan satu anggota kelompok itu melukai anggota lainnya. Perasaan "Semua untuk satu, satu untuk semua" inilah yang membuat anggota kelompok ingin saling membantu, untuk memastikan bahwa mereka memiliki kesamaan tujuan.

8. **Cooperation as a Value**

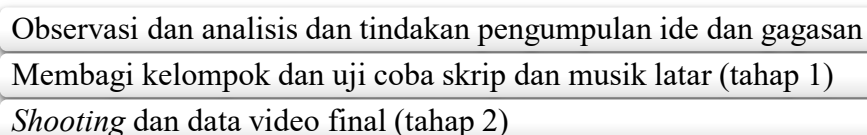
Prinsip ini berarti bahwa bukannya kerja sama hanya cara belajar, yaitu, cara belajar, kerja sama juga menjadi bagian dari konten yang harus dipelajari, yaitu, apa yang dipelajari. Ini mengalir secara alami dari prinsip pembelajaran kooperatif yang paling penting, saling ketergantungan positif. Kerja sama sebagai nilai melibatkan mengambil perasaan "Semua untuk satu, satu untuk semua" dan mengembangkannya di luar kelompok kelas kecil untuk mencakup seluruh kelas, keseluruhan sekolah, terus dan terus, membawa semakin banyak orang dan lainnya menjadi bagian dari lingkaran siswa yang dengannya mereka mau bekerja sama.

Dari prinsip-prinsip pembelajaran *cooperative* di atas, model penerapan yang akan dilakukan pada mata kuliah proyek dan desain dipercaya akan menghasilkan ide dan gagasan original dari mahasiswa. Karena berdasarkan prinsip-prinsip dalam *cooperative learning*, kerja sama merupakan modal utama untuk membangkitkan perasaan kelompok menjadi satu untuk mewujudkan sesuatu yang terbaik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Menurut Oja dan Sumarjan (dalam Sugiarti, 1997) mengelompokkan penelitian tindakan menjadi empat macam yaitu (a) guru bertindak sebagai peneliti, (b) penelitian tindakan kolaboratif, (c) simultan *trintegratif*, dan (d) administrasi sosial eksperimental. Dalam

penelitian tindakan ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti; penanggung jawab penuh peneliti adalah praktisi (guru). Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah meningkatkan hasil pembelajaran di kelas, dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dengan demikian, praktik pembelajaran di kelas diperbaiki oleh guru itu sendiri secara sadar dan terencana dengan baik (Sugiarti, 1997). Dalam penelitian ini peneliti tidak bekerja sama dengan siapapun, kehadiran peneliti sebagai dosen di kelas sebagai pengajar tetap dan dilakukan seperti biasa, sehingga mahasiswa tidak tahu kalau diteliti. Dengan cara ini diharapkan didapatkan data yang objektif dan hasil akan terwujud dalam bentuk *short dance film* yang merupakan ide dan gagasan original mahasiswa. Sebagai alur dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Model *Cooperative Learning*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan selama satu semester, yaitu di semester genap tahun 2019-2020. Observasi dan analisis merupakan tahap awal, bertujuan untuk mengumpulkan berbagai ide melalui pengamatan dan diskusi. Kebetulan tahap pertama ini masih dilakukan di kelas, pertemuan tatap muka ini terjadi pada bulan Maret 2020 minggu ke-2 sampai minggu ke-4, hingga pertemuan tidak bisa dilakukan lagi setelah pada awal bulan Mei 2020 pihak kampus melarang kegiatan tatap muka berdasarkan peraturan pemerintah karena pandemi *COVID-19*. Adapun tahapan proses penelitian ini dilakukan seperti tabel di bawah ini:

Tabel 1. Tahapan, Waktu, dan Jenis Kegiatan

Tahapan dan Waktu Kegiatan	Jenis Kegiatan
Februari – Maret 2020	Pra pelaksanaan penelitian
	• Observasi Perencanaan • Pembuatan kelompok • Penentuan topic Short dance film • Pembuatan proposal penelitian
	Pelaksanaan kegiatan
	• Analisis bentuk Short dance film • Proses latihan tari dan pembuatan music latar • Presentasi kelompok dan evaluasi 1
Juni – Juli 2020	

Tahapan dan Waktu Kegiatan	Jenis Kegiatan
Agustus 2020	Finalisasi
	• Shooting
	• Editing dan Mastering
	• Penggandaan Video
	• Evaluasi tahap 2

Kegiatan ini adalah tahap awal untuk membangun persepsi individu, kemudian dikumpulkan dan disepakati sebagai sebuah tema besar. Tahap awal ini menghasilkan kesepakatan bersama untuk membuat sebuah *film tari* dengan durasi 3-5 menit dengan nama *Short Dance Film*, selain itu disepakati pula untuk melakukan kolaborasi dengan program studi film dan televisi untuk pembuatan musik *latar* dan pengambilan gambar juga *editing* video. Berikut tabel pembagian kerja berupa desain proyek *short dance film*:

