



Prosiding Seminar Akademik

“Seni dan Media di Masa Pandemi Covid-19”

FSMR ISI Yogyakarta, 26-27 Oktober 2020

Editor:

Samuel Gandang Gunanto

Pitri Ermawati

Agustinus Dwi Nugroho

Penyelenggara:

Fakultas Seni Media Rekam

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

D.I. Yogyakarta

BP. ISI Yogyakarta

2020

Prosiding Seminar Akademik 2020
Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
ISBN : 978-602-6509-67-3

Prosiding Seminar Akademik
“Seni dan Media di Masa Pandemi Covid-19”

FSMR ISI Yogyakarta, 26-27 Oktober 2020

ISBN:
978-602-6509-67-3

Editor:
Samuel Gandang Gunanto
Pitri Ermawati
Agustinus Dwi Nugroho

Desain sampul:
Nuria Indah Kurnia Dewi

Layout halaman:
Oscar Samaratungga

Penyelenggara:
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
D.I. Yogyakarta

BP. ISI Yogyakarta
2020

Sambutan Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta

Assalamu'alaikum warohmatullohi wabarokatuh, Salam sejahtera, Om Swuastiastu, Salam Budaya.

Puji syukur marilah senantiasa kita panjatkan ke hadirat Alloh SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Seminar Virtual “Seni dan Media di Masa Pandemi Covid-19” dapat terselenggara dengan baik. Seminar akademik memang sudah menjadi acara tahunan FSMR ISI Yogyakarta, yang bertujuan meningkatkan kompetensi para dosen dalam mendiseminasikan pemikiran-pemikirannya, baik dalam pengkajian maupun penciptaan karya dalam lingkup seni media. Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan jaman, serta nilai strategis seminar akademik, maka muali tahun ini cakupan, target dan luaran acara seminar akademik FSMR ISI Yogyakarta diperluas agar lebih berdampak pada kinerja lembaga dan berdampak pada penulis/ pemakalah yang mengikuti seminar.

Acara Seminar Virtual “Seni dan Media di Masa Pandemi Covid-19” merupakan sebuah upaya inovasi yang dilakukan segenap sivitas akademika FSMR ISI Yogyakarta. Berkat itu, maka dalam pelaksanaan seminar akademik tahun ini, pemakalah dan peserta seminar tidak hanya sebatas peserta internal kampus, namun juga terbuka bagi dosen, peneliti, seniman, mahasiswa, praktisi seni, penggiat seni, dan pemerhati seni yang berkecimpung dalam dunia seni, budaya, media, dan humaniora secara nasional, bahkan internasional. Mereka semua diberi kesempatan untuk bergabung, mempresentasikan hasil kajian dan buah pikir serta ciptanya. Hal ini tak terlepas dari target kinerja yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, konsekwensi perkembangan situasi, dan budaya virtual yang semakin berkembang dewasa ini, sebagai antisipasi Pandemi Covid-19.

Tercatat, bahwa seminar kali ini terseleksi 25 penulis yang berasal dari FSMR ISI Yogyakarta, FSR ISI Yogyakarta, IAIN Kediri, ISI Surakarta, Ohio University, Universitas Gadjah Mada, Universitas Catur Insan Cendekia, Universitas Lampung, Universitas Ma Chung, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Universitas Sahid Surakarta, dan masyarakat umum. Hal ini tentu sangat menggembirakan, serta menunjukkan antusiasme masyarakat akademik pada acara ini. Seluruh makalah akan dimuat dalam prosiding dan makalah terpilih dipresentasikan tanggal 26 dan 27 Oktober 2020.

Ucapan selamat dan terima kasih disampaikan kepada para penulis/ pemakalah dalam seminar kali ini, semoga seminar ini dapat memberi manfaat yang signifikan bagi pengembangan kompetensi sebagai insan akademik, juga dapat menjadi kontribusi penting dalam ranah seni media. Tak lupa, rasa terima kasih kepada Dr. G.R. Lono Lastoro Simatupang, M.A. selaku *keynote speaker* , segenap panitia atas kerja keras dan inovasi yang telah dilakukan, serta kepada seluruh hadirin Seminar Virtual “Seni dan Media di Masa Pandemi Covid-19”.

Wassalamu'alaikum warohmatullohi wabarokatuh, Om Santi, Santi Santi Om, Salam Budaya

Dekan FSMR, ISI Yogyakarta
Dr. Irwandi, M.Sn.

Sambutan Ketua Panitia Seminar Akademik 2020 Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan kepada kita semua, sehingga buku Prosiding Seminar Virtual “Seni dan Media di Masa Pandemi Covid-19 “ dapat terwujud.

Buku prosiding tersebut memuat sejumlah artikel hasil penelitian dari berbagai kalangan, baik dosen mahasiswa maupun masyarakat umum baik dari dalam dan luar negeri. Hal tersebut menunjukkan antusias peserta tetap tinggi terhadap kegiatan ilmiah meskipun masih dalam masa pandemi Covid-19. Dari sejumlah artikel yang diterima telah dikumpulkan, diseleksi dan ditata oleh tim dalam kepanitiaan seminar virtual tersebut. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Bapak Dr. Irwandi, Msn yang telah memfasilitasi semua kegiatan seminar Virtual ini.
2. Bapak/Ibu segenap panitia seminar yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya demi suksesnya kegiatan ini.
3. Bapak/Ibu peserta yang telah menyumbangkan artikel hasil penelitiannya dalam kegiatan ini.

Semoga buku prosiding ini dapat memberi kemanfaatan bagi kita semua, untuk kepentingan pengembangan ilmu media pada umumnya dan media untuk berkesenian serta referensi bagi upaya pembangunan masyarakat, bangsa dan negara. Akhir kata mohon maaf jika ada hal-hal yang kurang berkenan. Saran dan kritik yang membangun tetap kami tunggu demi kesempurnaan buku prosiding ini.

Ketua Panitia

Rr.Ari Prasetyowati S.H., LL.M

Pengantar Redaksi

Ragam catatan sejarah mendokumentasikan fenomena pandemi COVID-19 di tahun 2020. Tak luput para praktisi pendidikan dan peneliti yang mencoba menanggapi secara kreatif. Inovasi dalam seni media, kebijakan, dan pengukuran menjadi sebuah perubahan yang memungkinkan seni media rekam menjadi sebuah “kebutuhan” yang tak terhindari.

Mekanisme penciptaan dengan menghadirkan kembali masa lalu dengan cara yang baru dilakukan tidak hanya sebagai sebuah langkah nostalgia, namun pengemasannya yang unik juga menjadi daya tarik tersendiri agar teknologi ini tak lekang oleh zaman. Kajian-kajian teori seni dan budaya juga melandasi ragam ketahanan seni dan budaya terhadap disrupsi yang terjadi. Inilah tantangan intelektual bagi para pemikir zaman agar menemukan sesuatu yang mampu tercatat bagi budaya baru yang tercipta akibat pandemi COVID-19.

Apakah fenomena ini hanya memicu perubahan temporer atau akan menjadi landasan munculnya kebudayaan baru yang disebut sebagai budaya neo populer? Hal ini hanya bisa kita amati jejaknya dalam penelitian-penelitian seni media rekam yang dipaparkan dalam seminar akademik ini. Rekaman catatan akademik di bidang seni media rekam ini akan menjadi salah satu catatan tertulis yang rekamannya juga didapatkan secara bebas di media sosial *streaming* YouTube. Derasnya banjir informasi melalui media ini di masa pandemi COVID-19 juga akan terakumulasi satu dengan yang lainnya menjadi sebuah bank data yang besar (*big data*) dan berguna bagi pembelajar-pembelajar baru dikemudian hari.

Editor

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.

Susunan Panitia Seminar Akademik 2020

Penasehat	: Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
Penanggung jawab	: Pamungkas Wahyu Setiyanto, M.Sn.
Ketua	: Rr. Ari Prasetyowati, S.H., LL.M.
Sekretaris	: M. Th. Susi Indarwati, S.I.Kom.
Bendahara	: Edi Supiyanto, S.Sos.
Koordinator Acara Seminar	: Adya Arsita, M.A
Staf Acara	: Sazkia Noor Anggraini, S.Sn., M.Sn. Aji Susanto Anom Purnomo, S.Sn., M.Sn. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
Sekretariat	: Semi Lestari, S.Sn. Purwanti, A.Md. Kathryn Widiyanti, S.Kom., M.Cs
Tim Kreatif	: Arif Sulistyono, M.Sn. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn.
Editor	: Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom, M.T. Pitri Ermawati, M.Sn. Agustinus Dwi Nugroho, S.Ikom., M.Sn.
Teknis	: Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. Yustinus Suryosutejo, S.T.
Publikasi & Dokumentasi	: Novan Jemmi Andrea, M.Sn. Nico Kurnia Jati, S.Kom., M.Sn.
Editor Ahli	: Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom, M.T. Kurniawan Adi Saputro, M.A., Ph.D Retno Mustikawati, MFA., Ph.D. Prof. Dr. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. Dr. Edial Rusli, M.Sn.

Daftar Isi

	Hal.
Sambutan Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta	iii
Sambutan Ketua Panitia Seminar Akademik 2020 Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta	iv
Pengantar Redaksi	v
Susunan Panitia Seminar Akademik 2020	vi
Daftar Isi	vii
Olah Artistik Sutradara Film pada Ranah Bioskop dan Festival Lucia Ratnaningdyah S	1
Kolaborasi Keluarga: Karya Seni <i>Video Mapping</i> di Tengah Pandemi Didit Prasetyo Nugroho	23
Pemanfaatan Fotografi Produk melalui <i>Smartphone</i> sebagai Penunjang dalam Peningkatan <i>E-marketing</i> di Masa Pandemi COVID 19 Ine Rachmawati	29
Pembuatan <i>Box Processing Unit</i> sebagai Pendukung <i>Portable Photography Studio</i> Berbasis Metode <i>Dry Plate</i> Muhammad Fajar Apriyanto	47
Foto Dokumenter Frans dan Alex Mendur dalam Kajian Estetika Arif Yulianto	59
Estetika Foto Jurnalistik “Studi Kasus Foto Jurnalistik <i>Associated Press</i> ” Novia Sisca Haryani	67
<i>Effeminacy</i> Musikus <i>Hair Metal</i> dalam Foto Potret Pitri Ermawati	85
Sebuah Deskripsi Awal tentang Wanita sebagai Objek dalam Karya Seni Fotografi Indonesia Arti Wulandari	103
Pengembangan Model Media Pembelajaran Daring Kampus Seni di Masa Tanggap Darurat Citra Dewi Utami	115
Penggunaan Idiom Musik Tradisi pada Karya Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta Maria Octavia Rosiana Dewi	127

Sistem Unggah Portofolio PMB Jalur Mandiri ISI Yogyakarta Tahun Akademik 2020/2021 dengan Pendekatan <i>Prototyping</i> Agnes Karina Pritha Atmani	147
Peran Media Sosial dalam Mengeksistensikan Karya Seni Musik di Masa pandemi Covid-19 Ahman Tosy Hartino dan Mohammad Mona Adha	159
Narasi Liris Fotografi Jurnalistik: Studi Kasus Proyek Fotografi “ <i>Still Lives</i> ” oleh <i>The New York Times</i> Aji Susanto Anom Purnomo, Novan Jemmi Andrea, dan Monica Revias Purwa Kusuma	169
Media Sosial Instagram dalam Medan Sosial Seni Rupa di Yogyakarta Nadiyah Tunnikmah	183
Fenomena <i>Virtual Photoshoot</i> di Masa Pandemi Virus Corona: Kajian <i>Challenge and Response</i> Kusrini dan Oscar Samaratungga	193
Peran Media Sosial dalam Memberikan Edukasi kepada Masyarakat di Masa Pandemi Covid-19 Dinarjati Eka Puspitasari	209
Analisis Karakter Tokoh Utama melalui <i>Mise-En-Scene</i> dalam Film Biopic Sultan Agung Deddy Setyawan	229

OLAH ARTISTIK SUTRADARA FILM PADA RANAH BIOSKOP DAN FESTIVAL

Lucia Ratnaningdyah Setyowati, GR Lono Lastoro Simatupang, & Budi Irawanto

Program Studi Film dan Televisi, ISI Yogyakarta, dan Prodi S3 Sekolah Pascasarjana Universitas
Gadjah Mada Yogyakarta
E-mail: luciferr@yahoo.com

ABSTRACT

Film Director Artistic Threatment In Theatre And Festival Field. Data showing that the film reaching more awards in festival is not the film with the top rating of spectator. This phenomenon is interesting to be researched in studying if the director is applying different threatment to his film for theatre and for send to festival. This textual research studying artistic threatment in two aspects, narrative that relate with story, and cinematic aspect that relate with filming technique. The result shows that the director threat a different artistic in the two fields. In the theatre field his narrative is more complex but served in more easily for spectator understanding. In festival field the narrative more simple with more complex cinematic threatment. The third data underlined that result, in combination field the threatment is more kompleks in narrative and cinematic but more easily for spectator understanding.. The result may be more optimally if this research continue to study the context in order to studying the reason of this director artistic threatment in the two fields.

Keywords: *film artistic, theatre, festival*

ABSTRAK

Data menunjukkan bahwa film yang meraih banyak penghargaan di festival bukanlah film yang laris di bioskop serta sebaliknya. Fenomena ini menarik untuk diteliti dengan mengkaji apakah sutradara menerapkan perlakuan artistik yang berbeda antara film yang ditujukan untuk ditayangkan di bioskop dan film yang dikirim ke festival. Penelitian tekstual ini mengkaji pengolahan artistik yang dilihat dari dua aspek yaitu aspek naratif yang berkaitan dengan cerita serta aspek sinematik yang berkaitan dengan teknik penyajian film. Hasil yang didapatkan memperlihatkan bahwa sutradara mengolah artistiknya secara berbeda pada kedua ranah tersebut. Di ranah bioskop naratifnya lebih kompleks namun disajikan dalam sinematik yang lebih mudah dipahami penonton, sementara di ranah festival, naratifnya lebih sederhana tetapi olahan sinematiknya lebih kompleks. Hasil ini dipertegas dengan hasil kontrol data di ranah gabungan yang memberikan naratif yang agak kompleks melalui sajian yang agak kompleks namun juga relatif mudah dipahami.

Hasil di atas akan lebih lengkap jika dilanjutkan dengan penelitian kontekstual untuk memberikan pemahaman mengapa pengolahan artistik demikian yang diterapkan oleh sutradara pada kedua ranah tersebut.

Kata kunci: Artistik film, Bioskop, Festival

PENDAHULUAN

Menonton film kini bukan lagi aktivitas yang asing bagi banyak orang di Indonesia, Ini terlihat dari data yang menunjukkan film Indonesia kini telah meraih jauh lebih banyak penonton dibanding tahun-tahun terdahulu. Sebagai contoh data dari website film Indonesia mencatat bahwa film *Warkop DKI Reborn : Jangkrik Bos Part 2* (2016) telah meraih 6.858.616 penonton. (www.filmindonesia.or.id). Sementara data penonton terbanyak yang diraih film Indonesia 30 tahun sebelumnya yaitu *Ari Hanggara* (1986) adalah 382,708 penonton. Hampir 20 tahun kemudian film *Get Married* meraih penonton terbanyak dengan jumlah 1.389.454. Bisa dikatakan bahwa jumlah penonton film Indonesia di bioskop makin meningkat. Data di situs film Indonesia tersebut juga menghasilkan kesimpulan bahwa sampai dengan tahun 1994 jumlah penonton film di Indonesia belum ada yang mencapai 1 juta. Data tahun paling awal yang bisa terlacak untuk jumlah penonton diatas satu juta adalah di tahun 2002 yang diraih oleh film *Ada Apa Dengan Cinta* yang diperkirakan mencapai 2.700.000 penonton.

Disamping itu, film Indonesia juga mulai banyak meraih penghargaan di festival baik di dalam maupun di luar

negeri. Tercatat di data website film Indonesia, bahwa di tahun 1970 film *Bernafas Dalam Lumpur* telah meraih penghargaan di *Asian Film Festival* untuk kategori musik terbaik dan tahun 1971 film *Pengantin Remaja* telah menjadi Film Terbaik di *Asian Film Festival*. Pada tahun 1986 Film *Ibunda* meraih 9 penghargaan di FFI, Film *Ada Apa dengan Cinta* meraih 7 Piala di Festival Film Bandung tahun 2002 dan 4 piala di FFI 2004. Film *Turah* meraih 2 kemenangan di Tahun 2016 dari Festival Film Internasional Singapura dan JAFF, serta di tahun berikutnya meraih 1 piala dari Festival Film Vietnam dan 3 Piala dari Festival Film Tempo. (www.flmindonesia.or.id, n.d.)

Namun merupakan fenomena menarik bahwa data film yang meraih banyak penghargaan di festival tidak serta merta merupakan juga data film yang meraih jumlah penonton terbanyak. Film *Ari Hanggara* yang meraih penonton terbanyak di tahun 1986 hanya memiliki 2 piala dari FFI, jauh dari perolehan piala film *Ibunda* di tahun yang sama. Demikian juga di tahun 2007 *Get Married* sebagaimana ditulis di atas meraih penonton terbanyak hanya mampu membawa pulang 4 piala festival , 1 dari IMA dan 3 dari FFI. Perolehan itu jauh

dari yang diraih film *Nagabonar 2* (2007) yang memborong 9 piala dari IMA, FFI dan JIFFest). Dan bahkan film yang tercatat sampai dengan tahun 2017 meraih jumlah penonton tertinggi dalam sejarah yaitu *Warkop DKI Reborn : Jangkrik Bos Part 2* (2017) sama sekali tidak mendapatkan penghargaan di festival.

Dari pemaparan di atas bisa diartikan bahwa penonton Indonesia tidak terlalu terpengaruh dengan perolehan penghargaan di festival. Fenomena ini menjadi menarik, bahwa film yang laris tidak identik dengan film yang menang di festival, demikian juga sebaliknya.

Penelitian ini bertujuan mengkaji apakah sutradara sebagai pembuat film telah melakukan perbedaan dalam mengolah unsur artistik filmnya, Dalam hal ini artistik film dilihat dari 2 aspek yaitu aspek naratif dan aspek sinematik, sebagaimana dirujuk oleh David Bordwell dan Kristin Thompson. Kedua aspek tersebutlah yang menjadi *form* dari film.(Bordwell, 2008) yang juga diindikasikan oleh Gianetti.(Giannetti, 1993) Karenanya penelitian ini merupakan penelitian tekstual yang menempatkan form film sebagai teks yang dikaji dengan menggunakan analisis kualitatif.

Dari simpulan yang dibuahkan oleh

penelitian ini diharapkan bisa dipelajari bagaimana karakter perlakuan atau pengolahan artistik terhadap film yang laris di bioskop dan film yang menang di festival, sehingga sutradara di masa depan juga bisa belajar dari hasil ini untuk disesuaikan dengan tujuannya membuat film, pun jika ingin menaklukkan kedua ranah film tersebut, laris bioskop serta menang di festival. Karena Sutradara seperti juga dinyatakan Santoso perlu bernegosiasi dengan ide serta elemen-elemen lain yang mendukungnya.(Santoso, 2017)

METODE PENELITIAN

Sebagaimana disebutkan di atas metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kajian tekstual dengan analisis data kualitatif. Objek kajiannya 1 film yang palis laris di bioskop atau paling banyak ditonton (minimal 2 juta penonton),, 1 film yang paling banyak meraih penghargaan di festival (minimal 5 kemenangan tidak termasuk unggulan atau nominasi), serta 1 film yang laris di bioskop sekaligus menang di festival. Ketiganya merupakan film dari sutradara yang sama. Maka sebelumnya dipilihlah 1 sutradara yang mempunyai film dengan persyaratan di atas. Setelah disaring data sutradara-sutaradara yang ada maka

muncullah nama sutradara Riri Riza.

Objek film diambilkan dari Film Riri Riza dalam kurun waktu 10 tahun terakhir (2008-2018), maka didapatkan film *Laskar Pelangi* (2008) sebagai film bioskop karena merupakan film Riri Riza yang paling laris di Bioskop dengan jumlah penonton 4.606.785. Film *Athirah* (2016) yang meraih 7 kemenangan di festival menjadi objek film festival. Sebagai pengontrol digunakan 1 film yang merupakan perpaduan, selain laris di bioskop juga menang di festival, yaitu *Ada Apa Dengan Cinta 2* (2016) yang ditonton oleh 3.665.509 dan meraih 5 penghargaan di festival.

Dari ketiga film tersebut kemudian dikaji data naratifnya yang meliputi ;

- a. Plot
- b. Premis
- c. Karakter
- d. Konflik

Setelah itu dilanjutkan dengan mengkaji data sinematikny yang meliputi :

- a. Sinematografi
- b. Editing
- c. Suara
- d. Setting

Dimana keempat hal yang diperhatikan dari data sinematik ini adalah bagaimana caranya menyajikan unsur-unsur naratifnya sebagaimana yang dirujuk

oleh Bordwell dan Thompson bahwa sinematik merupakan *style* film yang menyajikan naratifnya.(Bordwell, 2008) juga dikatakan oleh Andri Majar(Maijar, 2018)

Kemudian ketiga set data artistik dari ketiga film tersebut akan diperbandingkan untuk melihat karakter masing-masing, serta kemungkinan persamaan serta perbedaannya.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini akan dibagi dalam dua kajian utama, yaitu pembahasan aspek Naratif dan pembahasan aspek Sinematik sebagaimana di-sistematikakan dalam Metode Penelitian.

Aspek Naratif

Film Bioskop

Film bioskop dalam hal ini adalah film yang laris di bioskop yaitu film karya Riri Riza *Laskar Pelangi* (2008). Di dalamnya bisa kita tarik ringkasan data sebagai berikut :

A. Plot

Terdapat 4 *story (fabula)* yang tidak ditampilkan dalam plot (*syuzhet*) film. Penonton memahami keempat *story* tersebut melalui dialog dan dipermudah dengan narasi dari karakter Ikal dewasa.

Salah satu *story* itu adalah peristiwa SD Muhammadiyah Gantong menerima surat dari Dinas bahwa sekolah diijinkan berlangsung hanya jika bisa mengumpulkan 10 murid. Peristiwa itu tidak ditampilkan dalam film, tetapi bisa diketahui dari dialog Pak Harfan kepada orang tua murid dan Bu Muslimah serta narasi Ikal yang mengenang masa awal sekolahnya. Alur dalam plot film ini juga merupakan alur mundur semu, yang bisa dipahami selain dari Narasi juga dari perbedaan karakter yang telah menjadi dewasa (Ikal dan Lintang). Dikatakan semu karena di akhir film alur dilanjutkan dengan sedikit alur maju, yaitu setelah Ikal yang sedang mengenang masa kecilnya dalam perjalanannya mengunjungi kampung halaman bertemu Lintang dewasa dan mereka saling bercerita, hingga dilanjutkan sampai *ending* saat Lintang menerima kartu pos Ikal yang telah sampai di Perancis. Kekompleksan plot terwujud dalam multiplotnya, dengan Plot Kelompok Laskar Pelangi sebagai Plot Utama dan Plot Ikal serta Plot Lintang sebagai Plot Samping.

B. Premis

Premis yang diusung film ini bisa dirumuskan sebagai berikut. “Kekuatan karakter menjadi daya tahan pada

perjuangan hidup”. Sebagaimana dijelaskan oleh Egri, premis tersebut memuat unsur protagonis.(Egri, 1960) dalam hal ini siapa yang memiliki karakter kuat, jawabnya adalah Kelompok Laskar Pelangi, karena merekalah yang tidak mudah jatuh saat kesulitan-kesulitan hidup terjadi. Kuatnya karakter mereka tergambar dalam ketidakmudahan mengeluh dengan minimnya fasilitas pendidikan dari pihak sekolah, seperti tidak ada kalkulator untuk belajar berhitung, kapur harus berhutang ke toko, maupun fasilitas dari pihak keluarga seperti tidak dipunyainya sepatu dan baju yang layak untuk sekolah. Namun mereka tetap semangat sekolah walau rumah jauh, kehujanan, dan bahkan dihalangi buaya dalam perjalanan ke sekolah. Alih-alih mengeluh, mereka malah saling mendukung dalam belajar, yang pintar mengajari temannya., serta saling menghibur pada yang sedang susah. Selain karakter protagonis, menurut Egri, premis juga memuat konflik, yang bisa dikeluarkan dari pertanyaan : kesulitan apa yang dihadapi karakter. Dalam hal ini bisa dijawab sekolah nyaris tidak diselenggarakan, sekolah juga tidak diakui eksistensinya oleh masyarakat dan dinas pendidikan, tidak diijinkan menyelenggarakan ujian sendiri salah

satunya. Maka ini adalah konflik tentang hidup, Apakah mereka mampu bertahan atau jatuh ditenggelamkan oleh konflik itu selanjutnya adalah pertanyaan yang bisa dijawab oleh *ending* cerita yang menurut Egri juga diindikasikan dalam Premis, bahwa ada daya tahan itu artinya karakter mampu bertahan. Perlahan tapi pasti, anak-anak dan gurunya berhasil meraih prestasi, juara karnaval, dan puncaknya juara lomba cerdas cermat, bahkan mengalahkan SD PN Timah yang penuh dengan fasilitas mewah. Berhasilnya Ikal sampai di Perancis seperti yang dicita-citakannya serta berhasilnya Lintang mendidik anaknya menjadi anak pintar di sekolah, menjadi *happy ending* tertutup dari cerita ini.

C. Karakter

Dari uraian premis di atas maka terjelaskan bahwa karakter protagonis dalam film ini adalah Kelompok Laskar Pelangi, sekelompok anak-anak sekolah dasar bersama Bu Mus dan pak Harfan guru mereka yang berjuang mempertahankan eksistensi sekolah dan hak belajar mereka.

D. Konflik

Dari premis pula kita tahu bahwa konflik utama kisah ini adalah perjuangan

hidup. Para protagonis berkonflik dengan tantangan kehidupan. Jenis konflik ini disebut *societal conflict* (Seger, 1987), Protagonisnya harus menghadapi kemiskinan yang mengakar, tekanan perbedaan status sosial, krisis eksistensi dan ancaman tidak teraksesnya pendidikan. Masyarakat bahkan menganggap mereka tidak perlu sekolah karena nanti juga hanya akan menjadi kuli. Setiap kali anak-anak itu harus menyaksikan betapa berbedanya mereka dengan anak-anak SD PN Timah, dan bahkan suatu saat harus bersanding dalam ujian bersama yang tentu saja bisa menjatuhkan mental mereka karena minder. Krisis eksistensi sudah terjadi sejak awal saat sekolah nyaris ditiadakan dan bahkan masih berlanjut saat juri cerdas cermat tidak meragukan kemampuan Lintang. Konflik yang satu persatu mereka taklukan dengan semangat kebersamaan dan cita-cita tinggi yang tertanam sebagai kekuatan karakter mereka.

Demikian untuk aspek naratif dari kategori film bioskop. Berikutnya akan dibahas aspek Naratif dari film yang mendapat banyak penghargaan di festival, yang selanjutnya disebut sebagai film festival.

Film Festival

Film *Athirah* (2016) menjadi film

Riri Riza yang dikaji pada kategori ini. aspek naratif dari film ini bisa dikaji sebagai berikut:

A. Plot

Film Athirah memiliki 7 *Story/fabula* yang tidak digambarkan dalam *Plot/syuzhet*. Penonton memahami adanya peristiwa tersebut hanya dari menghubungkan gejala visual dibantu *clue* dialog yang sering tidak secara langsung menyatakan peristiwa, atau dengan kata lain dengan logika visual. Misal tidak ada adegan bahwa Athirah meninggalkan 3 anaknya di Bone sewaktu merantau ke Makasar dengan Puang Aji, suaminya. Penonton memahami adanya *story* ini melalui dialog sekilas Athirah kepada Rusdi, sopirnya, di Scene 3, yang memintanya jika tidak ada halangan agar membawa anak-anak dan sepupunya ke Makasar. Juga tidak pernah ada plot anak-anak dibawa Rusdi ke Makasar, tetapi ketika di Scene 8 kemudian terdapat 3 bocah di meja makan Athirah, penonton diharapkan mengingat dialog Athirah kepada Rusdi sehingga memahami bahwa itu anak-anak Athirah yang telah dibawa Rusdi ke Makasar dengan cara menghubungkan logika cerita. Tidak ada narasi yang menuntun penonton. Banyak peristiwa lain yang berjalan serupa itu di

film ini.

B. Premis

Premis yang dapat ditarik dari film ini adalah “Pasrah namun tidak menyerah akan menjadi kekuatan untuk menghadapi tantangan kehidupan (perkawinan) yang sulit sekalipun” Dari sini Kita menjadi bisa menentukan bahwa protagonisnya dalam film ini adalah dia yang ditunjuk premis sebagai yang pasrah namun tidak menyerah. Itu adalah Athirah, karena dia yang akhirnya harus pasrah berbagi suami dengan wanita lain, namun dia tidak menyerah pada nasib dan hanya menangisi hidupnya, namun dia berjuang untuk bisa berdaya secara ekonomi. Terinspirasi oleh hiburan dan dukungan ibunya, Athirah pun berdagang sarung. Kemudian pertanyaan yang bisa dikeluarkan untuk mengindikasikan konflik dari premis ini menurut pola Egri adalah, apa yang menimpa atau harus dihadapi protagonis, jawabnya adalah tantangan kehidupan yang sulit. Bagaimana tidak sulit jika itu adalah perselingkuhan dalam perkawinan yang disangka baik-baik saja dan tidak pernah dinyatakan secara terbuka oleh suaminya sehingga dia harus mendengar rumor itu dan kemudian mendesak sopirnya untuk jujur. Betapa sakitnya ketika dia mendengar kebenaran dari mulut

Rusdi bahwa tepat di malam itu juga resepsi pernikahan suami berlangsung. Dari suami dia hanya mendapat info akan melakukan perjalanan bisnis, sementara pula dia sedang hamil anak keempat. Pasti sangat sulit, tapi dia tak bisa bersedih lama karena harus menjaga perasaan anak-anaknya. Lalu pertanyaan yang bisa ditujukan untuk menarik *ending*-nya dari Premis tersebut adalah, bagaimana akhirnya si protagonis, apakah dia kalah/lemah atautkah menang/kuat menghadapi konflik itu. Premis menyatakan adanya “kekuatan” maka bisa diartikan bahwa protagonis pada akhirnya kuat menghadapi tantangan hidupnya. Walaupun *ending*-nya berakhir dengan terbuka, tetapi adanya alat tenun dan kain-kain sarung yang dijemur disekitar Athirah yang memandang diam ke depan, mengisyaratkan usahanya tetap berjalan, dia bisa bertahan melalui krisisnya serta bersiap menghadapi masa depannya. Sebuah *ending* terbuka yang kontemplatif.

C. Karakter

Dari uraian di atas maka jelaslah siapa protagonis itu, yaitu Athirah, seorang wanita, istri dan ibu yang sedang mempertahankan perkawinannya.

D. Konflik

Uraian Premis telah menegaskan konflik dalam film ini adalah tentang tantangan hidup yang sulit yakni kehidupan perkawinan. Dan karena kehidupan perkawinan itu diwakili oleh sosok Puang Aji, suami Athirah, maka konflik dalam narasi ini lebih banyak terwujud sebagai konflik antara Athirah dan Puang Aji, baik tervisualkan nyata maupun dalam diri Athirah, saja., maka jenis, konfliknya bisa digolongkan ke dalam *relational conflict*. (Seger, 1987)

Film Bioskop dan Festival

Film *Ada Apa Dengan Cinta 2* (20016) menjadi wakil dari film yang laris di bioskop sekaligus memperoleh banyak piala di festival. Berikut adalah kajian naratifnya.

A. Plot

Terdapat 14 *fabula/story* yang tidak terdapat dalam *syuzhet/plot* dalam film *AADC 2* (2016). Peristiwa-peristiwa tersebut diharapkan dipahami penonton melalui dialog dan logika cerita, serta konteks dalam kaitannya dengan sekuel sebelumnya *AADC* (2002). Misal Peristiwa meninggalnya Alya, sahabat baik Cinta (karakter yang ada di *AADC* tapi tidak ada dalam *AADC 2*) yang tidak diadegankan bisa dipahami penonton selain dari konteks siapa Alya bagi Cinta

juga dari adegan Cinta dan para sahabat ziarah ke makam Alya, serta dari dialog Cinta terhadap Rangga. Tidak ada narasi dalam film ini.

B. Premis

“Memaafkan dan jujur pada diri sendiri akan maembuat lebih jernih memandang persoalan dan mengambil keputusan yang tepat” merupakan premis yang bisa ditarik dari film ini. Untuk bisa menerima Rangga kembali, Cinta perlu memaafkan Rangga, memberinya kesempatan menjelaskan sehingga akhirnya Cinta memahami alasan Rangga memutuskan cintanya dulu dan pada akhirnya Cinta mampu jujur pada dirinya bahwa dia masih mencintai Rangga serta memutuskan kembali padanya daripada menikah dengan Trian.

Bagaimana Cinta memaafkan Rangga terlihat dari adegan dia akhirnya mau bertemu, dan mau diantar Rangga cari taksi meskipun sebelumnya dia menampar Rangga. Selain itu juga dari dialog Cinta pada Rangga ketika membahas Ibu Rangga. Cinta mengatakan bahwa kalau Cinta bisa memaafkan Rangga, berarti Rangga mestinya juga bisa memaafkan ibunya. Dari sini tegas bahwa Cinta telah memaafkan Rangga. Konteks dari sekuel sebelumnya dikisahkan Ibu Rangga telah

meninggalkan Rangga dan ayahnya. Dan itu yang membuat hubungan mereka terputus, sebelum di sekuel ini adik tiri Rangga mengharapkan Rangga menemui ibunya yang merindukannya. Dan setelah Cinta memaafkan terbukalah kesempatan mereka berdua untuk berdialog, Cinta mulai lebih jernih memandang persoalan walau sempat galau karena dia sudah bertunangan dan segera menikah dengan Trian. Maka di bagian klimaks dari film ini ketika Rangga meminta Cinta jujur untuk memilih bersatu lagi dengannya dan Cinta menolak, itu sebenarnya adalah saat Cinta tidak jujur pada dirinya sendiri. Dan dibantu ketegasan Trian yang meminta Cinta bercerita jujur, akhirnya lahirlah keputusan Cinta untuk memilih kembali pada Rangga. Menilik uraian di atas jelaslah bahwa protagonis yang dibahas dalam premis ini adalah Cinta. Mengapa bukan Rangga karena dialah yang paling dilihat dalam pergulatannya untuk memaafkan, jujur pada diri sendiri dan membuat keputusan yang tepat. Rangga memang hampir mirip Cinta langkahnya namun pergulatan Cintalah yang lebih di-*expose* dalam film ini, dan bukan keputusan Rangga yang menjadi *turning point* dari konflik menuju ke arah *ending*, melainkan keputusan Cinta. Keputusan Cinta itu pula yang membawa film ini pada

closed happy ending.

C. Karakter

Karakter protagonis dari narasi ini seperti digambarkan di atas adalah Cinta, seorang wanita dewasa yang mandiri dan siap menikah.

D. Konflik

Pertentangan Cinta dan Rangga mengenai apakah mereka harus kembali saling mencintai ataukah harus melupakan satu sama lain menjadikan konflik bertema kehidupan asmara ini masuk dalam kategori *relational conflict*.

Demikianlah kajian naratif atas ketiga kategori film. Berikutnya adalah analisis sinematik yang dilakukan pada ketiga film di atas.

Aspek Sinematik

Film Bioskop

Data sinematik film *Laskar Pelangi (2008)* akan dilihat dari kajian empat unsur yaitu Sinematografi, editing, suara, setting sebagai *style* atau teknik untuk menyajikan 4 unsur naratif di atas.

A. Plot

Dalam hal ini difokuskan pada bagaimana *fabula/story* dipahami penonton

:

1. Sinematografi

Menyajikan adegan yang bisa digunakan penonton untuk menghubungkan logika visual ketika dibantu dengan dialog. Misal *story* sekolah menerima surat ultimatum syarat minimal 10 murid dari dinas diindikasikan melalui visual Pak Harfan memegang lipatan kertas yang diperlihatkan pada Bu Mus dibantu dialog sinkron yang menjelaskan mereka tidak bisa mengabaikan surat itu dan terus dipegang pak Harfan saat menjelaskan kepada orang tua murid. Demikian pula pada *story* Ikal telah sampai di Perancis yang tidak pernah disajikan dalam plot namun diindikasikan terjadi melalui adegan *close up* kartu pos bergambar menara Eiffel dengan tulisan Paris yang dibawa tukang Pos kemudian diterima dan diberikan oleh putri Lintang kepada ayahnya dengan dibantu dialog Lintang, lalu diakhiri *zoom in* pada kartu pos itu yang diselipkan di atas piagam cerdas cermat Lintang. Adegan ini dibantu logika cerita dari adegan sebelumnya ketika Ikal bercerita pada Lintang dia akan ke Sorbonne, Perancis. lalu disambung visual *close up* sebuah pesawat *take off*.

2. Editing

Editing berperan menyajikan sambungan gambar yang membantu

membentuk logika cerita seperti indikasi *story* Ikal telah sampai di Perancis di atas, setelah Ikal bercerita akan ke Perancis disambung dengan gambar pesawat *take off* lalu disambung gambar tukang pos dengan *close up* kartu pos bergambar menara Eifel dengan tulisan Paris. Tidak ada adegan Ikal naik pesawat itu atau informasi pesawat menuju Perancis., tetapi penyambungan gambar-gambar itu mengindikasikan demikian.

Selain itu editing juga berperan besar melakukan pemadatan waktu, melompat ke peristiwa 5 tahun kemudian misalnya. Pada adegan Harun berlari di rerumputan menuju sekolah dan menjadi pahlawan yang menggenapi 10 murid di hari pertama kelas 1, gambar disambung dengan gambar Bu Mus tersenyum lebar, lalu disambung lagi dengan visual yang sama kaki-kaki Harun berlari di rerumputan namun disambung dengan gambar teman-temannya yang telah menjadi lebih dewasa, ditambah caption tulisan “5 tahun kemudian” serta dukungan narasi telah mengesahkan *story* bahwa sekolah terselamatkan dan bertahan hingga 5 tahun kemudian saat Ikal dan kawan-kawannya sudah kelas 5.

