



Peningkatan Kapasitas Komunitas Seni melalui Loka Karya *Dance Film* dalam Penguatan Kompetensi Koreografi dan Sinematografi di Sanggar Obor Sakti Bogor

**Rines Onyxi Tampubolon¹, Ni Ketut Santi Sukma Melati¹, Sulistiani¹, Rizdika
Mardiana¹, Priyo Joko Purnomo²**

¹Universitas Negeri Jakarta

²Universitas Gadjah Mada

Corresponding Author: rines.onyxi@unj.ac.id

Article History:

Received: 03-08-2026

Revised: 15-08-2026

Accepted: 28-08-2026

Keywords: *Dance Film,*
Koreografi,
Sinematografi,
Komunitas Seni,
Pengabdian Masyarakat,
Lokakarya

Abstract: *Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi dalam proses penciptaan dan penyebaran karya seni tari melalui media dance film. Namun, pemanfaatan media digital pada komunitas seni masih didominasi oleh dokumentasi pertunjukan (dance recording), sehingga kompetensi dalam mengintegrasikan aspek koreografi dan sinematografi belum berkembang secara optimal. Permasalahan tersebut menjadi dasar pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat Wilayah Binaan Unggulan Universitas (PPM-WBU) Tahun 2026 di Sanggar Obor Sakti Bogor. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kapasitas peserta didik dan pengajar sanggar dalam memahami konsep dance film serta mengembangkan keterampilan produksi karya berbasis media digital. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Participatory Learning and Action (PLA) yang dipadukan dengan Experiential Learning, melalui tahapan identifikasi kebutuhan, perencanaan, lokakarya, pendampingan produksi, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai perbedaan dance film dan dance recording, kemampuan menyusun konsep visual, mengeksplorasi koreografi berbasis kamera, menerapkan teknik dasar sinematografi, serta menyunting video menjadi karya dance film sederhana. Selain meningkatkan kompetensi teknis, kegiatan ini juga memperkuat kemampuan kolaboratif, kreativitas, dan literasi digital peserta dalam proses penciptaan karya. Program ini membuktikan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan komunitas seni mampu memperkuat ekosistem seni yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital sekaligus mendukung pelestarian dan pengembangan seni tari melalui pendekatan inovatif dan berkelanjutan.*

© 2026 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma penciptaan, penyajian, dokumentasi, dan diseminasi karya seni pertunjukan. Transformasi ini mendorong lahirnya berbagai bentuk ekspresi artistik yang memadukan seni pertunjukan dengan media audiovisual. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah *dance film*, yaitu karya seni yang mengintegrasikan koreografi dan sinematografi sehingga menghasilkan pengalaman

estetik yang berbeda dengan pertunjukan tari di panggung maupun dokumentasi video tari konvensional (*dance recording*). Dalam *dance film*, kamera tidak hanya berfungsi sebagai alat perekam, tetapi menjadi bagian dari bahasa artistik yang membentuk ruang, waktu, ritme, perspektif, dan makna sebuah karya tari (Brannigan, 2011). (Rosenberg, D, 2012) menegaskan bahwa hubungan antara gerak tari dan kamera menciptakan bentuk komunikasi visual baru yang memperluas kemungkinan penciptaan karya seni pertunjukan. Oleh karena itu, *dance film* tidak sekadar menjadi media dokumentasi, tetapi telah berkembang menjadi media kreatif yang mampu menghadirkan pengalaman artistik yang khas.

Perkembangan *dance film* semakin relevan pada era transformasi digital, ketika teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses penciptaan dan penyebaran karya seni. (Vaghi, 2017) menjelaskan bahwa *screendance* merupakan praktik multidisiplin yang mempertemukan seni tari, sinema, fotografi, dan teknologi digital sehingga membuka peluang baru dalam pembelajaran, penciptaan, dokumentasi, serta distribusi karya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pelaku seni tari tidak lagi cukup menguasai aspek koreografi semata, tetapi juga perlu memiliki literasi digital dan pemahaman mengenai bahasa visual agar mampu menghasilkan karya yang sesuai dengan perkembangan industri kreatif.

