

VISUAL COMPOSITE VIDEO DUA DIMENSI SEBAGAI ELEMEN ARTISTIK PERTUNJUKAN TEATER MALIN NAN KONDANG DI RYAZAN DRAMA THEATRE, RUSIA

Hery Sasongko

Prodi Televisi dan Film FSRD ISI Padangpanjang, Padangpanjang, Indonesia
Email: Herysaso6@gmail.com

Edy Suisno

Prodi Televisi dan Film FSRD ISI Padangpanjang, Padangpanjang, Indonesia
Email: edysuisno08@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini mengangkat permasalahan mengenai penerapan visual composite video dua dimensi sebagai elemen latar dalam tata artistik pertunjukan teater Malin Nan Kondang yang dipentaskan di Ryazan Regional Drama Theatre, Rusia. Fokus pembahasan diarahkan pada fungsi dan peran media visual digital dalam membangun atmosfer pementasan, memperkuat dramatika, memperluas ruang ekspresi artistik, dalam menghadirkan dialog kreatif. Kajian ini menyoroti analisis visual terhadap perancangan composite video, termasuk integrasi warna, tekstur, dan ritme visual sebagai bagian dari strategi panggung. Melalui pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-analitis, tulisan ini memberikan gambaran mengenai upaya kolaboratif antara seniman teater, desainer visual, dan sutradara dalam menciptakan pengalaman artistik yang inovatif melalui perpaduan seni tradisi dan teknologi media rekam. Kajian difokuskan pada proses konseptual, desain visual, dan integrasi multimedia dalam tata artistik panggung. Simpulan tulisan ini menegaskan bahwa visual composite video dua dimensi bukan hanya berfungsi sebagai latar pendukung, tetapi juga sebagai medium kolaboratif yang memperluas makna naratif dan memperkuat karakter visual melalui perpaduan seni tradisi dan teknologi media rekam.

Kata kunci: visual composite video, tata artistik, kolaboratif.

Pendahuluan

Pertunjukan teater di era digital saat ini menghadapi tantangan dan peluang baru. Salah satu hal yang tidak bisa dipisahkan adalah berkat adanya kemajuan teknologi hari ini sehingga memungkinkan untuk memunculkan kebutuhan pada desain artistiknya yang lebih adaptif dan inovatif. Salah satu strategi yang makin banyak digunakan adalah media visual digital, khususnya video dua dimensi sebagai latar (background) atau elemen artistik panggung. Hal ini menjadi strategi penting untuk membangun atmosfer, memperkuat visualisasi naratif dan memberikan pengalaman estetis yang lebih kompleks apalagi pertunjukan dibawa ke ranah internasional untuk memunculkan konteks panggung, teknologi dan audiens yang berbeda.

Pementasan teater tradisional juga menghadapi tantangan baru salah satunya adalah cerita rakyat dari Indonesia seperti *Malin Kondang* yang dialih wahanakan menjadi pertunjukan teater atau opera *Malin Nan Kondang* membuka ruang bagi inovasi

Visual Composite Video Dua Dimensi Sebagai Elemen Artistik Pertunjukan Teater Malin Nan Kondang Di Ryazan Drama Theatre, Rusia

bentuk dan medium pementasan. Sebagai contoh penelitian tentang alih wahana *Malin Nan Kondang* menunjukkan bahwa pertunjukan ini memanfaatkan unsur dendang Minangkabau, dialog, dan gerak sebagai kreasi baru tanpa merusak identitas tradisi. Serta penggunaan video dua dimensi sebagai latar elemen artistik pada pertunjukan opera *Malin Nan Kondang* sebagai penerapan media visual ini menawarkan potensi baru: memperluas ruang ekspresi, menghidupkan atmosfer, dan menghadirkan dialog antara tradisi dan teknologi. Penelitian ini memusatkan perhatian pada bagaimana video dua dimensi secara komposit (visual composite video) menjadi bagian dalam tata artistik panggung ketika pertunjukan dibawa keluar negeri yakni di Ryazan Regional Drama Theatre, Rusia.