3. Suara

Dalam film *Laskar Pelangi*(2008) audio atau suara sangat berperan

menyajikan *story* yang tidak dimuat dalam plot. Sejak *opening* film, narasi yang merupakan *voice over* Ikal, telah mewarnai dan menjelaskan beberapa hal. *Story* adanya surat persyaratan 10 murid baru dari Dinas, sudah diinformasikan sejak awal oleh narasi Ikal bahwa angka 10 merupakan angka keramat, setelah sebelumnya ada *voice over* dialog Ibu Ikal yang berharap terkumpul 10 murid agar Ikal anaknya bisa sekolah dan kemudian dikuatkan dengan dialog Pak Harvan kepada Bu Mus dan orang tua murid.

Narasi juga sangat membantu menjelaskan dan memberi impresi pada rangkaian adegan-adegan mengharukan tentang Lintang yang tidak dapat lagi melanjutkan sekolah. Antara lain menjelaskan berapa lama Bu Mus dan teman-teman Lintang menunggu, siapa lelaki yang memberikan surat ke Bu Mus, dan apa isi surat Lintang serta mengapa dia tidak bisa lanjut sekolah.

4. Setting

Tugas setting pada plot film ini dimudahkan oleh adanya caption atau subtitle pada beberapa awal adegan, yang menunjukkan tempat maupun waktu.

B. Premis

1. Sinematografi

Menyajikan premis dengan visual

yang relatif mudah dimaknai karena dibantu oleh narasi.

2. Editing

Editing sangat membantu premis dengan menyusun kontras-kontras adegan. Saat anak-anak mengucapkan sila-sila Pancasila yang memuat kemanusiaan dan keadilan misalnya, *editing* menyajikan *montage shots* dari visual-visual yang justru bertentangan dengan nilai-nilai itu, kemiskinan dan ketidakadilan.

3. Suara,

Dialog banyak menyajikan kekuatan karakter yang dibentuk melalui misi sekolah serta norma yang ada.

4. Setting

Setting yang menggambarkan bangunan fisik sekolah yang nyaris roboh dan bocor namun ditopang dengan kayu, ditutup dengan poster Rhoma menunjukkan daya tahan SD Gantong dan penghuninya. Setting saat liburan menunjukkan bagaimana anak-anak itu berjuang, bukannya bermain pada saat liburan tapi malah bekerja di sektor-sektor pekerjaan orang dewasa.

C. Karakter

1. Sinematografi

Kamera mendukung visualisasi para protagonis dalam film ini dengan baik, misal untuk tokoh Lintang yang datang

pertama ke pendaftaran sekolah, mewakili pandangan mata Bu Mus, gerakan kamera *tilt up* pada Lintang yang dekil namun kuat dan tegar. *Tilt up* berakhir pada wajah Lintang yang memandangi Bu Mus, bukan Lintang yang tertunduk malu.

2. Editing

Editing memberikan *montage gambar* yang menggambarkan aktivitas karakter - karakter utama, diiringi ilustrasi lagu. Editing juga memberikan *montage shot* yang memperlihatkan kegigihan upaya mereka mempersiapkan Lomba cerdas cermat. Diantara *voice over* dialog Bu Mus memberi latihan soal, gambar berbagai aktivitas divisualkan, menunjukkan mereka berupaya keras, tidak sekedar instan meraih kesuksesan.

3. Suara

Voice over narasi sangat membantu memberi tekanan impresi pada pengenalan karakter, seperti pengantar pada tokoh Lintang serta pada tokoh Harun.

4. Setting

Setting rumah memberi sentuhan pada karakter utama, Bu Mus yang masih tinggal bersama ibunya dengan pekerjaan samping sebagai penjahit, Ikal berasal dari keluarga karyawan sederhana, dan Lintang yang tinggal di gubug reyot di tepi pantai.

D. Konflik

1. Sinematografi

Dibantu oleh narasi sinematografi sangat mendukung visualisasi konflik utama pada beberapa adegan seperti visualisasi Lintang dengan hambatan buayanya, visualisasi kesedihan, kelengangan dan nyaris terlantarnya anak-anak setelah pak Harfan meninggal. Juga kelengangan dan kesedihan setelah ayah Lintang tak pernah pulang dari berlayar. *Frame* wajah Lintang di potongan cermin yang menempel di dinding tepat dibawah piagam kejuaraan Cerdas cermat sangat mewakili perasaan Lintang.

2. Editing

Cut to cut editing dengan pergantian gambar antara buaya, posisi Lintang yang berganti-ganti, serta ekspresi teman-teman dan guru di sekolah serta Pak Zul yang berpindah-pindah posisi menggambarkan konflik betapa buaya sangat lama mengganggu kali ini. Dan ini diperjelas dengan jawaban Lintang kepada Ikal kemudian.

3. Suara

Suara sangat mendominasi info tentang konflik, baik dalam dialog maupun narasi. Ilustrasi lagu juga menyampaikan info seperti lirik “janganlah berhenti” di akhir lagu “Hujan” saat aktivitas libutran yang sebenarnya penuh perjuangan namun

sangat dinikmati anak-anak.

4. Setting

Setting lebih banyak mendukung dalam menunjukkan kekontrasan dalam konflik, misal papan tulisan larangan masuk di kompleks timah menunjukkan ketatnya strata. Juga pagar kawat di lapangan tempat anak-anak PN Timah memisahkan Flo (anak PN Timah) saat bercakap-cakap dengan Mahar dan beberapa kawannya sebelum diusir satpam.

Film Festival

A. Plot

1. Sinematografi

Plot Suami Athirah terlambat pulang, tidak digambarkan dalam adegan dengan informasi audio yang denotatif, melainkan dalam visualisasi tanpa dialog. Shot mug dan pring tengkurap, *panning* ke *Medium shot* Athirah memandangi Mug & piring ayah, lalu Ucu menengok ke arah pintu ruang tamu, seolah berharap ada yang datang, semua berwajah tegang, lalu disambung lagi *close up* mug dan piring yang masih tengkurap. Ayah tak hadir di meja makan.

2. Editing

Story Athirah berupaya memberi jampi-jampi pada minuman ayah tidak pernah terungkap dengan info audio. Penonton diharap paham dari rangkaian

editing, Athirah duduk mengantre di ruang yang terdapat sesajinya. Sepulangnya Athirah sibuk menyiapkan sesuatu dengan pandangan curiga dari Ucu, anak lelakinya. Lalu saat makan malam Athirah menyuruh Aisyah istirahat biar dia saja yang membuatkan minum suaminya kemudian akan memasukkan buntalan kecil yang tadi disiapkan, tapi Ira mengagetkannya, buntalan jatuh. Lalu disambung adegan di ruang makan, Puang Aji hendak meminum tehnya, pandangan Athirah mengawasinya sedikit resah. Adegan diakhiri dengan *close up* buntalan yang masih tergeletak di lantai dapur. Penonton diharap memaknai bahwa buntalan jampi tidak jadi dimasukkan dalam minuman ayah.

3. Suara

Audio film ini tidak padat dan tidak memberi info secara langsung, melainkan dari *clue* diaog dan logika visual penonton diharap memahami plot. Seperti pada *Story* perkawinan kedua Puang Aji, tidak ada plot yang menyajikan dan hanya dialog tak langsung berupa pertanyaan Athirah pada Rusdi yang seperti menginterogasi, “kapan pesta?” dan Rusdi menjawab dengan berat, “malam ini Mak, di Jakarta”. Lalu Athirah terlihat syok dan hendak menangis. Tidak pernah disebutkan siapa yang sedang dibicarakan, dan pesta apa itu, tapi dengan logika visual diharapkan

penonton tahu itu pembicaraan tentang isu pernikahan kedua bapak Ucu, suami Athirah. Dialog tersebut berfungsi menggabungkan rangkaian visual yang ada dan memberi *story* Puang Aji menikah lagi, pada Plot yang ada.

4. Setting

Setting tempat banyak dibantu dengan *caption/subtitle*. Juga *establish shot* yang mengawali identitas beberapa lokasi. Seperti Rumah Athirah di Makasar dan rumah di Bone yang hampir selalu diawali dengan adegan pesawahan.

B. Premis

1. Sinematografi

Kepasrahan Athirah digambarkan dalam helaan nafasnya setiap kali tantangan hidup dihadapkan padanya. Saat mulai mencurigai suami, bahkan saat mendengar kabar pernikahan, dalam syoknya dia tidak meledak-ledak, hampir terisak lalu menghela nafas dan bahkan segera diakhiri ketika melihat Ucu berdiri menyaksikan. Setelah sempat mengusir suami malamnya, esoknya dia berusaha tetap menjawab manis anak-anaknya yang berpamitan sekolah. Dan saat makan malam dia berusaha tetap tenang melayani suami meski anak-anak sudah saling pandang. Ketidakmenyerahan divisualkan dengan kegigihan Athirah berdagang sarung dan

tiap kali kotak perhiasan diperlihatkan isinya ditambah.

2. Editing

Editing bersama sinematografi mengelola premis ketidakmenyerahan Athirah pada cobaan hidupnya dengan *montage shot*. Mulai dia berjualan sarung, setelah batal memberi jampi-jampi dan lebih giat lagi setelah suami lebih memilih datang *kondangan* dengan istri mudanya. *Montage shot* silih berganti antara Athirah pesan sarung ke pengrajin, sibuk menjual ke pelanggan dan shot kotak perhiasan dibuka serta ditambah isinya. Tak ada dialog berarti selama itu.

3. Suara

Walaupun minimal tetapi ada juga sumbangan unsur suara dalam premis, seperti setelah ibu Athirah memberikan perhiasannya untuk Athirah, terdengar *voice over* lirik Athirah, “saya mau coba berdagang sarung Mak,” diiringi *dissolve to shot* sarung-sarung yang dijemur lalu wajah Athirah muncul diantara sarung, mewujudkan niat Athirah untuk berdaya.

4. Setting

Setting tempat Bone - Makasar yang silih berganti menunjukkan kegigihan Athirah dengan usaha dagangannya.

C. Karakter

1. Sinematografi

Sebagai protagonis Athirah merupakan yang paling sering muncul pada shot dan sering mendapat shot *close up* maupun *medium*. Sering juga terdapat scene yang isinya hanya Athirah. Wajahnya muncul di *scene* paling awal dan paling akhir.

2. Editing

Dalam menggambarkan karakter protagonis *editing* memberikan tanda-tanda benda yang penting dalam peristiwa dengan berada satu frame dengan wajah/ekspresi Athirah atau mendekatkannya dengan shot pandangan Athirah. Seperti sosok wanita yang turun dari mobil di depan Kantor Puang Aji disambung dengan shot Athirah mengawasi dari becaknya yang melintas. Shot wajah Athirah yang agak tertegun diikuti dgn shot bungkusan terbuka 2 kaleng minyak rambut di meja kantor Puang Aji dgn latar tangan Athirah menyentuhnya dan setelah diselengi ekspresi cuek Puang Aji, kembali ke *Close up* Athirah dengan ekspresi penuh tanya dalam hati., tanpa dialog.

3. Suara

Tampilan shot wajah Athirah dalam berbagai ekspresi sering hening tanpa dialog, kadang helaan nafas kecil, 2 kali tangis tertahan, 1 kali penuh emosi

kemarahan tanpa dialog meledak-ledak. Demikian pula saat mengusir Puang Aji malam-malam, tanpa sepatah kata pun. Hening menjadi tumpuan kekuatan karakter protagonis dalam ekspresi.

4. Setting

Kecuali *caption* petunjuk kota dan tahun, *setting* tidak banyak membantu karakter hanya sebagai konteks cerita bahwa perempuan Bone di masa itu ternyata seperti sudah biasa dimadu.

D. Konflik

1. Sinematografi

Sinematografi dan *editing* bersama mengelola konflik ini dengan menggunakan simbol sarung. Beberapa kali sinematografi memasukkan sarung penuh dalam 1 frame untuk menandai dramatik dari konflik.

2. Editing

Editing pun menyambungkan materi frame sarung di atas dengan shot lain yang tepat untuk memberi emosi/jiwa bagi simbol sarung. Seperti dipuncak konflik, gambar akhir Scene Athirah dan Ucu pulang *kondangan* naik becak disambungkan dengan hempasan sarung kusut ke lantai lalu baru gambar Athirah terisak, dan mengakhiri scene ini dengan *fade out to black*.

3. Suara

Film ini meniadakan dialog di puncak konflik, saat Athirah menangis di kamarnya setelah melihat suami bersama istri muda di kondangan, hanya sedikit atmosfer isakan tangis Athirah, setelah sarung dihempas ke lantai, yang diiringi irama ilustrasi musik yang menghentak-hentak pelan, untuk menaikkan tensi dramatik. Tidak ada keluhan Athirah tentang apa yang ditangisinya, tapi penonton diharap paham dari rangkaian visualnya.

4. Setting

Selain sarung setting juga menempatkan *property* peralatan makan sebagai indikasi dramatik konflik. Saat beberapa kali Bapak terlambat atau bahkan tak pulang saat makan malam, piring dan gelas mug nya tertata rapi di ujung meja, sebagai penanda kekosongan. Tapi setelah Athirah *move on* dari keterpurukan pengkhianatan suami di kondangan dan beralih dengan lebih bersemangat mengambil peluang dalam berdagang sarung, suasana rumah terlihat ceria dengan canda di meja makan, tak ada peralatan makan Bapak yang tengkurap diujung meja, bahkan kursi Bapak ditempati Ira adik Ucu. Maka ketika Bapak yang sedang dalam masalah tiba-tiba datang dan bergabung, Ira pun dibisiki untuk bergeser dan segera Athirah menyiapkan piring gelas Bapak dari

lemari. Pertanda belakangan Bapak tidak lagi rutin makan malam bersama, pertanda pula bahwa mereka tidak lagi menunggu-nunggu Bapak ikut makan bersama. Athirah telah “berdaya”.

Film Bioskop dan Festival

Pada film *Ada Apa Dengan Cinta 2* sinematik menyajikan naratif sebagai berikut

A. Plot

1. Sinematografi

Story yang dihadirkan dalam Plot kebanyakan dihadirkan dengan dialog atau indikasi perlakuan/*action* karakter terhadap benda atau sesuatu. Misal peristiwa Rangga memutuskan cintanya pada Cinta dihadirkan lewat aksi Cinta membuka kembali box kenangan berkas lamanya shot *Over shoulder* Cinta membuka surat, *close up* ekspresi Cinta menarik nafas, *close up* isi surat lalu tangan meremas surat. Penonton diharap tahu itu dari Rangga berdasar konteks sekuel sebelumnya, surat itu ada bersama barang-barang yang pernah diberikan Rangga di sekuel sebelumnya seperti buku puisi Aku dan diary Rangga. Nantinya Scene ini diperjelas dengan scene berdialog pada saat Cinta menceritakan pada Rangga apa yang terjadi padanya waktu Rangga memutuskan cinta dulu.

2. Editing

Menyambungkan yang gambar - gambar Rangga yang celingukan di tempat pameran disambung gambar Karmen menggerakkan kepalanya menunjuk ke arah tertentu bisa diartikan keduanya telah menyepakati Rangga akan menemui Cinta disitu, apalagi sebelumnya saat melihat Rangga muncul Milly dan Maura kaget mengatakan : “Men, nggak salah nih kamu” seolah yakin itu ulah Karmen klo sampai Rangga ada disitu. Dengan demikian *editing* susunan gambar ini mengindikasikan ada story Rangga dan Karmen pernah berdialog mengatur rencana pertemuan ini.

3. Suara

Hampir semua *story* yang tidak terdapat pada plot film ini diindikasikan oleh informasi dialog namun *Story* Rangga memutuskan Cinta yang diindikasikan dengan *action* Cinta membaca suratnya diiringi ilustrasi musik dari konteks sekuel film sebelumnya. Ini akan membantu penonton untuk merasakan bahwa itu dari masa lalu.

4. Setting

Story Cinta memutuskan memilih Rangga setelah diminta Trian bercerita secara jujur di galerinya sebenarnya juga tidak pernah diperlihatkan tetapi *setting* Rangga di Bandara dengan sesekali menengok ke belakang, diselingi adegan

Cinta melaju dengan mobilnya mengindikasikan bahwa mereka akan berbaikan kembali karena *setting* ini mirip dengan konteks *ending* pada *sequel* sebelumnya ketika mereka berpisah dengan *happy ending* di Bandara. Walau kemudian sekuel ini menyelesaikannya dengan sedikit berbeda.

B. Premis

1. Sinematografi

Banyak *visualisasi* premis yang diperkuat dengan dialog, seperti premis jujur pada diri sendiri tidak terungkap dengan tegas kecuali *close up* Cinta mengusap bibirnya di pesawat bertolak belakang dengan dialog Cinta pada Rangga ketika Rangga datang ke galerinya, bahwa ciuman itu tidak ada apa-apanya. Ini menunjukkan bahwa saat mengatakan tidak ada apa-apa itu Cinta sedang tidak jujur. Hal ini kemudian dipertegas dengan dialog saat Cinta menemui Rangga di New York, bahwa itu tidak benar jika dirasa tidak ada apa-apanya.

2. Editing

Secara khusus editing tidak membuat sesuatu yang berarti untuk menegaskan premis, tetapi ada sedikit rangkaian gambar yang mengarahkan logika visual. Seperti saat Cinta hendak jujur bercerita tentang pertemuan dengan Rangga kepada

Trian, begitu notifikasi *chat* HP berbunyi dan sebelumnya diperlihatkan di hotel Rangga sedang meng-klik pengiriman pesan *chat*. Dari situ penonton tahu bahwa pesan itu dari Rangga dan kemudian membuat Cinta berubah pikiran dengan menceritakan hal lain pada Trian.

3. Suara

Dialog dan ilustrasi lagu banyak menyatakan premis. Memaafkan, jujur dan membuat keputusan semua terkatakan dalam dialog.

4. Setting

Setting tidak menyatakan secara khusus tentang premis.

C. Karakter

1. Sinematografi

Pertunjukan lagu di galeri Cinta lalu diperlihatkan *close up* wajah Cinta yang menampung air mata yang siap jatuh dimatanya, dan sesekali Shot Karmen terlihat mengawasi, mengenalkan protagonis dan permasalahannya. Cinta punya masa lalu, dan Karmen sangat paham itu sehingga nantinya justru sempat terjadi konflik diantara keduanya karena ini.

2. Editing

Dalam *voice over* puisi Rangga, ditengah Rangga menulis, *editing* memberikan *super impose* sosok dan

wajah Cinta, untuk mengenalkan siapa karakter yang menjadi alamat puisi itu.

3. Suara

Penggunaan beberapa kali bahasa asing (Inggris) oleh protagonis menunjukkan kelas sosialnya. Puisi banyak mengilustrasikan karakter.

4. Setting

Banyaknya tempat-tempat ikonik di Jogja dan sekitarnya menegaskan karakter bahwa para protagonis ini adalah anak muda berkelas yang punya visi lumaan, dengan *café* kopi, candi Boko, pameran senirupa serta galeri.

D. Konflik

1. Sinematografi

Selain adegan berdialog yang menggambarkan konflik fisik antara Rangga dan Cinta, sinematografi juga kerap memvisualkan konflik batin tokoh dalam *action* tunggal. Seperti adegan Cinta membongkar *box* kenangan, juga kegalauan Cinta saat Rangga mengirim *chat* meminta ketemu lagi di Jakarta. Diperlihatkan Cinta beberapa kali melihat *chat* itu, diam, melempar HP, duduk menggeleng-gelengkan kepala, hingga akhirnya menelpon Karmen sahabatnya.

2. Editing

Berkolaborasi dengan sinematografi, *editing* mempertajam

konflik dengan menyambungkan silih berganti visual Rangga berproses di bandara dengan visual Cinta mengendarai mobil, yang di sekuel ini belum berakhir dengan *happy ending* seperti sekuel sebelumnya yang berakhir dengan pertemuan di bandara. Kali ini adegan diakhiri dengan indisen nyaris kecelakaannya Cinta dan mereka gagal dipertemukan di bandara.

3. Suara

Puisi dan lagu masih mewarnai pengiring visual disaat tidak ada dialog serta mencoba memberi informasi auditif. Kekecewaan dan duka Rangga oleh kegagalan.

4. Setting

Setting Bandara yang legendaris dalam kisah Rangga dan Cinta di sekuel sebelumnya dikelola kembali di sekuel ini, untuk sedikit ‘mengecoh’ penonton.

SIMPULAN

Dari pembahasan di atas kita bisa melihat bahwa dalam perbandingan aspek naratif dan sinematik film :

1. Film Bioskop

Naratif Film yang laris di Bioskop relatif lebih kompleks karena sutradara menggunakan Multi Plot sehingga cerita bisa dikatakan lebih seru, namun tidak banyak *story* yang harus

diinterpretasikan, karena sudah disajikan/divisualkan dalam plot. Untuk itu sutradara menyajikan dalam sinematik yang lebih mudah dipahami penonton, dialog yang informatif dalam setiap adegan, masih ditambah dengan narasi yang sangat membantu penonton memahami gambar dan cerita film.

2. Film Festival

Naratif dalam film festival lebih sederhana dan relatif kurang menarik karena merupakan plot tunggal. Namun sutradara menyimpan lebih banyak *story* yang tidak disajikan dalam plot melainkan harus diungkap sendiri oleh penonton. Sutradara lebih menekankan pada bahasa visual sehingga sinematiknya pun lebih menyajikan informasi dalam bahasa gambar. Dialog tidak memberi informasi langsung mengenai cerita.

3. Film Bioskop dan Festival

Pada film yang laris di bioskop sekaligus mendapat banyak penghargaan festival sutradara mengolah lebih dari satu plot, sekaligus memilih tidak memvisualkan banyak *story*. Ini dikelola secara sinematik dengan membekali penonton

gambar yang diiringi dialog sinkron. Masih ditambah dengan informasi audio lain namun bukan yang terlalu mudah ditangkap penonton untuk lebih memberi sentuhan artistik. Dalam hal ini puisi dan lagu yang bukan sekedar memberi suasana tapi juga merupakan informasi audio yang menjelaskan cerita.

Dengan demikian kita dapat menyimpulkan bahwa sutradara melakukan olahan artistik yang berbeda pada film bioskop dan film festival. Dan jika ingin menembus kedua ranah sutradara melakukan kompromi pada olahan artistiknya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Demikian kajian ini dilakukan, dan Syukur kepada Tuhan telah menghasilkan suatu simpulan. Ucapan terimakasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian ISI Yogyakarta yang telah memberi kesempatan untuk mewujudkan penelitian ini dengan memberikan dukungan dana penelitian. Terimakasih juga untuk Prodi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta, serta prodi Pengkajian Seni Rupa dan Seni Pertunjukan Sekolah Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada yang mendukung berbagai fasilitas

administrasi yang dibutuhkan serta kesempatan untuk mengkritisi dan mempublikasikan penelitian ini dalam beberapa seminar.

KEPUSTAKAAN

Artikel Jurnal

Maijar, A. (2018). Film Trophy Buffalo sebagai sebuah Parodi Kebudayaan Minangkabau dalam Estetika Posmodern. *Journal of Urban Society's Arts*, 5(1), 29.

Santoso, V. (2017). Kapital dan Strategi Garin Nugroho dalam Proses Produksi Film. *Journal of Urban Society's Art*, 4(1), 11.

Buku

Bordwell, D. and K. T. (2008). *Film Art : An Introduction* (8th ed.). McGraw-Hill.

Egri, L. (1960). *The Art of Dramatic Writing*. Touchstone.

Giannetti, L. (1993). *Understanding Movies* (6th ed.). Prentice Hall.

Seger, L. (1987). *Making A Good Script Great*. Samuel French.

Web

www.filmindonesia.or.id. (n.d.).

[Halaman disengaja kosong]

KOLABORASI KELUARGA: KARYA SENI VIDEO MAPPING DI TENGAH PANDEMI

Didit Prasetyo Nugroho

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ma Chung
Alamat: Villa Puncak Tidar N-01, Dau-Kabupaten Malang
No. HP: 082143031895; *E-mail*: didit.nugroho@machung.ac.id

ABSTRACT

Family Collaboration: Mapping Video Art Works During The Pandemic. *One of the family activities that can be done at home during a pandemic is making collaborative artworks between parents and children. Collaboration is a form of social process, in which there are certain activities aimed at achieving common goals by helping and understanding each other's activities.*

The purpose of this research is to produce artwork that is done during stay at home by parents and their children in a collaborative manner. The creation of this collaborative artwork produces a video mapping work on a canvas panel. The method used in the creation of this artwork is descriptive qualitative by means of making observations to obtain the data and information needed in the creation of video mapping artwork.

Keywords: *pandemic, collaboration, video mapping*

ABSTRAK

Kegiatan keluarga yang bisa dilakukan di rumah selama masa pandemi salah satunya adalah membuat karya seni secara kolaborasi antara orang tua dan anak. Kolaborasi merupakan suatu bentuk proses sosial, di mana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan karya seni yang dilakukan selama masa *stay at home* oleh orang tua bersama anaknya secara kolaborasi. Penciptaan karya seni kolaborasi ini menghasilkan karya *video mapping* di atas panel kanvas. Adapun metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni ini adalah deskriptif kualitatif dengan cara melakukan observasi untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penciptaan karya seni *video mapping*.

Kata kunci: pandemi, kolaborasi, *video mapping*

PENDAHULUAN

Pada awal bulan Maret 2020, wabah COVID-19 mulai memasuki Indonesia. Penyebaran virus yang melanda dunia ini sangat cepat sehingga memaksa pemerintah untuk melakukan beberapa hal termasuk pemberlakuan *Work From Home (WFH)* dan Pemberlakuan Sosial Berskala Besar (PSBB) bagi beberapa instansi untuk memutus mata rantai penularan virus tersebut.

Pemberlakuan *WFH* dan PSBB juga diikuti oleh gerakan *stay at home*, yaitu himbauan kepada masyarakat agar menghindari interaksi langsung dengan orang-orang dalam jumlah yang banyak dan melaksanakan aktivitas di rumah masing-masing. Kondisi ini membuat para pekerja, karyawan, mahasiswa dan pelajar berkumpul bersama-sama dengan keluarganya di rumah.

Keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama bagi perkembangan individu, karena sejak kecil anak tumbuh dan berkembang dalam lingkungan keluarga. Karena itulah peranan orang tua menjadi amat sentral dan sangat besar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik itu secara langsung maupun tidak langsung (Ariani, 2009).

Kegiatan keluarga yang bisa dilakukan di rumah selama masa pandemi

salah satunya adalah membuat karya seni secara kolaborasi antara orang tua dan anak. Kolaborasi merupakan suatu bentuk proses sosial, di mana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing (Abdulsyani, 199).

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan karya seni yang dilakukan selama masa *stay at home* oleh orang tua bersama anaknya secara kolaborasi. Penciptaan karya seni kolaborasi ini menghasilkan karya *video mapping* di atas panel kanvas. Adapun metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni ini adalah deskriptif kualitatif dengan cara melakukan observasi untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penciptaan karya seni *video mapping*.

Video mapping merupakan teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optik pada obyek yang terproyeksi. Obyek tersebut secara visual akan berubah menjadi bentuk baru akibat tampilan grafis dari video.

Dalam ulasan *Jurnal Rekam Vol. 10 no. 2 Oktober 2014*, menjelaskan bahwa *video mapping* merupakan teknologi hiburan

yang baru dan inovatif. Teknik yang memproyeksikan gambar video pada bangunan, struktur, atau hampir semua jenis permukaan objek 3D.

Berdasarkan uraian di atas, penciptaan karya seni video mapping yang dilakukan secara kolaborasi orang tua dengan anaknya yang berusia 4 (empat) tahun. Kolaborasi karya seni orang tua dengan anak dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kreatifitas anak di usia dini karena anak akan merasa mendapat perhatian dan dukungan dari orang tua terhadap karya seninya.

METODE PENELITIAN DAN PENCIPTAAN

1. Metode

Dalam penciptaan karya seni *video mapping* ini, metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif yaitu pendekatan penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata kata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya (Moleong, 2005).

2. Metode Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan dalam penciptaan karya *video mapping* ini meliputi wawancara dan observasi.

3. Metode Penciptaan (Produksi Video Mapping)

Metode penciptaan karya *video mapping* ini dibagi ke dalam empat bagian, yaitu:

- a. Pra Produksi
- b. Produksi
- c. Pasca Produksi
- d. Penyajian Karya



Bagan 1 Bagan alur proses penciptaan (dokumentasi penulis, 2020)

PEMBAHASAN

1. Pra Produksi

Pada tahapan pra produksi dilakukan riset untuk mengetahui visual apa yang akan ditampilkan dalam karya *video mapping*. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan wawancara kepada

kolaborator. Kolaborator merupakan keluarga sedarah dari peneliti dan berusia 4 (empat) tahun. Wawancara dilakukan untuk mengetahui visual apa yang akan dibuat, teknis penciptaan karya video mapping dan medium apa yang akan digunakan.

Pada tahapan pra produksi ini menghasilkan:

- a. Visual menggunakan gambar tangan dari kolaborator.
- b. Medium karya berupa kanvas berjumlah 4 (empat) yang disusun pada dinding.

Audio yang digunakan sebagai music latar dalam video ini adalah lagu berjudul “*Lonely*” dari grup musik Monohero.

2. Produksi

Karya rupa merupakan hasil pikiran, keinginan, gagasan dan perasaan anak terhadap lingkungan sekitar sebagai refleksi terhadap bentuk maupun dorongan emosi terhadap lingkungannya (Pamadhi, 2008).

Pada tahapan produksi dilakukan proses penciptaan karya seni. Kolaborator menggambar dengan menggunakan spidol berwarna hitam di atas kanvas putih berukuran 40 x 40 cm

berjumlah 4 buah. Tiap kanvas memiliki gambar dan tema yang berbeda.

Gambar yang dihasilkan oleh kolaborator berupa gambar *doodle* dengan visual yang dekat dengannya. Gambar-gambar tersebut berisi objek tentang binatang, monster dan karakter yang muncul dalam imajinasinya.

Setelah kanvas terisi oleh gambar yang dibuat oleh kolaborator, maka langkah selanjutnya dalam proses produksi adalah membuat konten video yang akan diproyeksikan pada kanvas.

Video dibuat sesuai dengan karakteristik gambar kolaborator, yaitu anak usia dini. Pemilihan warna dan bentuk menjadi pertimbangan dalam penciptaan video.



Gambar 1 Proses penciptaan gambar obyek *video mapping* oleh kolaborator (dokumentasi penulis, 2020)

Video dibuat dan diedit menggunakan *software* editing video yaitu *Adobe Premiere Pro CC 2018* dan *Adobe After Effects CC 2018*.



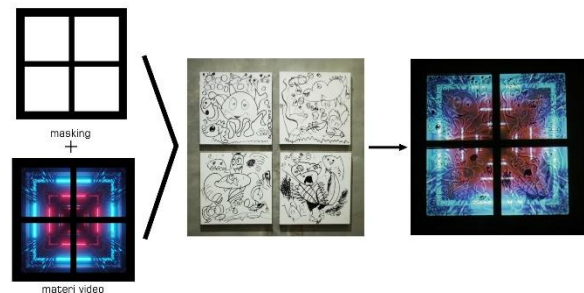
Gambar 2 Hasil gambar obyek *video mapping* pada kanvas oleh kolaborator (dokumentasi penulis, 2020)

3. Pasca Produksi

Setelah gambar obyek dan konten *video mapping* selesai dikerjakan, langkah selanjutnya adalah memproyeksikan video ke medium kanvas. Teknis dalam memproyeksikan video adalah memasukkan hasil video yang telah diedit ke dalam *software Resolume Arena 6* dan diproyeksikan menggunakan *LCD projector*. Pada saat proses proyeksi video, dilakukan juga proses perekaman gambar agar video dapat dipublikasikan secara *online*.



Gambar 3 Proses memproyeksikan video ke kanvas (dokumentasi penulis, 2020)



Gambar 4 Proses alur proyeksi (dokumentasi penulis, 2020)

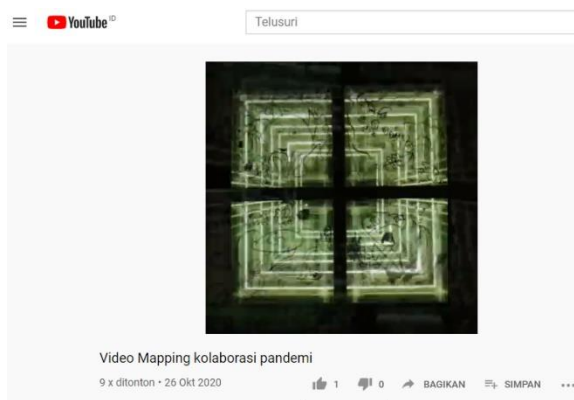
4. Penyajian Karya

Setelah dilakukan perekaman video saat proses proyeksi video, dilakukan editing terhadap footage hasil rekaman video dokumentasi. Editing dilakukan menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC 2018*. *Aspect ratio* yang digunakan sebagai hasil akhir dokumentasi video adalah 1:1 karena

medium kanvas yang digunakan dalam proyeksi *video mapping* juga berbentuk persegi.

Hasil perekaman proyeksi *video mapping* dapat disaksikan pada tautan YouTube:

<http://bit.ly/videomappingpandemi>



Gambar 5 Pendistribusian dokumentasi di YouTube (dokumentasi penulis, 2020)

SIMPULAN

Proses penciptaan karya *video mapping* ini cukup singkat yaitu dilakukan di sela-sela pada saat pemberlakuan PSBB di Kota Malang yaitu sekitar bulan Mei sampai bulan Juni 2020.

Ide penciptaan karya ini adalah intensitas penulis bersama kolaborator dalam membuat karya seni menggambar. Pemilihan medium dan objek gambar terjadi beberapa kali revisi karena *mood* dari kolaborator sering berubah.

Kesulitan dalam pembuatan karya *video mapping* ini adalah menerjemahkan gambar dengan memasukkan warna-warna yang sesuai dengan tema gambar.

Tema yang diangkat dalam karya *video mapping* ini sangat sederhana, kedepannya penulis ingin membuat karya seni lain bersama kolaborator dengan tema yang lebih beragam dan medium yang lain.

KEPUSTAKAAN

Buku:

- Abdulsyani, 1994. *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ariani. (2009). *Korelasi Pola Hubungan Orangtua-Anak dan Keberfungsian Keluarga dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah*.
- Pamadhi, Hajar dan Evan Sukardi. (2008). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moleong J.Lexy. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Jurnal:

- Oktora, Dina Dwika. (2014). *Butterfly: Video Mapping Transformasi Kupu-Kupu sebagai Simbol Transformasi Diri*. Jurnal Rekam Vol. 10 No. 2 - Oktober 2014 (hal. 113-120)

Audio:

- Prasetya, Arie Wahyudi. (2019). *Awake*. Monohero Music

PEMANFAATAN FOTOGRAFI PRODUK MELALUI SMARTPHONE SEBAGAI PENUNJANG DALAM PENINGKATAN E-MARKETING DI MASA PANDEMI COVID 19

Ine Rachmawati

Program Studi Desain Komunikasi Visual , Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Catur Insan Cendekia Cirebon
Jl. Kesambi No.202, Drajat, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133
No Hp.: 085295811615, E-mail: ine.rachmawati@cic.ac.id

ABSTRACT

The Use of Product Photography Through Smartphone as The Media Support for the Development of E-Marketing in Pandemic Covid-19 Era. In this pandemic Covid-19 era, most of sectors have not been developed, including both offline and online marketing. In this modern era, there is an online marketing that has been increased to ease the customer purchase all their needs. The media of promotion is one of the most important things to increase the marketing itself. The media support is the photo from product itself that makes the product interesting. In this case, the producers do not have the camera that support the photo be interesting. To photo the product, the smartphone camera can be used to take interesting photo product, especially UMKM to start their business. The photo product implements basic principles of photography, such as the use of natural or unnatural lightening and composition of photo. The use smartphone camera is used to help the producers to market their products in this pandemic Covid-19 era. In addition, it is also used to practice the photography skill esthetically and high quality for selling the product itself.

Keywords: *photo product, e-marketing, composition of photo.*

ABSTRAK

Masa pandemi saat ini, hampir semua sektor mengalami kelumpuhan, salah satunya ialah dalam bidang penjualan baik yang dilakukan secara *offline* maupun *online*. Di era modern ini tentunya sudah banyak bermunculan berbagai *platform e-marketing* sebagai wadah transaksi jual beli *online* yang lebih efisien dan memudahkan *customer* dalam berbelanja. Aktifitas penjualan ini tentunya tak lepas dari daya saing akan produk sejenis, untuk itu dibutuhkan media promosi sebagai penunjang dalam peningkatan penjualan khususnya di masa pandemi saat ini. Salah satu media penunjang tersebut ialah melalui foto produk yang dikemas secara menarik. Setiap produsen tentunya ingin menyajikan tampilan foto

produknya dengan menarik agar memiliki nilai daya saing dengan produk sejenis, namun terkadang terkendala oleh keterbatasan alat khususnya kamera yang mempunyai. Agar mensiasati kendala tersebut maka dipergunakan kamera *smartphone* sebagai pemanfaatan dalam memotret foto produk khususnya bagi UMKM yang baru memulai bisnis penjualan. Foto produk yang dikemas tentunya dapat menerapkan prinsip dasar fotografi, seperti pemanfaatan cahaya alami maupun cahaya buatan, dan penyusunan komposisi foto. Pemanfaatan kamera pada *smartphone* ini bertujuan agar memudahkan sektor bidang penjualan khususnya bagi UMKM dalam mengembangkan bisnisnya di era pandemi saat ini, selain itu agar melatih keterampilan memotret foto produk yang lebih estetis dan memiliki nilai jual terhadap produk sejenisnya.