Di Indonesia, pemanfaatan teknologi digital dalam komunitas seni masih didominasi sebagai media dokumentasi dan publikasi melalui media sosial. Sebagian besar sanggar seni belum memanfaatkan media digital sebagai ruang penciptaan karya baru yang mengintegrasikan koreografi dengan sinematografi. Akibatnya, dokumentasi tari yang dihasilkan masih bersifat konvensional dan belum mampu mengoptimalkan potensi media audiovisual sebagai media artistik. Berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi digital mampu meningkatkan kreativitas masyarakat, memperluas literasi digital, dan memperkuat kapasitas komunitas dalam menghasilkan produk kreatif berbasis budaya. Oleh karena itu, penguatan kompetensi digital bagi komunitas seni menjadi kebutuhan yang mendesak agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi sekaligus meningkatkan daya saing karya seni.

Kajian mengenai *dance film* dalam konteks Indonesia juga mulai berkembang. (Tampubolon, 2023a) melalui penelitian Film Tari *Sumbang Seimbang: Refleksi Zapin Penyengat dalam Konsep Keseimbangan* menjelaskan bahwa *dance film* merupakan media artistik yang mampu mentransformasikan nilai-nilai budaya ke dalam bahasa sinematik melalui perpaduan koreografi, sinematografi, dan simbol budaya. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kamera, komposisi visual, dan proses penyuntingan menjadi bagian integral dalam membangun narasi serta memperkuat makna artistik sebuah karya tari. Dengan demikian, *dance film* tidak lagi dipahami sebagai media dokumentasi, melainkan sebagai karya seni yang memiliki struktur estetika tersendiri. Meskipun demikian, kajian tersebut berfokus pada proses penciptaan karya *dance film*, sedangkan implementasi konsep *dance film* sebagai media pemberdayaan masyarakat dan peningkatan kapasitas komunitas seni masih belum banyak dilakukan. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar pentingnya pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui lokakarya *dance film*.

Sanggar Obor Sakti Bogor merupakan salah satu komunitas seni yang aktif membina anak-anak dan remaja dalam bidang seni tari. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi bersama pengelola sanggar, diketahui bahwa peserta didik maupun pengajar telah memiliki kemampuan dasar dalam koreografi dan pertunjukan tari, namun belum memiliki pengetahuan mengenai konsep *dance film*, teknik pengambilan gambar,

penyusunan komposisi visual, maupun proses penyuntingan sebagai bagian dari penciptaan karya. Pemanfaatan media digital selama ini masih terbatas pada dokumentasi kegiatan dan publikasi sederhana sehingga belum mampu menghasilkan karya yang memadukan kekuatan artistik tari dengan bahasa sinema. Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi kreatif dengan kompetensi yang dimiliki komunitas seni. Padahal, Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan menegaskan bahwa pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu strategi dalam perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan kebudayaan. Selain itu, UNESCO (2022) menekankan bahwa transformasi digital menjadi instrumen penting dalam memperkuat kreativitas, memperluas akses budaya, serta meningkatkan keberlanjutan ekosistem seni dan budaya. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital bagi komunitas seni menjadi langkah strategis untuk membangun ekosistem seni yang adaptif, inovatif, dan berkelanjutan.

Sebagai implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, Program Studi Pendidikan Tari Universitas Negeri Jakarta melaksanakan Program Pengabdian kepada Masyarakat Wilayah Binaan Unggulan Universitas (PPM-WBU) Tahun 2026 melalui kegiatan Lokakarya Dance Film di Sanggar Obor Sakti Bogor. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kapasitas komunitas seni melalui penguatan kompetensi koreografi dan sinematografi berbasis teknologi digital. Solusi yang ditawarkan dilakukan melalui lokakarya partisipatif yang memadukan penyampaian materi, demonstrasi, diskusi, praktik langsung, dan pendampingan produksi *dance film*. Pendekatan tersebut mengacu pada teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh (Kolb, 1984), yaitu proses pembelajaran melalui pengalaman langsung sehingga peserta tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam praktik.