Secara lebih spesifik terdapat beberapa pertanyaan penelitian: (1). Bagaimana peran visual composite video dua dimensi dalam tata artistik pertunjukan Malin Nan Kondang di Ryazan? (2). Bagaimana strategi visual warna , tekstur, ritme visual dirancang dan diintegrasikan dalam pertunjukan? (3). Bagaimana Kolaborasi antara seniman teater (aktor, Sutradara) dengan desainer visual dan tim multimedia dalam mewujudkan elemen visual?

Teori dan Metodologi

Beberapa landasan teori yang dijadikan acuan antara lain:

1. Estetika digital pertunjukan. Menurut Carroll (2002), estetika pertunjukan modern menuntut integrasi media baru sebagai bentuk perluasan ruang ekspresi artistik. Proyeksi video, animasi, dan efek digital menjadi bagian dari “linguistik panggung” yang menyatu dengan aktor dan tata cahaya.
2. Desain Visual dan Dramaturgi Prinsip warna, tekstur, dan ritme visual menjadi dasar pengembangan composite video. Warna berfungsi membangun mood, tekstur memberi kedalaman visual, sementara ritme menciptakan sinkronisasi emosional antara gerak aktor dan latar digital (Weis, 2003).
3. Teori alih wahana (adaptasi Media) Dalam konteks Malin Nan Kondang, terjadi alih wahana dari kaba Minangkabau menjadi opera teater modern. Proses ini melibatkan reinterpretasi nilai-nilai lokal ke dalam bahasa estetika global (Suisno et al., 2021).

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-analitis. Langkah penelitian meliputi:

1. Estetika digital pertunjukan. Menurut Carroll (2002), estetika pertunjukan modern menuntut integrasi media baru sebagai bentuk perluasan ruang

ekspresi artistik. Proyeksi video, animasi, dan efek digital menjadi bagian dari “linguistik panggung” yang menyatu dengan aktor dan tata cahaya.

2. Desain Visual dan Dramaturgi Prinsip warna, tekstur, dan ritme visual menjadi dasar pengembangan *composite video*. Warna berfungsi membangun mood, tekstur memberi kedalaman visual, sementara ritme menciptakan sinkronisasi emosional antara gerak aktor dan latar digital (Weis, 2003).
3. Wawancara terbatas dengan desainer visual, sutradara, penulis naskah mengenai proses kolaborasi.
4. Teori alih wahana (adaptasi Media) Dalam konteks *Malin Nan Kondang*, terjadi alih wahana dari kaba Minangkabau menjadi opera teater modern. Proses ini melibatkan reinterpretasi nilai-nilai lokal ke dalam bahasa estetika global (Suisno et al., 2021).

Hasil dan Pembahasan



Gambar 1 Adegan opening opera *Malin Nan Kondang*
(Sumber : Screen shoot Ig. teatr_dramy_rzn, 2025)

Adegan diatas memperlihatkan opening opera *Malin Nan Kondang* yang terdiri dari 2 (dua) aktor yakni Malin dan Nilam yang beraksi didepan proyeksi video bergaya dua dimensi, berupa siluet rumah Gadang, pohon kelapa dengan latar langit senja dan bulan purnama dengan beberapa burung yang terbang secara bergerombol. Proyeksi ini menjadi elemen sinematografis yang berpadu dengan aksi panggung, Visual ini merupakan wujud dari apa yang disebut Carroll (2002) sebagai bagian dari estetika pertunjukan modern, di mana media digital seperti *video projection*, *motion graphics*, dan efek visual menjadi bagian dari “linguistik panggung”. Dalam adegan ini, *composite video* berperan sebagai ruang visual pendukung narasi, perluasan dunia imajinatif pertunjukan, dan media yang menyatu dengan tubuh aktor serta tata cahaya .