Kata kunci: *Foto produk, e-marketing, komposisi foto.*

PENDAHULUAN

Pandemik Covid-19 yang melanda dunia sejak Desember 2019. Di Indonesia sendiri menurut Akbar Bhayu Tamtomo pada laman Kompas.com Presiden Joko Widodo pertama kali mengumumkan pada tanggal 2 Maret 2020, bahwa adanya dua warga WNI yang terkonfirmasi positif Covid-19. Kasus ini terdeteksi setelah seorang warga Jepang dinyatakan terjangkit virus corona setelah meninggalkan Indonesia dan tiba di Malaysia. Perkembangan virus ini yang terjadi semakin hari semakin bertambah jumlah kasus yang terkonfirmasi positif, sehingga pemerintah membuat peraturan mengenai penerapan protokol kesehatan seperti memakai masker, mencuci tangan dengan sabun dan dilakukan *social distancing* atau jaga jarak dengan orang yang batuk atau bersin. Untuk mencegah penyebaran virus tersebut, masyarakat di Indonesia

harus melakukan *physical distance, School from Home, dan Work from Home.* Selain itu, pemerintah juga menggalangkan langkah PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) di tiap daerah, langkah ini guna menekan jumlah kasus virus Corona-19 yang semakin meningkat.

Dampak PSBB ini dirasakan oleh beberapa pelaku usaha, menurut Donny Kris Puriyono seorang Presiden Komunitas Tangan Di Atas (TDA) pada laman news.detik.com yang diakses pada tanggal 28 Oktober 2020, bahwa lebih dari 90 persen anggotanya terkena dampak kebijakan penanggulangan Covid-19. Omzet sudah tidak ada karena daya beli masyarakat turun, Komunitas TDA merupakan organisasi yang membina lebih dari 23 ribu UMKM di tanah air. Puluhan ribu usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), jelas Donny, kehilangan permintaan sepanjang

pelaksanaan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Hal ini terjadi karena adanya perubahan perilaku frekuensi berbelanja. Menurut Rayful Mudassir dalam laman ekonomi.bisnis.com yang diakses pada tanggal 28 Oktober 2020, mengatakan bahwa survei menemukan bahwa salah satu cara UMKM bertahan di tengah pemberlakuan PSBB adalah dengan mengubah jenis produk yang dijual. 52 persen UMKM beralih menjual makanan beku (33,1 persen) dan berbagai jenis kue (17,1 persen) untuk beradaptasi di tengah pandemi. Survei ini melibatkan 650 UMKM penjual *online* di Indonesia, selama penerapan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Hal inilah yang menjadi latar belakang dalam penelitian ini, yaitu bagaimana peran sebuah foto dalam media iklan, guna memvisualisasikan produk untuk meningkatkan penjualan *online*.

Penjualan secara *online* merupakan langkah yang kini banyak ditempuh bagi sektor bisnis. Keuntungan yang didapatkan dari penjualan secara *online* ialah lebih efektif dan efisien. Di era modern ini sudah banyak layanan media internet menawarkan berbagai *platform E-marketing* yang dapat diakses secara gratis. *E-marketing (elektronik marketing)* secara umum merupakan salah satu bentuk strategi

penjualan yang dilakukan secara *online*. *E-marketing* atau *digital marketing* menurut artikel yang berjudul *Strategi Digital Marketing* oleh situs web Niagahostel bahwa *digital marketing* upaya untuk memasarkan produk dengan memanfaatkan koneksi internet dan teknologi *digital*. Artinya, *digital marketing* menggunakan pendekatan yang lebih modern dibanding upaya tradisional agar mendapatkan hasil yang optimal dan terukur. Kenyataannya memang demikian. Hampir semua bisnis sudah menggunakan *digital marketing*. Mulai dari bisnis besar hingga bisnis kecil. Terutama bagi bisnis kecil, *digital marketing* sangat membantu dalam menjangkau target pemasaran yang lebih luas dengan biaya yang terjangkau. Aktifitas penjualan secara *online* melalui berbagai *platform e-marketing* tentunya membutuhkan iklan dalam memperkenalkan produk.

Menurut Kertamukti (2015:64) iklan didefinisikan sebagai pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media. Secara umum, keberadaan iklan bisa muncul di mana saja, menggunakan media apa saja yang bisa mengusung informasi penjualan kepada target *audiens* secara efektif (Supriyono 2010:130), termasuk dalam media *digital*

marketing. Menurut Ruslan (2019:36) tujuan komunikasi dalam periklanan adalah selain memberikan informasi suatu produk yang dikampanyekan, juga menitik beratkan bujukan atau persusif dan menanamkan *awareness* dalam benak konsumen sebagai upaya memotivasi pembelian. Jenis – jenis iklan menurut redaksi laman *tumpi.com* yang diakses pada 28 Oktober 2020, umumnya terdapat jenis iklan yaitu iklan media cetak, iklan media elektronik, media *audio* dan media luar ruangan. Jenis media beriklan dalam ranah *e-marketing* termasuk kedalam jenis iklan media elektronik karena ditampilkan dalam layar elektronik. Sebagian besar iklan memuat dua elemen, yaitu visual (seni rupa) dan verbal (naskah). Elemen visual bisa berupa ilustrasi (foto atau gambar), tipografi, bidang, atau beberapa gabungan unsur grafis. Sementara itu elemen verbal terdiri dari judul (*headline*), subjudul (*subhead*), teks (*body copy*), dan *baseline* (slogan atau nama dan alamat perusahaan) (Supriyono, 2010:131).

Media fotografi dapat pula digunakan untuk beriklan, atau yang lebih sering didengar dengan istilah fotografi komersil maupun fotografi produk. Kehadirannya menambah keilmuan tersendiri didalamnya. Bagaimana tidak,

fotografi komersil pun dirancang sedemikian rupa agar dapat merepresentasikan dari apa yang ingin diinformasikan kepada khalayak. Langkah penyusunan rancangannya berdasarkan analisis budaya pasar yang terjadi, tujuannya agar apa yang divisualkan berkenaan dengan budaya saat itu dan sebagai upaya strategi pemasaran. Misalnya budaya mudik, yang menjadi tradisi warga Indonesia, jika kita menilik pada media – media iklan pada saat momentum tersebut, tentu banyak media yang hadir diberbagai *platform* mengusung tema mudik. Menurut Kertamukti (2015:49) bahwa beberapa strategi pemasaran bisa dilakukan berkenaan dengan pemahaman budaya suatu masyarakat. Dengan memahami budaya suatu masyarakat, pemasar dapat merencanakan strategi pemasaran pada penciptaan produk, segmentasi dan promosi. Salah satunya ialah yang diterapkan dalam foto komersil, yang mana perancangannya melalui analisis budaya yang sedang terjadi, artinya foto komersil pun hadir menambah keilmuan tersendiri. Menurut Soedjono (2007:83) pengetahuan sejarah fotografi memberikan kepada kita kerangka tubuh keilmuan yang tumbuh dan berkembang dengan berbagai aspek keilmuannya serta pengaruhnya terhadap

cabang ilmu di luar dirinya. Tak hanya menambah wacana keilmuan yang semakin beragam dalam medium fotografi, kehadiran fotografi pun menghadirkan ragam perancangan dalam tampilan visualnya, salah satunya dalam *genre* fotografi komersil. Fotografi juga bisa difungsikan sebagai elemen estetis penghias (*illustration*) dan penarik pandang (*eye catcher*) pada penciptaan fotografi komersial/desain iklan karena memiliki bobot penampilan estetis tertentu (Soedjono, 2007:84).

Penyajian informasi yang ingin diwujudkan melalui medium fotografi komersil harus dapat mencerminkan produk itu sendiri. Secara informasi verbal dan visual keduanya berkesinambungan artinya tidak ada yang dimanipulatif. Penyampaiannya harus jujur dan terpercaya, tentunya dengan menggunakan bahasa iklan yang persuasif. Menurut Kertamukti (2015:179) Iklan yang jujur dan tidak menjerumuskan dan tidak mendatangkan kerugian konsumen sangat dibutuhkan. Iklan semacam ini akan meningkatkan kepercayaan masyarakat pada pesan iklan itu sendiri. Pemahaman bentuk iklan yang dianggap baik dengan melihat beberapa kriteria seperti etis yaitu berkaitan dengan kepatutan, estetis berkaitan dengan kelayakan, dan artistik bernilai seni

sehingga mengundang daya tarik khalayak. Menurut Barthes (dalam Barrett, 2012:161) bahwa:

“Barthes explains that photography is different from other systems of representation because the thing that is photographed has really been there. In painting or writing, however, the things to which the words or strokes refer are not necessarily real. But in photography, because of the way photographs are made, because photographs result from light reflected from objects to light sensitive material, he can never deny that the thing has been there”.

Begitu halnya dalam medium fotografi, bahwa apa yang disajikan dalam visualnya merupakan objek yang nyata. Pantulan cahaya yang jatuh pada objek menandakan bahwa objek tersebut *real* secara nyata atau dapat dilihat dengan keadaan sebenarnya dan diterima oleh mata kita. Begitupun dengan karakteritis dari foto produk yang mana menyiratkan keadaan atau kenyataan dari produk itu sendiri. Walaupun dalam proses pemotretan dilakukan persiapan terlebih dahulu. Persiapan ini meliputi pemilihan lokasi pemotretan yang cocok dengan karakter produk misalnya pemotretan dilakukan secara *indoor* maupun *outdoor*, menggunakan tata

cahaya baik cahaya alami dari matahari maupun cahaya buatan seperti lampu studio, kemudian memilih properti pendukung yang sesuai dengan karakteristik pada produk. Tujuan dari proses persiapan dan perencanaan dalam pemotretan ini agar menciptakan foto yang lebih estetik dalam penyajian visualnya.

Selain itu, tujuan dilakukannya persiapan dalam pemotretan guna dapat merepresentasikan nilai keunggulan dari produk yang dikemas dalam citraan visual. Pencitraan (*imagology*) atau teknologi citra adalah sebuah strategi penting dalam sistem periklanan, yang didalamnya terdapat konsep, gagasan, tema, atau ide – ide dikemas dan ditanamkan pada sebuah produk, untuk dijadikan sebagai memori publik, dalam rangka mengendalikan diri (Kertamukti, 2015:68). Citra yang ditekankan bertujuan untuk membangun *brand image* pada produk yang ditawarkan dipasaran, selain itu agar mampu bersaing dengan produk pesaingnya. Menurut Kertamukti (2015:99) bahwa :

“Iklan – iklan pada masa sekarang umumnya hadir dengan bentuk – bentuk pencitraan dalam rangka untuk membangun sebuah citra merek yang positif dimata

konsumen. Bentuk – bentuk pencitraan tersebut merupakan sebuah langkah dari strategi *pesan* yang disebut dengan strategi citra merek atau *brand image*”.

Citraan yang dibentuk sebagai daya tarik dalam meningkatkan jumlah penjualan, dan mampu memiliki ciri khasnya tersendiri diantara produk pesaingnya. Untuk dapat menciptakan citraan ini tentunya membutuhkan tahapan persiapan. Menurut Barrett (2012:31) *descriptive statements about a photograph's form concern how it is composed, arranged, and constructed visually*. Membentuk sebuah citraan visual dalam foto dibutuhkan persiapan dalam memotret meliputi adanya objek yang akan difoto, tata cahaya, komposisi atau bentuk *angle* yang sesuai dengan karakter objek dan penggunaan properti pendukung.

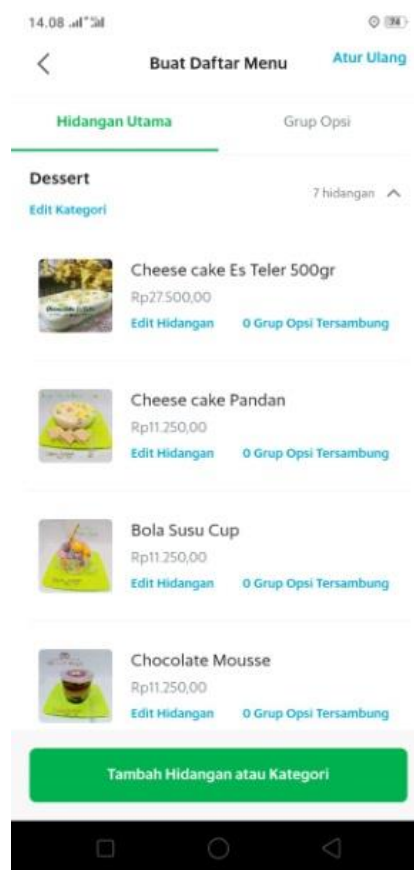
METODE PENELITIAN

Usaha dan metode yang dilakukan penulis dalam penelitian ini ialah dengan mengambil sample salah seorang pelaku UMKM dilingkungan terdekat secara skala kecil, artinya penelitian masih dilakukan secara *door to door*, namun tidak menutup kemungkinan dilakukan pengembangan kedepannya secara skala besar atau dilakukan pada kelompok

UMKM. Langkah ini dinilai sebagai sebuah tindakan untuk mengukur seberapa efektif dalam memotret foto produk yang dikemas guna meningkatkan penjualan di berbagai media *e – marketing* dalam masa pandemik saat ini. Namun tidak menutup kemungkinan juga penelitian ini dilakukan kedepannya walaupun pandemi telah usai.

Pemilihan target penelitian pada pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang penulis lakukan di lingkungan terdekat ialah, dengan mengambil salah satu sample pelaku UMKM yaitu Usaha yang berkonsentrasi pada kuliner makanan, yaitu Dapur Soraya. Dapur Soraya didirikan pada tahun 2017 dengan pemilik Zaumar Rachman, yang berlokasi di Desa Kasturi Kabupaten Kuningan Jawa Barat. Pemasaran Dapur Soraya selama ini memasarkan penjualannya melalui *Grabfood*, *Gofood*, *Whatsapp story* dan *Tokopedia* dengan sistem penjualan *pre order* (PO). Adapun menu yang ditawarkan oleh Dapur Soraya diantaranya seblak, bola susu, *cheescake*, donat, dan teh tarik. Selain itu keunggulan dari Dapur Soraya ialah menerima orderan partai besar maupun kecil, serta menerima pemesanan menu *by request* sebanyak selama ini menu

yang dipesan ialah kue kering maupun kue basah.



Gambar 1. Salah satu tampilan visual Dapur Soraya dalam penjualan secara *online* melalui aplikasi *Grabfood*

(Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Setelah menentukan target penelitian kemudian penulis menentukan metode penelitian yang akan dilakukan. Penulis menggunakan metode penelitian secara kualitatif. Data kualitatif bersifat fleksible dan berubah – ubah sesuai kondisi lapangan. Menurut Sarwono dan Lubis, 2007: 100) yang dimaksud dengan data kualitatif ialah data dalam bentuk bukan angka, tetapi dapat berupa teks, gejala – gejala, kejadian ataupun peristiwa yang kemudian akan dianalisis

dalam bentuk kategori – kategori, dokumen, gambar, artefak, foto, atau obyek – obyek lain yang ditemukan di lapangan selama penelitian dilakukan. Jika dilihat jenisnya maka dapat dibedakan data kualitatif sebagai data primer dan sekunder. Jenis data untuk pendekatan kualitatif yang penulis lakukan ialah dengan membaginya kedalam dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder.

Tabel 1 Data primer dan sekunder penelitian foto produk Dapur Soraya

No	Primer	Sekunder
01	Wawancara langsung pada <i>owner</i> Dapur Soraya dijadikan sebagai sampel penelitian.	Studi literatur seperti informasi yang didapatkan dari buku terkait
02	Kuesioner mengenai foto produk yang disebar melalui <i>google form</i>	Analisis perkembangan visual foto produk saat ini dari internet

Data primer berupa wawancara dilakukan secara wawancara mendalam, yaitu wawancara bersifat berjalan dengan santai. Wawancara dilakukan tanya jawab kepada *owner* Dapur Soraya di kediamannya Desa Kasturi Kabupaten Kuningan pada tanggal 25 Oktober 2020, Menurut Rachman selama pandemik berlangsung orderannya sepi semenjak

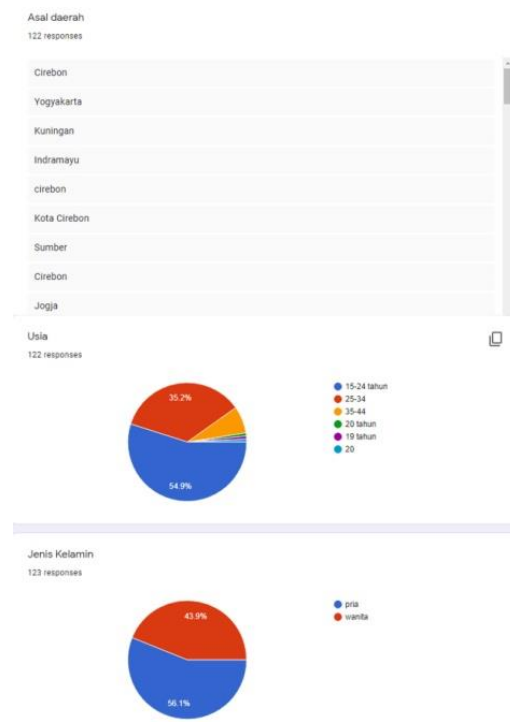
adanya PSBB, namun penjualan secara *online* melalui *Grabfood* dan *Gofood* paling banyak diminati. Pelanggannya selama ini dari daerah Kota Kuningan dan sekitarnya dengan usia mulai dari 13 hingga 45 tahun, karena menu yang dimiliki Dapur Soraya sangat variatif. Untuk jam oprasional Dapur Soraya dibuka dari jam 11:00 WIB siang hingga jam 21:00 WIB baik secara *online* maupun toko *offline*. Paling banyak *orderan* dari *Grabfood* dan *Gofood* pas *weekday*, kalau *weekend* malahan sepi, mungkin karena hari libur jadi pada masak dirumah, menurut Rachman dalam wawancara secara langsung di kediamannya. Menurut Rachman yang *order* secara *offline* atau datang ke toko langsung yaitu warga sekitar lingkungan Dapur Soraya, biasanya pesen dahulu lewat WA, nanti tinggal diantar atau datang langsung. Tapi ya omset selama pandemik ini lumayan agak turun dibanding dengan sebelum pandemik apalagi saat diperlakukannya PSBB. Terutama dipenurunan pesanan menu, dulu menu *cheesscake* banyak yang *order*, sekarang paling laris cuman di menu seblak, tapi kadang ada juga yang pesan kue kering atau basah *by request*.



Gambar 2. Lokasi Dapur Soraya di Desa
Kasturi Kab Kuningan Jawa Barat
(Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

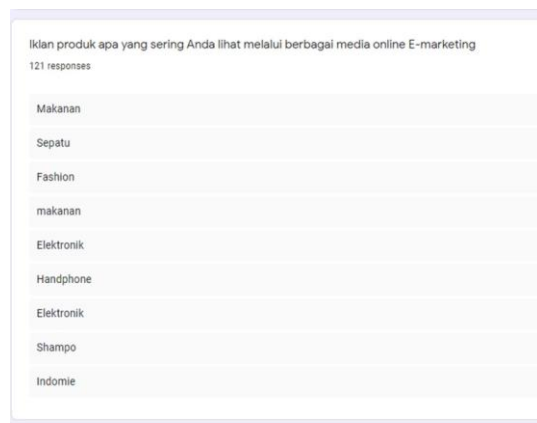
Data primer kedua yang dilakukan yaitu dengan menyebarkan kuesioner. Data kuesioner dilakukan guna mendapat *sampling* mengenai tanggapan pemirsa mengenai foto produk pada media iklan *e – marketing* atau foto produk seperti apa yang kekinian saat ini. Hal ini berkaitan dengan aspek budaya apa yang sedang terjadi pada khalayak pasar, kemudian menjadi salah satu acuan analisis dalam perancangan media iklan. Pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner mengarah pada seberapa besar ketertarikan responden terhadap visual iklan pada berbagai media *e – marketing*. Pertama kuesioner disebar melalui saluran *whatsapp group* penulis dengan aplikasi *google form* dan didapatkan 123 responden yang tersebar ke beberapa

wilayah selama rentang waktu 24 Oktober 2020 hingga 30 Oktober 2020.



Gambar 3. Salah satu isi kuesioner mengenai
asal daerah, usia dan jenis kelamin
(Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Dari 123 responden yang didapatkan, mayoritas berasal dari wilayah kota Cirebon, dan beberapa dari wilayah Yogyakarta dan Kuningan Jawa Barat, data terendah berasal dari wilayah Kalimantan Timur. Data tertinggi rata – rata berusia 15 hingga 24 tahun. Kemudian data yang didapatkan lebih banyak pria dibandingkan dengan wanita. Setelah mendapatkan data identitas dari para responden selanjutnya ialah pertanyaan – pertanyaan mengenai ketertarikan melihat foto produk pada berbagai media *e – marketing*.



Gambar 4. Salah satu isi kuesioner mengenai jenis iklan produk yang sering dilihat (Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Dari salah satu pertanyaan mengenai iklan produk apa yang sering dilihat melalui berbagai media *online e – marketing* jawabannya tertinggi ialah makanan yang didapatkan dari 121 responden, sedangkan jawaban terendah ialah produk iklan Gadget dan Barang Elektronik. Pertanyaan lainnya ialah foto yang bagaimana yang lebih disukai dalam tampilan foto produk, didapatkan 122 responden yang cenderung menjawab foto yang menggunakan properti tambahan.



Gambar 5. Salah satu isi kuesioner mengenai foto produk yang disukai lebih cenderung menggunakan properti tambahan (Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Pertanyaan selanjutnya ialah komposisi foto yang bagaimana yang disukai, jawaban yang didapatkan dari 123 responden lebih cenderung menyukai komposisi *medium shoot*.



Gambar 6. Salah satu isi kuesioner mengenai foto produk komposisi *medium shoot* paling disukai (Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Pertanyaan – pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner ini, menjadi salah satu data primer yang kemudian dianalisis dan diasumsikan bahwa khalayak yang berasal dari kota Cirebon dari rentan usia 15 tahun hingga 24 tahun dengan mayoritas laki – laki menyukai foto produk iklan makanan yang terdapat di berbagai media *e – marketing*. Sedangkan ketertarikan secara bentuk visual lebih menyukai foto produk yang menggunakan properti tambahan dan *angle medium shoot*. Acuan dari asumsi ini menjadi salah satu pengembangan dalam perancangan foto produk, walaupun secara data yang didapatkan wilayah yang berada didata teratas yaitu wilayah Kota Cirebon, dibandingkan dengan wilayah Kuningan yang mana

berkenaan dengan studi kasus lapangan yang penulis lakukan. Namun hal tersebut tidak menutup kemungkinan untuk data – data yang telah didapatkan menjadi salah satu sumber acuan dalam analisis penciptaan visual.

Metode lain yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan pendekatan perancangan visual menggunakan tiga aspek penelitian visual. Ada 3 aspek dalam penelitian visual khususnya media visual yang ditujukan untuk khalayak seperti salah satunya media iklan, pertama aspek imaji, kedua aspek pembuat, ketiga aspek pemirsa (Soewardikoen, 2019:41). Aspek imaji ialah dengan menganalisis media – media terdahulu yang dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk dijadikan sumber acuan dalam perancangan sebuah media visual, yang mana dapat dikembangkan lagi secara inovatif dan fungsional atau tepat guna. Langkah yang dilakukan ialah dengan menilik foto produk yang sudah pernah Dapur Soraya lakukan, kemudian dari foto terdahulu tersebut dikembangkan kembali menjadi foto terbaru.



1.
Foto Dapur Soraya terdahulu



2.
Foto Dapur Soraya kini berdasarkan rujukan dari foto terdahulu

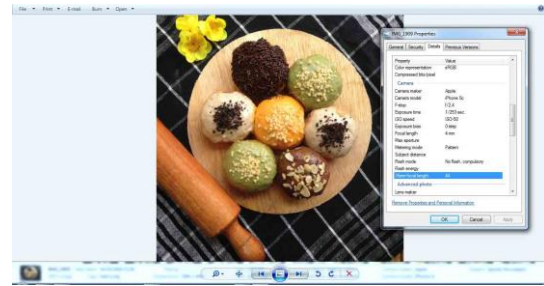
Gambar 7. Perbandingan foto Dapur Soranya dulu dan setelah pengembangannya (Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Kedua ialah aspek pembuat dalam hal ini aspek pembuat tersebut misalnya dari produsen atau *owner* sebuah perusahaan, desainer atau fotografer. Aspek pembuat misalnya memiliki program dan tujuan tertentu terhadap produk yang ingin disampaikan pada media iklan. Biasanya data yang didapatkan berupa wawancara. Wawancara yang sudah dilakukan penulis dengan Rachman sebagai *owner* ialah adanya keinginan untuk menarik jumlah konsumen lebih banyak, melalui media iklan yang baik yang mana pesannya dapat diterima oleh khalayak target. Wawancara dilakukan secara mendalam di kediaman Rachman Pada 25 Oktober 2020. Ketiga aspek pemirsa yaitu aspek khalayak sasaran yang dituju oleh pembuat melalui karya visual, hal ini berkaitan dengan budaya yang melekat pada khalayak yang dituju. Biasanya data

yang didapatkan melalui observasi lapangan atau kuesioner. Selain data primer, data sekunder yang dilakukan dalam penelitian ini ialah dengan mencari sebanyak – banyaknya informasi baik dari buku maupun dari internet terkait dengan tema yang diusung. Data dari internet dengan menganalisis fenomena yang sedang terjadi khususnya analisis visual pada foto produk saat ini.

PEMBAHASAN

Selama penelitian dilakukan di lapangan serta meninjau kendala yang ada ialah pelaku UMKM umumnya tidak memiliki peralatan profesional dalam memotret produknya, untuk itu penulis mengambil langkah eksplorasi dalam pengambilan foto menggunakan *smartphone* dapat merek apa saja, namun terdapat kendala dalam menentukan perangkat ini, mengingat tidak semua pelaku UMKM memiliki kualitas kamera *smartphone* yang mempuni. Untuk itu dilakukan langkah dalam menanggulangi permasalahan ini, yaitu dengan menekankan proses pengambilan gambar seperti memaksimalkan daya kreatifitas dalam tata cahaya saat pemotretan, eksplorasi *angle* yang menarik serta penggunaan properti pendukung sebagai daya tarik penyajian visual.



Gambar 8. Pemotretan menggunakan *smartphone* tipe *iPhone 5c*
(Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Selain menekankan pada langkah eksplorasi tata cahaya, komposisi atau *angle*, dan penggunaan properti, dilakukan juga olah *editing* melalui aplikasi foto yang memadai dalam kamera *smartphone* pelaku UMKM, misalnya proses *editing* mengkoreksi gelap terang atau hanya sekedar memberikan *copywriting (text)* pada foto.



Gambar 9. Olah *editing* mengkoreksi gelap terang atau menambahkan *text* pada foto dengan menggunakan aplikasi pada *smartphone*
(Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Metode pemotretan yang dilakukan di Dapur Soraya menggunakan *available light* atau dikenal dengan istilah cahaya alami, salah satunya berasal dari matahari. Arah cahaya secara umum bisa berasal dari depan, samping dan belakang; temperaturnya bisa hangat atau dingin. Walaupun kita tidak dapat mengukur pencahayaan alami saat berada di *outdoor*, pemahaman mengenai cahaya beserta karakteristiknya mampu membekali kita untuk menghasilkan yang terbaik dari pencahayaan yang tersedia (Bishop, 2010:54). Metode penggunaan karakter cahaya alami ini diterapkan pada produk – produk Dapur Soraya sebagai eksplorasi dari cahaya alami serta lebih dominan menggunakan cahaya samping, karena karakternya dirasa pas dan cocok untuk produk makanan Dapur Soraya.



Gambar 10. Pemotretan menggunakan *available light* atau cahaya alami serta menggunakan *angle bird eye* posisi pemotretan dari atas
(Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Selain metode pemotretan menggunakan cahaya natural atau *available light*, juga menggunakan properti tambahan sebagai elemen pendukung dari objek utama agar tampilan foto terlihat lebih menarik. Properti yang digunakan sebagai salah satu upaya untuk *eye catcher* atau penarik pandang bagi tampilan iklan. Penggunaan properti pada pemotretan produk Dapur Soraya tidak banyak yang diterapkan, hanya menggunakan bunga, piring yang sesuai dengan jenis makanan, kain dan kertas kue untuk dijadikan alas meja, dan *rolling cake*.



Gambar 11. Penggunaan properti pada produk Dapur Soraya
(Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Eksplorasi *angle* digunakan pada setiap sudut pemotretan, salah satunya ialah *angle bird eye* atau posisi pemotretan dari atas. Komposisi *bird eye* dirasa cocok untuk memotret produk Dapur Soraya, karena gaya pemotretan

pada *angle bird eye* atau *medium shoot* dihasilkan berdasarkan hasil analisis dari karya sebelumnya, dan berdasarkan dari hasil data aspek pemirsa melalui kuesioner yang telah disebar melalui *google form*. Selain itu *angle bird eye* sangat kekinian, menurut Arsita dalam jurnalnya Kebanyakan foto tersebut ditampilkan dengan sudut pandang *bird eye view* dan pencahayaan merata yang bisa didapatkan dari pencahayaan alami. Hal ini berkaitan dengan foto yang beredar di media sosial atau iklan pada saluran *e – marketing*. Tidak mudah mendefinisikan komposisi yang baik, namun hasil yang dapat dilihat dalam sebuah karya dimana pengaturan komposisi bentuk, warna, cahaya dan peletakan objek, tampak harmonis dan seimbang (Bishop, 2010:92). Komposisi yang dilakukan artinya bertujuan untuk menciptakan sebuah tampilan foto yang harmonis dan seimbang dari pengaturan elemen yang ada.



Gambar 12. *Angle* dari atas dirasa cocok untuk pemotretan makanan Dapur Soraya
(Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Tahapan proses yang dilakukan dalam pemotretan produk Dapur Soraya dengan memilih properti pendukung, penataan makanan sedemikian rupa pada piring, cahaya natural dengan karakter cahaya samping.



Gambar 13. Salah satu menu andalan Dapur Soraya *Seblak*
(Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Menu *Seblak* paling banyak digemari saat ini, baik yang *order offline* datang ke toko langsung atau *online*. Pada pemotretan kali ini, penulis mempersiapkan dari mulai pemilihan kain sebagai alas meja, mangkuk hitam untuk penataan makanan, dan bunga kuning sebagai properti. Kesemuanya diatur sedemikian rupa sehingga menghadirkan komposisi yang harmonis. *Angle bird eye* dipilih dalam menu *Seblak* ini agar objek terlihat secara keseluruhan serta pencahayaan alami dari matahari yang digunakan. Kamera *smartphone* yang digunakan *iPhone 5c*.



Gambar 14. Salah satu menu Dapur Soraya Donat
(Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Menu kedua Dapur Soraya ialah donat yang paling digemari, menurut Rachman pemesanan donat biasanya sistem *pre order* bukan *ready* seperti menu *seblak*. Durasi pemesanan biasanya pesan hari ini, besok sudah bisa diambil atau bisa juga diantar. Namun selama pandemik *orderan* menu donat ini agak

menurun dibanding dengan sebelum pandemik. Proses pemotretan menu donat dengan memilih alas kayu dan kain, kemudian menambahkan properti bunga serta *rolling* kue. Cahaya yang digunakan menggunakan cahaya alami serta menggunakan *angle bird eye*, Kamera *smartphone* yang digunakan *iPhone 5c*.



Gambar 15. Salah satu menu Dapur Soraya
cheesecake
(Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Menu selanjutnya ialah *cheesecake*, sama dengan menu donat pemesanan dilakukan secara *pre order*. Menurut Rachman menu *cheesecake* juga selama pandemik sepi *orderan*, berbeda dengan sebelum pandemik *cheesecake* banyak diminati. Persiapan yang dilakukan sebelum pemotretan sama halnya dengan foto yang lainnya, pemilihan properti bunga kuning, kain untuk alas, piring dan penataan makanan di atasnya. Kamera *smartphone* yang digunakan *iPhone 5c*. *Angle* yang digunakan menggunakan *bird eye*, serta

teknik pencahayaan menggunakan cahaya alami matahari.



Gambar 16. Salah satu menu Dapur Soraya bola susu
(Sumber : Dok Penulis, 25 Oktober 2020)

Terakhir menu yang penulis foto menggunakan kamera *smartphone* tipe *iPhone 5c* yaitu menu bola susu. Bola susu selama pandemik juga kurang diminati, berbeda ketika sebelum pandemik banyak peminatnya menurut Rachman dalam wawancara di kediamannya. Dalam pemotretan kali ini menggunakan alas kain, kayu dan kertas kue, serta properti lainnya seperti *rolling* kue. Teknik pencahayaan menggunakan cahaya alami dan *angle bird eye*.

SIMPULAN

Fotografi komersil atau produk menjadi salah satu visual yang syarat akan informasi didalamnya, tak hanya itu

foto komersil sebagai daya tarik persuasif dalam memperkenalkan produknya. Kehadirannya yang dekat dengan khalayak merupakan representasi dari budaya yang sedang terjadi. Tujuannya ialah hadir untuk dapat diterima di tengah masyarakat guna memberi informasi serta bersifat persuasif akan produk yang ditawarkan. Menurut Ismanto dalam kajian jurnalnya mengatakan bahwa “fotografi memiliki hubungan yang dekat dengan keseharian dan perkembangan kehidupan sosial budaya dalam masyarakat”. Begitupun dalam foto komersil yang mana tampilan visualnya merupakan representasi dari budaya masyarakat yang sedang terjadi atau faktual.

Selain dari representasi budaya dalam foto produk, pengaturan tata cahaya serta komposisi yang enak dipandang juga memberi kesan estetik dalam penyajiannya. Pengaturan ini menjadi salah satu upaya dalam menghadirkan foto produk yang dapat menarik minat khalayak untuk membeli. Penyajian foto produk juga tak lepas dari sebuah analisis pada foto terdahulu sebagai referensi dalam perancangan foto produk yang dikembangkan kembali secara lebih kreatif, inovatif, kekinian dan tepat guna. Aspek lainnya dalam penyajian visual ialah turut sertanya

seorang *owner* pada sebuah perusahaan maupun pemilik UMKM dengan keinginan atau tujuan apa yang ingin diwujudkan dalam perancangan foto produk. Aspek selanjutnya ialah perancangan foto produk lahir dari aspek pemirsa artinya berkaitan dengan budaya apa yang sedang terjadi atau budaya seperti apa yang sedang digemari melalui analisis kuesioner maupun observasi lapangan.

Penelitian dalam foto produk ini ditargetkan untuk para pelaku usaha UMKM yang mana menghadapi kendala dalam berjualan selama masa pandemik dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang terjadi akhir – akhir ini, untuk itu solusi yang dapat dilakukan ialah dengan berjualan secara *online*. Dalam berjualan tentunya kita banyak menemui produk sejenis, untuk membedakan dengan produk pesaing, salah satu upaya yang dilakukan ialah membangun citraan produk melalui media iklan yang menarik. Para pelaku UMKM tentu tidak semua memiliki kamera profesional yang mempuni, untuk mengatasi kendala ini yaitu dengan menggunakan kamera *smartphone* dan mengasah daya kreatifitas saat pengambilan gambar, seperti pengaturan tata cahaya yang menarik, properti

pendukung serta komposisi yang menarik pandang.

Fotografi tidak hanya sebagai alat pendokumentasian semata, kehadirannya memberikan wacana serta keilmuan baru di tiap *genre* nya, hal ini karena akan selalu ada yang menarik untuk dikembangkan dan dibahas dalam medium fotografi baik dari sisi objeknya maupun secara pemaknaannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Proses penelitian ini tentunya banyak melibatkan pihak – pihak terkait dalam pengambilan data di lapangan. Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada Dapur Soraya selaku pihak UMKM yang telah membantu dalam penelitian ini. Kemudian kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Media Rekam sebagai penyelenggara seminar virtual. Penulis merasa bahwa masih banyak kekurangan yang perlu dikembangkan lagi dalam penelitian ini.

KEPUSTAKAAN

Buku:

- Bishop, Sue. (2010). *Warna Cahaya & Komposisi*. Jakarta: PT Gramedia.
- Barrett, Terry. (2012). *Criticizing Photographs An Introduction to Understanding Image*. New York: McGraw – Hill.

Keratomukti, Rama. (2015). *Strategi Kreatif dalam Periklanan Konsep Pesan, Media, Branding, Anggaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Ruslan, Rosady. (2019). *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sarwono, J & Lubis, H. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Soedjono, Soeprapto. (2007). *Pot – Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.

Soewardikoen, D, W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.

Artikel Jurnal

Arsita, Adya. (2017). Simulakra Baudrillard dalam Multidimensi Posmodernism: Kajian Fotografi Makanan dalam Media Sosial Instagram. *Jurnal Rekam*, Vol. 13 No. 2 - Oktober 2017.

Ismanto, Idealita. (2018). Budaya *Selfie* Masyarakat Urban Kajian Estetika Fotografi, *Cyber Culture*, dan Semiotika Visual. *Jurnal Rekam*, Vol.14 No. 1 – April 2018.

Informan

Rachman, Zaumar. (2020). *Owner Dapur Soraya di Desa Kasturi Kabupaten Kuningan Jawa Barat*.

Pustaka Laman

Readhouse, Tumpi. (2015). *Macam – Macam Media Iklan untuk Promosi*. <https://tumpi.id/macam-macam-media-iklan-untuk-promosi/>, Diakses pada tanggal 28 Oktober 2020, pukul 19:20 WIB.

Mudassir, Rayful. (2020). *Dampak Covid – 19 ke UKM, 16 Persen Pelaku Usaha Pangkas Karyawan*. <https://ekonomi.bisnis.com/read/2020722/9/1269901/dampak-covid-19-ke-ukm-16-persen-pelaku-usaha-pangkas-karyawan>, Diakses pada tanggal 28 Oktober 2020, pukul 19:50 WIB.

Laraspati, Angga. (2020). *Pelaku UMKM Curhat ke Pimpinan MPR Soal Dampak Kebijakan PSBB*. <https://news.detik.com/berita/d-5002808/pelaku-umkm-curhat-ke-pimpinan-mpr-soal-dampak-kebijakan-psbb>, Diakses pada tanggal 28 Oktober 2020, pukul 20:30 WIB.