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah: (1) meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep dan karakteristik *dance film*; (2) meningkatkan kompetensi peserta dalam mengintegrasikan koreografi dan sinematografi ke dalam proses penciptaan karya; (3) meningkatkan keterampilan peserta dalam memproduksi *dance film* sederhana secara kolaboratif; serta (4) mendorong pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran, penciptaan, dokumentasi, dan promosi karya tari. Melalui kegiatan ini diharapkan terbentuk ekosistem seni yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus memperkuat kapasitas komunitas seni dalam menghasilkan karya yang kreatif, inovatif, dan berdaya saing. Kebaruan (*novelty*) kegiatan ini terletak pada penerapan konsep *dance film* sebagai model pemberdayaan masyarakat melalui lokakarya berbasis praktik. Jika penelitian sebelumnya lebih berorientasi pada penciptaan karya *dance film* sebagai ekspresi artistik (Tampubolon, 2023b), maka kegiatan ini mengembangkan konsep tersebut menjadi media edukasi dan peningkatan kompetensi komunitas seni. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya menghasilkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta, tetapi juga memberikan model penguatan kapasitas komunitas seni yang mengintegrasikan koreografi, sinematografi, dan literasi digital sebagai strategi pengembangan seni pertunjukan di era transformasi digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Wilayah Binaan Unggulan Universitas (PPM-WBU) Tahun 2026 dilaksanakan pada tanggal 1–2 Agustus 2026 di Sanggar Obor Sakti, Bogor. Sasaran kegiatan adalah peserta didik dan pengajar sanggar yang memiliki minat dalam pengembangan seni tari berbasis media digital. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Participatory Learning and Action (PLA) yang dipadukan

dengan model Experiential Learning. Pendekatan PLA dipilih karena menempatkan mitra sebagai subjek yang berpartisipasi aktif dalam mengidentifikasi kebutuhan, merumuskan solusi, melaksanakan kegiatan, dan mengevaluasi hasil program sehingga proses pemberdayaan berlangsung secara kolaboratif dan berkelanjutan (Chambers, 1994). Menurut (Nelson, 2023) juga menjelaskan, Participatory Learning and Action (PLA) merupakan pendekatan penelitian dan pembelajaran partisipatif yang bertujuan memperoleh pemahaman mendalam terhadap kondisi masyarakat melalui keterlibatan aktif peserta dalam proses identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan evaluasi tindakan. Sementara itu, model *Experiential Learning* menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila peserta memperoleh pengalaman langsung, melakukan refleksi, membangun konsep, kemudian menerapkannya kembali dalam praktik (Kolb, 1984). Kombinasi kedua pendekatan tersebut dipandang sesuai untuk meningkatkan kompetensi peserta dalam memahami sekaligus mempraktikkan produksi *dance film*.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap identifikasi kebutuhan melalui observasi lapangan dan diskusi bersama pengelola Sanggar Obor Sakti. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal, potensi, serta permasalahan yang dihadapi mitra terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dan penciptaan karya tari. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa peserta telah memiliki kemampuan dasar dalam koreografi dan pertunjukan tari, namun belum memahami konsep *dance film*, teknik sinematografi, komposisi visual, serta proses penyuntingan video sebagai bagian dari penciptaan karya. Hasil identifikasi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi dan strategi pelaksanaan lokakarya sehingga sesuai dengan kebutuhan mitra.

Tahap berikutnya adalah perencanaan program, yang meliputi penyusunan modul pelatihan, materi pembelajaran, perangkat praktik, jadwal kegiatan, serta pembagian tugas tim pengabdian. Materi disusun secara bertahap mulai dari pengenalan konsep *dance film*, perbedaan *dance film* dan *dance recording*, pengembangan ide, eksplorasi gerak, penyusunan storyboard, teknik pengambilan gambar, komposisi visual, hingga proses penyuntingan. Perencanaan yang sistematis bertujuan agar proses pembelajaran berlangsung secara terstruktur dan memudahkan peserta dalam memahami setiap tahapan produksi *dance film*.

Tahap pelaksanaan lokakarya dilakukan melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung. Peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar *dance film* beserta unsur-unsur koreografi dan sinematografi yang membangun sebuah karya. Selanjutnya, peserta melakukan eksplorasi gerak, menyusun konsep visual, menentukan lokasi pengambilan gambar, serta mempraktikkan teknik dasar pengoperasian kamera. Pembelajaran berbasis pengalaman (*learning by doing*) memberikan kesempatan kepada peserta untuk menghubungkan pengetahuan teoretis dengan praktik secara langsung sehingga mampu meningkatkan pemahaman konseptual, keterampilan teknis, dan kreativitas dalam menghasilkan karya seni berbasis media digital (Kolb, 1984).