Tabel 2. Pembagian Kerja

Deskripsi	JPST*	PSFTV**
<i>Skrip Film</i>	✓	
Kameramen		✓
Lokasi	✓	✓
<i>Lighting</i>	✓	✓
Musik		✓
Makeup	✓	
Setting	✓	✓
<i>Editing</i>		✓

* Jurusan Pendidikan Seni Tari

** Program Studi Film dan Televisi

Tabel di atas menerangkan mengenai job kerja masing-masing: *skrip* film dan *makeup* oleh mahasiswa Pendidikan Seni Tari; untuk kamera, musik, dan *editing* oleh mahasiswa Program Studi Film dan Televisi. Sementara pemilihan lokasi dan setting tempat

pertunjukan disepakati bersama. Job kerja ini dibagi berdasarkan keahlian yang dimiliki oleh masing-masing kelompok mahasiswa kemudian didiskusikan secara kolaboratif.

Pada awal bulan Mei 2020, seluruh aktivitas pertemuan dilakukan melalui aplikasi *Zoom Meeting*, *Google Meet*, dan *Google Classroom*, karena hal ini tentu saja desain proyek menjadi berubah menyesuaikan dengan situasi yang sedang terjadi. Job kerja yang telah disepakati pada akhirnya tidak sesuai dengan rencana awal.

Pembagian Kelompok

Dalam pembelajaran kolaborasi, teknik instruksional banyak digunakan, walaupun faktor-faktor keefektifannya belum terlalu jelas (Zambrano, Kirschner, Sweller, & Kirschner, 2019). Cukup menarik pernyataan yang diungkap pada kutipan tersebut, hal ini yang membuat peneliti ingin membuktikannya. Salah satu implikasi dari penelitian di atas adalah untuk merancang lingkungan belajar kolaboratif yang efektif (Zambrano et al., 2019).

Dalam pembagian kelompok, kami membuat kelompok kecil yang terdiri dari 6-7 orang dari jumlah keseluruhan yaitu 53 mahasiswa. Pembagian kelompok bertujuan untuk mengefektifkan lingkungan belajar mahasiswa, dengan 6-7 anggota mereka akan lebih fokus dalam membagi tugas dan menyelesaikan masalah.

Pembagian kelompok ini dilakukan secara daring, yakni diskusi melalui aplikasi *Zoom Cloud*, kemudian mahasiswa diinstruksikan untuk mengumpulkan nama-nama setiap kelompok melalui *Google Classroom*. Dari pembagian ini dihasilkan 8 kelompok, dimana masing-masing kelompok merupakan gabungan dari mahasiswa JPST berjumlah 33 orang dan FTV berjumlah 20 orang. Berikut tabel pembagian kelompok:

Tabel 3. Jumlah Kelompok

Nama/Jumlah	JPST	PSFTV
Kelompok 1 (7)	5	2
Kelompok 2 (7)	5	2
Kelompok 3 (7)	5	2
Kelompok 4 (7)	4	3
Kelompok 5 (7)	4	3
Kelompok 6 (6)	4	2

Nama/Jumlah	JPST	PSFTV
Kelompok 7 (6)	3	3
Kelompok 8 (6)	3	3

Pengelompokan mahasiswa ini sepenuhnya dilakukan atas diskusi antara mereka, peneliti hanya menginstruksikan untuk mencari teman yang dirasa sesuai dan dapat diajak kerjasama. *Many students cringe and groan when told that they will need to work in a group. However, group work has been found to be good for students and good for teachers* (Burke, 2011). Pengelompokan yang telah terbentuk menurut kami telah terbukti efektif, sebab terlihat mahasiswa memiliki inisiatif untuk melakukan aktivitas diskusi melalui aplikasi digital secara mandiri.

Pengujian Skrip dan Musik Latar

Pengujian ini dimaksudkan untuk menggabungkan skrip film tari yang dibuat oleh mahasiswa DPST dengan musik *latar* yang dibuat oleh mahasiswa PSFTV. Prosesnya adalah musik *latar* yang telah dibuat oleh mahasiswa PSFTV melalui salah satu software musik *Fruity Loops (FL Studio)* dikirim kepada mahasiswa DPST melalui *Google Drive* dengan format MP3. Perlu dijelaskan mata kuliah musik *latar* merupakan mata kuliah wajib mahasiswa PSFTV, mata kuliah ini bersifat praktik membuat musik menggunakan *DAW (Digital Audio Workstation)*, melalui *DAW* mahasiswa diperbolehkan menggunakan berbagai software musik sebagai media mereka bekerja, salah satunya menggunakan *Fruity Loops*. *Fruity Loops* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi digital berbentuk software yang digunakan dalam menulis dan menciptakan karya ataupun aransemen pada seni musik dalam bentuk partisi dan audio (Laksono, 2017). Tujuan mata kuliah musik *latar* adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa PSFTV untuk dapat menciptakan musik untuk kebutuhan tata suara dalam konteks film dan televisi. Dan tujuan utama mata kuliah ini adalah pemahaman pentingnya orisinalitas karya audio dalam film dan televisi sebagai bidang ilmu multidisiplin.