Integrasi tersebut menunjukkan bahwa pertunjukan tidak lagi bertumpu pada set fisik semata, melainkan menggunakan teknologi digital untuk menciptakan ruang dramatik yang lebih fleksibel dan simbolik. Kehadiran siluet Minangkabau dalam bentuk grafis dua dimensi menegaskan identitas budaya sambil tetap memanfaatkan estetika visual modern. Desain Visual dan Dramaturgi berdasarkan prinsip visual yang dijelaskan Weis

Visual Composite Video Dua Dimensi Sebagai Elemen Artistik Pertunjukan Teater Malin Nan Kondang Di Ryazan Drama Theatre, Rusia

(2003) Komposisi digital dalam adegan ini memanfaatkan warna dan tekstur serta ritme visual.

Warna Latar menampilkan warna ungu–biru senja yang berpadu dengan jingga cahaya matahari yang menciptakan efek atmosfer senja. Menurut Dondis (1973), warna berfungsi bukan hanya sebagai estetika, tetapi juga pengarah emosi dan persepsi suasana.

Palet warna ini membentuk suasana melankolis, reflektif, dan dramatis, mendukung adegan yang berkaitan dengan konflik emosional tokoh Malin. Sehingga pada bagian adegan diatas sebagai elemen artistik atau latar penggunaan video dua dimensi yang terdiri dari beberapa layer mampu memberikan informasi yakni Siluet hitam bangunan dan pohon kelapa memberikan kontras tinggi, mempertegas bentuk visual, Warna hangat pada cakrawala memberi nuansa tenang dan reflektif, Cahaya spotlight keemasan di panggung mengarahkan perhatian pada penari, menciptakan hirarki visual yang seimbang antara dunia digital dan dunia fisik.

Composite video menggunakan beberapa layer gambar diantaranya siluet rumah Gadang, langit dengan gradasi dengan tekstur lukisan digital, siluet pohon kelapa yang tampak seperti ilustrasi grafis yang tegas dan ritmis, lantai panggung yang menerima cahaya menambah tekstur nyata (fisik), menciptakan dialog antara digital dan analog.

Tekstur digital ini menciptakan kedalaman ilusi, tanpa mengganggu fokus pada tubuh aktor yang menjadi pusat dramatic, background dibuat bergerak dengan dimasukkannya beberapa gerombolan burung siluet yang terbang. Arnheim (1954) menekankan bahwa persepsi tekstur berperan dalam penghayatan ruang visual, meskipun hanya berupa ilusi.

Ritme muncul melalui pengulangan bentuk atap Rumah Gadang yang runcing, komposisi langit yang bersifat horizontal, gerak tubuh aktor yang bersifat vertikal-dinamis. Ritme tersebut menciptakan sinkronisasi emosional antara visual dan gerak, sebagaimana dijelaskan Weis (2003), bahwa ritme visual mendukung aliran dramaturgi serta memperkuat fokus emosional penonton.

Alih Wahana (Adaptasi Media) dalam *Malin Nan Kondang* (Suisno et al., 2021) Opera ini merupakan hasil alih wahana dari kaba Minangkabau yang berakar pada tradisi lisan. Dalam alih wahana ke bentuk opera teater modern diantaranya nilai - nilai lokal (adat, moralitas cerita Malin) direinterpretasi dalam medium panggung, simbol budaya divisualkan melalui komposisi digital dua dimensi, estetika pertunjukan menjadi gabungan unsur tradisional dan global. Composite video yang menampilkan Rumah Gadang dalam gaya ilustratif digital menggambarkan proses hibridisasi estetika yang menjadi ciri khas adaptasi modern. Dengan demikian, teknologi tidak menghapus akar budaya, tetapi menjadi bahasa baru untuk menyampaikan warisan tradisional dalam format kontemporer.



Gambar 2 Adegan opera Malin Nan Kundang
(Sumber : Screen shoot Ig. teatr_dramy_rzn, 2025)

Adegan pada gambar diatas menampilkan dua aktor yakni Malin dan Nilam yang saling berinteraksi di tengah panggung dengan latar proyeksi digital berupa bulan penuh, siluet pohon, dan pantulan cahaya air. Komposisi tersebut merepresentasikan penggunaan teknologi visual dalam memperkuat dramaturgi pertunjukan. Dalam adegan ini, media digital berupa proyeksi dua dimensi menjadi elemen penting dalam membangun atmosfer dramatik. Mengacu pada pemikiran Carroll (2002), estetika pertunjukan modern menuntut integrasi antara aktor dan media baru sebagai bentuk perluasan ekspresi artistik. Latar panggung tidak lagi sekadar dekorasi pasif, tetapi berkomunikasi langsung dengan aksi aktor.