Selanjutnya dilakukan pendampingan produksi *dance film*. Peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok dan didampingi oleh tim dosen serta mahasiswa untuk menyusun storyboard, melakukan pengambilan gambar, mengatur komposisi visual, mengarahkan pergerakan kamera, serta melakukan proses penyuntingan video. Pendampingan dilakukan secara intensif agar peserta mampu mengintegrasikan unsur koreografi dan sinematografi menjadi karya *dance film* yang memiliki nilai artistik sekaligus memperkuat kemampuan kolaborasi antarpeserta.

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipatif, diskusi reflektif, dokumentasi kegiatan, penilaian terhadap hasil *dance film*, serta penyebaran angket kepada peserta. Aspek yang dievaluasi meliputi peningkatan

pemahaman mengenai konsep *dance film*, keterampilan produksi, partisipasi selama pelatihan, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, dan kualitas karya yang dihasilkan. Tahap refleksi menjadi bagian penting dalam model *Experiential Learning* karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengevaluasi pengalaman belajar, mengidentifikasi keberhasilan maupun kendala yang dihadapi, serta merumuskan strategi pengembangan keterampilan pada kegiatan selanjutnya (Kolb, 1984). Penjelasan tersebut sejalan dengan penelitian (Saparno, 2024) yang menegaskan bahwa pengembangan produksi *dance film* di lingkup komunitas memerlukan praktik reflektif sebagai bagian dari proses kreatif. Praktik reflektif memungkinkan koreografer dan sinematografer melakukan evaluasi kritis terhadap keputusan artistik yang diambil selama proses produksi sehingga tercipta kolaborasi yang lebih efektif. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa keberhasilan *dance film* tidak hanya bergantung pada teknik pengambilan gambar, melainkan pada kemampuan mengintegrasikan bahasa gerak, perspektif kamera, komposisi visual, dan penyuntingan menjadi satu kesatuan estetik yang utuh. Melalui tahapan tersebut, kegiatan pengabdian tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pemberdayaan komunitas seni melalui peningkatan kompetensi koreografi, sinematografi, dan literasi digital. Pendekatan partisipatif yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis pengalaman diharapkan mampu menghasilkan proses belajar yang kontekstual, meningkatkan kapasitas mitra secara berkelanjutan, serta menjadi model pelatihan yang dapat direplikasi oleh komunitas seni lainnya dalam mengembangkan karya tari berbasis media digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Wilayah Binaan Unggulan Universitas (PPM-WBU) Tahun 2026 dilaksanakan pada tanggal 1–2 Agustus 2026 di Sanggar Obor Sakti, Bogor. Kegiatan pengabdian tersebut berjudul “Peningkatan Kapasitas Komunitas Seni melalui Lokakarya Film Tari dalam Penguatan Kompetensi Koreografi dan Sinematografi di Sanggar Obor Sakti Bogor.” Dalam kegiatan ini peserta kegiatan terdiri atas anak-anak peserta didik dan para pengajar dari Sanggar Obor Sakti. Pelaksanaan kegiatan didampingi oleh tim pengabdian dari Program Studi Pendidikan Tari Universitas Negeri Jakarta yang terdiri atas dosen dan mahasiswa.



Gambar 1. Ketua Pengabdian, Tim Pengabdian dan Mitra dari Sanggar Obor Sakti

Identifikasi Kebutuhan Mitra

Tahap awal kegiatan ini diawali dengan observasi dan diskusi bersama pengelola sanggar untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra. Berdasarkan hasil identifikasi, diketahui bahwa peserta telah memiliki kemampuan dasar dalam seni tari dan penyusunan koreografi, namun pemanfaatan media digital masih terbatas pada dokumentasi

pertunjukan menggunakan telepon seluler. Sebagian besar peserta belum memahami konsep *dance film* sebagai karya artistik yang mengintegrasikan koreografi dan sinematografi. Dokumentasi tari yang dihasilkan masih berupa *dance recording* sehingga belum memanfaatkan unsur kamera, komposisi visual, maupun penyuntingan sebagai bagian dari proses penciptaan karya. Temuan tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara kemampuan artistik tari dengan kompetensi literasi digital yang dibutuhkan dalam perkembangan industri kreatif saat ini. Kondisi tersebut sejalan dengan (Brannigan, 2011) yang menjelaskan bahwa *dance film* merupakan bentuk karya yang menjadikan kamera sebagai bagian dari koreografi sehingga menghasilkan pengalaman estetik yang berbeda dengan dokumentasi pertunjukan tari. (Rosenberg, D, 2012) juga menegaskan bahwa *screendance* merupakan praktik multidisiplin yang mempertemukan seni tari dengan media audiovisual sehingga membuka peluang baru dalam penciptaan, pembelajaran, dan diseminasi karya.