Tamtomo, A,B. (2020). *Perjalanan Pandemi Covid – 19 di Indonesia, Lebih dari 100.000 Kasus dalam 5 Bulan*, <https://www.kompas.com/tren/read/2020/07/28/060100865/perjalanan-pandemi-covid-19-di-indonesia-lebih-dari-100.000-kasus-dalam-5?page=all>, Diakses pada tanggal 28 Oktober 2020, Pukul 21: 15.

PEMBUATAN BOX PROCESSING UNIT SEBAGAI PENDUKUNG PORTABLE PHOTOGRAPHY STUDIO BERBASIS METODE DRY PLATE

Muhammad Fajar Apriyanto

Program Studi Fotografi, ISI Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km 6,5 Sewon Bantul, DIY
E-mail: fajarapr@yahoo.com

ABSTRACT

This research is applied research in the field of photography. The main product that will be produced is the realization of a portable box processing unit to support the operation of a photo studio based on dry plate photography technology. The realization of a portable box processing unit is a must for dry plate photography-based photo studios so that it can be operated in various places. Dry plate photography technology is one of the 19th century analog photography technology variants that can still be brought back today to provide self-portrait photography services as a means of creating works of art, education and entertainment for the public. The research method that will be applied is literature study, design, and evaluation. The application of this method in this research is expected to be a solution for dry plate photography to return to society in the context of a new presence, namely 19th century photography as a unique and interesting applied photography product.

Keyword: *Photography, Dry Plate, Photo studio*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian terapan di bidang fotografi. Produk utama yang akan dihasilkan ialah terwujudnya sebuah *box processing unit portable* untuk mendukung operasional studio foto berbasis teknologi *dry plate photography*. Terwujudnya sebuah *box processing unit portable* merupakan sebuah hal yang wajib bagi studio foto berbasis *dry plate photography* agar dapat dioperasionalkan di berbagai tempat. Teknologi *dry plate photography* adalah salah satu varian teknologi fotografi analog abad ke-19 yang masih dapat dihadirkan kembali saat ini untuk memberikan pelayanan fotografi potret diri sebagai sarana penciptaan karya seni, pendidikan dan hiburan kepada masyarakat. Metode penelitian yang akan diterapkan ialah studi pustaka, perancangan, dan evaluasi. Penerapan metode tersebut dalam penelitian ini diharapkan menjadi solusi bagi *dry plate photography* untuk hadir kembali di tengah masyarakat dalam konteks kehadiran yang baru, yaitu fotografi abad ke-19 sebagai produk fotografi terapan yang unik dan menarik.

Kata kunci: Fotografi, *Dry Plate*, Studio foto

PENDAHULUAN

Dry plate photography merupakan salah satu metode fotografi yang ditemukan pada tahun 1870 oleh Richard Leach Maddox (James, 2009). Metode ini populer digunakan hingga tahun 1930-an, termasuk di Indonesia. Secara singkat, *dry plate photography* adalah cara perekaman/ pemotretan dengan kamera dan media peka cahaya kaca yang dilumuri emulsi kering, sebagai bentuk perkembangan *wet plate photography/* Fotografi pelat basah. *Dry plate photography* masa kini digunakan dalam konteks yang berbeda dibanding kegunaan awalnya di Abad ke-19. Di masa kini, khususnya di Amerika dan negara-negara Eropa *dry plate photography* kembali digunakan untuk kebutuhan seni dan hiburan kepada masyarakat, memiliki potensi ekonomi, sedangkan di Indonesia, hal itu belum terjadi. Penelitian ini dapat dikatakan penelitian pertama di Indonesia tentang pengembangan *dry plate photography*.



Gambar 1. Praktik dryplate photography abad ke-19

(<https://monovisions.com/vintage-19th-century-photographers-with-their-cameras/>, n.d.)

Melalui riset terdahulu, Kelompok Kegiatan Mahasiswa Keluarga Old Photographic Processes ISI Yogyakarta (KKM KOPPI) telah berhasil melakukan reaktualisasi proses *dry plate photography*. Namun, hasil riset tersebut kurang dapat tersosialisasikan kepada masyarakat karena belum adanya *box processing unit* (BPU) untuk memunculkan gambar. Sejauh ini, proses pemunculan gambar hanya dilakukan di kamar gelap khusus yang ada di kampus. Tentu hal ini mengakibatkan keterbatasan akses masyarakat terhadap *dry plate photography*.

Keberadaan BPU tersebut dipandang sangat penting agar *dry plate photography* dapat dilakukan di luar kampus dengan lebih mudah, yang mana BPU merupakan perangkat pengganti kamar gelap yang dapat dipindah-pindah. Berdasarkan fakta tersebut, BPU merupakan kebutuhan yang perlu direalisasikan. Melalui penelitian ini akan dibuat sebuah BPU dengan bahan kayu atau bahan lainnya yang pada prinsipnya menggantikan peran kamar gelap, dengan tercapainya tujuan tersebut, *dry plate photography* akan dapat dilakukan di berbagai tempat sehingga dapat dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat.

TINJAUAN PUSTAKA

Hampir tidak ada penelitian dalam format ilmiah tentang praktik fotografi analog, baik itu di Indonesia maupun di mancanegara. Sebagian besar penelitian terapan bersubjek fotografi analog dilakukan secara mandiri dan komunal/nonformal dan didiseminasikan melalui media sosial diinternet. Anton Orlov pernah membuat sebuah program pendidikan fotografi keliling yang diberi nama Photo Palace Program (<http://thephotopalace.blogspot.com/p/photo-palace-program.html>, n.d.). Program Photo Palace Bus masih berjalan hingga sekarang. Melalui program edukasi itu, Orlov memodifikasi sebuah bis sekolah yang sudah tidak terpakai menjadi sebuah ruang edukasi pendidikan fotografi klasik (fotografi pelat basah dan *daguerrreotype*). Prinsip Orlov ini sangat relevan dengan penelitian terapan ini namun berbeda dari sisi material yang digunakan. Orlov memilih bis berukuran besar, sedangkan penelitian terapan ini akan memilih kotak *portable* dengan pertimbangan aksesibilitas gerai. Kotak *portable* dipilih karena sejumlah hal, yaitu biaya, perawatan, pengelolaan dan aksesibilitas yang sesuai dengan kondisi medan di Indonesia.

Apriyanto et al. (2018) pernah melakukan penelitian terapan yang relevan dengan fotografi analog, berjudul *Transparent Afghan Camera: Karya Fotografi Performatif dan Partisipatoris dalam specta: Journal of Photography, Arts, and Media 2.1* (2018: 13-24). Dalam Penelitian tersebut, dilakukan rekonstruksi afghan camera guna keperluan karya performatif. Hal penting penelitian tersebut adalah penerapan teknik reversal hitam putih, agar hasil foto segera, terlihat dan dapat dinikmati pemirsa, disamping prosesnya juga menjadi daya tarik tersendiri. Afghan camera saat ini dikelola oleh KKM KOPPI dan menjadi salah satu bagian perhelatan seni rupa internasional ArtJog di Yogyakarta 2019.

Teknik fotografi analog yang dijadikan referensi utama dalam penelitian ini adalah fotografi hitam putih dan teknik reversal. Suess (2003) dalam bukunya memaparkan secara lengkap alur kerja fotografi analog hitam putih yang meliputi kamera, material peka cahaya, rancangan kamar gelap, proses kerja di kamar gelap, dan presentasi karya. Hal-hal tersebut ditunjukkan dengan bagan kerja, sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan langkah-langkah dalam berfotografi analog dan dapat mendeteksi akar dari sebuah permasalahan teknis yang mungkin terjadi dalam proses penelitian. Anchell (2016)

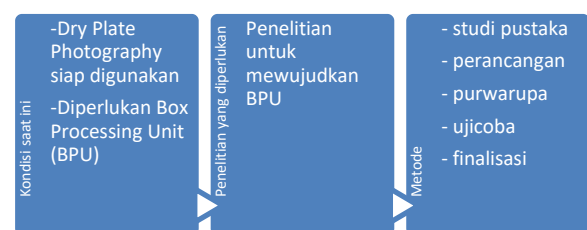
juga menjelaskan bahwa sebuah kamar gelap yang ideal harus memenuhi enam hal'sebagaimana dinyatakan, "*There are six requirements for a darkroom to safely and efficiently process, proof, and print negatives: 1) A source of water; 2) A light tight environment; 3) Proper ventilation; 4) A dust-free environment for film drying; 5) Electricity; dan 6). Adequate space.*" Prinsip ini akan diterapkan dalam perancangan BPU dengan berbagai penyesuaian.

METODE PENELITIAN

Untuk mewujudkan BPU maka akan ada beberapa langkah yang perlu dilakukan, meliputi: (1) studi pustaka; (2) perancangan; (3) purwarupa; (4) ujicoba; dan (5) finalisasi. Studi pustaka dilakukan untuk mengetahui prinsip-prinsip penting tentang cara pemrosesan dry plate photography. Pengetahuan ini menjadi dasar pertimbangan perancangan BPU agar tepat, efektif dan efisien. Perancangan BPU dalam bentuk gambar kerja dilakukan setelah peneliti mendapatkan pengetahuan yang cukup tentang cara proses *dry plate*. Perancangan akan meliputi desain dan bahan yang menghasilkan BPU paling nyaman untuk digunakan. Berdasarkan perancangan, maka purwarupa diwujudkan. setelah purwarupa diwujudkan, maka tahapan selanjutnya adalah ujicoba BPU, yang dilanjutkan dengan evaluasi. Proses

finalisasi dilakukan sesuai dengan hasil temuan evaluasi.

Peneliti dan KKM KOPPI sejauh ini telah berhasil melakukan reaktualisasi dry plate photography, yang meliputi penyiapan bahan dan pemotretan. Artinya, kehadiran BPU merupakan hal yang sangat penting untuk perkembangan *dry plate photography*. Adapun alur penelitian berdasarkan kondisi saat ini dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Gambar 2. bagan kondisi saat ini dan rencana penelitian.

Berikut ini akan ditampilkan gambar tentang kondisi capaian saat ini yang terkait penelitian.



Gambar 3. Dry plate photography yang membutuhkan BPU



Gambar 4. BPU di masa lalu sekitar tahun 1861-1865

PEMBAHASAN

Pembuatan BPU dilakukan sesuai dengan perencanaan yang dijabarkan di bagian

metode penelitian. Studi pustaka dilakukan untuk mengetahui prinsip-prinsip penting tentang cara pemrosesan *dry plate photography*. Pengetahuan ini menjadi dasar pertimbangan perancangan BPU agar tepat, efektif dan efisien. Setelah kajian pustaka dilakukan, maka langkah pembuatan BPU selanjutnya meliputi (1) perancangan; (2) purwarupa; (3) ujicoba; dan (4) finalisasi.

Perancangan BPU dalam bentuk gambar kerja dilakukan setelah peneliti mendapatkan pengetahuan yang cukup tentang cara proses *dry plate*.

1. Perancangan dan Purwarupa

Perancangan akan meliputi desain dan bahan yang menghasilkan BPU paling nyaman untuk digunakan. Desain yang digunakan dalam pembuatan BPU adalah bentuk kotak dengan pertimbangan keluasan BPU yang memadai untuk menjadi lokasi penempatan alat dan bahan. Secara visual, bentuk kotak akan memberi kesan kokoh pada BPU dan menjadi perhatian pengunjung, dalam kondisi BPU digunakan di tempat umum. Warna terang dan motif kayu untuk BPU yang berbahan kayu mahoni juga diharapkan menjadi daya tarik tersendiri karena akan berkesan antik, artistik dan natural.

Kekuatan, kemudahan pengerjaan, kenyamanan dan keawetan BPU menjadi bahan pertimbangan penting. Berdasarkan hal tersebut, maka bahan kayu mahoni menjadi pilihan. Kayu mahoni dipandang cukup kuat dan awet untuk digunakan. Selain itu, masa jenis kayu mahoni juga sesuai dengan kebutuhan, dalam kata lain BPU tidak terlalu berat sehingga mudah dibawa dan dipindahkan, namun di sisi lain BPU akan aman dari terpaan angin di luar ruangan. Pemilihan bahan kayu juga didasari pertimbangan bahwa sisi atas BPU akan dipasang lembaran akrilik. Akrilik akan terpasang kokoh bila berlandaskan bahan kayu.

Tahapan berikutnya adalah perancangan BPU melalui gambar sketsa yang didasarkan pada fungsi BPU. Hal-hal yang dijadikan pertimbangan adalah sebagai berikut.

a. Fungsi

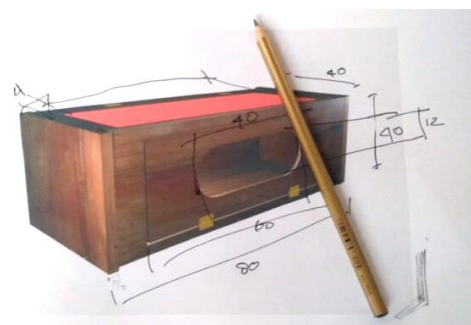
Berfungsinya BPU menjadi pertimbangan utama, untuk itu maka perancangan BPU harus memenuhi syarat sebagai kamar gelap fotografi pelat kering. syarat utama sebagai kamar gelap adalah kedap terhadap spektrum cahaya selain spektrum merah. Untuk itu desain pintu BPU harus kedap cahaya ketika ditutup. Agar proses fotografi yang berlangsung dalam BPU dapat

diamati oleh pengunjung, maka jendela amat dibuat dari bahan akrilik berwarna merah.

b. Kemudahan operasional

Kemudahan operasional yang dimaksud adalah bagaimana tangan operator BPU dapat dengan leluasa masuk ke dalam BPU dan melakukan berbagai tindakan pemrosesan foto. untuk itu, ada dua hal yang dipertimbangkan yaitu ukuran lubang tangan dan bahan penahan cahaya agar cahaya tidak ikut masuk ketika tangan masuk ke dalam BPU. Solusi atas hal tersebut adalah pembuatan ukuran lubang yang cukup sesuai ukuran tangan manusia pada umumnya dan terdapat ruang untuk bergerak. Solusi berikutnya ialah penggunaan kain hitam kedap cahaya berbentuk lengan yang dilengkapi karet pada ujungnya agar dapat menahan cahaya.

Berdasarkan hal tersebut maka perancangan BPU dapat dilihat berikut ini.



Gambar 5. Rancangan BPU



Gambar 6. BPU saat kedua pintu dibuka

dijabarkan proses uji coba BPU di ruang terbuka.



Gambar 8. Ujicoba BPU di luar ruangan



Gambar 7. BPU dan kelengkapannya dalam kondisi terbuka



Gambar 9. Ilustrasi penggunaan BPU

2. Ujicoba dan Evaluasi.

Tahapan uji coba BPU mempertimbangkan dua hal yaitu aspek fungsi dan aspek kenyamanan. Maksud aspek fungsi adalah ketercapaian fungsi BPU dengan target yang diharapkan. Dalam kata lain BPU dapat digunakan untuk memproses foto dan menghasilkan foto sesuai harapan, tidak terjadi kebocoran cahaya. Berikut ini akan



Gambar 10. Ilustrasi penggunaan BPU setelah pemotretan



Gambar 11. Proses development dalam BPU dapat disaksikan



Gambar 12. Hasil ujicoba penggunaan BPU di dalam ruangan, gambar terlihat normal (atas) dan di luar ruangan, gambar tidak terlihat (bawah)

Berdasarkan hasil ujicoba BPU di dalam dan di luar ruangan didapatkan hasil sebagai berikut. Hasil ujicoba BPU di dalam ruangan menunjukkan hasil yang sesuai harapan, dalam arti imaji hasil proyeksi dalam proses pemotretan dapat terbentuk dengan baik. Berlainan dengan itu, hasil ujicoba BPU di luar ruangan menunjukkan hasil yang belum sesuai

dengan harapan. Terjadi kelebihan paparan cahaya yang masuk ke dalam BPU. Ada dua kemungkinan yang dipandang sebagai penyebab kegagalan BPU di luar ruangan. Pertama, area akrilik merah terlalu besar dan terlalu lama sehingga intensitas cahaya merah yang masuk terlalu banyak melebihi batas toleransi yang dapat diterima kertas foto. Kedua, dinding dalam BPU yang bernada terang masih memantulkan cahaya sehingga berdampak pada BPU.

Berdasarkan hasil evaluasi ini maka, tindakan lanjutan yang akan ditempuh adalah sebagai berikut.

- a. menutup area akrilik dengan kain saat BPU digunakan di luar ruangan

Penutupan bidang akrilik pada BPU pada saat digunakan di luar ruangan secara teoretis dapat dilakukan karena hal tersebut akan mencegah cahaya menerpa kertas foto. Bahan penutup yang dapat digunakan antara lain adalah kain. Bahan kain dipandang tepat karena bersifat fleksibel. Fleksibilitas kain dibutuhkan agar operator BPU dan pengunjung masih dapat menginspeksi proses pencetakan di balik kain.

- b. menambah lapisan akrilik merah

Penambahan lapisan akrilik secara teoretis akan mereduksi spektrum cahaya non merah yang masuk ke dalam BPU. Namun peluang keberhasilan melalui cara ini dapat dikatakan kecil karena kuatnya paparan radiasi cahaya matahari.

- c. melapisi akrilik dengan kaca film berwarna gelap

Penambahan lapisan kaca berwarna gelap di atas akrilik secara teoretis akan mereduksi spektrum cahaya non merah yang masuk ke dalam BPU. Namun cara ini akan memengaruhi visibilitas objek amatan dalam BPU. Dalam kata lain, aspek hiburan dan pendidikan kepada pengunjung melalui BPU akan tidak tercapai.

- d. melapisi dinding dalam BPU dengan warna/cat hitam

Pelapisan dinding dalam dengan warna hitam dapat dilakukan sebagai upaya untuk mereduksi pantulan cahaya. Namun, sebagaimana pemaparan pada poin c, upaya ini akan mengurangi visibilitas proses BPU di mata pengunjung.

- e. Mengoperasikan BPU di kondisi cahaya tidak langsung

Pengoperasian BPU di kondisi cahaya tidak langsung dapat menjadi alternatif untuk mengurangi paparan cahaya yang mengenai BPU. Hal ini diperkirakan dapat menjadi solusi untuk tetap menjaga fungsi BPU dan menjaga tujuan dibuatnya BPU, yaitu agar pengunjung dapat menyaksikan proses cuci-cetak foto secara langsung. Keuntungan lain yang didapat melalui kondisi ini adalah pengunjung tetap merasakan kenyamanan karena suasana tidak panas akibat paparan cahaya matahari langsung.

Berdasarkan poin-poin dan pertimbangan yang telah dijabarkan, maka upaya evaluasi pertama yang dapat dilakukan ialah dengan menambah penutup pada bagian akrilik BPU.

Evaluasi kedua terhadap BPU adalah aspek kenyamanan penggunaan. Secara umum dapat dikatakan bahwa dalam proses ujicoba pertama, BPU cukup nyaman digunakan dan sesuai dengan proyeksi di awal penelitian. Operator BPU dapat menggunakan BPU dengan nyaman lancar karena luasan BPU memadai. Berdasarkan evaluasi dari sisi kenyamanan ada satu hal yang dapat menjadi opsi untuk optimalisasi BPU, yaitu disediakannya sebuah meja yang

cukup kokoh untuk menupang BPU dan meletakkan alat-alat pendukung proses cuci-cetak foto.

3. Finalisasi

Setelah melalui berbagai proses percobaan maka didapati bahwa untuk menjaga fungsi BPU sebagai alat edukasi dan hiburan proses cuci cetak foto, maka opsi yang dipilih adalah mengoperasikan BPU di dalam kondisi cahaya tidak langsung. Berikut ditampilkan hasil finalisasi pengoperasian BPU.



Gambar 13. Pengoperasian BPU di bawah kondisi cahaya tidak langsung



Gambar 14. Pengoperasian BPU di teras dan hasil pemrosesan

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan ujicoba BPU yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa (1) Rancangan BPU dapat digunakan dengan nyaman, dalam arti, operator BPU tidak menemukan masalah yang signifikan. Demikian halnya dari sisi pengunjung, tampak bahwa pemasangan akrilik di bagian atas BPU dapat menjadi sarana pendidikan dan hiburan tersendiri; (2) BPU dapat beroperasi optimal di bawah kondisi cahaya tidak langsung, misalnya di teras atau di dalam ruangan. Hal ini

disebabkan paparan cahaya matahari dalam ruangan dapat dikatakan minimal sehingga akrilik masih mampu menahan spektrum cahaya selain spektrum merah.

b. Saran

Penelitian tentang BPU sesungguhnya belum tuntas. Masih ada hal lain yang dapat dilakukan melalui penelitian lanjutan. Di antara hal yang dapat dilakukan sebagai kelanjutan penelitian ini adalah penyempurnaan desain BPU dan penyempurnaan desain penempatan serta ukuran akrilik merah. Selain itu desain tampak luar BPU juga dapat dikembangkan lebih jauh agar tampak lebih menarik perhatian. Dua hal yang dikemukakan dalam bagian saran ini diharapkan dapat menjadi penyempurnaan bagi BPU dalam penelitian berikutnya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapkan terima kasih kepada pihak pihak yang telah membantu dalam perwujudan pembuatan BPU diantaranya :

- Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta Dr. Irwandi
- Para mahasiswa yang ikut membantu dalam pembuatan BPU diantaranya Michael Steve J dan Riki Maulana.

DAFTAR PUSTAKA

- Anchell, S. (2016). *The Darkroom Cookbook*. Routledge.
- Apriyanto, M. F., Irwandi, & Rahman, A. A. (2018). "Transparent Afghan Camera: Karya Fotografi Performatif dan Partisipatoris." *Spectā: Journal of Photography, Arts, and Media*, 2(1), 13–24.
- <http://thephotopalace.blogspot.com/p/photo-palace-program.html>. (n.d.). <http://thephotopalace.blogspot.com/p/photo-palace-program.html>
- <https://monovisions.com/vintage-19th-century-photographers-with-their-cameras/>. (n.d.). *Vintage: 19th Century Photographers with their Cameras*. <https://monovisions.com/vintage-19th-century-photographers-with-their-cameras/>
- James, C. (2009). *The Book of Alternative Photographic Processes* (Second). New York: Delmar Cengage Learning.
- Suess, B. J. (2003). *Creative Black and White Photography: Advanced Camera and Darkroom Techniques*. Allworth Communications, Inc.

[Halaman disengaja kosong]

FOTO DOKUMENTER FRANS DAN ALEX MENDUR DALAM KAJIAN ESTETIKA

Arif Yulianto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni,
Universitas Sahid Surakarta

Alamat : Jl. Adi Sucipto 154, Jajar, Surakarta.

No Hp.: 081567816507, E-mail: arifseni0@gmail.com

ABSTRACT

The research, entitled "Frans and Alex Mendur's Documentary Photography in Aesthetic Studies", aims to explore documentary photos so that they are able to analyze them with aesthetic studies to bring out the beauty implied in the photos.

This research is using descriptive method. Methods of data collection using literature study, observation, and interviews. By analyzing the beauty theory of Monroe Breadsley.

The purpose of this research is to further explore the beauty, integrity and complexity of documentary photography by Frans and Alex Mendur. The results showed that lighting and composition determine documentary photos to become part of the reality of the nation's journey.

Keywords: *Documentary Photos, Frans and Alex Mendur, Aesthetics.*

ABSTRAK

Penelitian dengan judul “Fotografi Dokumenter Frans dan Alex Mendur dalam Kajian Estetika”, bertujuan mendalami foto dokumenter sehingga mampu menganalisa dengan kajian estetika untuk memunculkan keindahan yang tersirat dari foto tersebut.

Penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif. Metode pengumpulan data dengan studi pustaka, observasi, dan wawancara. Dengan cara menganalisa dengan memakai teori keindahan Monroe Breadsley.

Tujuan Penelitian ini untuk lebih mendalami keindahan, keutuhan dan kerumitan dari fotografi dokumenter Frans dan Alex Mendur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencahayaan dan komposisi menentukan foto dokumenter menjadi bagian dari realitas kehidupan perjalanan bangsa.

Kata kunci: Foto Dokumenter, Frans dan Alex Mendur, Estetika.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Istilah fotografi berasal dari bahasa Latin *photos* dan *graphos*. *Photos* artinya

cahaya/sinar, sedangkan *graphos* adalah menulis, mencatat, melukis dengan cahaya (Nardi, 1989:8).

Pengertian Fotografi yang lain adalah:

The term of photography is derived from two Greek words meaning "Light" (phos) and "writing" (graphein). Light is essential element in photography, for it pocesses two properties that combine to create a permanent image. The first is that lihgt, when process trough lens and focused upon some fields, such as paper or glass, can produce an image (Wheeler, 1974:2). (Istilah fotografi berasal dari dua kata Yunani yang berarti "cahaya"(phos) dan "menulis atau melukis" (graphein). Cahaya adalah unsur pokok dalam fotografi memiliki dua hal yang di kombinasikan untuk membuat sebuah gambar permanen. Pertama adalah cahaya itu sendiri, ketika melewati lensa dan di fokuskan pada beberapa bidang, seperti kertas atau kaca dapat menciptakan gambar).

Fotografi bukan hanya sebagai media yang memiliki nilai dokumentatif semata, tetapi juga menjadi sebagai media ekspresi dan sebagai media untuk mengungkapkan perasaan dan emosi estetik yang terpendam dari si pemotret.

Ketika fungsi fotografi sebagai medium penyampaian pesan dan luapan emosi dan ekspresi artistik si penciptanya, karya foto yang tercipta sifatnya sangat

pribadi (personal). Pengertian fotografi ekspresi seperti yang dimaksud adalah:

The making of photographs that are intended to reveal the photographer's felling or thought about some subjects. The primary motivations of the photographer for making expressive photographs is to communicate an internalized message to other, as distinct from making photographs for profit or even because it is thought that others will admire the potographs. Expressive photographs may make a profit for photographer, but the min reward is the making photograph and having it communicate what was intended to others (Zakaria & Strobel, 1993: 292). (Pengekspresian dalam fotografi adalah pembuatan foto yang di maksud untuk mengungkapkan perasaan dan pemikiran fotografer tentang beberapa hal. Motivasi utama dari fotografer untuk membuat foto yang ekspresif adalah untuk mengkomunikasikan pesan yang terkandung didalamnya kepada orang lain sebagai sesuatu yang berbeda dari pembuatan karya fotografi komersil atau manfaat tertentu tetapi karena pemikiran bahwa orang lain akan mengagumi foto-fotonya. Foto-foto yang ekspresif mungkin akan mendatangkan manfaat bagi fotografernya, tetapi manfaat utamanya adalah membuat foto dan dapat mengkomunikasikannya sebagaimana yang diharapkan orang lain).

Fotografi merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan secara visual dari pengalamannya kepada orang lain agar orang lain mengikuti jalan pikirannya.

Marry Warner, dalam bukunya yang berjudul “Photography : a Cultural History”, mengungkapkan definisi dokumenter secara umum, yaitu segala sesuatu representasi non-fiksi di buku atau media visual. Menurut majalah life, fotografi dokumenter adalah visualisasi dunia nyata yang dilakukan oleh seorang fotografer yang ditunjukan untuk mengkomunikasikan sesuatu yang penting, untuk memberi pendapat atau komentar, yang tentunya dimengerti oleh khalayak.

PEMBAHASAN

Estetika pada prinsipnya adalah mengkaji suatu obyek keindahan baik keindahan yang diciptakan Tuhan maupun keindahan yang diciptakan manusia. Keindahan yang diciptakan Tuhan seperti beraneka bunga, burung, satwa laut, pemandangan alam dan sebagainya. Sedangkan keindahan yang diciptakan manusia meliputi karya seni patung, lukisan, tarian, ukiran, wayang, dan sebagainya. Dalam tulisan ini hanya memberikan masalah estetika yang terdapat pada karya seni foto.

Karya Seni merupakan suatu produk estetika dan ekspresi dari segala macam ide dan gagasan yang divisualisasikan oleh seniman ke dalam bentuk nyata. Penciptaan karya seni selalu ada hubungan antara manusia dan alam lingkungan. Hal ini merupakan bentuk kegiatan dalam tata kehidupan masyarakat.

Penciptaan karya seni merupakan rentetan pengisian hidup manusia dalam mencurahkan imajinasi, makna, bentuk, garis, titik, warna, dan olah rasa yang menjadi suatu kekuatan dari karya fotografi tersebut.

Monroe Beardsley dalam *problem in the Philosophy of Criticism* menjelaskan ada 3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat indah dari benda-benda estetis yaitu :

- Kesatuan (*unity*) : tersusun secara baik atau sempurna bentuknya
- Kerumitan (*complexity*) : tidak sederhana sekali, kaya isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- Kesungguhan (*intensity*): mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. (Dharsono 2007:63)

Read dalam Dharsono, (2004:4) juga merumuskan keindahan sebagai kesatuan dari hubungan bentuk yang terdapat diantara pencerapan inderawi kita (*beauty is unity of formal relations among our sense perceptions*). Jadi keindahan adalah kesatuan hubungan –hubungan kebentukan yang ada diantara kesadaran persepsi kita. Bahkan sesuatu yang disebut jorok bisa termasuk di dalam nya, misalnya seongkok kotoran yang masih baru yang kebetulan secara visual menarik.

Pemahaman tentang keindahan dalam karya seni diapresiasi berbeda oleh masing – masing individu, karena mereka memiliki kemampuan dan pengalaman estetis yang berbeda sehingga sangat subyektif sifatnya. Berbeda dengan keindahan yang sifatnya obyektif, kemungkinan semua individu merasakan keindahan yang sama terhadap obyek yang sama pula.



Foto 1: “Frans dan Alex Mendur bersaudara, 1945”, (Tribunnews.com), 2020.

a. Foto 1



Foto 2 : “ Pembacaan Teks Proklamasi 1945” oleh Frans Mendur, (tribunnewswiki.com), 2020.

Terdapat keutuhan yaitu dominansi pada obyeknya pada Presiden Soekarno dan dominansi warna kontras antara Bapak Soekarno dan background yang memberi kesatuan, saling melengkapi antara benda yang kontras dan tidak. Pada foto ini terdapat keseimbangan formal (*formal balance*) yaitu Bapak Soekarno di sebelah tengah dengan latar belakang pemuda pemuda sehingga terdapat keseimbangan. Terdapat kesederhanaan dalam foto ini pada obyek yang difoto yaitu Bapak Soekarno dan Bapak Hatta, meskipun ada kekontrasan warnanya . Titik perhatian atau *center of interest* pada foto ini terdapat pada Bapak Soekarno yang sedang membaca teks proklamasi. Pemuda pemuda merupakan latar belakang dalam foto ini yang fungsinya memperindah suasana karya ini. Pada

karya ini terdapat obyek bapak Soekarno yang lebih besar diantara obyek yang lain, yang posisinya berada ditengah, sehingga proporsi keseimbangan harmonis dengan pemuda pemuda. Baju baju pemuda dan latar belakang yang horisontal dan vertikal memberikan proporsi obyek kelihatan lebar dan sempit.

Adanya harmoni warna antara bapak Soekarno dan pemuda-pemuda yang menjadi latar belakang karya ini. Adanya harmoni garis lengkung dan garis lurus pada bapak Soekarno dan garis-garis pada baju baju pemuda pemuda sehingga membentuk kesatuan. Pada karya ini terdapat paduan kontras antara warna bapak Soekarno yang dominan putih dengan pemuda pemuda yang warnanya abu abu muda. Warna teks proklamasi yang warnanya putih diantara baju yang ke abu muda. Kekontrasan antara teks proklamasi dan latar belakang pemuda-pemuda menjadi paduan kontras yang unik dan menarik. Terdapat pengulangan pada obyek yaitu pada pemuda pemuda. Terdapat gradasi pada bp Soekarno dari warna putih menuju abu-abu.

Garis lurus dan garis lengkung terdapat pada bapak Soekarno ini. Terdapat unsur bangun yang dibatasi garis yaitu yang membentuk bidang kotak segi empat dan bidang lingkaran atau lengkung

pada peci dan baju,. Bentuk oval juga terdapat pada wajah dan lengan. Rasa permukaan bahan pada karya foto ini halus karena di cetak pada kertas foto.

Pada karya ini terdapat warna putih pada baju bapak Soekarno yang memberi kesan suci, murni juga latar belakang pemuda-pemuda. Bapak Soekarno dan pemuda pemuda yang berwarna putih yang memberi kesan jujur, suci dan murni yang memberi kesan keluhuran. Terdapat ruang yang semu pada karya ini yaitu pada bapak Soekarno dan obyek yang lain karena gambar foto ini dua dimensi.

Bentuk-bentuk baju ,teks, pemuda pemuda yang hadir pada saat pembacaan teks proklamasi membentuk kerumitan.

Bapak Soekarno yang sedang membaca teks proklamasi yang berbeda dengan obyek obyek yang lain yang menjadi pusat perhatian pada foto ini.

b. Foto 2



Foto 3 : “Pengibaran Merah Putih 1945”, oleh Frans Mendur,(maritimnews.com), 2020.

Warna yang putih keabu-abuan pada hampir semua obyek di padukan warna lain pada latar belakang dan benda benda lainnya memberi keharmonisan warna. Selain itu adanya harmoni antara Bp Soekarno, Bp Hatta dan latar belakang. Pada karya ini terdapat kekontrasan warna hitam dan putih diantara warna obyek yang lain dengan warna abu abu,. Dilatar belakang pemuda pemuda yang berbaju putih mempunyai kesan murni, luhur dan patriotik . Warna-warna yang berbeda itulah yang kemudian membentuk paduan kontras pada karya foto ini.

Pada karya ini terdapat garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus pada garis baju, bangunan memberikan kesan yang tegas, sedangkan garis lengkung pada bp Soekarno dan pemuda pemuda memberikan kesan kelembutan. Terdapat unsur bangun yang dibatasi garis yaitu pada bp soekarno , bendera dan obyek lainnya. Garis-garis itulah yang membatasi obyek sehingga membentuk bidang-bidang. Garis-garis dan bangun-bangun ini kemudian membentuk kesatuan.

Karya foto ini di cetak pada kertas foto sehingga rasa permukaannya halus. Pada karya ini terdapat warna putih, abu abu memberi kesan kemurnian dan kehangatan.

Terdapat ruang yang semu pada karya ini yaitu pada Bendera dan obyek yang lain karena gambar foto ini dua dimensi. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indera peraba. Pengulangan bentuk terdapat pada pemuda pemuda yang turut menyaksikan peristiwa itu. Terdapat gradasi warna pada putih ke abu-abu pada baju dan obyek lainnya. Paduan gradasi ini membentuk satu kesatuan obyek pada foto ini.

Kesatuan tema terlihat antara Bendera, Bp Soekarno, pemuda pemuda dan latar belakang. Kesatuan warna juga terlihat antara putih keabu-abuan pada baju dengan latar belakang. Kesatuan warna juga terlihat antara warna wajah yang ke abua abuan dengan warna latar belakang yang juga hampir sama.

Pemuda pemuda yang berjajar begitu seimbang, meskipun ada bendera di depan dengan posisi agak di tengah memberikan keseimbangan. bendera dan benda-benda lainnya memberikan keseimbangan antara atas dan bawah. Keseimbangan pada foto ini adalah keseimbangan formal (*formal balance*)

Kesederhanaan terlihat pada warna-warna pakaian dan obyek lainnya yang memberi ketenangan dan kedamaian. Kesederhanaan dengan momen yang luar

biasa juga terlihat pada tema yang diambil yaitu pengibaran merah putih.

Pengibaran Merah Putih merupakan aksentuasi yang menjadi titik pusat perhatian atau *center of interest* pada foto ini. Pemuda pemuda merupakan latar belakang yang menarik karena menjadi kesatuan dengan titik pusat perhatian. Kesungguhan (*intensity*), disini ada point of interest nya yaitu pengibaran bendera. Terdapat keyakinan dalam berkarya itu bisa dilihat dari menempatkan subyek yang menjadi point of interest diantara latar belakangnya yang berupa pemuda pemuda yang ikut dalam upacara tersebut.

Pada karya ini terdapat pemuda pemudi yang hampir sama proporsi bidangnya sehingga terjadi keseimbangan yang sama antara kiri dan kanan. Karena semua berkumpul untuk upacara maka proporsi bidang menjadi menyempit. Baju para pemuda dan pemudi yang hadir mempunyai tekstur yang tidak halus sehingga memberi nuansa kerumitan(*complexity*) pada karya foto ini.

Pengibaran bendera merah putih pada tanggal 17 agustus 1945 menjadi tema yang diangkat disini. menceritakan bahwa perjuangan sampai pada akhirnya yaitu pengibaran Sang Saka merah putih di tanah air Indonesia meski foto ini

adalah hitam putih, merahnya menjadi abu abu, karena belum ada foto berwarna kala itu. Bendera merah putih memberikan semangat arti merdeka yaitu merah berarti berani dan putih berarti suci memberi keyakinan dan keteguhan bangsa untuk berdiri merdeka.

SIMPULAN

Pertama, fotografi dokumenter Alex dan Frans Mendur merupakan foto yang monumental dan berguna bagi sejarah Kemerdekaan Indonesia. Sifat karyanya nyata dan apa adanya sesuai keadaan yang sesungguhnya. Warna pada foto nya yang hitam putih menunjukkan kekuatan sebenarnya peristiwa pengibaran sang saka merah putih.

Kedua, Estetika yang terkandung dalam karya fotografi dokumenter yang memberikan kesan keyakinan yang utuh arti sebuah kemerdekaan yaitu perjuangan dan patriotisme. Keindahannya terletak pada warna-warna hitam, putih abu abu, coklat dan kekontrasan warna antara subyeknya yang di foto. Tekstur menjadi lebih jelas dan kontras dari setiap benda yang di foto.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pertama-tama saya mengucapkan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha

Kasih atas terselesainya artikel penelitian yang berjudul "Foto Dokumenter Frans dan Alex Mendur dalam Kajian Estetika". Saya berharap artikel ini berguna bagi masyarakat.