Pada adegan ini, bulan besar, air tenang, dan siluet pepohonan berfungsi menciptakan suasana kontemplatif sekaligus emosional, yang memperkuat intensitas dialog antara dua tokoh. Proyeksi tersebut tidak hanya menampilkan lokasi, tetapi juga menjadi simbol kondisi batin, penyesalan, atau kedekatan emosional karakter. Integrasi cahaya panggung yang diarahkan pada kedua aktor membuat mereka tetap menjadi pusat perhatian tanpa memutus hubungan visual dengan latar digital.

Dominasi warna biru gelap dan putih membangun suasana malam yang melankolis. Biru sering diasosiasikan dengan nostalgia, kesepian, dan ketenangan—sesuai dengan tema tragedi dalam kisah Malin Kundang. Meskipun dua dimensi, latar digital menghadirkan tekstur air dan kabut tipis yang memberi kedalaman visual. Tekstur ini memberi kesan ruang tiga dimensi di panggung, sehingga memunculkan hubungan visual yang lebih kaya antara aktor dan lingkungan digital.

Ritme visual terbentuk melalui keselarasan antara gerak aktor, intensitas cahaya, dan komposisi proyeksi. Aktor berdiri saling berhadapan dengan gestur lembut—misalnya adegan pemberian atau penerimaan tangan—yang selaras dengan ritme lembut visual latar. Keserasian ini membentuk sinkronisasi emosional yang kuat serta memperhalus transisi dramatik.

Proses Kolaborasi dalam produksi opera *Malin Nan Kundang*, antara desainer visual, sutradara, dan penulis naskah menjadi sangat penting. Desainer visual mengembangkan konsep *composite video* berdasarkan interpretasi naskah, kebutuhan dramaturgis

Visual Composite Video Dua Dimensi Sebagai Elemen Artistik Pertunjukan Teater Malin Nan Kondang Di Ryazan Drama Theatre, Rusia

sutradara, ritme musikal (jika pertunjukan mengandung elemen musikal), dan kebutuhan blocking para aktor.

Menurut desainer visual dalam produksi serupa, pembuatan latar digital dilakukan melalui proses iteratif: mulai dari storyboard, rendering awal, uji cahaya, sinkronisasi cue dengan aktor, hingga penyesuaian akhir menjelang pertunjukan. Sutradara memastikan bahwa visual tidak mendominasi aktor, sementara penulis naskah memberikan panduan konteks emosional dari setiap adegan sehingga visual mampu memperkuat narasi tanpa mengambil alih.

Mengacu pada Suisno et al. (2021), *Malin Nan Kondang* merupakan bentuk alih wahana dari kaba Minangkabau—yang awalnya berbasis tradisi lisan—ke format opera teater modern. Dalam adegan ini, penggunaan *composite video* dua dimensi mencerminkan proses alih medium dari tuturan naratif tradisional menuju estetika visual kontemporer, beberapa transformasi yang tampak:

Tabel 1 Bentuk Alih Wahana dari oral ke visual

No	KOLOM 1	KOLOM 2	KOLOM 3
1	Narasi Lisan	Visual digital latar alam Minangkabau lewat oral	Divisualisasikan secara sinematik melalui proyeksi digital
2	Nilai Lokal	Estetika global kisah moral tetap hadir	Ditampilkan dengan Bahasa visual
3	Simbol Budaya	Metafora seperti payung yang dipegang	Penguatan metafora terjadi melalui sinkronisasi antara property, aktor dan latar digital

Adaptasi ini menunjukkan bagaimana tradisi lokal dapat diterjemahkan ke dalam media modern tanpa kehilangan inti pesan, tetapi justru memperluas jangkauan estetika dan audiens.