Gambar 2. Pengenalan Materi *Dance Film*

Pelaksanaan Lokakarya *Dance Film*

Berdasarkan hasil identifikasi yang dijelaskan sebelumnya, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai konsep dasar *dance film*, karakteristik, unsur pembentuk, serta perbedaannya dengan *dance recording*. Materi meliputi proses pengembangan ide, eksplorasi gerak, penyusunan konsep visual, penggunaan storyboard, teknik pengambilan gambar, komposisi visual, pergerakan kamera, hingga proses penyuntingan (*editing*). Selama penyampaian materi, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi melalui diskusi interaktif mengenai proses produksi *dance film*. Peserta mulai memahami bahwa kamera bukan hanya berfungsi sebagai alat perekam, melainkan bagian dari bahasa artistik yang membangun ruang, perspektif, ritme, dan makna gerak. Peningkatan pemahaman ini memperkuat hasil penelitian (Tampubolon, 2023b) yang menjelaskan bahwa *dance film* mampu mentransformasikan nilai budaya ke dalam media sinematik melalui perpaduan koreografi dan sinematografi sehingga menghasilkan narasi visual yang lebih kuat dibandingkan dokumentasi tari konvensional.

Praktik Produksi *Dance Film*

Setelah memperoleh penjelasan dan pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan pada tahap praktik. Dimana peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mempraktikkan proses produksi *dance film*. Setiap kelompok menyusun ide cerita, mengeksplorasi gerak, menentukan lokasi pengambilan gambar, menyusun storyboard sederhana, melakukan proses pengambilan gambar, dan menyunting hasil rekaman menjadi sebuah *dance film*. Selama praktik, tim pengabdian memberikan pendampingan pada setiap tahapan produksi. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga

peserta tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mampu mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam proses penciptaan karya. Proses pembelajaran ini sesuai dengan teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh (Kolb, 1984), yaitu pembelajaran berlangsung melalui pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Hasil praktik menunjukkan bahwa seluruh kelompok mampu menghasilkan *dance film* sederhana dengan menerapkan konsep dasar yang telah dipelajari. Peserta mulai mampu memanfaatkan variasi *camera angle*, *camera movement*, komposisi visual, serta proses penyuntingan untuk memperkuat ekspresi gerak tari. Walaupun kualitas teknis masih perlu ditingkatkan, karya yang dihasilkan menunjukkan perubahan yang signifikan dibandingkan dokumentasi tari yang sebelumnya hanya menggunakan pengambilan gambar statis.



Gambar 3. Peserta melakukan praktek pembuatan *dance film* dengan mengeksplorasi ruang sekitar

Capaian Kompetensi Peserta

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kondisi Awal dan Capaian Kompetensi Peserta

Aspek	Kondisi Sebelum Lokakarya	Kondisi Setelah Lokakarya
Pemahaman konsep <i>dance film</i>	Peserta belum memahami perbedaan <i>dance film</i> dengan <i>dance recording</i> .	Peserta mampu menjelaskan karakteristik <i>dance film</i> serta perbedaannya dengan dokumentasi tari.
Kompetensi koreografi berbasis kamera	Koreografi masih disusun untuk pertunjukan panggung.	Peserta mampu menyesuaikan eksplorasi gerak dengan kebutuhan kamera dan komposisi visual.
Pengetahuan sinematografi	Belum memahami teknik pengambilan gambar, komposisi visual, dan pergerakan kamera.	Peserta memahami teknik dasar <i>camera angle</i> , <i>camera movement</i> , <i>framing</i> , dan komposisi visual.
Produksi <i>dance film</i>	Belum pernah membuat <i>dance film</i> .	Peserta mampu menghasilkan <i>dance film</i> sederhana secara berkelompok.

Kolaborasi tim	Pembagian peran belum terstruktur.	Peserta mampu bekerja sama dalam pembagian tugas sebagai penari, kamerawan, dan editor.
Literasi digital	Media digital hanya digunakan sebagai dokumentasi kegiatan.	Media digital mulai dimanfaatkan sebagai media penciptaan dan promosi karya tari.