Pada kesempatan ini tidak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Destina Paningrum, SE, MM selaku Dekan Fakultas, Sosial, Humaniora dan Seni, Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu Rusnandari Retno Cahyani SE, M.Si selaku Kepala LPPM Universitas Sahid Surakarta.
3. Ibu Evelyn Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn, selaku Kaprodi DKV Universitas Sahid Surakarta
4. Rekan-rekan dosen DKV Usahid Surakarta yang telah banyak membantu saya menyelesaikan artikel ini.

Akhirnya tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada siapapun yang telah membantu penulisan saya ini, semoga berguna dan bermanfaat bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Dharsono, *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains, 2007.

Dharsono, *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sain, 2007.

Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung: MSPI, 2001.

Han, Leonardi, CPNS, Hon, PAF, *Sejarah Fotografi*. Bandung: Cahaya, 1998.

Marah, Risman, *Dari Kamera Obscura Sampai Digital*, Pidato Ilmiah pada Dies Natalis XII. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 23 Juli 1996.

Marah, Risman, *Soedjai Kartasasmita di Belantara Fotografi Indonesia*, Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta, 2008.

Mariato, M.Dwi, *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia, 2002.

Mulia, Kayus., dalam Risman Marah, *Soedjai Kartasasmita di Belantara Fotografi Indonesia*, Yogyakarta : BP ISI Yogyakarta, 2008.

Mulyanta, Edi S., *Teknik Modern Fotografi Digital*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2008.

Nadilia CP, *Potret (Portrait Photography)*, fotografi.upi.edu.com, 2019.

Nugroho, Amien, *Kamus Fotografi*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2006.

Warta Elektronik

<http://maritimnews.com>;

<http://tribunnews.com>

<http://tribunnewswiki.com>

ESTETIKA FOTO JURNALISTIK “STUDI KASUS FOTO JURNALISTIK ASSOCIATED PRESS”

Novia Sisca Haryani

Program Studi Seni Program Magister, Fakultas Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ki Hajar Dewantara 19, Kentingan, Jebres, Surakarta 57126
No Hp. 082382752493, Email: siscaharyani@gmail.com

ABSTRACT

This article is entitled "Photo Journalistic Aesthetics: A Case Study of Associated Press Photo Journalism". Photojournalism as a visual medium that conveys information related to events that will become world history and as an extension of the world of journalism that is able to convey information more realistically with a visual appearance to the reader. Photos are presented to provide a perception as well as information that can influence the audience's thinking about an event. Regarding photography as a part of art, journalistic photography also has its own aesthetic values that reflect thoughts and are linked to taste. This study aims to analyze the aesthetic value based on; (1) The aesthetic assessment of journalistic photography based on Kant's theory, (2) Visual interpretation of Associated Press photographs. In this case, a qualitative research was conducted on the aesthetic value of Associated Press journalistic works and used an interpretation analysis with a photographic aesthetic approach based on Immanuel Kant's aesthetic assessment theory to find central concepts in the overall appreciation of art related to deep beauty as a result of perception and contemplation of visual stimuli. Based on the elaboration of this study, of course the expected results in understanding and interpreting visually a journalistic photo work, it is necessary to connect aspects of photography with the sciences that can present aesthetic values or other values that make it full of meaning.

Keywords: *Photo Journalism, Associated Press, Photographic Aesthetics*

ABSTRAK

Artikel ini berjudul “Estetika Foto Jurnalistik :Studi KasusFoto Jurnalistik Associated Press”. Foto jurnalistik sebagai media visual yang menyampaikan informasi terkait sebuah peristiwa-peristiwa yang akan menjadi sejarah dunia dan sebagai perpanjangan dunia jurnalistik yang mampu menyampaikan informasi secara lebih nyata dengan penampakan secara visual kepada pembaca. Foto yang dihadirkan untuk memberikan suatu presepsi sekaligus informasi yang dapat mempengaruhi pemikiran khalayak terhadap suatu peristiwa. Terkait dengan fotografi sebagai bagian dari karya seni, fotografi jurnalistik juga memiliki nilai estetika sendiri yang mencerminkan pikiran dan tertaut pada rasa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai estetika berdasarkan; (1) Penilaian estetis fotografi jurnalistikberdasarkan teori Immanuel Kant, (2) Interpretasi visual terhadap fotoAssociated Press. Dalam hal ini, dilakukan penelitian yang bersifat kualitatif tentang nilai estetika pada karya-karya foto jurnalistik Associated Press dan menggunakan analisis interpretasi dengan pendekatan estetika fotografi berdasarkan teori penilaian estetika Immanuel Kant untuk

menemukan konsep sentral di dalam keseluruhan apresiasi seni terkait keindahan yang mendalam sebagai hasil dari persepsi dan kontemplasi terhadap rangsangan visual. Berdasarkan penjabaran mengenai kajian ini, tentunya hasil yang diharapkan dalam memahami dan menginterpretasi secara visual sebuah karya foto jurnalistik, perlu menghubungkan aspek fotografi dengan ilmu-ilmu yang dapat menghadirkan nilai estetika atau nilai-nilai lain yang menjadikannya sarat akan makna.

Kata kunci: Foto Jurnalistik, Associated Press, Estetika Fotografi

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia fotografi selalu menjadi peranan utama dalam sebuah pemberitaan pada setiap linimassa global dewasa ini. Sebuah foto yang di peroleh dari setiap peristiwa yang terjadi diberbagai belahan dunia dapat menyampaikan informasi secara lebih nyata kepada pembaca. Gambaran visual yang memperlihatkan kondisi yang sebenarnya, hingga pengamat dapat melihat gambaran kejadian yang telah terjadi. Foto jurnalistik hadir sebagai perpanjangan dunia jurnalism yang mampu menyampaikan informasi secara lebih nyata dengan penampakan secara visual kepada pembaca. Foto yang dihadirkan untuk memberikan suatu presepsi sekaligus informasi yang dapat mempengaruhi pemikiran khalayak terhadap suatu peristiwa.

Fotografi sebagai bagian dari karya seni tentunya juga memiliki nilai estetika dan keindahan baik itu dari yang digambarkan atau sesuatu makna yang ditimbulkannya. Karena itulah fotografi

jurnalistik pun memiliki nilai estetikanya sendiri yang mencerminkan pikiran dan tertaut pada rasa. Fotografi jurnalistik berada dalam wilayah seni terapan, yaitu “jenis seni yang kehadirannya justru karena dimanfaatkan untuk kepentingan lain selain ekspresi estetik, semisal kebutuhan praktis dalam kehidupan sehari-hari” (Soedarso SP, 2006:101). Seperti yang dikatakan Hanri Cartie-Bresson, salah satu pendiri agensi foto terkemuka “Magnum” yang dikenal dengan teori *decisive moment* dalam buku potpourri karya Soedjono (2007:11) “*In photographic terms it seeks the moment for a particular subject, not just in terms of it's appearance at that moment, but in relation to it's meaning within the context...*”. Maksudnya adalah fotografi itu mencari momen untuk subjek tertentu, bukan hanya dalam penampilan atau kegiatan saat itu saja melainkan dengan makna dalam konteks sebuah foto.

Estetika menjelaskan keindahan persepsional berdasarkan pengalaman estetis dan empiris yang muncul dari pengamatan sehingga keindahan juga

melibatkan persepsi penikmat dari tahap mengamati, merepresentasikannya melalui imajinasi, hingga memasuki tahap refleksi perasaan yang lebih dalam. Memandang keindahan, tidak bisa hanya berdasarkan nilai-nilai formal (mediumistik), namun juga melibatkan nilai-nilai yang lebih luas misalnya nilai tentang kehidupan (perasaan, kemanusiaan, dan nilai kebenaran). Fotografi menjadi bagian dari seni rupa dua dimensi yang pada tataran tertentu mengusung konsep estetika yang sama terutama jika dilihat dari sudut pandang objektif dengan melihat tampilan wujud visualnya. Jika dalam aktivitas melukis seorang seniman dapat mengungkapkan kreasi dan impresinya terhadap sesuatu di atas kanvas kosong dan memiliki kuasa penuh terhadap penampilan bentuk atau wujud yang akan dilukisnya. Sedangkan seorang fotografer akan memulai dengan tahapan ideasional, yaitu mengamati dan memilih dengan berbagai pertimbangan sesuatu yang sudah ada untuk dipotret. Proses pemilihan ini tentunya akan sangat dipengaruhi banyak hal dari perancangan konsep sebagai pengungkapan ide dasar yang dipengaruhi oleh beragam faktor dari dalam maupun dari luar diri fotografer. Ekspresi diri melalui medium seni fotografi bisa dicapai dengan berbagai cara, antaranya dengan memilih objek-objek foto yang unik untuk ditampilkan menjadi karya

foto yang *'one of a kind'*, (Soedjono, 2007:10).

Pemilihan karya-karya foto dari fotografer Associated Press sebagai subjek penelitian ini, karna pengaruh kuat yang ditimbulkan untuk dunia fotografi jurnalistik sebagai media visual yang menyampaikan peristiwa-peristiwa yang akan menjadi sejarah dunia. Jika dilihat dari kebanyakan karya-karya para fotografer Associated Press, pemberitaan yang dihadirkan selalu menjadi perbincangan global. Selain memicu berbagai argument masyarakat, karya-karya foto yang dihadirkan selalu melakukan gebrakan yang tidak semua media pemberitaan mampu sajikan. Fotografer-fotografer yang tergabung dalam Associated Press lebih cenderung mengungkap nilai-nilai sarat makna pada kebanyakan foto-foto yang di sajikan selain itu mengeksplorasi teknik fotografi saat menangkap memotret peristiwa sehingga dapat merekam dengan baik dan tajam dari segi detail maupun gerak yang mampu menyampaikan apa yang dilihat oleh sang fotografer.

Menurut <https://www.ap.org/> situs resminya, Associated Press adalah sebuah kantor berita Amerika Serikat yang mengklaim sebagai yang tertua dan terbesar di dunia. Associated Press merupakan organisasi berita global

independen yang didedikasikan untuk pelaporan factual. Didirikan pada tahun 1846 dan hingga saat ini tetap menjadi sumber paling terpercaya untuk berita yang cepat, akurat, tidak biasa dan penyedia layanan berita. Koperasi perusahaan surat kabar yang menyumbangkan berita dan materi kepada lebih dari 1.700 koran, 5.000 stasiun televisi dan stasiun radio yang koleksi fotonya terdiri dari 10 juta gambar. Melayani 121 negara dan memiliki 242 biro, dengan staf internasional yang beragam di seluruh dunia. Selain itu Associated Press juga memiliki beberapa anak perusahaannya antara lain Associated Press Television News, Associated Press limited, Asia-Pacific News, AP Italia-sri, AP Wide World Photo, dan AP Digital. Dengan misi menginformasikan dunia, banyak dari foto-foto yang dihasilkan fotografer Associated Press meraih penghargaan setingkat Pulitzer Prize dan World Press Photo. Oleh karena itu bagi peneliti foto-foto dari media Associated Press layak untuk dijadikan sebagai objek penelitian.

Berdasarkan yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Estetika Foto Jurnalistik : Studi Kasus Foto Jurnalistik Associated Press”

B. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai estetika berdasarkan; (1) Penilaian estetis fotografi jurnalistik menurut Immanuel Kant, (2) Interpretasi visual terhadap foto associated press.

C. Metode

Penelitian ini membahas mengenai “Estetika Foto Jurnalistik: Studi Kasus Foto Associated Press” dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Sebagaimana dari definisi yang dikemukakan oleh Moleong (2011:5) bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu atau sekelompok orang. Sumber data diperoleh dari pada teknik pengumpulan data, dilakukan dengan tiga tahap yaitu: (1) observasi, (2) studi literature, dan (3) wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati setiap situs media pemberitaan yang menjadi bagian dari Associated Press sebagai media yang memperoleh sumbangan materi berita. Dilanjutkan dengan mengumpulkan beberapa karya foto yang disinyalir koleksi dari Associated Press, setelah itu mereprografinya. Observasi dilakukan secara detail mulai dari mengamati elemen-elemen visual seperti garis, pola, ruang, dan warna yang

terdapat pada masing-masing foto, kemudian mengamati pola dari setiap karya foto yang di amati baik dari segi teknik pemotretan dengan memperhatikan *angle*, *speed*, ketajaman, komposisi dan arah pencahayaan yang tampak atau pun bentuk isu yang selalu di tampilkan. Setelah menentukan sampel foto, dilakukan studi pustaka dari literature jurnal, buku, media online, dan laman atau situs-situs mengenai koleksi-koleksi Associated Press.

Data yang sudah didapatkan kemudian dianalisis menggunakan analisis interpertasi dengan pendekatan estetika fotografi berdasarkan teori penilaian estetik Immanuel Kant untuk menemukan konsep setral di dalam keseluruhan teori apresiasi seni, terhadap karya-karya foto para fotografer Associated Press. Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan beberapa pengamat foto untuk mendapatkan data dalam upaya menjawab pertanyaan kajian sehingga mendapat jawaban seobjektif mungkin.

D. Kajian Pustaka

Berdasarkan tinjauan tentang estetika fotografi, Estetika berasal dari bahasa Yunani *aesthetikos* yang secara harfiah berarti memahami melalui pengamatan inderawi. Estetika memiliki peranan penting bagaimana seni bisa memanifestasi emosi, perasaan, dan pikiran

manusia. Dengan adanya estetika, seni dapat memberikan kesenangan, atau kepuasan emosi melalui persepsi indera. Thomas Aquinas merumuskan bahwa estetika atau keindahan sebagai suatu yang menyenangkan apabila dilihat(Dharsono, 2004:10). Didalam estetika itu sendiri menyangkut bahasan mengenai suatu karya seni, yang diantaranya adalah fotografi.

Louis O. Kattsoff, seperti yang di kutip The Liang Gie,(Dharsono, 2020:6) estetika adalah cabang filsafat yang berkaitan dengan struktur dan perasaan dari keindahan, khususnya dalam seni. Herbert Read merumuskan keindahan sebagai suatu bentuk kesatuan hubungan formal di antara persepsi indera kita. Kant secara eksplisit menitik beratkan estetika pada teori keindahan dan seni. Definisi keindahan tidak harus sama dengan definisi seni. Ada dua teori tentang keindahan, yaitu yang bersifat subjektif ialah keindahan karna persepsi indera dan objektif ialah keindahan yang terdapat pada benda yang dilihat.

Penggunaan kata estetika berbeda dengan ‘filsafat keindahan’, dikarenakan estetika tidak semata-mata menjadi permasalahan filsafi, namun di dalamnya juga menyangkut bahasan ilmiah yang berkaitan dengan karya seni. Cakupan pembicaraan tentang keindahan dalam seni atau pengalaman estetis, juga berkaitan

dengan gaya, aliran dan perkembangan seni. Persoalan estetika berfokus pada nilai estetis, pengalaman estetis, perilaku orang yang menciptakan karya seni.

Fotografi merupakan proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Menurut Soedjono (2007:8) estetika fotografi mempunyai dua aspek atau tataran yaitu ideasional dan teknikal. Tataran ideasional merujuk pada wacana fotografi yang berkembang dari kesadaran manusia sebagai makhluk berbudi atau berakal yang memiliki kemampuan lebih untuk merekayasaalam lingkungan kehidupannya. Dalam konteks fotografi hal ini terlihat bagaimana manusia menyikapi setiap fenomena yang terjadi, dengan menemukan sesuatu dan menggunakan fotografi sebagai media untuk menunjukkan gagasan atau ide dan jati dirinya. Pemilihan objek serta konsep juga pendekatan estetis yang digunakan dapat menggambarkan ciri khasnya dalam berkarya. Sehingga karya yang memiliki nilai rasa yang berbeda satu sama lain waupun dengan *subject matter* yang sama. Kreativitas dan cara pandang sangat mempengaruhi seseorang dalam memberikan sentuhan estetis pada setiap karya yang dihasilkan.

Fotografi jurnalistik merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan menyampaikan sebuah informasi melalui foto. Fotografi yang dijadikan sebagai media penyampai pesan menjadi kesempatan bagi sebuah karya fotografi jurnalistik untuk berperan dalam kehidupan umat manusia. Seperti yang sudah dibahas, nilai estetika sebuah fotografi jurnalistik, tidak hanya melulu didasarkan pada persoalan teknis pemotretan, namun juga pada tataran nonteknis, yaitu berupa kekuatan isi pesan dan informasi serta konteks yang melatarbelakangi penciptaan karya tersebut sehingga persepsi dan pemaknaan bersifat utuh. Setiap pemaknaan harus juga mengacu pada konteks keberadaan (*contextual framework*) karya fotografinya. Konteks yang dimaksud adalah segala yang berkaitan dengan tujuan (*objective*) dari kehadiran karya tersebut (Soedjono, 2007:26).

Foto jurnalistik yang baik adalah mengandung kekuatan cerita tentang sebuah peristiwa yang dipotret sehingga dapat menampilkan sebuah “drama” dari penggalan peristiwa yang terjadi. Cerita tersebut pada akhirnya menampilkan dimensi lain dari pada hanya sekadar dimensi kajian estetika formal. Kisah yang diusung dalam sajian foto jurnalistik mengandung nilai-nilai yang lebih dalam

dan berkaitan dengan kemanusiaan. Bahkan dalam kondisi tertentu, aspek-aspek estetika formal tersebut menjadi pertimbangan kedua setelah pertimbangan nilai-nilai lain dalam pemilihan sebuah foto yang akan dipublikasikan. Tidak jarang sajian foto yang dipasang dengan ukuran besar di halaman depan surat kabar yang padahal bukan foto dengan komposisi dan warna yang bagus, namun justru mengalahkan foto lain yang memiliki komposisi dan paduan warna yang lebih baik. Pasti ada pertimbangan tertentu hingga foto seperti itu bisa menjadi headline, misalnya saja kekuatan cerita yang disajikan dalam foto tersebut dan dampak yang diharapkan akan ditimbulkan setelah foto tersebut dipublikasikan.

Dampak yang dimaksud adalah perubahan dalam masyarakat sebagai *spektator* dari sebuah foto yang disajikan, tentunya perubahan yang diharapkan adalah perubahan menuju arah yang lebih baik. Masyarakat dapat menyerap nilai-nilai lain dari pada hanya sekadar perdebatan dangkal mengenai baik buruk sebuah komposisi, warna, dan elemen visual dalam sebuah foto hingga akhirnya nilai-nilai pada dimensi yang lebih dalam tersebut diresapi dan menjadi sebuah pengalaman lain yang menumbuhkan wawasan. Sebagai karya seni terapan yang dipublikasikan, kehadiran fotografi secara

umum diiringi dengan penilaian atau kritik dari para penikmat seni.

Kemampuan penilaian manusia sebagai *spectator* (penonton atau penikmat) yang memungkinkannya mengalami atau merasakan keindahan dan memahami bagian dari dunia yang terstruktur dan teratur dengan tujuan tertentu. Sebuah teori yang dikemukakan oleh Immanuel Kant mengenai penilaian estetis menjadi sebuah landasan bagi penelitian ini.

Immanuel Kant adalah salah satu figure terpenting untuk bidang estetika, yang memegang teguh kepercayaan bahwa pemikiran manusialah yang memenuhi dunia dengan struktur-struktur tertentu. Menurut Kant, estetika memiliki pengertian yang luas, tidak hanya mengenai keindahan dan keagungan tetapi juga kesenangan secara umum. Estetika berfokus pada kesenangan dalam konteks karakteristik subjek yang mengalami kesenangan itu dari pada karakter objeknya. Penilaian keindahan menurut Kant bersifat stabil karena esensial dan universal, berbeda dengan kesenangan lain yang bukan keindahan (Humar Sahman,1993:169). Salah satu pemikiran Immanuel Kant tentang estetika yang paling terkenal adalah “Penilaian Estetis” (Aesthetic Judgment).

PEMBAHASAN

A. Penilaian Estetis Fotografi Jurnalistik Berdasarkan Teori Immanuel Kant

Banyak pembahasan yang menghubungkan seni dengan keindahan. Membahas keindahan berarti menggali ide tentang estetika sebuah konsep perseptual tentang keindahan, yang berasal dari bahasa Yunani 'aisthetikos' juga yang artinya persepsi. Soedarso (2006:13) mendefinisikan persepsi sebagai aktivitas 'melihat' melalui penginderaan sehingga segala hubungan pencerapan inderawi mengenai sesuatu yang mengacu pada keindahan atau hal yang menyenangkan atau bahkan yang lebih dari itu tentang hal yang luar biasa dan bernilai lebih tinggi merupakan wilayah pembahasan konsep estetika. "Apa yang disebut seni atau kesenian itu meliputi penciptaan dari segala macam hal atau benda yang karena keindahan bentuknya, senang orang melihat atau mendengarnya. Dari rumusan ini dapat disebutkan bahwa yang paling pokok bagi perumusannya adalah bahwa seni itu indah dan barang yang indah itu menyenangkan untuk dilihat atau yang mendengarnya" (Soedarso SP, 2006:66).

Merasakan keindahan menyertakan pengalaman-pengalaman, sudut pandang, dan pengaruh lingkungan sebagai panduan

sebelum akhirnya tiba pada sebuah penilaian atau kesimpulan tentang keindahan itu sendiri. Seseorang yang memiliki pengalaman pembelajaran dan pendidikan tentang seni dan estetika tentunya dapat menilai sebuah keindahan dengan sudut pandang yang telah diajarkan, namun bagi yang belum pernah mengalami pembelajaran akan hal tersebut konsep keindahan sangat mungkin merupakan wujud kesenangan semata. Dengan demikian, persepsi yang dilakukan hanya bersifat spontan, misalnya karena seseorang senang dengan warna hijau maka saat melihat sebuah karya seni yang menyajikan dominasi warna hijau akan dianggap bagus, walaupun mungkin secara komposisi cenderung biasa-biasa saja.

Sederhananya, dalam konteks persepsi keindahan sangat sulit diukur sehingga keindahan didekati dengan sebuah nilai estetis baik dari sudut pandang objektif maupun subjektif. Di sisi objektif keindahan bisa diukur dari tampilan sebuah karya seni yang mencakup keseluruhan yang tampak dan bisa diamati seperti bentuk, warna, penempatan objek, komposisi, ekspresi, gerak, dan suara. Sisi subjektif menggali persoalan di luar yang tampak, misal konteks penciptaan dan isu yang melatarbelakangi kehadiran karya, kesesuaian dengan lingkup masyarakat tempat karya dihadirkan, dan pesan yang

diangkat oleh seniman dalam karyanya sehingga proses persepsi menjadi lebih mendalam. Di sisi subjektif itulah pengalaman empiris individual sangat berperan dalam menyematkan nilai yang lebih luas.

Pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari kebiasaan dan pembiasaan dalam kehidupan sosial dalam masyarakat sangat terkait dengan aspek psikologis dan latar belakang sosial sehingga memiliki peranan besar dalam memandukan, mengolah, menginterpretasi, dan meresapi keindahan. Pengalaman tersebut melahirkan sebuah konsep tentang nilai-nilai keindahan yang dianut oleh masing-masing individu ataupun sekelompok masyarakat. Nilai-nilai estetis tersebut digunakan dalam proses apresiasi karya melalui tanggapan dan penghayatan untuk memperoleh kepuasan. Nilai merupakan esensi, pokok yang mendasar, yang akhirnya dapat menjadi dasar-dasar normatif.

Menurut Kant, di dalam (Human Sahman,1993:176) penilaian estetis adalah sebuah keputusan yang didasarkan pada perasaan, khususnya pada perasaan senang atau tidak senang. Menurut pandangan Kant ada tiga macam penilaian estetis:

- 1) Penilaian sesuatu yang menyenangkan, disetujui oleh

banyak orang (judgments of the agreeable)

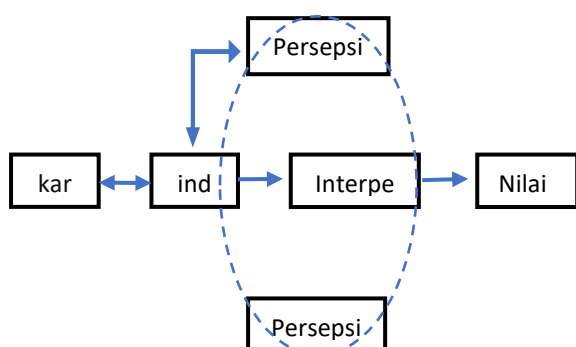
- 2) Penilaian keindahan (cita rasa)
- 3) Penilaian keagungan (judgments of the sublime), keindahan yang tidak hanya berfokus pada indah itu sendiri, tetapi memancarkan nilai lain yang menarik.

Kant juga menggunakan ungkapan “penilaian estetis” dalam pengertian yang lebih mengerucut dengan tidak memasukan penilaian yang menyenangkan. Pertimbangan estetis dalam pengertian mengerucut itulah yang menjadi focus utama kritik penilaian estetis.

B. Interpretasi Visual Terhadap Foto Jurnalistik Associated Press

Menginterpretasi karya seni tidak hanya sekedar menganalisis setiap aspek deskriptif dari sajian karya tersebut. Seorang pengamat harus mampu mengenali struktur dasar dari karya seni yang dihayati. Kepekaan penghayat menangkap pesan-pesan pada sebuah karya foto jurnalistik lewat daya kreasi imajinatifnya, mampu menangkap atau menafsirkan sinyal-sinyal informasi tidak kasat indera yang dihadirkan oleh seniman. Seniman yang berperan disini adalah wartawan foto yang menghadirkan informasi secara visual berupa foto jurnalistik.

Dharsono (2020:39) daya kreasi merupakan hasil tangkapan indera yang kemudian terjadi interaksi antara persepsi luar dan persepsi dalam. Hasil interaksi tersebut disebut hasil interpretasi yang kemudian terkumpul sebagai nilai hayati (isi dan makna). Interpretasi sangat bergantung dari dua sisi yaitu pengalaman empiris spectator (persepsi dalam) dan maksud dari seniman (persepsi luar) yang disampaikan melalui unsur visual, atau lewat judul yang dicantumkan pada headline foto jurnalistik. Dalam menginterpretasi sebuah karya foto jurnalistik, peneliti perlu menghubungkan aspek fotografi dengan ilmu-ilmu lain seperti: sejarah, filsafat, religi, sosial-budaya, teori komunikasi, etika, psikologi persepsi, psikoanalisa, dan lainnya, yang dapat menghadirkan nilai estetika atau nilai-nilai lain yang menjadikannya sarat akan makna.



Gambar 1. Bagan: Proses Imajinasi pengamat

Berbicara mengenai dunia fotografi jurnalistik, tentunya memerlukan banyak

pertimbangan terkait etika-etika dalam masyarakat menjadi panduan dalam proses pemilihan objek dan pemotretan sebelum akhirnya melalui sebuah proses hingga layak dipublikasikan. Tahap pengaplikasian aspek teknis fotografi berupa pencahayaan yang baik pada objek yang dipilih dipadukan dengan efek ruang tajam (area fokus dalam foto) serta dikuatkan dengan komposisi, seperti *rule of third*, keseimbangan simetris atau asimetris, pemanfaatan garis-garis untuk memandu menunjukkan objek utama (*point of interes*) dan memunculkan pola diagonal yang mengesankan kedalaman dimensi hingga menghasilkan foto yang memiliki daya pakau visual yang baik. Perihal teknis tersebut dikuatkan dengan aspek informatif serta drama dari peristiwa yang diabadikan dalam sebuah foto. Bahkan keutamaan informasi ditegaskan oleh adanya keterangan foto (*caption*) yang selalu hadir bersamaan dengan setiap foto jurnalistik. Proses selanjutnya adalah publikasi karya foto untuk diakses, diamati, dan dipersepsikan oleh khalayak luas ketika persepsi itu menjadi bagian dari proses komunikasi dan sangat dipengaruhi oleh pengalaman estetis masing-masing individu seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Aktivitas penilaian estetika dipahami sebagai proses yang melibatkan

pancaindera baik dari fotografer maupun khalayak penikmat foto. Secara garis besar ada 3 tingkatan basis aktivitas estetik/artistika:

1. Tingkatan pertama: pengamatan terhadap kualitas material, warna,
2. Tingkatan kedua: penyusunan dan pengorganisasian hasil pengamatan, dengan pertimbangan harmoni, kontras, balance, unity yang selaras atau merupakan kesatuan yang utuh.
3. Tingkatan ketiga: susunan hasil persepsi (pengamatan).

Pengamatan juga dihubungkan dengan perasaan atau emosi yang merupakan hasil interaksi antara persepsi memori dengan persepsi visual. Tingkatan ketiga ini tergantung dari tingkat kepekaan penghayat (Dharsono, 2007:11).

Persepsi dan pengamatan erat hubungannya dengan apresiasi yang merupakan bentuk pelaksanaan dari pemahaman estetik, yaitu proses sadar yang dilakukan dalam menghadapi, menafsirkan, dan memahami makna yang terkandung dalam karya seni. Sutopo (dalam Dharsono, 2016:2) menjelaskan bahwa pemahaman merupakan faktor penting dalam aktivitas apresiasi seni yang di dalamnya memiliki proses psikologi dengan dimensi logis yang sangat berbeda dengan proses penikmatan yang sangat subjektif dan sama sekali tidak

memiliki dimensi logis. Itulah sebabnya sangat dibutuhkan hadirnya kritik seni, yang mampu menerjemahkan beragam Bahasa visual dalam ragam bentuk dan ragam makna pengalaman emosional. Namun, apakah sebuah seni harus indah? Bukankah dalam fotografi jurnalistik banyak foto yang tidak indah karena menyajikan kegetiran manusia, konflik berdarah, maupun drama tentang kesengsaraan? Mungkin dalam pandangan sepintas hal tersebut bukanlah sisi keindahan, akan tetapi sebuah foto jurnalistik dibuat dengan aturan-aturan fotografis sehingga menghasilkan foto yang artistik.

Selain aturan-aturan fotografis, foto jurnalistik juga didukung oleh bentuk yang merupakan komposisi dari unsur-unsur pendukung suatu karya. Ada dua macam bentuk, yaitu: (1) *visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni tersebut. (2) *special form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang di pancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya. Di misalkan pada beberapa sampel koleksi foto dari Associated Press, saat menyampaikan persoalan-persoalan kejujuran dalam sebuah foto menampakkan pertentangan tentang nilai kebaikan

(kemanusiaan) dalam konteks norma dan etika.

Interpretasi visual untuk menemukan nilai keagungan, sebuah isu akan ketelanjangan, pembantaian berdarah, dan kekerasan serta kelalaian pada sampel foto dari koleksi associated press sebagai apresiasi nilai akan kebaikan yang ditimbulkan. Nilai keagungan pun sangat terkait dengan konteks sosial dalam masyarakat. Panduan terhadap sesuatu yang dianggap benar sangat dinamis sehingga perdebatan selalu berada pada wilayah subjektif sehingga kemungkinan besar hanya memunculkan kesepakatan yang hampir mustahil menyeluruh. Namun, justru nilai-nilai inilah yang menjadi acuan dalam menginterpretasi secara visual yang mendalam dalam karya fotografi jurnalistik.

Dalam konteks visual yang menarik, bagaimana sebuah foto yang mungkin tidak menampilkan keterampilan komposisi, namun memiliki kekuatan drama dari sebuah penggalan peristiwa, pada akhirnya justru membawa dampak yang lebih luas dalam peranannya membangun kesadaran manusia. Nilai keagungan tersebut juga mengembangkan wawasan dan pengalaman individu dalam memahami konsep-konsep keindahan yang mendalam sebagai hasil dari persepsi dan renungan

kontemplatif terhadap rangsangan visual. Untuk memudahkan pemahaman tentang persoalan nilai-nilai ini, beberapa karya fotografer yang menjadi koleksi Associated Press sebagai contoh kasus dari penelitian ini. Diantaranya yaitu:

Foto karya Nick Ut, pewarta foto Associated Press, tentang suasana perang di Vietnam, khususnya kondisi masyarakat yang menjadi korban dari sebuah serangan bom napalm di Desa Trang Bang, Vietnam Selatan.



Gambar 2. Foto karya Nick Ut
Sumber:

<http://www.apimages.com/metadata/Index/Napalm-Girl>

Pada 8 Juni 1972, sekitar 48 tahun yang lalu, Nick memotret sekelompok masyarakat yang kebanyakan anak-anak berlari menyelamatkan diri usai dijatuhkannya bom di desa mereka. Dalam fotonya, seorang anak perempuan, yang belakangan diketahui bernama Phan Thi Kim Phuc, telanjang dan berlari sembari membentangkan kedua tangan dengan mimik wajah histeris. Dari sisi teknis

fotografi dan sudut pandang estetika formal, foto ini tampak sebagai foto yang biasa dalam arti komposisinya cenderung datar dan seimbang, walaupun daya pukau dari pusat perhatian utamanya (seorang anak kecil yang telanjang) dan kepulan asap tebal di latar belakang berhasil memancing perhatian penonton. Sajian warna hitam putih pun sebetulnya tidak menampakkan dampak lain yang sebenarnya justru menyajikan kengerian yang luar biasa, yaitu kondisi kulit salah satu anak yang melepuh dan terkelupas akibat bom napalm yang dikenal juga sebagai senjata pembakar karena reaksi kimia yang akan menyebar sesaat setelah bom meledak dan mengakibatkan luka bakar bagi siapa pun yang terkena. Jika mengacu pada konsep estetika formal, tentunya foto tersebut bukanlah foto yang bagus.

Memakai istilah yang sering digunakan fotografer saat ini adalah bahwa foto itu flat. Ketelanjangan utuh yang ditampilkan juga sejatinya bukan hal yang layak untuk ditampilkan secara luas jika mengacu pada nilai kemanusiaan terkait etika dan moral. Namun, foto tersebut akhirnya dipublikasikan dan tersebar menjadi sajian utama di halaman utama surat kabar internasional mengalahkan perdebatan tentang etika dan memantik protes anti perang diberbagai belahan dunia

terutama Amerika Serikat yang kala itu terlibat langsung dalam perang di Vietnam.

Masyarakat tergugah dengan kekuatan sajian visual, menstimulus pengalaman masa lalu terkait perang demi kepentingan ambisius sekelompok pihak, tetapi justru menimbulkan bencana kemanusiaan yang dahsyat dengan menyebabkan banyaknya korban manusia. Foto tersebut memancing amarah untuk mendesak penghentian perang sekaligus memunculkan kepedulian terhadap para korban. Jika saja foto tersebut tidak pernah dimuat akibat pertimbangan kode etik awal tentang ketelanjangan, mungkin saat ini orang tidak pernah tahu tentang peristiwa miris yang dialami masyarakat Vietnam akibat perang saat itu. Justru karena satu hal dikesampingkan terlebih dahulu, akhirnya menimbulkan dampak yang lebih luas, yaitu bagaimana foto tersebut memancing reaksi dari masyarakat internasional sehingga menuntut perang dihentikan. Saat ini pun dapat disepakati dengan sikap permisif (membolehkan) mengenai satuaspek yang tidak sesuai dengan etika moral, yaitu publikasi tentang ketelanjangan, namun dengan kesadaran tersebut justru pada akhirnya disepakati nilai-nilai kebaikan yang lain.

Terkait dengan pengetahuan akal budi manusia dan pengetahuan inderawi

sebagai bagian dari kondisi sadar akan nilai-nilai kemanusiaan, fotografer memiliki kepekaan estetis berdasarkan pengalaman bertahun-tahun sebagai pewarta foto sehingga secara naluriah foto yang dibuat mencerminkan kemampuan pengolahan akal dan budi sekaligus kepekaan memilih momentum yang tepat dari sebuah peristiwa serta suasana dirasakan fotografer saat berada dilokasi untuk ditransfer kepada penonton yang berada dilokasi lain sesuai apa adanya. Isu yang berkembang tentang kekacauan dan penderitaan akibat perang akhirnya bisa diwujudkan dalam sebuah foto. Namun, yang perlu diingat adalah bahwa sebagai sebuah foto jurnalistik, fungsi yang paling utama adalah keberpihakan kepada kemanusiaan demi menciptakan keadaan peradaban yang lebih baik.



Gambar 3. Fotografer: Noel Celis (Filipina)
Sumber: today.line.me/id/pc/article

Foto karya Noel yang mengabadikan penjara Kota Quezon yang over menampung narapidananya. Foto ini

memenangkan penghargaan bergengsi di World Press Photo tahun 2017 kategori General News.



Gambar 4. Fotografer: Larry C Price (USA)
Sumber: today.line.me/id/pc/article

Menteri bernama Cecil Dennis siap menjalani hukuman mati dan berhasil diabadikan lewat bidikan kamera Larry. Foto ini pernah memenangkan Pulitzer Photo tahun 1981.



Gambar 5. Fotografer: Stanley Forman
Sumber: <http://www.andreakenner.com/blog/after-35-years-news-photo-still-resonates>

Foto dengan judul *Fire Escape Collapse*, juga dikenal sebagai *Fire on Marlborough Street*, adalah foto monokrom oleh Stanley Forman yang meraih penghargaan Pulitzer untuk Fotografi Spot News dan World Press Photo of the Year sekaligus pada tahun 1976. Foto Stanley, merupakan bagian dari seri, menunjukkan Diana Bryant yang berusia 19 tahun dan anak perempuan baptisnya yang berusia dua tahun, Tiare Jones, jatuh dari pintu darurat kebakaran gedung apartemen yang terbakar di Marlborough Street di Boston pada 22 Juli 1975.

Pemahaman dan interpretasi visual fotografi jurnalistik dengan pendekatan yang kontekstual mungkin bisa menjembatani persoalan-persoalan tersebut. Masyarakat bisa mengamati konteks kehadiran karya tersebut berdasarkan perkembangan isu dan wacana terbaru. Penilaian terhadap kondisi saat perekaman peristiwa berlangsung dibarengi dengan penghargaan atas isi yang terkandung dalam karya dapat dilakukan untuk menggali persoalan yang lebih dalam terkait pesan dan makna yang ingin disampaikan. Keindahan terwujud dalam kehadiran karya hingga proses persepsi untuk menggugah kesadaran, yang pada akhirnya memberikan tawaran pengalaman empiris lain sehingga menghasilkan efek yang menawarkan perubahan paradigma

menuju kesenangan dan keindahan pada berbagai aspek saat seluruh isi pesan dapat tersampaikan dan dipahami sebagai sebuah kesatuan utuh dari sebuah karya foto jurnalistik.