Musik dengan durasi 3-5 menit diciptakan mahasiswa PSFTV melalui *FL Studio* ditujukan untuk mengiringi film tari/*short dance film*. Konsep utama penciptaan musik ini berdasarkan skrip yang telah dibuat oleh mahasiswa DPST dan sebelumnya telah didiskusikan bersama. Namun dalam konteks ini belum tentu penyatuan antara musik dan tari menjadi sesuai, sehingga kami memberikan ruang diskusi sebagai evaluasi bersama melalui *Google Classroom*. Kami memberikan batas waktu 2 minggu untuk memberikan ruang kepada masing-masing kelompok melakukan proses perbaikan, tahap berikutnya adalah proses pengambilan gambar dan suara.

Implementasi Short Dance Film

Implementasi pembuatan film tari/*short dance film* akhirnya dilakukan secara daring. Desain proyek yang telah disepakati di awal pertemuan menjadi berubah. Implementasi pengambilan gambar akhirnya dilakukan oleh mahasiswa DPST di rumah masing-masing termasuk pemilihan tempat/lokasi dan *setting*. Bagian deskripsi kerja yang masih konsisten akibat pandemi ini adalah skrip dan musik, karena kedua hal tersebut berhubungan dengan bidang ilmu masing-masing mahasiswa.

Proses pembuatan serta *editing short dance film* dilakukan awal bulan Mei dan selesai pada awal bulan Juni 2020, hasil karya kemudian dikumpulkan melalui *Google Drive* lalu dilakukan presentasi melalui *Zoom Cloud*. Presentasi ini adalah pemaparan konsep karya video tari dan evaluasi terhadap keseluruhan proyek kolaborasi. Sebagai hasil dari karya tersebut seperti tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Karya Setiap Kelompok

Group	Works link	Title	Duration
G. 1	https://drive.google.com/file/d/10Df1QR9QsHB3UsxecwiM7Nst297dA-u/view?usp=sharing	Malu	4:15
G. 2	https://drive.google.com/file/d/152Vbu1sXTCBR1GD0NotZsNIZr7d8HEIK/view?usp=sharing	Schizophrenia	2:55
G. 3	https://drive.google.com/file/d/1F7hQT1SOqKW MFWDpjvbywoWEb5U2idR/view?usp=sharing	syinantisi	3:33
G. 4	https://drive.google.com/file/d/1ysknHMYysoiVBhqgbCySFwu_eQOsmISM/view?usp=sharing	Home Quarantine	6:53
G. 5	https://drive.google.com/file/d/1Ofvjn1hn8NBGtm-X7nExNwbG25o-lFA7/view?usp=sharing	Let it Flow	4:02
G. 6	https://drive.google.com/file/d/1ansoPQEtgU5YRA0mntvsYnQp_vlPNfw/view?usp=sharing	Introvert	3:08
G. 7	https://drive.google.com/file/d/1Fg-vG2IiDRmsg2HNqD5WWkUaNHSD_0v/view?usp=sharing	Mentally	3:53
G. 8	https://drive.google.com/file/d/1CrPd2XTuKIHNMD1OWH3UFCMzVZSkzas/view?usp=sharing	A Life	2:07

Setelah semua data video dikumpulkan, kami melakukan evaluasi sebagai finalisasi untuk mendapatkan bagaimana efektivitas dari pembelajaran kolaborasi dilakukan di masa pandemi.

Hasil wawancara yang kami lakukan terhadap mahasiswa didapatkan hasil:

1. Pembelajaran kolaborasi sangat bermanfaat dalam perkuliahan praktik,
2. Melalui kolaborasi dimungkinkan untuk mewujudkan produk yang bersifat multidisiplin,
3. Pembelajaran kolaborasi akan sangat efektif jika dilaksanakan dalam situasi normal, sebab pembelajaran kolaborasi membutuhkan komunikasi langsung (tatap muka),
4. Pembelajaran kolaboratif lebih efektif dilakukan pada kelompok kecil.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kolaboratif lebih efektif untuk mata kuliah yang sifatnya praktik, multidisiplin, dilakukan dalam kondisi normal, dan jumlah kelompok harus kecil. Sebab jika kelompok dalam jumlah besar akan sulit untuk menyatukan ide dan gagasan apalagi jika proyek tersebut melibatkan dua atau lebih bidang keilmuan.