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kegiatan memberikan peningkatan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa lokakarya tidak hanya memperkenalkan konsep *dance film*, tetapi juga meningkatkan kemampuan peserta dalam mengintegrasikan koreografi dan sinematografi menjadi sebuah karya artistik. Hasil ini memperkuat pendapat (Brannigan, 2011) bahwa kamera merupakan bagian dari proses koreografi, serta penelitian (Tampubolon, 2023a) yang menunjukkan bahwa sinematografi berperan penting dalam membangun narasi visual dan pengalaman estetik sebuah *dance film*.



Gambar 4. Peserta melihat beberapa hasil lokakarya video *dance film*

Selain peningkatan kompetensi teknis, kegiatan juga berhasil meningkatkan kemampuan kolaboratif peserta. Selama proses produksi, peserta bekerja dalam kelompok dengan pembagian peran sebagai penari, koreografer, kamerawan, dan editor. Proses tersebut mencerminkan implementasi pendekatan Participatory Learning and Action (PLA) yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi (Chambers, 1994). Keterlibatan aktif peserta terbukti meningkatkan rasa memiliki terhadap proses pembelajaran sekaligus memperkuat kerja sama dalam menghasilkan karya.

Implikasi Kegiatan

Lokakarya *dance film* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kapasitas komunitas seni di Sanggar Obor Sakti. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai konsep *dance film*, tetapi juga memiliki pengalaman praktis dalam mengembangkan ide, menyusun koreografi berbasis kamera, mengoperasikan teknik dasar sinematografi, serta menyunting karya menjadi media artistik yang siap dipublikasikan melalui platform digital. Bagi pengajar sanggar, kegiatan ini memberikan alternatif metode pembelajaran yang mengintegrasikan seni tari dengan teknologi digital sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran berikutnya. Sementara bagi peserta didik, pengalaman tersebut menjadi bekal untuk mengembangkan kreativitas serta memperluas pemanfaatan media digital sebagai sarana ekspresi artistik. Secara keseluruhan, kegiatan

pengabdian telah mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pemahaman peserta mengenai konsep *dance film*, memperkuat kompetensi koreografi dan sinematografi, meningkatkan keterampilan produksi *dance film* sederhana, serta mendorong pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran, penciptaan, dokumentasi, dan promosi karya tari. Model pelatihan ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan komunitas seni mampu menghasilkan proses pemberdayaan yang berkelanjutan serta mendukung terbentuknya ekosistem seni yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Wilayah Binaan Unggulan Universitas (PPM-WBU) Tahun 2026 melalui Lokakarya *Dance Film* di Sanggar Obor Sakti Bogor berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kapasitas komunitas seni melalui penguatan kompetensi koreografi dan sinematografi berbasis media digital. Melalui pendekatan Participatory Learning and Action (PLA) yang dipadukan dengan Experiential Learning, peserta terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, praktik produksi *dance film*, hingga evaluasi hasil kegiatan. Pelaksanaan lokakarya memberikan peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep *dance film* sebagai karya seni yang mengintegrasikan koreografi dan sinematografi, sekaligus membedakannya dari *dance recording*. Selain itu, peserta memperoleh keterampilan dalam menyusun ide, mengembangkan koreografi berbasis kamera, menerapkan teknik dasar sinematografi, serta melakukan proses penyuntingan video. Hasil karya yang diproduksi selama lokakarya menunjukkan bahwa peserta mampu mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh ke dalam bentuk *dance film* sederhana secara kolaboratif. Kegiatan ini juga memberikan dampak terhadap peningkatan literasi digital komunitas seni melalui pemanfaatan media audiovisual sebagai sarana pembelajaran, penciptaan, dokumentasi, dan promosi karya tari. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan komunitas seni dalam kegiatan pengabdian ini menjadi model pemberdayaan masyarakat yang mampu memperkuat ekosistem seni yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Dengan demikian, lokakarya *dance film* tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis peserta, tetapi juga membuka peluang pengembangan kreativitas dan inovasi dalam pelestarian serta pengembangan seni tari di era digital.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, disarankan agar program pelatihan *dance film* dilaksanakan secara berkelanjutan melalui pendampingan lanjutan sehingga peserta dapat mengembangkan kemampuan produksi karya dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi. Materi pelatihan juga dapat diperluas pada aspek penulisan skenario visual, penyutradaraan, tata cahaya, tata suara, *color grading*, serta strategi distribusi karya melalui berbagai platform digital. Bagi Sanggar Obor Sakti Bogor, hasil kegiatan ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam mengembangkan program pembelajaran yang mengintegrasikan seni tari dan teknologi digital sebagai bagian dari proses pendidikan maupun produksi karya. Pemanfaatan *dance film* juga dapat dijadikan media promosi, dokumentasi kreatif, dan publikasi aktivitas sanggar sehingga mampu memperluas jangkauan apresiasi masyarakat terhadap seni tari. Bagi Program Studi Pendidikan Tari Universitas Negeri Jakarta, kegiatan ini dapat dikembangkan menjadi program pengabdian berkelanjutan melalui kemitraan dengan berbagai komunitas seni di daerah