KESIMPULAN

Foto sebagai gambaran visual yang memperlihatkan kondisi yang sebenarnya, membuat pengamat dapat melihat kejadian yang telah terjadi. Kehadiran foto jurnalistik sebagai perpanjangan tangan dunia jurnalis mampu menyampaikan informasi secara lebih nyata dengan penampakan visual akan suatu peristiwa. Di karenakan hal inilah pengamat atau pembaca dapat melihat pesan yang coba disampaikan oleh fotografer baik itu secara objektif maupun subjektif tergantung pada siapa yang memperoleh pesannya. Nilai-nilai estetis yang digunakan dalam proses apresiasi karya melalui tanggapan dan penghayatan untuk memperoleh kepuasan. Melalui esensi pokok yang mendasar dapat menjadi dasar-dasar normative dalam penilaian sebuah karya fotografi jurnalistik. Penilaian estetis yang didasarkan pada perasaan, khususnya pada perasaan senang atau tidak senang melahirkan penilaian estetis berupa, penilaian sesuatu berdasarkan sesuatu yang menyenangkan, yang disetujui oleh banyak orang, tentang penilaian akan suatu keindahan atau cita rasa.

Menyangkut interpretasi bergantung pada pengalaman empiris spectatordan maksud dari seniman yang disampaikan melalui unsur visual, ataupun lewat judul yang dicantumkan. Menginterpretasi sebuah fotografi jurnalistik, memerlukan pertimbangan terkait etika-etika dalam masyarakat menjadi panduan dalam proses pemilihan objek dan pemotretan sebelum akhirnya melalui sebuah proses hingga layak dipublikasikan. Aspek informatif dari peristiwa yang diabadikan dalam sebuah foto serta adanya keterangan foto (*caption*) yang selalu hadir bersamaan dengan setiap foto jurnalistik adalah sesuatu yang dapat diakses, diamati, dan dipersepsikan oleh khalayak luas lalu menjadi bagian dari proses komunikasi dan sangat dipengaruhi oleh pengalaman estetis masing-masing individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharsono. 2007. Estetika. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- Dharsono. 2020. Estetika edisi revisi. Surakarta: LPKBN Citra Sains
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. Ilmu Komunikasi; Teori dan Praktik. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gie, The Liang. 1996. Filsafat Keindahan. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna.
- Junaedi, Dani. 2016. Estetika Jalanan Subjek, Objek dan Nilai. Yogyakarta: ArtCiv
- Moleong. 2011. Metode penelitian kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Norman K. Denzin, Yvonna S. Lincoln, 2009. Pendahuluan: Memasuki Bidang Penelitian Kualitatif. Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Sahman, Humar. 1993. Estetika Telaah Sistematis Dan Historik. IKIP Semarang Press
- Soedjono, Soeprapto. 2007. Pot-Pourri Fotografi. Jakarta: Penerbit Universitas Trisaksi.
- Soedarso Sp. 2006. Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Sumardjo, Jakob. 2000. Filsafat Seni. Bandung: Penerbit ITB.
- Suprpto, Yos. 2009. Teknologi Tepat Guna dalam Konteks Estetika. Yogyakarta: Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Tedjoworo, H. 2001. Imaji dan Imajinasi. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Wijaya, Taufan. 2014. Foto Jurnalistik. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Yunus, Syariffudin. 2010. Jurnalistik Terapan. Yogyakarta: Ghalia Indonesia.
- Web:
<https://www.suara.com/news/2019/02/13/141813/gadis-dalam-foto-ikonik-perang-vietnam-dapat-penghargaan-perdamaian> diakses 1 juni 2020
<http://lensa.fotokita.net/2008/11/kaidah-foto-jurnalistik-dan-penyampaian-fakta/> diakses 19 juni 2020

<https://www.ap.org/en-gb/> di akses
22 september 2020

Andrea, Novan Jemmi. 2015. "Estetika
Fotografi Jurnalistik Dalam Kaitan
Nilai Kebaikan Dan Kebenaran,
Olah Rasa, dan Sinestesia" dalam
Jurnal Rekam, Vol. 11 No. 2, (93-
107). Yogyakarta: Institut Seni
Indonesia Yogyakarta.

[Halaman disengaja kosong]

EFFEMINACY MUSIKUS HAIR METAL DALAM FOTO POTRET

Pitri Ermawati

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Yogyakarta
No Hp.: 089526232817; E-mail: ermapiet12@gmail.com

ABSTRACT

Effeminacy of The Hair Metal Musicians in Their Portrait Photos. *In the internet era, old photos of hair metal musicians are easy to find in the internet and social medias. Thus, it would be a nostalgia for the old fans, whereas is such a new excitement for the new fans as they find it is visually attractive. Hair metal is a subgenre of metal music which is famous between the year of 1980 until the early of 1990's. Its men domination kind of music, but there were number of musicians looked like woman (effeminacy). This research discusses how the effeminacy is, and why they style up themselves like woman. Hopefully, it can be a reference for them who interested in the study about photography – hair metal music. This is a library research which applies descriptive-qualitative method on its explanation. The theories of portrait photography, gender and sex, and discourse of hair metal music culture are applied to answer the research questions. The conclusion shows that the musicians wear costumes, accessories, and makeup like a woman. Their poses and face expressions are like woman too such as bending the bodies making the C or the S shape, playing with their long hairs, and forming the duck face. They did it due to the desire to show the aesthetic image of hair metal, scale-up their handsome looks in the pretty boy way, and to emphasize sensuality.*

Keywords: *effeminacy, musician, hair metal, portrait photo*

ABSTRAK

Di era internet ini, foto-foto lawas bersubjek musikus *hair metal* bertebaran di situs internet dan media sosial. Para penggemar lama dapat dengan mudahnya bernostalgia, para penggemar baru pun bermunculan karena tertarik dengan citraan visualnya yang memukau. *Hair metal* merupakan sebuah subgenre musik metal yang populer di era 1980-an hingga 1990-an awal. Musikusnya dominan kaum laki-laki. Menariknya, banyak musikus *hair metal* yang bergaya keperempuan-perempuanan (*effeminate*). Hal ini menimbulkan keingintahuan tentang bagaimana gaya keperempuan-perempuanan tersebut di dalam foto potret mereka dan mengapa mereka bergaya keperempuan-perempuanan. Diharapkan, penelitian ini dapat menambah referensi akademik pengkajian fotografi–seni musik, khususnya fotografi potret–musik *hair metal* yang pengkajiannya belum pernah ditemui sebelumnya dalam ranah akademik berbahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka, dengan analisis yang bersifat deskriptif-kualitatif. Untuk menjawab pertanyaan penelitian digunakan teori fotografi potret, gender dan seks, serta wacana budaya populer musik *hair metal*. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa dalam foto potret mereka, musikus-musikus *hair metal* mengenakan kostum, aksesoris, serta tata rias yang identik dengan perempuan; berpose dan berekspresi sebagaimana perempuan seperti, meliukkan tubuh, memainkan rambut; dan memajukan bibir (*duck face*). Hal ini dilakukan untuk menampilkan citraan estetik personel band *hair metal*, menguatkan ketampanan ala *pretty boy*, dan menonjolkan sensualitas.

Kata kunci: *effeminacy*, keperempuan-perempuanan, musikus, *hair metal*, foto potret

PENDAHULUAN

Visualitas merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan oleh musikus metal pada umumnya, dan musikus *hair metal* pada khususnya. Selain dituntut memiliki kemampuan menghibur secara musikal, mereka dituntut memiliki *look* yang menghibur pula. Dengan kata lain, faktor “auditif-visual” merupakan hal yang penting yang harus melekat pada diri keartisan mereka selaku seniman pertunjukan. Selain di dalam pementasan dan rekaman, penampilan persona di dalam foto potret juga dapat menjadi cara yang efektif untuk menarik simpati para penggemar, yang bermuara pada meningkatnya popularitas musikus tersebut. Sebagai subjek foto potret atau *sitter*, musikus tampak memahami pentingnya tampil baik di depan kamera. Hal ini dibuktikan dengan foto-foto potret mereka yang memukau, dengan gaya yang tidak biasa. Sejalan dengan itu, Irwandi (2019: 2) menyatakan bahwa

pada dasarnya seorang *sitter* senantiasa berusaha untuk mengeluarkan penampilan terbaiknya ketika dipotret.

Hair metal merupakan sebuah aliran musik yang populer di tahun 1980-an hingga 1990-an awal. Pada masa itu, akses untuk melihat foto-foto musikusnya masih sangat terbatas; umumnya masih pada seputar sampul kaset dan *CD*, majalah populer, surat kabar, dan poster. Dewasa ini, di era internet, foto-foto lawas tersebut muncul kembali dengan masif di media sosial dan situs internet. Pada setiap saat, dan di mana pun berada, penggemar dapat dengan mudah mengaksesnya melalui gawai. Penggemar-penggemar lama yang telah hidup di era *heyday* dapat bernostalgia; penggemar-penggemar baru pun bermunculan.

Heavy metal yang kerap disebut “metal” saja merupakan subgenre musik *rock and roll* sebagaimana dideskripsikan oleh Phillips & Cogan (2009: 3). Sebagian besar penampil

metal adalah laki-laki (Straw, 1984: 115), dan *hair metal* sebagaimana metal induknya, juga didominasi oleh musik laki-laki. Menariknya, di dalam foto-foto potret yang terpublikasikan, banyak di antara mereka yang menerapkan gaya *effeminate* atau keperempuan-perempuanan. Hal ini menimbulkan keingintahuan, bagaimana penampilan keperempuan-perempuanan mereka dalam foto potret, dan mengapa mereka bergaya keperempuan-perempuanan di dalam foto potret tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka, dengan analisis yang bersifat deskriptif-kualitatif. Teori fotografi khususnya fotografi potret digunakan sebagai pisau analisis utama, didukung oleh teori dan wacana dari ranah sosial-budaya khususnya yang berhubungan dengan budaya populer musik metal tahun 1980-90-an.

1. Fotografi Potret

Potret dapat memiliki kekuatan dan juga dapat melambangkan status individu yang digambarkannya, sebagaimana yang diyatakan oleh West mengenai *power* dan status dalam potret. Ia menyebut, potret berlaku sebagai

penanda status individu yang direpresentasikan melalui gestur, busana, properti, *background*, *labelling*, dan lain-lain (West, 2004: 71).

Dalam potret, pose merupakan hal penting yang membedakannya dari foto bersubjek manusia dari genre lain, misalnya foto *human interest*. Pose diinterpretasikan sebagai suatu sikap, gaya, atau cara yang diambil atau dilakukan oleh model (subjek foto), baik duduk maupun berdiri ketika sedang dalam pemotretan (Nugroho, 2006: 264). Pose merupakan unsur yang sangat penting yang perlu diperhatikan dalam fotografi potret. Ang menjelaskan arti pose sebagaimana paragraf berikut ini.

Pose adalah penataan gestur atau bahasa tubuh *sitter* seperti, berdiri, duduk, berkacak pinggang, mendongakkan kepala, dan menyondongkan punggung (Ermawati, 2018: 108). Dengan kata lain, pose berkaitan dengan bagaimana posisi anggota-anggota tubuh dalam *split second*. Disebutkan oleh Irwandi & Apriyanto (2012: 9), pose pada sebuah karya foto potret bersifat personal dan mencerminkan kepribadian subjek, profesi, dan status sosialnya. Adapun menurut Soedjono, pose tidak hanya berkaitan dengan sikap badan, namun

juga berkaitan erat dengan kostum yang dikenakan *sitter*. Pengaruh kostum dalam menyatakan identitas *sitter* sangat besar dan sangat menentukan pesan yang akan diterima pengamat karya. Pesan tentang status sosial, etnis, dan profesi seseorang dapat terbaca dalam foto potret melalui kostum beserta kelengkapan lain yang digunakan oleh *sitter* (Soedjono, 2006: 122).

Ditambahkan oleh Charpentier (2003: 15-16) ada dua tipe pose wajah dan badan berdasarkan orientasi subjek terhadap kamera yakni:

- 1) *enface* yang berarti tampak depan atau menghadap kamera;
- 2) *enprofile* yang berarti tampak samping atau 90 derajat terhadap kamera.

Senyampang dengan itu, Irwandi & Apriyanto (2012: 9) menjelaskan bahwa selain dua pose tersebut, terdapat variasi posisi yang dapat dilakukan, seperti: seperempat profil dan setengah profil, sehingga sebenarnya terdapat banyak kemungkinan bagi *sitter* untuk berpose. *Sitter* juga dapat melakukan kombinasi pose wajah dan tubuh, misalnya pose *en face* untuk wajah dan seperempat profil untuk pose tubuh, serta berbagai kombinasi pose lain.

Berkenaan dengan jenis kelamin subjek, menurut Israelson, terdapat perbedaan mendasar dalam penentuan pose perempuan dan laki-laki. Ia menuliskan panduan pose untuk pemotretan bersubjek perempuan. Hindari tipikal pose yang menghadap lurus ke arah kamera (Israelson, 2015). Tubuh perempuan perlu ditonjolkan dengan bentuk huruf S, baik dengan proporsi sebadan penuh, tiga perempat badan, atau setengah badan/*head shot*. Liukan leher, lengan, punggung bawah, dan lutut (dalam berbagai kombinasinya) akan menghasilkan postur yang sangat halus dan feminin yang normalnya akan menghasilkan potret yang lebih baik (Israelson, 2015).

Adapun karakter laki-laki perlu dibedakan dari karakter perempuan walaupun arah posenya senada (Israelson, 2015: 39-40). Laki-laki dapat difoto lurus menghadap kamera, atau sedikit menyamping. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa karakter tubuh laki-laki yang notabene kekar dan maskulin itu tidak cocok bila posenya meliuk atau membentuk huruf S. Baik itu bersifat kasual maupun formal, posenya harus dapat menekankan impresi kekuatan, kepercayaan diri, kebahagiaan, dan kesan bahwa laki-laki yang ada di

dalam foto tersebut adalah seorang pemenang dan seseorang yang bakal disukai. Kepala harus menatap lurus ke arah kamera tanpa menghiraukan apakah sudut pemotretannya dari arah samping atau depan; dengan demikian akan dihasilkan gaya yang maskulin dan penuh percaya diri.

Famous Photographer School menyebutkan bahwa dalam fotografi potret terdapat dua aspek penting, yakni aspek psikis (psikologis) serta aspek teknik dan fisik (*technical and physical aspect*). Aspek psikis adalah segala aspek yang berhubungan dengan bagaimana fotografer memperlakukan subjeknya agar ia merasa nyaman dan rileks dalam pemotretan sehingga respons dan ekspresi naturalnya dapat keluar. Aspek teknik dan fisik adalah aspek yang berhubungan dengan bagaimana fotografer menangani hal-hal yang bersifat teknis-fotografis serta bagaimana ia menguasai penggunaan alat-alat berbentuk fisik dalam pemotretan, yakni, pengaturan *lighting*, pose, *background*, dan properti, untuk menghasilkan foto potret yang baik (School, 1963: 3).

Pose dan ekspresi merupakan dua elemen penting untuk dikaji dalam

setiap foto potret musikus *hair metal* yang menjadi sampel penelitian ini.

2. Gender dan Seks

Terdapat hal mendasar tentang konsep gender yang membedakannya dari jenis kelamin atau seks sebagaimana yang dikatakan oleh (Barrett, 2000) yakni, seks berbeda dengan gender, adapun feminisme itu bersifat instrumen/alat. Seks merujuk kepada fitur-fitur dari manusia yang bersifat fisik, yang membuat seorang manusia menjadi perempuan atau laki-laki. Adapun gender itu merujuk kepada ide-ide yang bersifat kultural yang berhubungan dengan perilaku sebagai seorang perempuan atau laki-laki. Gender biasanya terkonstruksi secara hirarki. Dalam hal kekuatan misalnya, ini merupakan sebuah konsep yang lazimnya melekat pada diri laki-laki. Dengan kata lain, konsep “kuat” ini akan lebih baik melekat pada laki-laki daripada perempuan. Pun laki-laki itu lebih baik maskulin daripada feminin, “lurus” daripada “gemulai”.

Low (2003: 28-29) menyorot sejumlah perbedaan mencolok fisik manusia berdasarkan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Perbedaan ini mudah dikenali secara sekilas pintas. Rata-rata laki-laki memiliki tubuh

bagian atas yang lebih kuat dan berotot; rahangnya lebih lebar, tulang alisnya lebih menonjol. Perempuan memiliki payudara dan pinggul yang lebih lebar. Fitur wajah laki-laki lebih 'berat', perempuan lebih 'ringan' (*neotenic face*).

Bagaimanapun, seorang manusia dapat menjadi maskulin atau feminin dengan berbagai cara termasuk dalam hal berpakaian, lagak gaya, tingkah laku, atau nada suara (Best dalam Ember & Ember, 2003: 15-16). Menurut pendapat tersebut, subjek-subjek foto potret para musikus *hair metal* dalam penelitian ini yang berjenis kelamin laki-laki tampak feminin karena pakaian dan lagak gaya mereka yang ber-*stereotype* perempuan.

Kata "cantik" atau *pretty* telah lama dipahami sebagai sebuah konsep diri yang melekat pada perempuan. Dalam terminologi Barat dikenal istilah "*pretty boy*", sebuah frasa berbahasa Inggris yang secara harfiah berarti "cowok cantik". Partridge dalam sebuah kamus bahasa slang mengartikan *pretty boy* sebagai *an effeminate young man* (Partridge, 2006), laki-laki muda yang bergaya keperempuan-perempuanan. Dalzell (2018: 618) memaknai istilah *pretty boy* yang merupakan sebuah kata benda (*noun*) ini sebagai "*a sexually*

active young man, someone who's fairly promiscuous." Menurut Khai & Wahab (2017: 298) *pretty boy* merupakan laki-laki yang tampak jelas memiliki penampilan fisik campuran maskulin dan feminin. Mereka umumnya bertubuh tinggi langsing, berwajah feminin tirus, berpenampilan modis, dan bersikap romantis.

Dari pemaknaan-pemaknaan tersebut di atas dipahami bahwa *pretty boy* adalah seorang laki-laki muda yang sebetulnya maskulin, namun bertubuh tinggi langsing, berwajah feminin tirus, modis, romantis, dan memiliki daya pikat seksual karena gaya keperempuan-perempuanannya. Subjek-subjek di dalam foto potret yang dikaji dalam penelitian ini tergolong laki-laki yang memiliki ciri-ciri fisik *pretty boy*, tampan namun 'dengan cara yang cantik'.

Sebagai sebuah genre yang didominasi hampir secara eksklusif oleh penampil laki-laki, yang menciptakan musik untuk para konsumen laki-laki, *hair metal* mengekspresikan diri dan berupaya mengatasi rasa gelisah seputar hal maskulinitas dan daya maskulin. Dapat dirasakan konflik generasi yang mana *hair metal* diakui secara intrinsik terikat pada transisi dari masa remaja

menuju dewasa, sebuah tonggak perkembangan yang krusial saat seorang anak laki-laki tumbuh menjadi seorang pria dewasa (Watts, 2016: 144-145).

3. Budaya Populer Musik *Hair Metal*

Budaya populer muncul dari bentuk-bentuk yang bervariasi dari masyarakat subordinat atau tidak berdaya. Baik wacana maupun material, yang disediakan oleh sistem sosial yang membuat mereka tidak berdaya. Sumbernya berupa televisi, rekaman, pakaian, video game, bahasa, membawa manfaat ekonomi dan ideologi (Fiske, 2005). Pada pertengahan tahun 1980-an lahirlah budaya populer di Amerika yang berakar dari bidang musik, yakni dua subgenre musik *heavy metal*: *hair/glam metal* dan *trash metal* (Simon, 2014: 56). *Heavy metal* yang kerap disebut “metal” sendiri merupakan subgenre musik *rock and roll* (Phillips & Cogan, 2009). Di dalam *heavy metal* tersebut terdapat sebuah subgenre lagi yang bernama *hair metal*. Jadi, *hair metal* merupakan sebuah aliran musik subgenre *heavy metal* (Watts, 2016: 3) dan subsubgenre musik *rock and roll*.

Haiklip (2007: 25) menyatakan bahwa meskipun munculnya di Amerika namun band pertama yang diperhitungkan sebagai pengusung *hair*

metal adalah Hanoi Rocks, sebuah band asal Finlandia. Band ini terbentuk di tahun 1979. Meskipun begitu, ada pula yang menyebut band-band Amerika yakni, Motley Crue, London, dan Quiet Riot sebagai gelombang pertama pengusung musik ini.

Secara auditif, Weinstein mendefinisikan *hair metal* sebagai *lite metal* atau metal yang ringan. Ciri khas *lite metal* menurut Weinstein adalah: (1) musikusnya memiliki potongan rambut yang sangat tertata, ber-*mousse*, dan di-*blow dry*, (2) vokal bergaya “manis” yang tanpa erangan atau teriakan, (3) lagu bernuansa ‘nyampah’, bertema sedih yang vulgar, serta lebih banyak berhubungan dengan cinta dan nafsu birahi daripada tentang surga dan neraka (Weinstein, 2000: 46-47).

Walser mendukung pendapat tersebut dengan menyatakan bahwa *hair metal* dominan dimainkan oleh laki-laki yang dinilai memiliki penampilan keperempuan-perempuanan. Secara garis besar hal ini dianggap sebagai sifat yang berlawanan dengan konsep metal yang menonjolkan maskulinitas (dan berimplikasi pada homofobia). Dalam hal suara dan tampilan visual, musikus *hair metal* mengambil peran selaku arbiter *rebellion* (pemberontak).

Karakter musiknya memiliki kekhasan ekstrimitas vokal, *power chords* gitar, distorsi, dan volume yang tipis yang bagi kalangan orang tua dianggap berisik. Mencoloknya visualisasi androgini genre ini dapat serta merta dibaca sebagai sebuah “tampilan” yang mewakili jiwa pemberontak, sebagai tanda visual yang jelas bahwa anak-anak muda ini tidaklah berpenampilan konservatif sebagaimana generasi sebelum mereka (dalam Watts, 2016: 144).

Hair metal atau *glam metal* merupakan sebuah aliran dalam musik metal yang terkenal akan tampilan persona ‘meriah’ dan glamor. Aliran musik ini merasakan masa populer dan mencapai kesuksesan ekonomi pada tahun 1980-an hingga awal tahun 1990-an. Terdapat banyak band beraliran *hair metal* yang terkenal di level internasional seperti, Motley Crue, Poison, Cinderella, Hanoi Rocks, Skid Row, Bon Jovi, Warrant, L.A Guns, New York Dolls, Van Halen, Faster Pussycat, Pretty Boy Floyd, Dokken, Stryper, Twisted Sister, dan Ratt. Band-band ini menjadi besar seiring dengan aktifnya stasiun televisi MTV (Music Television) dalam menayangkan program-program acara musik yang memikat para remaja baik

laki-laki maupun perempuan, seperti, video klip musik, konser musik, bincang dengan musikus, dan dokumenter musik dengan genre *hair metal*. Senada dengan itu, Haiklip (2007: 25) menjelaskan ciri khas auditif dan visualitas *hair metal* sebagai berikut:

“Ciri teatricalnya sangat kental. Pengusungnya tampil dengan dandanan serba glamor. Tampilan ini mendukung lirik lagu yang rata-rata berciri hedon. Genre ini sering dicela oleh fans metal lain. Penyebabnya, ciri pop lebih dominan dalam musiknya. Toh, genre ini sukses berkibar sepanjang dekade ’80-an. Lantaran faktor musik yang cepat akrab di telinga, dan tetap bisa dijadikan sarana ajang pameran keandalan bermain instrumen. Setelah berjaya selama satu dekade, pamor *hair metal* turun drastis. Munculnya jenis musik baru yang disebut *grunge* jadi penyebabnya.”

Musikus *hair metal* identik dengan rambut panjang yang ditata secara dekoratif seperti halnya rambut gadis remaja. Banyak di antara mereka yang memilih tatanan rambut mengembang, jabrik, dan menjulang tinggi dengan penyemprotan *hairspray* yang banyak agar bentuknya tetap bertahan sedemikian rupa dalam waktu yang relatif lama. Faktor dominannya tatanan rambut inilah yang menyebabkan mereka disebut dengan

nada peyoratif sebagai musikus, *rocker*, atau band *hair metal*.

Menurut McCombe, bagi kebanyakan orang, sudah menjadi tradisi bahwa metal itu bersifat maskulin; tetapi *hair metal* dipandang kurang maskulin karena faktor androgini yang menyertainya (McCombe, 2015). Menurut Watts (2016: 131), secara visual terdapat tiga tipe citraan estetis *hair metal* atau *glam metal* yang dianut oleh musikus dan grup band yang disebut sebagai *the aesthetics of hair metal masculinity* atau estetika maskulinitas *hair metal*.

1) *The glammified biker aesthetic*

The glammified biker aesthetic atau estetika penunggang motor yang berdandan glamor merupakan tipe dengan citra paling maskulin. Kostum berbahan spandek dan kulit bersifat membalut tubuh dan menonjolkan lekuk tubuh mereka yang maskulin. Aksesoris dari bahan kulit seperti, manset pergelangan tangan, ikat pinggang, dan topi berhiaskan logam perak yang berkilauan pun melengkapi penampilan mereka. Meskipun ketertarikan mereka dalam berpakaian secara spesifik terinspirasi oleh dunia maskulin dari budaya anak motor, musikus *hair metal* tetap sering menganut tipe estetika

feminin untuk bagian leher ke atas dengan memakai anting-anting panjang serta beberapa item *makeup*, terutama *eyeliner* dan *lipstick*. Motley Crue menganut citraan estetika ini pada album *Girls Girls Girls* yang dirilis pada tahun 1987.

2) *The glam-grotesque aesthetic*

The glam-grotesque aesthetic atau estetika glamor-aneh bersumber dari *heavy metal* tradisional yang berupa konsep-konsep *macabre*, *gothic*, dan *gritty*; yang dikombinasikan dengan aspek-aspek femininitas yang terdistorsi menjadi jelek, berkesan mengancam, dan bersifat teatrikal. Hal ini memungkinkan munculnya variasi-variasi androgini yang bertema *glam-grotesque*. Misalnya, Dee Snider vokalis band Twisted Sister yang berdandan seperti monster transvestis yang glamor, dengan pengaplikasian *makeup* yang masif dan berwarna-warni secara aneh (Billy Childs dalam Watts, 2016: 132). Ada pula band-band yang mengambil inspirasi dari film horor, contohnya W.A.S.P, yang menyebut variasi tampilan mereka sebagai '*shock rock*' karena penampilannya yang dilihat sekilas saja langsung memberikan efek menebar ketakutan dan ancaman (Watts, 2016: 133).

3) *The ultra feminine aesthetic*

Dari ketiga tipe citraan, *the ultra feminine aesthetic* atau estetika ultra feminin merupakan tipe yang paling feminin dalam arena *glam metal*. Tidak seperti karakter pembelokan gender dalam kedua tipe sebelumnya, para musikus yang mengadopsi tipe ultra feminin ini dengan kesadaran penuh mengupayakan tampilan feminin secara lebih utuh dan meyakinkan. Untuk tujuan ilusi gender ini, para pelaku ultra feminin *hair metal* mengenakan pakaian perempuan yang berhiaskan rempel dan renda, yang ditambahi aksesoris selendang bulu, syal *sequin* yang mengkilap, dan perhiasan-perhiasan perempuan. Rambut mereka benar-benar ditata dengan gaya rambut perempuan. Mereka tidak merasa sungkan atau malu untuk mengecat kuku dengan warna-warna terang; juga memakai *lipstick*, maskara, serta *blush on* agar penampilan mereka benar-benar tampak feminin tanpa cela. Ditambahkan oleh Watts (2016: 142) bahwa mereka memakai *makeup* sebagai pembuktian bahwa laki-laki sejati pun bisa dan benar-benar memakai *makeup*.

Band-band seperti Cinderella dan Britny Fox mengadopsi komponen-komponen visual ini di tahun 1980-an,

mengombinasikannya dengan baju-baju gembung yang terinspirasi dari Ratu Elizabeth atau Raja Louis XIV (Blush dalam Watts, 2016: 137). Billy Childs basis Britny Fox menyebut, “Ini membuat kami tampak seperti sebuah band *glam rock* yang seksi (dalam Popoff, 2014: 181). *Ultra feminine aesthetic* mencapai titik kulminasi di tahun 1987 dengan band Poison sebagai pemuncaknya. Chuck Klosterman penulis dan kritikus musik mendeskripsikan Poison sebagai “terglamor dari yang glamor” (Klosterman, 2003).

Untuk melengkapi penampilan, banyak musikus yang menerapkan *makeup*. Dinyatakan oleh Caitlin Buegeler (Buegeler, 2015) bahwa pengaplikasian *makeup* berguna untuk meningkatkan rasa percaya diri dan membuat pemakainya merasa lebih cantik. Bukszpan (2012: 86-87) menyebutkan salah satu gaya *makeup* musikus metal, yakni *effeminate makeup*; yang merupakan *makeup* keperempuan-perempuanan yang dikenakan oleh band-band *glam metal* tahun 1980-an seperti Poison. *Makeup* mereka tampak menor, yang bahkan mirip dengan perempuan tunasusila jalanan.

PEMBAHASAN

Berikut ini penelaahan foto potret musikus *hair metal* berdasarkan teori-teori yang sudah dijabarkan. Foto-foto ini diciptakan pada saat musik *hair metal* sedang berada di masa kejayaannya, yakni tahun 1980-90an. Konteks budaya yang dipahami pun, dengan demikian, berhubungan dengan masa tersebut. Sehubungan dengan hal ini, Barker (dalam Irwandi, 2019: 6-7) menegaskan bahwa foto potret merupakan sebuah wujud budaya yang diproduksi dan dipahami dalam konteks sosial tertentu.

1. Foto Potret Bret Michaels



Gambar 1. Foto potret Bret Michaels, vokalis band Poison
Sumber: pinterest.com
(diakses pada hari Senin, 3 Maret 2020, pukul 11.25 WIB)

Bret Michaels lahir dengan nama Bret Michaels Sychak di Butler, Pennsylvania, Amerika pada tanggal 15 Maret 1963. Ia berpostur langsing atletik dengan tinggi 178 cm (5 kaki 10 inci), berkulit putih dari ras Kaukasoid, berambut pirang, bermata biru, dengan orientasi seksual lurus/normal. Situs whosdatedwho.com mencatat 26 hubungan asmara yang pernah Michaels alami dengan perempuan yang didominasi oleh aktris, model, dan peserta acara *reality show*-nya. Lebih spesifik pada era kejayaan *hair metal*, ia berpacaran dengan Tracy Crosby pada 1984-1988, Cindy Rome pada 1988, Susie Owens pada 1988, Susie Hatton pada 1988-1993, Taimie Hannum pada 1993, Pamela Anderson pada 1994, dan Kristi Gibson pada 1994-2012 (whosdatedwho.com, diakses pada hari Sabtu, 4 April 2020, pukul 19.17 WIB).

Selain sebagai vokalis, Michaels juga mendominasi penciptaan lagu-lagu bagi bandnya, Poison. Poison berasal dari Pennsylvania, Amerika, yang hijrah ke Los Angeles pada tahun 1984 dan selanjutnya mendapatkan ketenarannya setelah merilis album perdana *Look What the Cat Dragged In* yang terjual sebanyak 2 juta kopi. Poison sering dikritik atas dominasi visualitasnya yang

mengalahkan musikalitasnya, namun mereka tidak memperdulikan hal ini karena secara de fakto penjualan album mereka demikian laris, konser mereka pun selalu sukses (Bukszpan, 2012).

Dalam foto potret ini, Michaels mengenakan baju atasan putih berhiasan rempel putih dengan aksen *outline* merah di sepanjang dada hingga perut. Baju berkerah ini berjenis kutung (tanpa lengan), di bagian lubang lengannya tampak serabut-serabut benang dari kain putih ini yang tampaknya baru saja dipotong. Bagian bawah baju ini diikat dengan sebuah simpul, bagian atasnya tidak dikancingkan sehingga menampilkan aksesoris yang dikenakan berupa kalung putih. Baju atasan lainnya berupa jaket yang dikenakan sebatas setengah lengan. Jaket ini berwarna hitam, merah, dan putih, dengan aksen motif *leopard* warna merah-hitam. Untuk bawahannya, Michaels mengenakan celana panjang berbahan kulit warna hitam *glossy*. Terdapat beberapa *patch* warna putih dan perak di bagian paha. Bagian tepi luar, tepat di jahitan vertikal celana terdapat hiasan *list* putih keperakan yang vertikal. Sebagai aksesorisnya, Michaels mengenakan topi model *newsboy* warna merah beraksen titik-titik dan garis

warna hitam, yang petnya diposisikan mengarah ke samping kanan.

Rambut pirang Michaels panjang sepunggung, lurus agak bergelombang, terurai jatuh ke dada kanan dan kiri. Bagian poninya dibiarkan menjuntai hingga menutupi seluruh mata kanan dan setengah bagian mata kiri.

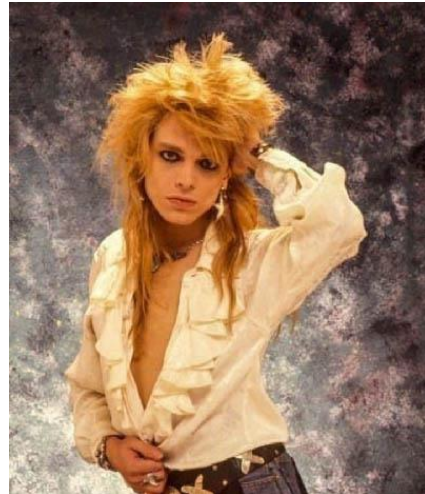
Michaels menerapkan *effeminate makeup* yang nyata. *Makeup*-nya tampak tebal dengan pengaplikasian *eyeliner* hitam dan *lipstick* ber-*finish glossy* warna merah menyala. *Eyeliner* ini membuat matanya terkesan lebih tajam meskipun tertutupi oleh rambut. *Lipstick* diaplikasikan melebar hingga keluar dari garis bibir, mengesankan bibir yang tebal dan sensual; ditambah dengan efek *glossy*, bibirnya tampak lebih segar dan 'menantang'. *Blush on* merah muda yang diaplikasikan pada kedua pipinya membuat wajahnya tampak segar merona, sekaligus menguatkan ketirusannya.

Michaels menerapkan pose badan setengah profil. Posisinya membungkuk menghadap ke samping kiri, sekitar 70 derajat dari kamera. Kedua kakinya mengatup rapat dengan orientasi ke samping kiri pula, sekitar 85 derajat dari kamera. Pose wajahnya *enface*, menengok sekitar 5 derajat ke

arah kanan, membuat pipi kirinya lebih tampak dominan. Tangan kanannya memegang pinggang kanan, tangan kirinya memegang paha kiri. Kedua tangan ini digelayuti jaket yang tampaknya baru saja dilepaskan dari badan. Otot trisep dan bisep pada lengan kanan dan kirinya tampak menonjol. Pundak kanannya sedikit direndahkan dari pundak kiri. Pose ini menghasilkan kesan cantik, sensual, sekaligus maskulin.

Dalam foto ini, Michaels tampak sebagai seorang *pretty boy* dengan fitur fisik langsing-atletis yang didukung oleh *makeup*-nya yang menor. Tonjolan otot-otot lengan, pose tubuh membungkuk dengan tatapan mata tajam meskipun tertutup rambut, dan bibir berpose *duck face* memunculkan citra sensual. Model baju, aksesoris, ekspresi wajah, *makeup*, dan tatanan rambut yang keperempuan-perempuanan menghasilkan kesan feminin dan modis. Sesuai dengan pemerian Watts (2016: 131) gaya penampilan Monroe merupakan perwujudan citra *the ultra feminine aesthetic*.

2. Foto Potret Michael Monroe



Gambar 2. Foto potret Michael Monroe, vokalis Hanoi Rocks

Sumber: Instagram @metaluntildeath
(diakses pada hari Minggu, 4 Oktober 2020, pukul 11.32 WIB)

Michael Monroe ialah vokalis grup band Hanoi Rocks asal Finlandia. Ia lahir di Helsinki, Finlandia, pada 17 Juni 1962 dengan nama asli Matti Antero Kristian Fagerholm. Perawakannya langsing dengan tinggi 183 cm (6 inci 0 cm) (www.notednames.com, diakses pada hari Minggu, 12 Oktober 2020, pukul 19.59 WIB). Monroe memiliki ras Kaukasoid yang kental; berkulit putih, berambut pirang lurus, dan bermata biru. Wajahnya bersih, tanpa kumis, tanpa jenggot, tanpa cambang, dengan bentuk oval-tirus.

Hanoi Rocks merupakan band *hair metal* yang aktif pada tahun 1979-1985 dan 2001-2009. Monroe sebagai vokalisnya memiliki gaya panggung yang khas, berjingkrak-jingkrak riang

mirip dengan gaya Mick Jagger vokalis The Rolling Stone. Perbedaan signifikannya, Monroe memakai riasan lipstik tebal dan rambut ber-*hairspray*, sedangkan Jagger tidak. Gaya penampilannya ini memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap penampilan band-band *hair metal* yang populer di kemudian hari (Bukzspan, 2012). Oleh sebab itu, ia dinyatakan sebagai pionir *fashion* bagi band-band *hair metal* (Popoff, 2014).

Monroe memiliki penampilan androgini yang tergolong ekstrim, sedangkan teman-teman bandnya condong berpenampilan lebih 'lunak' seperti personel-personel band New York Dolls atau Aerosmith (Popoff, 2014). Meskipun demikian, ia berorientasi seksual normal. Disebutkan bahwa pada tahun 1981-1984 ia berpacaran dengan perempuan yang bernama Cyrinda Foxe. Pada tahun 1985 ia berpacaran dengan Jude Wilder yang selanjutnya menjadi istrinya namun akhirnya meninggal dunia pada tahun 2001 (www.whosdatedwho.com, diakses pada hari Minggu, 11 Oktober 2020, pukul 17.33 WIB).