Gambar 3 Adegan Datuk dan Nilam untuk diajak Nikah
(Sumber : Screen shoot Ig. Teatr_dramy_rzn, 2025)

Pada Adegan gambar 3 menunjukkan secara jelas visual yang ditampilkan merupakan rancangan komposisi yang merepresentasikan penggunaan teknologi visual dalam memperkuat dramaturgi pertunjukan, Hal ini dilakukan dengan cara membuat video proyeksi dua dimensi yang terdiri dari layer dinding rumah gadang dan layer pohon besar yang berada di depannya. Untuk memperkuat intensitas dialog antara dua tokoh dilakukan upaya membuat visual mengalami perubahan titik fokus secara bergantian antara dinding rumah gadang dan pohon besar.

Adegan ini memperlihatkan dua actor Datuk dan Nilam yang ditempatkan pada dua titik panggung berbeda, dengan latar video dua dimensi yang menampilkan bangunan tradisional Minangkabau dan pohon besar. Latar digital tersebut mengalami perubahan fokus (*depth-of-field shift*), sehingga objek tertentu tampak lebih jelas dibandingkan lainnya. Pergantian fokus ini merupakan strategi dramaturgis yang mengarahkan perhatian penonton pada momen dan karakter yang berbeda. Menurut Weis (2003), desain visual dalam pertunjukan berperan sebagai sistem tanda yang mengatur pengalaman penonton melalui warna, komposisi, ruang, dan ritme visual. Keempat aspek ini terlihat jelas pada adegan tersebut.

Warna hangat dari cahaya spotlight di lantai panggung menciptakan ruang intim bagi masing-masing karakter. Warna tanah pada bangunan Minangkabau di latar digital menghadirkan konteks kultural, sementara hijau daun memberikan kontras visual yang

Visual Composite Video Dua Dimensi Sebagai Elemen Artistik Pertunjukan Teater Malin Nan Kondang Di Ryazan Drama Theatre, Rusia

menandai adanya kehidupan, pertumbuhan, atau harapan. Dalam dramaturgi, kontras warna ini memisahkan dua dunia emosi:

Tabel 2 Bentuk kontras emosi Tokoh

No	KOLOM 1	KOLOM 2	KOLOM 3
1	Datuk	dalam nuansa gelap dan tanah	Menunjukkan otoritas, stabilitas, serta beban peran sosial.
2	Nilam	disorot dalam warna lebih terang	mencerminkan kerentanan atau keterbukaan emosional.

Warna membantu memperjelas relasi karakter tanpa dialog langsung, mendukung ide Weis bahwa warna merupakan penunjuk mood dan intensitas dramatik.

Meskipun composit video bersifat dua dimensi, tekstur visual bangunan dan dedaunan menghadirkan kesan ruang yang dalam. Tekstur ini membangun ilusi tiga dimensi sehingga panggung terasa lebih luas tanpa harus menggunakan dekorasi fisik. Weis (2003) menjelaskan bahwa tekstur membantu menciptakan “depth cues” atau petunjuk kedalaman yang memperkaya persepsi penonton terhadap ruang dramatik. Seperti pada table dibawah ini:

Tabel 3 Tekstur dept cues

No	KOLOM 1	KOLOM 2
1	Tekstur bangunan	memberi kesan statis, stabil, dan tradisional
2	Tekstur dedaunan	menghadirkan dinamika dan organik

Kombinasi ini menggambarkan ketegangan antara tradisi dan perubahan, tema yang relevan dalam cerita Malin Nan Kundang. Penempatan Datuk di posisi lebih tinggi (di atas elemen properti yang menyerupai batu atau podium) dan Nilam di lantai panggung menciptakan hierarki visual. Komposisi ini menandai Datuk sebagai figur dengan status sosial lebih tinggi Dan Nilam sebagai karakter yang berada dalam posisi subordinat atau mengalami konflik emosional.