lain. Selain meningkatkan kapasitas masyarakat, kegiatan serupa juga dapat menjadi wahana implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang mendukung pengembangan industri kreatif berbasis budaya. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk mengukur dampak jangka panjang pelatihan *dance film* terhadap peningkatan kompetensi, produktivitas berkarya, serta keberlanjutan ekosistem seni digital pada komunitas seni.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui skema Pengabdian kepada Masyarakat Wilayah Binaan Unggulan Universitas (PPM-WBU) Tahun 2026, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, khususnya Program Studi Pendidikan Tari, atas dukungan akademik, fasilitas, dan pendampingan selama proses perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan pengabdian. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sanggar Obor Sakti Bogor selaku mitra pengabdian atas kepercayaan, kerja sama, serta partisipasi aktif pengelola, para pengajar, dan peserta didik dalam seluruh rangkaian lokakarya. Antusiasme dan keterlibatan mitra menjadi faktor penting dalam keberhasilan pelaksanaan program serta pencapaian tujuan pengabdian. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh tim pelaksana pengabdian, yaitu Putra Nur Fajar, Nurhaliza Aidianto, Chika Aprilia Anggraeni, Mutia Maharani, Syilva Anil Hawa, dan Indra Permadi Mayada, yang telah berkontribusi dalam persiapan, pelaksanaan, pendampingan peserta, dokumentasi, serta evaluasi kegiatan. Semangat kolaborasi yang ditunjukkan oleh seluruh anggota tim menjadi kekuatan utama dalam menyukseskan program pengabdian ini. Semoga kemitraan yang telah terjalin antara Universitas Negeri Jakarta dan Sanggar Obor Sakti Bogor dapat terus berlanjut melalui berbagai program pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat yang berorientasi pada penguatan kapasitas komunitas seni, pelestarian budaya, serta pengembangan inovasi berbasis teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Brannigan, E. (2011). *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*. 1–240. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195367232.001.0001>
- Chambers, R. (1994). The origins and practice of participatory rural appraisal. *World Development*, 22(7), 953–969. [https://doi.org/10.1016/0305-750X\(94\)90141-4](https://doi.org/10.1016/0305-750X(94)90141-4)
- Kolb, D. (1984). Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development. Dalam *Journal of Business Ethics* (Vol. 1).
- Nelson, T. (2023). *Participatory Learning and Action* (hlm. 365–369). https://doi.org/10.1007/978-3-031-04394-9_56
- Rosenberg, D. (2012). *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*. 1–232. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199772612.001.0001>
- Saparno. (2024). Praktik Reflektif Studi Sinematografi dan Koreografi Karya-Karya Film Tari untuk Peningkatan Produksi Film Tari di Lingkup Komunitas. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 6, 126–132. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v6i02.16554>
- Tampubolon, R. O. (2023a). FILM TARI SUMBANG SEIMBANG: REFLEKSI ZAPIN PENYENGAT DALAM KONSEP KESEIMBANGAN. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, 12(1), 34. <https://doi.org/10.24114/gjst.v12i1.44735>

- Tampubolon, R. O. (2023b). FILM TARI SUMBANG SEIMBANG: REFLEKSI ZAPIN PENYENGAT DALAM KONSEP KESEIMBANGAN. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, 12(1), 34. <https://doi.org/10.24114/gjst.v12i1.44735>
- Vaghi, K. (2017). The Oxford Handbook of Screendance Studies edited by Douglas Rosenberg. 2016. New York: Oxford UP. *The International Journal of Screendance*, 8. <https://doi.org/10.18061/ijsd.v8i0.5778>