Sebagai apresiasi dari hasil perkuliahan ini, peneliti yang berperan sebagai partisipan menawarkan untuk memilih dua video terbaik dari delapan video. Pemilihan ini dilakukan secara bersama-sama dengan sebuah diskusi berdasarkan argumentasi yang objektif. Hasilnya disepakati bahwa kelompok 1 dengan judul *Malu* dan kelompok 2 dengan judul *Schizophrenia* sebagai video *short dance film* terbaik. Penilaian ini berdasarkan konsep tari dan sinematografi. Berikut gambar dari kedua video terbaik tersebut:



Gambar 2. Karya Short Dance Film *Malu*

Karya ini merupakan ungkapan ekspresi dari seorang mahasiswa yang malu masuk Jurusan Tari. Ia merasa malu karena stigma orang-orang di sekitarnya memandang negatif jika laki-laki masuk jurusan seni tari. Rasa malu ini digambarkan dengan cara menutup wajahnya dengan kain hitam. Tampilan film ini dapat dilihat pada link berikut:

https://drive.google.com/file/d/10DflQR9QsHB3_UsxecwiM7Nst297dA-u/view?usp=sharing



Gambar 3. Short Dance Film, Judul: *Schizophrenia*

Karya ini sesuai dengan skrip film yang telah dibuat, yakni sebuah tayangan film tari yang ingin menggambarkan rasa ketakutan yang berlebihan. Rasa ketakutan itu digambarkan dengan selendang sebagai simbol tali dan bayangan. Berikut link videonya:

<https://drive.google.com/file/d/152Vbu1sXTCBR1GD0NotZsNIZr7d8HEIK/view?usp=sharing>

Pemilihan karya terbaik dilakukan berdasarkan unsur sinematografi, dilihat dari sisi tari sebagai film bukan tari sebagai pertunjukan panggung. Mengapa hal ini penting? Sebab yang dibicarakan adalah film tari, dan tari adalah bagian sinematografi yang lebih berpusat pada film sebagai pembawa pesan (Saputra & Anwar, 2019). Kedua karya tersebut memiliki unsur sinematografi yang lengkap dibandingkan dengan karya yang lain, mulai dari pengambilan gambar, *setting*, pencahayaan, dan posisi kamera. Selain itu, penilaian ini berdasarkan upaya mahasiswa menyelesaikan proyek ini dengan sungguh-sungguh yakni penilaian terhadap kemampuan mahasiswa memecahkan masalah desain proyek yang berubah karena situasi pandemi.

Proyek seni dan desain dengan produk *short dance film* sebagai objek utama dalam penelitian ini menurut peneliti berhasil menjadi wadah kolaborasi multidisiplin di masa pandemi. Namun ada beberapa catatan yang perlu menjadi evaluasi penelitian selanjutnya. Yang pertama: perlu dicari formulasi pembelajaran melalui daring agar seluruh desain proyek dapat berjalan secara konsisten; kedua: proyek dan desain harus melihat situasi dan keadaan agar dimungkinkan dapat berjalan dengan baik.

KESIMPULAN

Pembelajaran kolaborasi bukan saja memiliki manfaat di masa normal, tetapi juga sangat bermanfaat di masa pandemi. Penelitian ini membuktikan bahwa perilaku mahasiswa sesungguhnya dapat berubah dengan cepat melalui proses pembelajaran dalam keadaan apapun. Model pembelajaran kolaborasi prinsipnya merupakan model pembelajaran yang mengangkat realitas manusia sebagai makhluk yang *strukturalis*, makhluk yang sangat bergantung dengan lingkungannya.

Penelitian ini pada akhirnya dapat mewujudkan karya hasil kolaborasi di masa pandemi, prinsip pembelajaran kolaborasi dapat berjalan walaupun dilakukan secara daring. Melalui pembelajaran daring akhirnya tercipta karya yang sesungguhnya merupakan konstruksi berpikir mahasiswa secara otentik. Implikasi penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi model pembelajaran ketika segala sesuatunya terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

Hsu, S. (2008). Introduction to dance of the imagination for children education. *Online Submission*, 5(9), 42–49.

- Kamardin, E., & Studies, C. (2012). *Short films: Dispersive effects of clip thinking* (Master's thesis, University of Jyväskylä, Finland). Department of Art and Culture Studies, University of Jyväskylä. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/...>
- Laksmi Kusuma Wardani. (2004). Desain mebel dalam pendidikan seni dan desain. *Dimensi Interior*, 2(2), 134–146. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16290>
- Mousa, Y. K. (2017). Cooperative learning strategies: Principles and techniques. [*Journal name unavailable*], (January 2004), 1. <https://doi.org/10.37376/1570-000-023-005>
- Sugiarti, T. (1997). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.