Latar digital diproyeksikan secara besar sehingga menyelimuti keduanya, namun pergantian fokus (focus shifting) memberi tanda dramatik ketika latar bergeser fokus ke bangunan, perhatian emosional diarahkan pada konteks adat, ketika fokus menuju pohon, makna simbolis seperti pertumbuhan atau keberlanjutan menjadi dominan. Masih menurut Weis, komposisi visual bekerja seperti bahasa dramaturgis mengatur apa yang dilihat penonton terlebih dahulu dan bagaimana hubungan antar objek dipahami secara naratif. Elemen terpenting pada adegan ini adalah pergantian fokus dalam video dua dimensi. Pergantian fokus menciptakan ritme visual yang memandu penonton:

Tabel 4 Focus shifting visual

No	KOLOM 1	KOLOM 2
1	Gambar fokus ke bangunan	narasi tentang adat, aturan, kekuasaan Datuk.
2	Gambar fokus ke pohon	narasi personal, batin, dan perkembangan emosi Nilam.

Ritme visual yang berubah ini mengiringi ritme dramaturgis, sebagaimana dijelaskan Weis (2003), bahwa ritme adalah “gerak visual” yang membentuk kontinuitas emosional antara aktor dan lingkungan panggung. Dengan demikian, perubahan fokus bukan hanya fungsi teknis, tetapi bagian dari struktur dramaturgi pertunjukan.



Gambar 4 Adegan penari menggambarkan Malin meninggalkan Nilam dan kampung halamannya untuk pergi merantau dan sampai di negeri seberang. (Sumber : Screen shoot Ig. Teatr_dramy_rzn, 2025)

Adegan diatas menampilkan sekelompok penari yang bergerak selaras dengan latar video dua dimensi berupa kapal layar dan visual lautan. Video Composit digital ini tidak hanya menjadi dekorasi, tetapi bekerja sebagai elemen dramaturgis yang memperkuat narasi tentang perjalanan Malin merantau dan sampai ke negeri seberang. Warna biru laut dan langit cerah mendominasi latar video. Dalam desain visual, warna biru sering dipahami sebagai simbol perjalanan, keluasan, dan harapan (Pavis, 2016). Kehadiran penari dengan kostum dominan gelap-merah menciptakan kontras yang memperkuat fokus terhadap

Visual Composite Video Dua Dimensi Sebagai Elemen Artistik Pertunjukan Teater Malin Nan Kondang Di Ryazan Drama Theatre, Rusia

tubuh penari sebagai pusat aksi dramatik. Kontras warna antara latar digital dan para penari menghasilkan dua fungsi:

Tabel 5 Fungsi Kontras Warna kostum dan background

No	KOLOM 1	KOLOM 2
1	Fungsi atmosferik	Menciptakan kesan ruang terbuka dan petualangan.
2	Fungsi dramaturgis	Menandai momentum perubahan hidup Malin.

Weis (2003) menekankan bahwa warna dalam pertunjukan visual bekerja untuk mengarahkan emosi penonton. Di sini, biru menghadirkan ketenangan sekaligus ketidakpastian, cocok untuk menandai babak “perantauan”.

Tekstur laut yang bergerak lembut dan ombak kecil pada video menambah ilusi ruang yang luas dan dinamis. Walaupun bersifat dua dimensi, visual air bergerak menciptakan “depth cues” atau kesan kedalaman yang mempengaruhi persepsi ruang penonton. Sehingga panggung tampak seperti terbuka ke arah cakrawala jauh. Weis (2003) menjelaskan bahwa tekstur digital dapat berfungsi sebagai materi dramaturgis yang memperluas ruang panggung tanpa harus menambahkan set fisik. Pada adegan ini bisa dilihat perbedaan tekstur warna ombak dan kapal, Tekstur berfungsi sebagai metafora visual perjalanan hidup, memperkaya lapisan simbolik dalam narasi.

Tabel 6 Tekstur Warna

No	KOLOM 1	KOLOM 2
1	tekstur ombak	memberi ritme visual yang selaras dengan gerak tari.
2	tekstur kapal layar	menciptakan kesan monumental dan tujuan perjalanan Malin.