Dalam foto potret ini, Monroe mengenakan kemeja lengan panjang berwarna putih dengan hiasan rempel di

bagian dada; jenis hiasan yang lazim diaplikasikan pada pakaian perempuan. Kemeja ini tidak dikancingkan hingga memperlihatkan kulit dadanya. Ikat pinggangnya tampak terbuat dari bahan kulit atau kulit imitasi, dengan aksesoris rivet dan tanda silang (huruf 'X'). Bawahannya meskipun hanya tampak sepinggal namun cukup terbaca bahwa itu adalah celana celana jins berwarna biru. Ia memakai anting-anting besar berbentuk bintang yang tampak berkilau, gelang di tangan kanan dan kiri, kalung berbandul, serta cincin di jari tengah dan kelingking kanan. Rambutnya berwarna pirang gelap (*dark blonde*) dengan potongan a la *shaggy* yang panjang di belakang, pendek di depan. Bagian atasnya mengembang ke samping dan ke atas, dengan sedikit jabrik. Sebagian kecil rambutnya menjuntai ke dada. Sebagian poninya menutupi dahi kiri dan jatuh diagonal hingga menutupi alis dan seperempat bagian mata kiri. Monroe menerapkan *effeminate makeup*. *Makeup* yang diaplikasikan berupa *eye liner* (celak) warna hitam pekat, membuat mata Monroe tampak lebih besar, bentuknya terdefiniskan dengan jelas dan sorotnya tampak lebih ekspresif. Pemakaian kostum, aksesoris, tata

rambut, dan *makeup* ini memberikan kesan modis dan feminin.

Monroe berdiri dengan orientasi badan seperempat profil, sekitar 315 derajat terhadap kamera, menghadap ke samping kanan agak ke depan. Tubuh bagian atas dan lengan kirinya meliuk membentuk huruf C, tangan kanan menggenggam kemeja bagian kanan-bawah hingga menciptakan *draperry* di bagian kiri kemeja, telapak tangan kiri memegang kepala dengan kesan mendorong rambut. Pose wajahnya hampir *enface*, dengan orientasi kepala sekitar 5 derajat meleng ke arah kiri sehingga garis rahang sisi kanan tampak lebih dominan. Bibirnya mengatup rapat agak didorong ke depan. Ekspresi wajahnya tanpa senyum, cenderung melankolis, manja, dan manis. Pose ini menghasilkan kesan romantis, feminin, dan sensual.

Foto potret Monroe menampilkan dirinya yang *pretty boy* dengan fitur fisik tubuh langsing, wajah bersih dan tirus, yang diperkuat lagi oleh tata riasnya yang mencolok. Lekuk tubuh yang menonjol dan rambut yang agak acak-acakan memunculkan citra sensual. Model baju dan ekspresi wajah yang lembut dan manja menghasilkan kesan feminin. Gaya penampilan Monroe,

sesuai dengan yang dikatakan oleh Watts (2016: 131) yakni bercitraan *the ultra feminine aesthetic*.

SIMPULAN

Terdapat dua faktor pendukung musik *hair metal* bergaya keperempuan-perempuanan, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri pribadi subjek, yakni fitur fisik berupa postur yang tinggi-langsing, wajah tampan yang bersih dan tirus, rambut panjang, serta tingkah laku atau *attitude* keperempuan-perempuanan yang diekspresikan. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri pribadi, yang dilekatkan pada dirinya ketika berfoto yakni, pakaian dan aksesoris bercitra feminin yang dikenakan, *makeup* mencolok yang diaplikasikan, dan gaya rambut yang ditata seperti lazimnya rambut perempuan. Faktor eksternal ini berkaitan erat dengan semangat zaman kala itu, yang dipengaruhi oleh budaya populer musik *hair metal* yang identik dengan musik berpenampilan glamor, meriah, dan relatif mirip dengan perempuan. Kedua faktor ini bergabung menjadi satu dalam sebuah 'klik' *shutter* yang membekukan sebuah momen yang

bersifat sesaat; momen ketika musikus bertingkah laku dengan pose sensual yang menekankan lekuk tubuh, memainkan rambut; dilengkapi dengan ekspresi wajah lembut-manja, atau menggemaskan-menantang, yang menghasilkan kesan keperempuan-perempuanan.

Secara fotografis, dalam foto potretnya, musikus-musikus *hair metal* berpose dengan meliukkan tubuh, memainkan rambut; menampilkan ekspresi wajah melankolis, sedikit membuka mulut, memajukan atau memonyongkan bibir (*duck face*). Wajah mereka dirias dengan pengaplikasian *make-up baik tipis, sedang, maupun tebal*. Rambut mereka rata-rata panjang sebhahu dan sepunggung; ada yang ditata dengan model mengembang dan kaku tinggi menjulang, ada yang dibiarkan terurai. Tubuh mereka mengenakan pakaian yang model dan bahannya lazim dikenakan oleh perempuan, mereka juga mengenakan aksesoris yang identik dengan perempuan. Hal ini disebabkan oleh kondisi zaman kala itu, di mana musik *hair metal* memiliki ‘pakem-pakem’ tersendiri dalam hal pencitraan visual, yang ‘memandu’ para musikusnya untuk berpenampilan sedemikian rupa. Hal ini berimplikasi

pada keinginan mereka untuk menampilkan citraan estetis sebagai personel band *hair metal* yang mereka anut, menguatkan ketampanan a la *pretty boy*, dan menonjolkan sensualitas. Berdandan a la perempuan dianggap sebagai wujud pemberontakan laki-laki penganut gaya hidup *sex, drugs, rock and roll* yang tidak menerima begitu saja pakem berdandan yang sudah ada. Berpenampilan biasa saja seperti kebanyakan laki-laki dianggap kurang mencerminkan keberanian

Subjek bertema musik *hair metal* masih sangat terbuka luas untuk dikaji dalam ranah akademik. Penelitian berbahasa Indonesia tentang musik *hair metal* masih belum ditemukan, terkhusus yang berkaitan dengan disiplin fotografi. Dari penelitian ini diharapkan akan muncul penelitian-penelitian lain dengan tema ini. Terdapat sejumlah topik yang disarankan untuk dibahas oleh para peneliti selanjutnya seperti, penelitian dengan topik fotografi panggung musikus *hair metal*, penelitian yang membahas karya foto yang diciptakan fotografer sekaligus musikus *hair metal*, penelitian yang membahas foto-foto musikus *hair metal* di media sosial, dan penelitian yang membahas foto-foto

musikus *hair metal* yang diciptakan oleh fotografer spesialis musik metal.

DAFTAR PUSTAKA

- Barrett, T. (2000). *Criticizing Photographs: An Introduction to Understanding Images* (3rd ed.). New York: McGraw-Hill.
- Best, D. L. (2003). Gender Stereotypes. In C. R. Ember & M. Ember (Eds.), *Encyclopedia of Sex and Gender: Men and Women in the World's Cultures*. New York: Kluwer Academic/Plenum Publisher.
- Buegeler, C. (2015). Makeup, Your Mind: Social Expectations and Perceptions of Makeup Use. *HSSP and Sociology*, (May).
- Bukszpan, D. (2012). *The Encyclopedia of Heavy Metal*. New York: Sterling.
- Charpentier, P. (2003). *Fotografi Potret, Edisi Kedua, Cetakan Ketiga, Terjemahan RM. Soelarko*. Semarang: Dahara Prize.
- Dalzell, T. (2018). *The Routledge Dictionary of Modern American Slang and Unconventional English, Second edition*. Newyork: Routledge.
- Ember, C. R., & Ember, M. (2003). *Encyclopedia of Sex And Gender: Men And Women in the World's Cultures*. New York: Kluwer Academic/Plenum Publisher.
- Ermawati, P. (2018). Orientasi Fotografi Pengunjung Anjungan Wisata di Kawasan Mangunan: Kajian Fungsi Foto Potret di Media Sosial Instagram. *Specta: Journal of Photography, Arts, and Media*, 2(November), 105–120.
- Fiske, J. (2005). *Reading The Popular*. London: Routledge.
- Haiklip, T. R. (2007). *Metal: A to Z, The Complete Metal Guide.... Ever*. Jakarta.
- Irwandi. (2019). *Sejarah dan Aspek Artistik Studio Foto Potret Komersial di Yogyakarta: Metode Riset dan Teori* (B. P. I. Yogyakarta, Ed.). Yogyakarta.
- Irwandi & Apriyanto, M. F. (2012). *Membaca Fotografi Potret*. Yogyakarta: Gamamedia.
- Israelson, B. (2015). *Essential Elements of Portrait Photography: Lighting and Posing Techniques to Make Everyone Look Their Best*. New York: Amherst Media Inc.
- Khai, S. W., & Wahab, J. A. (2017). Prettiness as A Shield: The Romantic Perpetuation of Patriarchy through the Representation of Pretty Boy in Popular Korean Dramas in Malaysia. *Media Watch*, 8(3), 298–310.
- Klosterman, C. (2003). *Fargo Rock City: A Heavy Metal Odyssey in Rural North Dakota*. New York: Scribner.
- Low, B. S. (2003). Biological Bases of Sex Differences. In C. R. Ember & M. Ember (Eds.), *Encyclopedia of Sex and Gender: Men and Women in the World's Cultures*. New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers.
- McCombe, J. (2015). Hair Metal And Authenticity in The Twenty-First Century Heavy Metal Canon Wars. *Modern Heavy Metal: Markets, Practices And Cultures, International Academic Conference 2015*.
- Nugroho, A. (2006). *Kamus Fotografi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Partridge, E. (2006). *A Dictionary of Slang and Unconventional English: Colloquialisms and Catch Phrases, Fossilised Jokes and Puns, General Nicknames, Vulgarisms, and Such Americanisms As Have Been Naturalised, 8Th Edition*. New

- York: Taylor & Francis Routledge.
- Phillips, W., & Cogan, B. (2009). *Encyclopedia of Heavy Metal Music*. Westport: Greenwood Press.
- Popoff, M. (2014). *The Big Book of Hair Metal: The Illustrated Oral History of Heavy Metal's Debauched Decade*. Minneapolis: Voyageur Press.
- School, F. P. (1963). *Famous Photographers Course*. Westport: Famous Photographers School, Inc.
- Simon, B. (2014). Bloody Rain and Thorny Roses: Gender Coding in Thrash and Hair Metal. In *Masculine & Feminine: Either, Neither, Both or More? II*. Suceava: Ștefan cel Mare University Press.
- Soedjono, S. (2006). *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Tri Sakti.
- Straw, W. (1984). Characterizing Rock Music Cultures: The Case of Heavy Metal. *Canadian University Music Review*, 5, 104–122.
- Watts, C. A. (2016). *Nothin' But A Good Time: Hair metal, Conservatism, and The End of The Cold War in The 80s*. University of South Florida.
- Weinstein, D. (2000). *Heavy Metal: The Music and Its Culture, Revised Edition*. New York: Da Capo.
- West, S. (2004). *Portraiture*. New York: Oxford University Press.

Pustaka Laman

<https://www.instagram.com/p/CA89xB8shd-/?igshid=ws7jj1pibbbr> diakses pada hari Minggu, 11 Oktober 2020, pukul 13.19 WIB.

<https://notednames.com/Music/Musicians/Michael-Monroe-Birthday-Real-Name-Age-Weight-Height/> diakses pada hari Minggu, 12 Oktober 2020, pukul 19.59 WIB.

https://www.pinterest.com/pin/468867011198072296/?amp_client_id=ykM-ILLZnW-1A7TyvFFew2f3zDXoBr_qtgiwyOlfBZ6QxdvFyABhv9WAersmFjUG&mweb_unauth_id=&url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.com%2F&mp%2Fdjblondierocks%2Fbret-michaels%2F&analytics=1*qngycw*cid*eWtNLWxMTFpuVy0xQTdUeXZ2RkV3MmYzekRYb0JyX3F0Z2I3eU9sZkJanIF4ZHZGeUFCaHY5V0FFcnNtRmpVRw diakses pada hari Senin, 27 April 2020, pukul 13.40 WIB.

<https://www.whosdatedwho.com/dating/bret-michaels> diakses pada hari Sabtu, 4 April 2020, pukul 19.17 WIB).

<https://www.whosdatedwho.com/dating/michael-monroe> diakses pada hari Minggu, 11 Oktober 2020, pukul 17.33 WIB).

SEBUAH DESKRIPSI AWAL TENTANG WANITA SEBAGAI OBJEK DALAM KARYA SENI FOTOGRAFI INDONESIA

Arti Wulandari

Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta
Kaliurang Km 10.9 Gg. Bina Anak Sholeh No.19, Sinduharjo, Ngaglik
Sleman, Yogyakarta 55521
Tlp. 085292999919, E-mail: artiwlnr99@gmail.com

ABSTRACT

An Preliminary Description of Women as Objects in Indonesian Photographic Art Works. Undergraduate Photography Study Program, FSMR, ISI Yogyakarta as an art education institution in the field of photography, which was founded in 1993 and started graduating with bachelors in 1998. Until now, the S-1 Photography Study Program, FSMR, ISI Yogyakarta has graduated a number of art graduates photography which is divided into three concentrations, namely art photography, journalism, and commercial. Among the various themes that address life issues that are featured in photographic works of art, one of the highlights is about women, both those raised in photographic works of art created by female photographers and male photographers who have an eye for women. This study will examine women as objects in photographic art (case studies in the Final Project of the Undergraduate Photography Study Program, FSMR, ISI Yogyakarta). The methods to be used are data collection, data classification and data analysis. After the data was obtained from digilib.isi.ac.id and the Library of the Photography Study Program, FSMR, ISI Yogyakarta and classified according to the fields of expression, journalism, and commercial, the results obtained were 63 TA titles of photography artworks. ISI Yogyakarta which has a female or female object. The details for the three fields are 18 in the field of expression photography, 11 in the field of journalistic photography, and 34 in the field of commercial photography. Further studies on the aesthetic aspects of photographic artwork, which include ideational and technical aspects, can be carried out based on these preliminary findings.

Key words: *initial description, woman; object; photographic artwork*

ABSTRAK

Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta sebagai lembaga pendidikan seni di bidang fotografi, yang didirikan pada tahun 1993 mulai meluluskan sarjana pada tahun 1998. Hingga saat ini Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta telah meluluskan sejumlah sarjana seni fotografi yang terbagi dalam tiga konsentrasi, yaitu fotografi seni, jurnalistik, dan komersial. Di antara beragamnya tema yang mengangkat persoalan kehidupan yang ditampilkan dalam karya seni fotografi, salah satu yang menarik adalah tentang wanita, baik yang diangkat dalam karya seni fotografi yang dicipta oleh fotografer wanita maupun fotografer pria yang mempunyai perhatian kepada wanita.

Penelitian ini akan mengkaji wanita sebagai objek dalam karya seni fotografi (studi kasus dalam Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta). Metode yang dilakukan adalah pengumpulan data, pengklasifikasian data, dan analisis data. Setelah data diperoleh dari digilib.isi.ac.id dan Perpustakaan Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta dan diklasifikasikan menurut bidang ekspresi, jurnalistik, dan komersial hasilnya diperoleh 63 judul TA karya seni fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita atau perempuan. Rincian untuk ketiga bidang itu adalah 18 di bidang fotografi ekspresi, 11 di bidang fotografi jurnalistik, dan 34 di bidang fotografi komersial. Kajian lebih lanjut tentang aspek estetika karya seni fotografi, yang menyangkut aspek ideasional dan aspek teknis dapat dilakukan berdasarkan hasil temuan awal ini.

Kata kunci: deskripsi awal; wanita; objek; karya seni fotografi

PENDAHULUAN

Sebagai lembaga pendidikan seni di bidang fotografi, Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang didirikan pada tahun 1993 mulai meluluskan sarjana pada tahun 1998. Dalam rentang waktu 25 tahun, Program Studi S-1 Fotografi, Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta telah meluluskan sejumlah sarjana seni fotografi yang terbagi dalam tiga konsentrasi, yaitu fotografi seni, jurnalistik, dan komersial. Terdapat tema yang beragam di dalam karya seni fotografi. Tema-tema yang diangkat di dalam karya seni fotografi meliputi persoalan kehidupan, politik, sejarah, dan lain-lain.

Di antara beragamnya tema yang mengangkat persoalan kehidupan yang ditampilkan dalam karya seni fotografi, salah satu yang menarik adalah tentang

wanita, baik yang diangkat dalam karya seni fotografi yang diciptakan oleh fotografer wanita maupun fotografer pria yang mempunyai perhatian kepada wanita. Karya seni fotografi yang menampilkan wanita serta dinamika kehidupan mereka akan memberikan wawasan kepada pembaca mengenai wanita dalam karya seni fotografi. Tulisan ini akan membahas wanita sebagai objek dalam karya seni fotografi (studi kasus dalam Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta).

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana wanita sebagai objek dalam karya seni fotografi (studi kasus dalam Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta). Tujuan teoretis

penelitian ini adalah mendeskripsikan wanita sebagai objek dalam karya seni fotografi (studi kasus dalam Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta). Tujuan praktis penelitian ini adalah untuk memperkenalkan kepada masyarakat tentang karya seni fotografi yang mengangkat tema wanita dan menambah apresiasi dalam memahami karya seni fotografi yang mengangkat wanita. Urgensi dari penelitian ini adalah dari sekian banyak karya seni fotografi dengan objek wanita, belum ada yang pernah membuat inventarisasi dan kompilasi bagaimana wanita sebagai objek dalam karya seni fotografi terutama dalam Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta.

Penelitian tentang wanita sebagai objek dalam karya seni fotografi Indonesia, sejauh pengetahuan penulis, belum pernah dikaji oleh peneliti lain, baik dalam bentuk tulisan ilmiah maupun nonilmiah, terutama studi kasus di Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta. Berikut beberapa penelitian terkait dengan objektivasi wanita.

Wulandari & Maryani (2017) mengangkat kehidupan wanita penambang pasir di Lereng Selatan Gunung Merapi, Daerah Istimewa Yogyakarta dalam

fotografi potret hitam putih dikaitkan dengan aspek teknis kreatif dan fungsi nilai sosialnya. Karya yang ditampilkan merupakan serangkaian fotografi potret wanita penambang pasir di Lereng Selatan Gunung Merapi, Daerah Istimewa Yogyakarta. Melalui foto-foto yang ditampilkan diharapkan dapat memberikan sudut pandang bagi masyarakat dalam mengapresiasi sosok wanita penambang pasir, melalui ketegaran dan kesabarannya yang luar biasa. Keunggulan karya ini adalah menampilkan foto potret wanita penambang pasir dengan hitam putih sehingga tampak lebih dramatis.

Surahman (2018) mengkaji objektivitas perempuan tua dalam fotografi jurnalistik. Menurutnya, objektivikasi perempuan adalah objek yang menarik karena menjadi sebuah fenomena dalam kehidupan masyarakat. Nayahi (2015) mengungkapkan dalam hubungannya dengan kehidupan sosial manusia, pengaruh media massa juga terasa pada kehidupan sosial perempuan. Stigma dan stereotip yang terbentuk di masyarakat mengenai perempuan sedikit banyak dipengaruhi oleh media. Penelitian Handayani (2017) menguraikan bahwa teori psikoanalistik “male gaze” digunakan oleh Laura Mulvey untuk menganalisis objektivikasi perempuan dalam genre

fotografi model. Metode yang digunakan adalah wawancara respatoris. Informan terdiri dari fotografer dari tiga daerah, yaitu Yogyakarta, Makassar, dan Kendari untuk mendapatkan data yang subjektif. Hasil kajian menunjukkan bahwa fotografer mempunyai kekuasaan terhadap perempuan sebagai objek foto.

Tulisan nonilmiah tentang wanita salah satunya adalah “<https://photography.tutsplus.com/id/articles/women-in-photography-a-story-still-being-written--cms-23555>. Wanita dalam Fotografi: Sebuah Cerita Masih yang Dituliskan. by Dawn Oosterhoff8 Mar 2017. Length: Long Languages: History Photojournalism Products Business” (n.d). Ia mengkaji peran yang wanita dapatkan dalam fotografi; bagaimana wanita membuat kehidupan di fotografi, dan bagaimana mereka terus mewujudkannya dalam fotografi.

Hapsari (2017) mengungkapkan bahwa fotografi Indonesia, dalam peranannya sebagai penyampai ide, ikut bekerja sama dengan sistem sosial untuk meminggirkan wanita. Menurutnya, sebagian besar foto-foto potret yang dihasilkan oleh fotografer Indonesia, yang sebagian besar adalah pria, adalah foto-foto

wanita, tentang ilusi tentang kecantikan dan pribadi yang menyenangkan kaum pria.

Kerangka teori yang digunakan adalah konsep tentang wanita; objek; karya seni fotografi; studi kasus; dan Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta. Mana kata yang tepat digunakan antara *wanita* dan *perempuan*? Yulawati (2018) membahas dengan detail penggunaan kedua istilah itu. Nyata bahwa bahasa tidak bersifat statis, melainkan dinamis. Penelitiannya menunjukkan bahwa pendapat yang menyatakan kata *wanita* dulu lebih banyak dipilih karena memiliki makna yang lebih mulia dan kata *perempuan* kini lebih banyak digunakan karena dipopulerkan oleh para aktivis perempuan tampaknya tidak sepenuhnya terbukti. Kata *wanita* justru lebih populer. Selain frekuensi penggunaan kata, penelitian ini pun telah memperlihatkan makna *perempuan* dan *wanita* berdasarkan data penggunaannya yang nyata berdasarkan preferensi semantis, tidak hanya dengan menunjukkan kesamaan kategori semantis, tetapi juga perbedaan di antara kedua kata itu.

Tim Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2007) mendefinisikan *perempuan* dan *wanita* cenderung didefinisikan berdasarkan

kategori anatomi dan fisiologi, khususnya berkenaan dengan fungsi reproduksi, sedangkan perbedaan di antara keduanya hanya terletak pada aspek usia. Kata *perempuan* didefinisikan sebagai manusia yang memiliki puki, mengalami menstruasi, hamil, melahirkan anak, dan menyusui. Sementara itu, kata *wanita* didefinisikan sebagai perempuan dewasa.

Sampai saat ini belum ada kesepakatan dalam penggunaan istilah (yang tepat) perempuan atau wanita. Kata perempuan berasal dari *empu*, bermakna dihargai, dipertuan, atau dihormati. Kata wanita diyakini dari Bahasa Sansekerta, dengan dasar kata *wan* yang berarti nafsu, sehingga kata wanita mempunyai arti yang dinafsui. Wanita berarti *wani ditata*, artinya berani ditata dan wanita juga berasal dari kata *wani tapa* yang artinya wanita adalah sosok yang berani menderita bahkan untuk orang lain. Jadi, secara simbolik mengubah penggunaan kata wanita menjadi perempuan adalah mengubah objek menjadi subjek. Kedua istilah ini tidak hanya berkaitan dengan asal bahasa atau padanan kata saja, tetapi berkaitan dengan citra, mitos, atau stereotip. Oleh karena itu, kaum feminis (di Indonesia) kebanyakan memilih menggunakan kata perempuan dan bukan wanita (Handayani dan Ardani, 2004:vi).

Dalam penelitian ini digunakan kata *wanita* karena berdasarkan pemaknaan, kata “wanita” lebih dekat dengan kesadaran praktis masyarakat, terutama masyarakat Jawa. Kata wanita berasal dari kata *wani* (berani) *ditata* (diatur), jadi wanita Jawa adalah orang yang berani diatur. Namun, bukan berarti pasif dan tergantung kepada orang yang mengaturnya. Untuk istilah “perempuan” tampaknya tidak cukup bisa menggambarkan kenyataan praktis sehari-hari wanita. Akar kata perempuan adalah *empu* yang berarti guru, makna kata ini lebih menggambarkan kenyataan normatif daripada kenyataan praktis sehari-hari. Wanita adalah sebuah entitas yang indah, rumit, sekaligus menarik. Sosoknya sebagai pendamping dan pembanding laki-laki membuatnya menjadi sosok yang seolah hanya sebagai makhluk kedua yang berdiri di belakang laki-laki sebagai *kanca wingking* atau teman di belakang, tanpa memiliki kekuasaan sama sekali. Hal ini merujuk pada pendapat Soetarjo (2018). Dengan demikian, kata *wanita* digunakan untuk judul penelitian ini meskipun dalam pengumpulan data, kata *perempuan* juga digunakan agar data yang terkumpul bisa representatif.

Menurut Tim Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2007:793), objek didefinisikan sebagai: (1)

“hal, perkara, atau orang yang menjadi pokok pembicaraan; (2) benda, hal, dsb. Yang dijadikan sasaran untuk diteliti, diperhatikan, dsb.; (3) nomina yang melengkapi verba transitif di klausa; (4) hal atau benda yang menjadi sasaran usaha; dan (5) titik atau himpunan yang bertindak sebagai sumber cahaya bagi suatu lensa, cermin, atau bagi suatu sistem lensa.”

Sementara itu, secara lebih detail terkait objek seni, Susanto (2018:290) mendefinisikan objek sebagai “material yang digunakan untuk mengekspresikan ide agar menjadi perhatian, perasaan, pikiran, atau tindakan. Objek dipahami sebagai kebendaan, *subhuman* dan pasif, tidak sama dengan subjek yang biasanya bersifat aktif....” Terkait dengan istilah objek, dalam penelitian ini hal yang menjadi pokok pembicaraan adalah wanita di dalam karya seni fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta.

Konsep karya seni menurut Susanto (2018:222) adalah:

Buah tangan atau hasil cipta seni, baik bersifat fisik maupun nonfisik. Sesuatu disebut karya seni secara fisik dapat ditelaah dari beberapa sudut. Menurut Laura H. Chapman dalam *Approaches to Art in Education*, 1978 karya seni secara utuh dilihat dari segi bentuk dan dimensi, manfaat, fungsi,

medium, desain, pokok isi dan gaya. Sedangkan E.B. Feldman dalam *Art Image and Idea*, 1986, mendekatinya dari segi (1) fungsi seni (personal, sosial, fisik); (2) gaya seni (keakuratan objektif, susunan formal, fantasi emosi); (3) struktur seni (penulisan, desain, keindahan), hubungan antara medium dan arti (lukisan, patung, arsitektur). Sementara Denis Huisman dalam *Esthetica*, 1964, menelaah dari perangai dasar karya seni sebagai ciptaan, karya seni dalam berbagai fungsi (seni untuk seni, sosial, pendidikan, dan politik). Sedangkan karya seni nonfisik seperti halnya ide maupun konsep karya.

Dengan demikian, karya seni fotografi adalah hasil cipta seni dalam bidang fotografi, baik bersifat fisik maupun nonfisik. Fisik dalam hal ini adalah karya seni yang dihasilkan melalui proses penciptaan dan kehadiran karya seni fotografi. Diungkapkan oleh Soedjono (2007:5), proses tersebut melalui tiga tahapan, yaitu (1) proses pemotretan, (2) proses ‘kamar gelap maupun kamar terang’, dan (3) proses upaya penampilan akhir *end product*-nya. Sementara itu, secara nonfisik menyangkut ide dan teknik penciptaannya.

Studi kasus adalah pendekatan untuk meneliti gejala sosial dengan menganalisis satu kasus secara mendalam dan utuh (Tim Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2007:1093). Studi kasus dalam

penelitian ini dilakukan dengan meneliti gejala yang terjadi tentang wanita sebagai objek karya seni fotografi dalam Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta.

Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta adalah salah satu program studi di Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), ISI Yogyakarta yang diresmikan pada tahun 1993 dan secara resmi dimulai pada tahun akademik 1994/1995. Lulusan Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta dibekali berbagai kompetensi sebagai landasan dalam penciptaan dan pengkajian karya fotografi, yaitu (1) fotografi seni/ekspresi (*fine art photography*), (2) fotografi jurnalistik, dan (3) fotografi komersial (Tim Penyusun, 2017).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menyangkut bahan, alat penelitian, dan jalan penelitian. Bahan jadi untuk data dalam penelitian ini adalah Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita atau perempuan. Populasi atau bahan mentah adalah jumlah keseluruhan Tugas Akhir mahasiswa ISI Yogyakarta. Dari jumlah keseluruhan tersebut, diambil semua data Tugas Akhir

Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita atau perempuan sampai Semester Genap 2020.

Alat dalam penelitian ini meliputi kartu data, yang digunakan untuk mendata Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita atau perempuan. Jalan penelitian meliputi pengumpulan data, klasifikasi data, dan analisis data.

Data dikumpulkan dengan menginventarisasi judul-judul Tugas Akhir (TA) keseluruhan mahasiswa ISI Yogyakarta. Analisis data dilaksanakan sesudah data yang terjaring diklasifikasikan, yaitu karya seni fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita atau perempuan. Hasil analisis data berupa tabel yang diikuti oleh deskripsi atau uraian berdasarkan data dalam tabel.

PEMBAHASAN

Data judul TA diperoleh dengan mengetikkan kata kunci *wanita* dan *perempuan* di laman digilib.isi.ac.id. Kata kunci *wanita* menghasilkan 185 buah judul TA, sedangkan kata kunci *perempuan* menghasilkan 264 buah judul. Selain itu, juga dilakukan dengan menelusuri data di Perpustakaan Program Studi Fotografi,

FSMR, ISI Yogyakarta. Kemudian, mencermati substansi TA yang berobjek wanita atau perempuan tanpa dicantumkan di dalam judulnya.

Berdasarkan tiga bidang konsentrasi di Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta, yaitu ekspresi, jurnalistik, dan komersial, data yang diperoleh diklasifikasikan berdasarkan hal tersebut. Berikut tabel data judul TA karya seni fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita atau perempuan.

Tabel 1. Data Judul TA Karya Seni Fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang Berobjek Wanita atau Perempuan

Bidang No.	NIM	Nama Mahasiswa	Judul
1	9410016031	Esti Rugminten	Wanita dalam Karya Fotografi
2	9510045031	Pamungkas Wahyu Setiyanto	Bentuk Tubuh dalam Seni Fotografi
3	9610083031	M. Fajar Apriyanto	Dengan Sebagai Ekspresi Diri
4	9710116031	Heru Melianto	Gaya Minimalis Visual Pada Nude Photography
5	9810130031	Arif Yulianto	Potret Pekerja Wanita dalam Karya Fotografi
6	9810146031	Alim Buana	Tubuh Wanita dalam Karya Seni <i>Nude Photography</i> Penggabungan
7	9910170031	Yose Saputra	Tekstur Tumbuhan Dengan Photogrphy Nude

Bidang No.	NIM	Nama Mahasiswa	Judul
8	9910175031	Ignatius Liliek Seno Harjanto	Wanita Dalam Fotografi Bawah Air
9	0010204031	Hario Yudho Negoro	Simbolisasi Kekuasaan Wanita Jawa dalam Karya Fotografi Seni Bagian-Bagian Tubuh Manusia
10	0110220031	Rahmat Hidayat	Ide Penciptaan Karya Seni Fotografi Eksplorasi Keindahan Tubuh Manusia Dalam Fotografi Ekspresi
11	0510331031	Sugeng Priharto	Cipratan Air pada Model Perempuan dalam Karya Fotografi Ekspresi
12	1110565031	Sigit Setya Kusuma	Eksistensi Ibuku dalam Fotografi Ekspresi
13	1210001231	Nurila Novia Lubis	Representasi Perempuan Korban Kekerasan dalam Fotografi Ekspresi
14	1310679031	Mita Dwinanda Athira	Visualisasi Imajinatif Gejolak Hati dalam Fotografi Ekspresi
15	1310009131	Gala Gaya	Kepribadian Introvert dalam Fotografi Ekspresi
16	1310645031	Ngesti Limna Sari	Memor Patah Hati dalam Fotografi Ekspresi
17	1310647031	Ayra Tresnasari	Visualisasi Imajinatif Tembang Macapat dalam fotografi Ekspresi
18	1310653031	Dea Ranesya Pandanarum	Denada dalam Karya Fotografi Dokumenter Hitam-Putih
Jumlah 18			
Jurnalistik	1	9510067031	Armin Dwi Putranti

Bidang No.	NIM	Nama Mahasiswa	Judul
2	9510038031	Usep Kurniadi	Foto Dokumenter Sisi Lain Perkawinan GKR Pembayun
3	0310285031	Idealita Ismanto	Sri Pengupas Kerang dalam Fotografi Dokumenter
4	0310276031	Mohamad Syukron	Esai Kehidupan Penari Seksi Erotisme dalam Fotografi: Studi Kasus Foto Pentas Biduanita
5	0810433031	Bari Paramarta Islam	Dangdut dalam Akun Facebook "Ha Soe SE" Potret Perempuan Dayak Iban, Kayan, Desa Kalimantan Selatan
6	0910488031	Rizqi	Pencarian Identitas Remaja dalam Fotografi Dokumenter Potret Wanita Jawa dalam Kartu Pos Tahun 1900-1910: Kajian Semiotika dan Aspek Formal Fotografi (Pengkajian)
7	1010522031	Yuntri Winda Mulyaningrum	Pekerja Wanita Pengelola Tembakau Jember dalam Fotografi Dokumenter
8	1310003131	Lelyana Septianti Soetarjo	Operator Wanita Tambang Batu Bara di Sangatta, Kutai Timur dalam Fotografi Dokumenter
9	1310656031	Morinda Citrifolia Lismawarta	Penciptaan Fotografi Dokumenter Tato Perempuan Generasi Terakhir SUku Dayak Kenyah
10	1410710031	Isroviana	
11	1510746031	Bonfilio Yosafat Budi Hartono	

Jumlah
11

Bidang No.	NIM	Nama Mahasiswa	Judul
Komer-sial	9410024031	Handaya Susetiya	Gaya Fesyen Jalanan Dalam Fotografi
1	9510031031	Ezu Oktavianus	Karya Foto, Foto Model Pada Dimensi Hitam Putih
2	9610081031	Sulistyo Ningrum	Aksesoris Fashion Dalam Karya Fotografi Seni
3	9610078031	Dhodi Syailendra	Patung Wanita dalam Still Life Photography
4	0010182031	Susanto Umboro	Fotografi Potret Tata Rias Fantasi
5	0110218031	Atikha Prastiwi	Fashion Tahun 1960 Dalam Fotografi
6	0210258031	Rici Ferdian Linde	Visualisasi Fotografi Pada Majalah Fashion Representasi
7	0210259031	Laily Rachmelia Evrini	Wanita dalam Foto di Majalah Pria Problematika Jilbab Ketika Menjadi Pelengkap Penampilan Seoramg Muslimah dalam Foto Esai
8	0410329031	Tetty Dwi Wijayanti	Art Fashion Karya Yoel Fenin Lambert dalam Karya Fotografi Suralisme
9	0410302031	Victorinus Wahyu A.N	Modern Pada Fotografi Fesyen
10	0610361031	Agam Bajradaram	Fotografi Fashion dengan Teknik Slow Speed
11	0710377031	Yudha Bagus Novariantos	Perak Bakar di Tubuh Wanita dalam Fotografi Komersial
12	0810405031	Adi Nur Hidayat	
13	0910482031	Wiwi Linggarini	Fotografi Fashion Hijabers
14	1010501031	Afri Luhur Prasetyo	Underwater Photography dalam Foto
15			

Bidang No.	NIM	Nama Mahasiswa	Judul
			Fashion Avant Garde
16	1010 5080 31	I Gede Artha Sedana	Busana Tari Bali dalam Fashion Photograpy
17	1110 5560 31	Fahmi Ulinuha	Nail Art sebagai Fashion Statement dalam Fotografi
18	1110 5680 31	Cahaya Achmad Herbudiman	Fotografi Fashion Produk Busana Hijab Moshaiact
19	1110 5410 31	Putri Pratama Evda	Karya Lukis Ican Harem dalam Fotografi Fashion Visualisasi
20	1210 6240 31	Widie Ayu Ravita	Karakter Zodiak dalam Fotografi Potret
21	1210 6310 31	Alfeno Eliosa Tunya	Fotografi Fashion Editorial Sebagai Media Promosi Busana Rancangan Adinda Moeda
22	1310 6590 31	Rizki Amanda Diliwanti	Masquerade sebagai Inspirasi Fotografi Fashion Photography:
23	1310 0051 31	Kesuma Arinandy	Nuansa Dramatis pada Busana Pengantin Modifikasi Foto Produk Amanda Griya
24	1310 0071 31	Tyas Afrian	Kebaya dengan Elemen Pendukung Cagar Budaya di Yogyakarta Visualisasi
25	1310 6360 31	Jean Marsha Pricilia	Fashion 'Disney Princess' dalam Fotografi Komersial
26	1310 6670 31	Tiara Sekar Adhitia	Pin Up Style dalam Fotografi Fashion Kontemporer Visualisasi Model
27	1310 0101 31	Anindra Yudha Utami	Overweight dalam Fashion Casual

Bidang No.	NIM	Nama Mahasiswa	Judul
28	1310 6420 31	Landu Aji Pratama	Bohemian Style dalam Fotografi Komersial
29	1310 6570 31	Muhamad Ardan Zia Hakim	Mendung Sebagai Warisan Budaya Cirebon dalam Fasion Photography
30	1410 0461 31	Brando Dio Gazany	Ruang, Waktu, dan Kebaya Modern dalam Fotografi Fashion
31	1410 6870 31	Dhimo Kukuh Priyambodo	Modest Fashion Itang Yunasz dalam Fotografi Komersial
32	1410 6900 31	Imam Sudrajat	Koleksi Batik Bayu Kuntani dalam Fotografi Fashion di Ruang Publik
33	1410 7280 31	Ana Sumarti Pratama	Gaya Busana Street Dancer dalam Fotografi Dancer
34	1410 0361 31	Tri Meilina	Bunga Sebagai Inspirasi Tata Rias Wajah dalam Fotografi Komersial
Jumlah			
34			
Jumlah Total			
63			

Berdasarkan klasifikasi tersebut, dari ketiga bidang konsentrasi fotografi terdapat 63 judul TA karya seni fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita atau perempuan. Rinciannya adalah 18 bidang ekspresi, 11 bidang jurnalistik, dan 34 bidang komersial. Demikian deskripsi awal tentang wanita sebagai objek dalam karya

seni fotografi Indonesia dengan studi kasus Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta. Walau masih berupa deskripsi awal, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut tentang bagaimana kajian estetikanya, yang menyangkut aspek ideasional dan aspek teknis.