Penari ditempatkan dalam barisan horizontal, mengikuti garis horizon laut pada video. Komposisi ini menciptakan keselarasan antara garis visual latar dan garis komposisi tubuh manusia, sehingga tercipta kesatuan spasial antara dunia digital dan dunia panggung. Poin-poin komposisi ruang menurut prinsip dramaturgi visual:

Tabel 7 Tekstur Warna

No	KOLOM 1	KOLOM 2
1	Garis horizontal kapal dan laut	memberi stabilitas, menunjukkan tahap perjalanan yang mantap..
2	Formasi penari yang simetris	menciptakan ritme visual yang terorganisir dan energik.
3	Ruang luas pada latar	menandai dunia yang lebih besar daripada kampung halaman Malin.

Komposisi ini mendukung gagasan Pavis (2016) bahwa desain visual harus membaca tubuh aktor sebagai elemen utama, sementara ruang digital menjadi perpanjangan dari narasinya.

Ritme visual merupakan prinsip penting yang dijelaskan Weis (2003). Dalam adegan ini, ritme muncul dari gerak kecil ombak pada video, gerakan ritmis para penari, tempo musik atau bunyi yang menyertai Ketiganya menciptakan kesatuan ritme dramaturgis yang menggambarkan perjalanan laut yang panjang namun penuh optimisme. Gelombang kecil dan gerakan kaki yang melompat-lompat juga mempertegas dinamika perjalanan tidak ekstrem, tetapi penuh energi dan determinasi.

Dengan demikian, ritme visual yang tercipta antara video dan gerak tubuh menjadi bahasa dramaturgi yang menunjukkan momentum transisi dalam kehidupan Malin—dari kampung menuju dunia baru.

Simpulan

Visual composite video dua dimensi dalam pertunjukan *Malin Nan Kondang* di Ryazan berperan penting sebagai medium kolaboratif yang memperluas batas estetika teater tradisional. Video digital menjadi elemen dramaturgi aktif yang menghubungkan simbol budaya lokal dengan ekspresi visual kontemporer.

Kolaborasi lintas disiplin antara desainer visual, sutradara, dan seniman panggung membuktikan bahwa integrasi teknologi tidak mengurangi nilai tradisi, melainkan memperkuatnya dalam konteks global. Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi artistik berbasis media digital dapat menjadi model pengembangan seni pertunjukan Indonesia di kancah internasional.

Penelitian lanjutan disarankan untuk menelaah persepsi penonton terhadap efek visual digital dalam pementasan lintas budaya dan dampaknya terhadap pemahaman nilai tradisi lokal.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi kepada ISI Padangpanjang, tim produksi *Malin Nan Kondang* yang telah berbagi data dan wawasan dalam proses penelitian ini.

Referensi

- Arnheim, R. (1954). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.
- Baugh, C. (2013). *Theatre, performance and technology: The development of scenography*. Palgrave Macmillan.
- Block, B. (2008). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV and digital media*. Focal Press.
- Carlson, M. (2004). *Performance: A Critical Introduction* (2nd ed.). Routledge.
- Carroll, N. (2002). *Aesthetics and the moving image*. Cambridge University Press.
- Dondis, D. A. (1973). *A primer of visual literacy*. MIT Press.
- Gillette, J. M. (2012). *Theatrical design and production*. McGraw-Hill.
- Monaco, J. (2009). *How to read a film: Movies, media, and beyond*. Oxford University Press.
- Mroz, M., & Zajac, M. (2016). *Digital scenography: Practices and perspectives in contemporary performance*. Routledge.
- Pavis, P. (2016). *The Routledge Dictionary of Performance and Contemporary Theatre*. Routledge.
- Suisno, S., Indrayuda, I., & Hasibuan, H. (2021). *Alih wahana dan estetika pertunjukan dalam transformasi kaba Minangkabau*. Universitas Negeri Padang Press.
- Wong, W. (1993). *Principles of form and design*. John Wiley & Sons.

Laporan Penelitian

[jurnal.isi.ac.id+2Online Journal of ISI+2](http://jurnal.isi.ac.id+2Online%20Journal%20of%20ISI+2).