SIMPULAN

Setelah data diperoleh dari digilib.isi.ac.id dan Perpustakaan Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta dan diklasifikasikan menurut bidang ekspresi, jurnalistik, dan komersial hasilnya diperoleh 63 judul TA karya seni fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita atau perempuan. Rincian untuk ketiga bidang itu adalah 18 bidang ekspresi, 11 bidang jurnalistik, dan 34 bidang komersial. Berdasarkan temuan dan deskripsi awal tersebut diharapkan kajian lebih lanjut tentang aspek estetika karya seni fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita atau perempuan segera dapat dilakukan. Aspek estetika tersebut meliputi aspek ideasional dan aspek teknis karya seni fotografi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta yang telah mendanai penelitian dengan salah satu luaran webinar dan prosiding ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, C. S. (2004). *Kuasa Wanita Jawa*. Yogyakarta: LKiS.
- Handayani, R. (2017). Male Gaze Dalam Fotografi Model: Objektifikasi dan Komersialisasi Tubuh Perempuan. *Jurnal Jurnalisa*, 3(1), 91–105. <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v3i1.3086>
- Hapsari, A. (2017). “Wanita dalam Fotografi Indonesia.” Diambil dari <https://nengranifitriani.wordpress.com/2017/05/05/wanita-dalam-fotografi-indonesia/>.
- <https://photography.tutsplus.com/id/article/s/women-in-photography-a-story-still-being-written--cms-23555>. Wanita dalam Fotografi: Sebuah Cerita Masih yang Dituliskan. by Dawn Oosterhoff8 Mar 2017. Length:LongLanguages: HistoryPhotojournalismProductsBusiness. (n.d.).
- Nayahi, M. (2015). “Objektifikasi Perempuan oleh Media: Pembakuan Identitas Perempuan dan Dominasi Kekuasaan Laki-Laki.” *Jurnal Perempuan untuk Pencerahan dan Kesetaraan*. Diambil dari <https://www.jurnalperempuan.org/wacana-feminis/objektifikasi-perempuan-oleh-media-pembakuan-identitas-perempuan-dan-.dominasi-kekuasaan-laki-laki>
- Tim Penyusun. (2017). *Buku Panduan Akademik Diploma dan Sarjana*

Strata Satu ISI Yogyakarta Tahun Akademik 2017/2018. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

Soedjono, S. (2007). *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.

Soetarjo, L. S. (2018). Foto Wanita Jawa pada Kartu Pos. *DESKOVI: Art and Design Journal*. 1, 9–16.

Surahman, S. (2018). Objektivikasi Perempuan Tua dalam Fotografi Jurnalistik: Analisis Semiotika pada Foto-Foto Pameran Jalan Menuju Media Kreatif #8. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 14(1), 41–54.

Susanto, M. (2018). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Penerbit DictiArt Laboratory.

Tim Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Wulandari, A. & Zulisih Maryani. (2017). Fotografi Potret Wanita Penambang Pasir di Lereng Selatan Gunung Merapi, Daerah Istimewa Yogyakarta. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 13(1), 53–66.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/rekam.v13i1>

Yulawati, S. (2018). Perempuan Atau Wanita? Perbandingan Berbasis Korpus Tentang Leksikon Berbias Gender. *Paradigma, Jurnal Kajian Budaya*, 8(1), 53.
<https://doi.org/10.17510/paradigma.v8i1.227>

PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN DARING KAMPUS SENI DI MASA TANGGAP DARURAT

Citra Dewi Utami

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ki Hajar Dewantara No.19 Kentingan, Jebres, Surakarta
No Hp.: 08122650352, E-mail: citra_de@isi-ska.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a learning media model that can be applied in arts campuses with the target of increasing student learning motivation in the distance education (PJJ). The implementation of online practice courses faces challenges in meeting learning achievement targets in the aspects of knowledge, skills and attitudes. Online learning not only moves classrooms to virtual spaces, but rather provides new learning experiences for educators and students. This research and development begins with the stage of mapping potentials and problems, making, validating and revising the design and ends with a limited trial of 1 cycle. The course chosen as the object of this research are Perancangan Drama, Film and Television Department, ISI Surakarta. The results showed the need for e-learning media that can establish positive interactions, cheap and easy to access. Learning resources and interactive learning activities. The development of e-learning media model designs combines asynchronous and synchronous models. The consideration chosen was the ease of manufacture, storage and presentation. The e-learning media created are in the format of videos, podcasts and written notes, stored on the YouTube channel, anchor, and drive and presented through the Moodle-based Learning Management System (LMS) with access settings without having to be downloaded. The recommendation of this study is the importance of providing feedback to students on the learning activities they carry out.

Keywords: *e-learning, art, Perancangan Drama, learning motivation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model media pembelajaran daring yang dapat diterapkan di kampus seni dengan target meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Kampus seni banyak menawarkan mata kuliah praktik lebih menitikberatkan pada aspek keterampilan. Pada kondisi normal, mahasiswa dan dosen dapat berinteraksi secara langsung, namun sekarang terbatas oleh media. Pembelajaran daring bukan hanya memindahkan ruang kelas ke ruang virtual, namun lebih memberikan pengalaman belajar baru bagi dosen dan mahasiswa. Jenis Penelitian Pengembangan ini menggunakan metode yang diawali dengan tahap pemetaan potensi dan masalah, pembuatan desain, validasi dan revisi desain serta diakhiri dengan uji coba tindakan kelas. Mata kuliah yang dipilih sebagai obyek penelitian adalah Perancangan Drama. Perkuliahan dijalankan dengan metode *blended learning*. Pengembangan model

menghasilkan desain media pembelajaran yang mudah dibuat, disimpan, dan disajikan. Format yang dipilih adalah video, *podcast*, dan catatan tertulis. Sumber belajar disimpan pada kanal youtube, anchor, dan drive serta disajikan melalui *Learning Management System (LMS)* berbasis moodle dengan pengaturan akses tanpa harus diunduh. Hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa nyaman dan senang dengan media pembelajaran daring yang dapat menjalin interaksi positif, murah dan mudah untuk diakses. Sumber belajar dan aktifitas belajar interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Rekomendasi penelitian ini adalah pentingnya pemberian umpan balik kepada mahasiswa atas aktifitas belajar yang dijalankannya.

Kata kunci: *e-learning*, seni, perancangan drama, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Bencana dunia yang terjadi pada tahun 2020 adalah merebaknya penyakit yang disebabkan oleh virus corona ke 19 (Covid-19). Hampir di seluruh dunia, tak terkecuali Indonesia menetapkan status tanggap darurat. Salah satu upaya pencegahan penyebaran virus yang lebih luas maka pemberlakuannya pembatasan sosial. Aturan yang melarang untuk berkumpulnya banyak orang pada satu ruang tertutup karena sulitnya menjaga jarak. Sekolah-sekolah ditutup tak terkecuali kampus seni. Dampak tersebut dialami oleh 290 juta pelajar di Dunia. Proses belajar mengajar (PBM) yang pada kondisi normal dijalankan dengan metode tatap muka perkuliahan secara langsung terpaksa beralih secara daring. Para mahasiswa dihadapkan pada pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Perkuliahan di kampus seni banyak menawarkan mata kuliah praktik yang

lebih menitikberatkan pembelajaran pada aspek keterampilan. Mata kuliah praktik sebelumnya dilaksanakan dengan melibatkan interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa. Pembimbingan dan pendampingan secara langsung dilakukan sebagai upaya meraih capaian pembelajaran secara optimal. Hal tersebut tidak dapat dilakukan dengan mudah pada metode PJJ yang berjarak dan termediasi ini. Meskipun pada aspek pengetahuan hampir tidak mengalami kendala, namun aspek sikap juga membutuhkan perhatian khusus guna menjaga kedisiplinan dan kebiasaan baik mahasiswa dalam belajar.

Kebutuhan media pembelajar daring (*e-learning*) dalam pelaksanaan PJJ adalah sebuah keniscayaan. *E-learning* bukan hanya memindahkan ruang kelas ke ruang virtual, namun lebih memberikan pengalaman belajar baru bagi dosen dan mahasiswa.

Terlebih lagi, kampus seni yang memiliki karakter khusus pada capaian mata kuliahnya membutuhkan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang dapat diterapkan pada metode pembelajaran *blended learning*. Metode yang mengacu pada kombinasi sistem asinkron dan sinkron. Asinkron adalah proses pembelajaran tidak serempak, yang berarti mahasiswa dapat mengakses sumber belajar secara mandiri dan kapan saja. Sedangkan sinkron berarti bahwa mahasiswa akan melakukan proses tatap muka langsung dengan dosen secara daring menggunakan media *video conference*.

Blended learning atau dikenal pula dengan sebutan *hybrid learning* menurut Semler (2005) "*Blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and realworld practice. Online learning systems, classroom training, and on-the-job experience have major drawbacks by themselves. The blended learning approach uses the strengths of each to counter the others' weaknesses*". Metode tersebut adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara dosen dan

mahasiswa. Sedangkan Jay Caulfield (2011) mendefinisikan *blended learning* sebagai program yang mengurangi waktu "tatap muka" dan menggantikannya dengan waktu yang dihabiskan di luar kelas tradisional. Prinsip dasar dari metode pembelajaran ini adalah optimalisasi kekuatan integrasi tatap muka daring dan ketersediaan materi belajar dalam sebuah pembelajaran, sehingga pengalaman belajar yang unik sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran yang dimaksud. Desain pembelajaran dalam penelitian ini mengkombinasikan pembelajaran secara tatap muka daring dan pembelajaran yang dimediasi oleh *LMS* dan aplikasi pendukung lainnya.

Pada dasarnya *e-learning* memberikan kesempatan bagi mahasiswa secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajar. Berbeda dengan siswa yang masih membutuhkan keterlibatan orang tua, mahasiswa diposisikan sebagai pribadi yang mandiri dalam belajar. Mahasiswa bebas menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Dan apabila masih ada materi yang belum dipahami, mahasiswa dapat menghubungi dosen dan berkomunikasi secara interaktif. Wardani (2018) memaparkan bahwa *blended learning* juga

membantu pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing serta membantu mereka menghadapi tantangan di masa depan.

Latar belakang yang telah dipaparkan di atas mendasari penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan model media pembelajaran daring yang sesuai untuk diterapkan pada kampus seni di masa tanggap darurat ini. Obyek penelitian terpilih adalah mata kuliah Perancangan Drama yang disajikan pada semester 3 program studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Capaian pembelajaran mata kuliah tersebut adalah mahasiswa mampu membuat sebuah rancangan film atau program televisi berformat drama. Mahasiswa dipersiapkan untuk bertindak sebagai produser, faham terhadap tugas dan tanggung jawabnya. Mata kuliah ini terdiri dari 3 sks yang mana 1 sks teori dan 2 sks praktik. Praktik membuat rancangan drama merupakan bagian dari tahap *development* dan pra-produksi dari rangkaian proses produksi film atau program televisi. Hasil akhir dari perkuliahan ini adalah tersusunnya *production book*.

Manfaat dari pengembangan model ini adalah terselenggaranya perkuliahan

menggunakan media pembelajaran daring inovatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta meningkatnya motivasi belajar para mahasiswa kampus seni. Pelaksanaan PJJ dapat berjalan dengan baik dan lancar. Pada akhirnya target pembelajaran tercapai dengan baik. Hasil dari penelitian ini akan digunakan sebagai rekomendasi dalam penyusunan materi perkuliahan dan teknis pembelajaran pada semester berikutnya.

Permasalahan jarak yang memisahkan keberadaan dosen dan mahasiswa dinilai tepat disolusikan melalui penggunaan *e-learning*. Literasi teknologi yang baik dan kemampuan penyediaan peralatan serta jaringan oleh dosen dan mahasiswa, ditambah ketersediaan konten menarik dan kesiapan *learning management system (LMS)* yang akan digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah menurut Sugiyono (2011, 408) untuk menghasilkan model dan menguji keefektifannya sebagai berikut :

1. Pemetaan potensi dan masalah melalui penyenggaraan kelompok diskusi terfokus

kepada mahasiswa calon peserta kuliah.

2. Pembuatan rancangan model media pembelajaran
3. Validasi dan revisi desain
4. Uji coba model

Evaluasi atas model media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan melalui sebuah tindakan kelas dengan 1 siklus. *FGD* dipilih kembali sebagai metode untuk mendiskusikan perubahan yang dialami oleh peserta perkuliahan setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Posisi instrumen pada penelitian tindakan ini berada pada level 2, sebagaimana yang dipaparkan Sugiyono (2015: 197). Tindakan yang dilakukan untuk mengukur dan mengamati proses pelaksanaan tindakan dan respon peserta yang dikenai tindakan baru. Hasil evaluasi berupa catatan tentang motivasi belajar yang mencakup perasaan, kenyamanan, perhatian, pemahaman dan keaktifan mahasiswa setelah melalui siklus pembelajaran pertama.

PEMBAHASAN

Pengambilan data adalah tahap penting dalam sebuah proses penelitian. Berikut adalah urutan kegiatan yang dijalankan.

1. Pemetaan potensi dan masalah yang dilakukan melalui penyelenggaraan *Focused Group Discussion (FGD)*.

Diskusi diikuti oleh 9 orang mahasiswa yang diambil secara random sebagai perwakilan dari peserta kelas mata kuliah Perancangan Drama. Sukardi (2015: 176) menyarankan untuk memberikan item-item pertanyaan yang perlu untuk didiskusikan sebelum penyelenggaraan *FGD*. Saran tersebut sangat bermanfaat, sehingga proses diskusi berjalan dengan baik dan dapat merumuskan pemetaan potensi dan masalah yang dihadapi oleh mahasiswa selama mengikuti PJJ pada semester sebelumnya.

FGD diselenggarakan secara daring menggunakan laman meet2.isi-ska.ac.id dan direkam untuk dapat dirumuskan hasilnya. Berikut adalah hasil tiga hal penting yang dijadikan dasar atas pengembangan model media pembelajaran :

- a. Mahasiswa bersemangat untuk mengikuti PJJ namun sering kecewa dengan pengaturan waktu mulai dan berakhirnya perkuliahan yang tidak sesuai jadwal.
- b. Sumber belajar diharapkan berupa presentasi yang menarik dan interaktif.

- c. Mahasiswa membutuhkan umpan balik dari dosen atas aktifitas belajar yang telah dilakukannya.
- d. Keterbatasan jaringan dan kuota internet mahasiswa menghambat PBM.
- e. Keaktifan belajar mahasiswa menurun saat peserta perkuliahan banyak.
- f. Literasi terhadap penggunaan *LMS* berbasis moodle yang belum baik
- g. Perlu adanya sarana pembelajaran yang familiar agar aktifitas belajar menjadi lebih interaktif.

Setelah terkumpulnya data tentang peta potensi dan masalah maka dimulailah perencanaan desain. Purnomo (2016) menekankan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran penting memperhatikan pengetahuan penggunaan teknologi informasi para peserta didik sangat berbeda-beda. Kebanyakan dari mereka hanya sebatas pada pengguna gadget, bukan pengguna teknologi. Oleh sebab itulah pemetaan potensi menjadi sangat dibutuhkan.

2. Desain pengembangan dimulai dengan mempertimbangkan tahapan instruksional pembelajaran yaitu pra-instruksional, instruksional, serta evaluasi dan tindak lanjut.
 - a. Tahap Pra-instruksional

Tahapan yang ditempuh oleh dosen pada saat memulai PBM. Beberapa kegiatan penting yang dilakukan diantaranya :

- 1) Pengecekan kehadiran peserta PBM
- 2) Evaluasi materi pembelajaran sebelumnya atau pretest materi yang akan diberikan untuk mengetahui kesiapan peserta menghadapi pelajaran.
- 3) Pemberian kesempatan kepada peserta PBM untuk bertanya terkait materi sebelumnya yang belum dikuasai.
- 4) Mengulas secara singkat materi bahasan sebelumnya.

Tujuan tahapan ini adalah mengungkapkan penerimaan peserta PBM atas materi sebelumnya dan menumbuhkan kondisi belajar dalam hubungannya dengan pelajaran saat ini. Tahap pra-instruksional dalam strategi mengajar mirip dengan kegiatan pemanasan dalam olahraga. Kegiatan ini akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik.

Media pembelajaran dikembangkan dengan menghadirkan aktifitas belajar melalui *LMS* dengan menghadirkan pertanyaan-pertanyaan sederhana. Mahasiswa diminta untuk menjalankan aktifitas pada waktu yang telah ditentukan, hal ini bertujuan untuk menjaga aspek sikap terkait dengan kedisiplinan. *LMS* memungkinkan pengaturan jadwal yang detail dan penilaian secara otomatis.

b. Tahap Instruksional

Tahap kedua adalah tahap pengajaran atau tahap inti, yakni tahapan pembahasan materi yang berisi penyampaian sumber belajar yang telah disusun dosen sebelumnya dan atau penyelenggaraan tatap muka daring. Secara umum dapat diidentifikasi beberapa kegiatan sebagai berikut.

- 1) Penjelasan tentang capaian pembelajaran pada topik tersebut.
- 2) Pemberian sumber belajar.
- 3) Pemberian contoh dari materi yang dibahas.

- 4) Penyelenggaraan tatap muka daring.
- 5) Pemberian kesimpulan hasil pembahasan dari pokok materi.

Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk topik bukan pertemuan, hal ini ditujukan agar materi tersaji sesuai dengan peta kompetensi mata kuliah. Rohidi (2014) menyampaikan bahwa pengembangan media pembelajaran harus bersumber dari gagasan yang dapat direlevansikan dengan pelbagai konteks kehidupan. Sehingga menjadi penting untuk mengetahui kebiasaan bermedia para mahasiswa saat ini. Kedekatan mahasiswa dengan kanal *youtube* dan *spotify* merupakan pertimbangan tersendiri. Dosen bertindak sebagai kurator dalam menentukan sumber belajar yang diambil dari kanal *youtube* dan *spotify*. Lebih jauh lagi, *youtube* dan *anchor* digunakan sebagai sarana penyimpanan sumber belajar yang dibuat oleh dosen. Hal ini ditujukan sebagai upaya penghematan

penyimpanan data yang berbasis pada server kampus. Keterbatasan sumber daya yang dimiliki institusi merupakan pertimbangan penting. Kemudahan dan kelancaran akses sumber belajar setiap saat menjadi yang utama. Sumber belajar yang terpilih dan tersimpan selanjutnya disematkan pada *LMS*. Sehingga mahasiswa tidak perlu untuk mengunduh sumber belajar, cukup dengan memutarinya.

Pembelajaran dengan sistem sinkron diselenggarakan dengan membagi peserta menjadi kelompok-kelompok kecil dan menjadwalkannya dalam rencana pembelajaran untuk menjaga tetepatan waktu mulai dan berakhirnya perkuliahan. Peran dosen dan mahasiswa di rumah menjadi salah satu pertimbangan penjadwalan. Format diskusi dan konsultasi dipilih guna membangun interaksi positif antara dosen dan mahasiswa.

Masing-masing kelompok beranggotakan 7 membentuk

sebuah group menggunakan aplikasi *whatsapp* hal ini ditujukan agar dapat menggunakan media video call sebagai sarana tatap muka daring. Ringannya kuota data aplikasi ini menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa. Meskipun tidak menutup kemungkinan menggunakan aplikasi *zoom* ataupun *google meet* sesuai kesepakatan. Forum diskusi kelompok dihidupkan untuk meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa.

c. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap yang ketiga adalah tahap evaluasi atau penilaian dan tindak lanjut dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan tahapan ini ialah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari tahapan instruksional. Proses ini diselenggarakan melalui penambahan aktifitas belajar melalui *LMS* berjenis assignment, forum diskusi dan kuis. Selain itu untuk mewujudkan output *production book* digunakan media drive

dengan cara membuat file google.doc oleh masing-masing mahasiswa. Model tersebut cocok untuk pengerjaan tugas secara berkesinambungan tanpa harus mengunggah dan mengunduh file serta semua pekerjaan direkap dalam satu file saja. Irving (2010: 45) menjelaskan bahwa proses penyusunan *production book* adalah bertahap, sedikit demi sedikit ditambahkan seiring dengan berjalannya kegiatan pada proses pra-produksi. Dosen dapat memantau perkembangan dan memberikan umpan balik pada tugas mahasiswa dari waktu ke waktu.

Ketiga tahap yang telah dibahas di atas, merupakan satu rangkaian kegiatan yang terpadu, tidak terpisahkan satu sama lain. Desain model mengatur sumber dan aktifitas belajar secara interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

3. Revisi dan evaluasi desain dilakukan selama proses persiapan perkuliahan.
4. Uji coba model dilaksanakan selama masa perkuliahan sebanyak 4 minggu perkuliahan. Sistem sinkron

diselenggarakan sebanyak 3 kali, sedangkan asinkron disajikan sebanyak 1 kali. Basroni dan Suwandi (2008) memaparkan prosedur tindakan kelas kelengkapan proses refleksi dan evaluasi.

Refleksi dan evaluasi tindakan dilaksanakan melalui pengamatan proses belajar mahasiswa serta penyelenggaraan *FGD* kedua setelah minggu ke-4. Hasilnya menunjukkan bahwa para mahasiswa nyaman dan senang dengan model media pembelajaran yang diberlakukan. Tingkat keaktifan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan mencapai 98%. Angka tersebut menunjukkan peningkatan perhatian para mahasiswa terhadap kelas Perancangan Drama. Pemahaman mahasiswa atas materi bahasan juga meningkat dari sebelum dilakukannya tindakan. Keaktifan dan ketepatan waktu pengerjaan aktifitas belajar juga mengalami peningkatan. Jumlah mahasiswa yang terlambat mengumpulkan tugas tidak lebih dari 3%. Interaksi positif terjalin antara dosen dan mahasiswa, serta antar mahasiswa dalam satu kelompok.

SIMPULAN

Rekomendasi dari penelitian ini adalah metode pembelajaran *blended learning* sangat terbuka dengan pengembangan media pembelajaran baik satu jenis maupun penggabungan dari beberapa jenis. Media pembelajaran yang mudah dalam pembuatan, penyimpanan dan aksesnya perlu untuk terus dikembangkan. Pentingnya pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan karakter mahasiswa serta materi perkuliahan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dengan indikator peningkatan perasaan senang, perhatian, pemahaman materi, dan keaktifan mahasiswa selama PBM. Umpan balik dosen terhadap aktifitas belajar mahasiswa diapresiasi mahasiswa dengan baik dan sangat diharapkan untuk terus berlangsung. Pada kesimpulannya dapat dilihat bahwa model media pembelajaran yang menggabungkan *LMS* dengan beberapa aplikasi lain cocok untuk diterapkan pada kampus seni selama masa tanggap darurat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada para mahasiswa peserta penelitian ini :

Achmad Maskur Fauzi, Ferdian Haris Fatiya, Finas Aznie Nazira, Aldo Fredo

Haposan Purba, Natalia Laura Devina Stephani, Ghifari Gamalea Agasta, M. Ulil Absor Hasan, Dimas Fajar, Sekar Fazhari

DAFTAR PUSTAKA

- Basroni dan Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Caufield, J. 2011. *How to Design and Teach a Hybrid Course: Achieving Student-Centered Learning through Blended Classroom, Online and Experiential Activities*
- Giovani Dio Prasasti. 2020. <https://www.liputan6.com/health/read/4195275/unesco-penutupan-sekolah-akibat-covid-19-berdampak-pada-290-juta-pelajar-di-dunia>
- Irving, David K. 2010. *Producing and directing the short film and video*. UK: Focal Press.
- Purnomo, Agus dkk. 2016. *Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z*. Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS. Prodi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang. Vol. 1 No.1. e-ISSN :2503-5347 p-ISSN :2503-1201
- Rohidi, Tjetjep R. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal*. Imajinasi Jurnal Seni Universitas Negeri Semarang. Vol.7 No.1. e-ISSN : 2549-6697 p-ISSN : 1829-390X
- Semler, S. 2005. *Use Blended Learning to Increase Learner Engagement and Reduce Training Cost*. http://www.learningsim.com/content/lsnews/blended_learning1.html
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif; Untuk Perbaikan Kinerja dan Pengembangan Ilmu Tindakan*. Bandung: Alfabeta.

Wardani, Deklara N. dkk. 2018. *Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 Dengan*

Blended Learning. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Vol.1 No.1. DOI prefix 10.17977/um038

[Halaman disengaja kosong]

**PENGGUNAAN IDIOM MUSIK TRADISI PADA KARYA TUGAS AKHIR
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK FSP ISI
YOGYAKARTA**

Maria Octavia Rosiana Dewi

Program Studi Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis km 6,5 Yogyakarta
No Hp: 081802731762, E-mail: vieoct@gmail.com

ABSTRACT

The Use of Traditional Music Idioms In The Final Work of Students of Study Program Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta. This research was aimed to examine the use of traditional music idioms in the final work by students of Study Program Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta. This research was also conducted to find out the basic ideas and foundation of creation, as well as the stages, concepts and design of the creative process carried out by these students in involving traditional music idioms in their final project music based on western musical concepts. The sample chosen was the final project work of four students from 16 students who had declared graduation finished , from 2018 to early 2020. The result is a similarity in the basic ideas for the process of making music in the final assignments of the four students, which are closely related to their history of lives. The four musical works based on the concept of western music by involving traditional musical idioms from their hometowns. They had very different concepts, the way of thinking, determining the stages, the concept of involving traditional music idioms in their musical works based on elements of western music and different in terms of work design. Its very related to the creative abilities they have. This creative ability is closely related to the background of their respective lives, both within the family environment, educational background, life experiences and the insights they have achieved.

Keywords: *Traditional music idioms, The final work of students, Study Program Penciptaan Musik*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji mengenai penggunaan idiom musik tradisi dalam karya tugas akhir yang dibuat oleh mahasiswa Program Studi Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta. Penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui ide dasar dan landasan penciptaan, juga tahapan, konsep dan perancangan proses kreatif yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut dalam melibatkan idiom musik tradisi pada karya musik tugas akhir yang berdasar pada konsep musik barat. Sampel yang dipilih adalah karya tugas akhir empat mahasiswa Prodi Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta dari 16 mahasiswa yang telah dinyatakan lulus, dalam rentang tahun 2018 sampai awal tahun 2020. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat kesamaan ide dasar yang menjadi landasan dalam proses pembuatan karya musik tugas akhir keempat mahasiswa tersebut, yang berkaitan erat dengan sejarah masa lampau. Karya musik tersebut memiliki konsep musik barat dengan

melibatkan idiom musik tradisi dari kampung halaman mereka. Konsep keempat karya musik tersebut sangat berbeda cara pemikirannya, juga penentuan tahapan, konsep pelibatan idiom musik tradisi serta dalam hal perancangan karya. Hal tersebut sangat erat kaitannya dengan kemampuan kreativitas mereka masing-masing. Kemampuan kreativitas tersebut sangat berhubungan dengan latar belakang kehidupan mereka, baik di dalam lingkungan keluarga, latar belakang pendidikan, pengalaman hidup dan wawasan yang telah mereka capai.

Kata kunci: Idiom Musik Tradisi, Tugas Akhir Mahasiswa, Program Studi Penciptaan Musik

PENDAHULUAN

Salah satu persyaratan utama kelulusan mahasiswa pada setiap program sarjana dalam suatu perguruan tinggi, yaitu membuat tugas akhir. Penyusunan tugas akhir dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah diatur oleh institusi dan mengacu pada standarisasi Perguruan Tinggi. Program Studi S-1 Penciptaan Musik adalah salah satu program studi bidang musik dalam lingkup Fakultas Seni Pertunjukan (FSP), Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Program Studi yang dibentuk sejak tahun 2014 ini pada awal tahun 2020 telah berhasil meluluskan 16 orang mahasiswa.

Pada Visi dan Misi Program Studi Penciptaan Musik disebutkan bahwa Program Studi Penciptaan Musik menjadi pusat unggulan nasional dalam pengembangan bidang penciptaan musik, yang tidak hanya memberi perhatian terhadap kreativitas musik secara umum, namun juga terhadap idiom musik tradisi

Indonesia. Di era globalisasi masa sekarang, penerapan visi misi program studi Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta tersebut akan memiliki tantangan, akibat perubahan nilai-nilai sosial budaya, tingkah laku, dan gaya hidup (Abid, 2019)

Generasi muda masa kini lebih banyak dipengaruhi oleh budaya asing, sehingga minat untuk mempelajari dan mengenai budaya tradisi Indonesia makin berkurang. Hal tersebut mengakibatkan mulai tergerusnya unsur musik tradisi, bahkan beberapa unsur musik tersebut menghilang dan tidak dikenali, baik dari segi bentuk, fungsi dan karakter. Oleh karena itu, perlu adanya suatu tempat dan sarana bagi generasi muda dalam melestarikan kesenian tradisi budaya Indonesia. Salah satu tempat yang tepat adalah institusi atau tempat pendidikan (Abid, 2019: 430), dan program studi Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta cukup tepat dalam memberikan sarana dan

tempat bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan kreatif di bidang penciptaan karya musik yang berdasarkan dari pengetahuan musik barat namun tanpa meninggalkan idiom musik tradisi Indonesia.

Tantangan bagi mahasiswa Program Studi Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta dalam menjalankan visi dan misi Program Studi Penciptaan Musik tentu juga sangat besar. Oleh karena hal itu, maka perlu dikaji lebih lanjut mengenai cara mahasiswa Program Studi Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta dalam menerapkan ilmu dan pengalaman yang didapat, sesuai dengan visi misi program studi.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ide dasar dan landasan pembuatan karya musik tugas akhir yang dilakukan oleh empat mahasiswa Program Studi Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta yang telah lulus dan terpilih sebagai sampel penelitian. Penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran tentang tahapan, konsep dan perancangan proses kreatif keempat mahasiswa tersebut dalam upaya melibatkan idiom musik tradisi pada karya tugas akhir dengan konsep musik barat.

Landasan Teori

1. Proses Kreativitas Musikal

Beberapa definisi yang menggambarkan tentang kreativitas, hampir semuanya menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau orisinal. Hasil produk dari kreativitas dapat berupa apa saja mulai dari ide hingga suatu penemuan baru (Thompson & Vempala, 2014: 3). Orisinalitas produk kreativitas berasal dari elemen ruang pengetahuan atau ruang konseptual yang ada dalam benak pencipta yang digabungkan dengan cara baru (Thompson & Vempala, 2014: 4).

Dalam menciptakan suatu karya, seorang komponis harus melakukan sesuatu dengan kemampuan kreatif yang dimiliki. Hal tersebut terjadi karena adanya reaksi terhadap suatu peristiwa, kejadian atau pengalaman yang terjadi sehingga menjadi sumber ide untuk menciptakan karya baru. Perwujudan kreativitas suatu karya musik selain berdasar pada pikiran dan emosi dan bergantung pada lingkungan fisik tempat produksi suara, instrumen musik dan elemen musik lain (Mazzola, Guerino; Park, Joomi dan Thalmann, 2011: 3-4). Pengetahuan dan informasi serta wawasan yang pernah didapat sebelumnya, memiliki peran penting dalam sebuah proses kreatif.

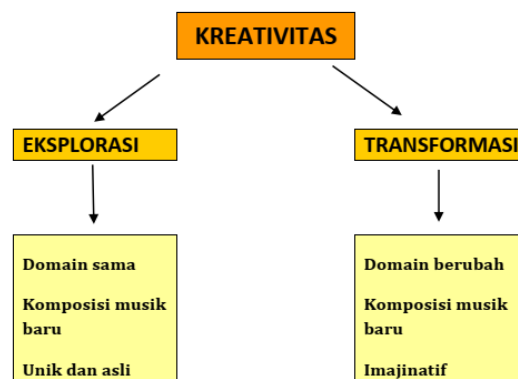
Beberapa tahapan dalam proses kreativitas, yaitu a) persiapan, dengan

adanya akuisisi atau pemerolehan pengetahuan; b) inkubasi, dengan adanya restrukturisasi pengetahuan bawah sadar; (c) iluminasi, dengan adanya kilasan wawasan; (d) verifikasi, yaitu dengan evaluasi dan penerapan ide baru (van der Schyff et al., 2018: 3). Tiga faktor yang terlibat dalam suatu proses kreatif antara lain adanya penemuan masalah (identifikasi, definisi, dan lain-lain), ide (kefasihan ideasional, orisinalitas, dan fleksibilitas), dan evaluasi (penilaian dan evaluasi kritis) (Mazzola, Guerino; Park, Joomi dan Thalmann, 2011: 142).

Menurut Boden, terdapat dua jenis pemikiran proses kreatif, yaitu pemikiran kreativitas eksplorasi dan pemikiran kreativitas transformasional. Dalam kreativitas eksplorasi, komponis masih berpijak dalam domain yang sama dengan saat komponis mencoba membuat sesuatu yang baru. Melalui kreativitas eksplorasi, komponis akan mempelajari komponen yang jarang digunakan dan memanfaatkannya dalam suatu penciptaan karya yang unik dan asli (Thompson & Vempala, 2014: 4).

Dalam kreativitas transformasional, komponis mungkin memiliki beberapa tujuan kreatif dalam benak atau pikirannya dan rasa kebutuhan untuk memperluas domain demi menampung kebutuhan

kreatifnya (Thompson & Vempala, 2014: 5). Komponis mengubah domain yang ada dengan memasukkan metode, teknik, dan pengetahuan yang telah diperoleh baik melalui imajinasinya sendiri atau dengan teknik meminjam dari domain lain.



Gambar 1.
Skema pemikiran proses kreatif menurut Boden

Menurut Mikke Susanto, suatu daya pikiran untuk menggambarkan kejadian dan pengalaman yang dialami oleh seseorang itu disebut sebagai imajinasi (Rusli, 2017: 95). Hal itu sangat berkaitan erat dalam proses kreatif terutama dalam proses kreativitas transformasional seseorang komponis. Imajinasi tersebut juga dapat menggabungkan berbagai hal yang telah diterima oleh indera seseorang menjadi suatu gambaran yang lengkap.

Latar belakang pendidikan dari seorang komponis memiliki pengaruh yang sangat besar pada kreativitas yang dimilikinya (Mazzola, Guerino; Park, Joomi dan Thalmann, 2011: 136). Selain

itu, lingkungan tempat hidup komponis juga sangat berpengaruh pada perkembangan potensi kreativitas komponis (Mazzola, Guerino; Park, Joomi dan Thalmann, 2011: 142)

2. Pelestarian Musik Tradisi Indonesia Di Tengah Era Globalisasi

Perkembangan era globalisasi masa kini sangat mempengaruhi pola pikir masyarakat Indonesia. Budaya asing sangat besar pengaruhnya juga bagi pelestarian dan keberadaan seni budaya Indonesia yang kaya dan berbeda ragam (Yana, 2014: 2). Budaya barat diidentikkan dengan modernitas, dan budaya timur diidentikkan dengan tradisional. Budaya asing dianggap lebih menarik dan praktis, sehingga menyebabkan budaya tradisi mulai luntur, dan nilai budaya Indonesia mengalami pergeseran ke arah budaya barat.

Pengaruh tersebut menyebabkan munculnya pemikiran dari Malinowski yang menyatakan bahwa budaya yang lebih tinggi dan aktif akan mempengaruhi budaya yang lebih rendah dan pasif melalui kontak budaya (Nahak, 2019: 67). Budaya musik tradisional Indonesia muncul dan hidup secara turun temurun di masyarakat, dan menjadi ciri khas pada suatu daerah tertentu (Abid, 2019: 430). Musik tradisional merupakan perwujudan dan nilai budaya

yang sesuai dengan tradisi, dan menjadi kekayaan tradisi suatu daerah.

Dua cara yang dapat dilakukan oleh generasi muda dalam upaya melestarikan budaya musik tradisi Indonesia di tengah era globalisasi, yaitu dengan cara terjun langsung ke dalam sebuah pengalaman kultural (*cultural experience*) dan membuat kultur budaya yang disfungsionalitas ke dalam berbagai bentuk, baik untuk tujuan pendidikan maupun untuk kepentingan pengembangan budaya tradisi itu sendiri (*cultural konwlegde*) (Nahak, 2019:72).

Konsep pelestarian musik tradisi dapat diartikan sebagai upaya agar musik tradisi tetap aktual di masa sekarang, namun harus dipahami dan diinterpretasikan dengan benar supaya tidak menimbulkan persepsi yang kaku. Musik tradisi apabila sudah tidak sesuai dengan situasi jaman sekarang, tidak perlu dipaksakan untuk selalu digunakan, karena tradisi sebaiknya dapat mengikuti perubahan kehidupan masyarakat sehingga dengan demikian tradisi akan selalu menjadi aktual (Arya Sugiarta, 2015: 129).

Salah satu cara sebagai upaya pelestarian musik tradisi adalah dengan melibatkan idiom musik tradisi pada karya musik yang memiliki konsep dasar musik barat. Hal tersebut sangat memungkinkan

munculnya karya musik yang baru. Karya musik baru tersebut hendaknya tidak dianggap sebagai sesuatu pemikiran yang mendobrak aturan konsep musik tradisi yang telah mapan bentuk dan penyajiannya (Arya Sugiarta, 2015:133), namun sebaiknya dapat dianggap sebagai perkembangan musik tradisi dengan penawaran nuansa lain, dan agar dapat memperkaya wawasan dunia musik secara luas.

3. Pelibatan idiom musik tradisi Indonesia dalam karya musik yang memiliki konsep musik barat.

Pengaruh musik barat sangat kuat dan luas jangkauannya sehingga eksistensinya mampu mencapai dan mengisi perkembangan musik di belahan dunia sampai saat ini (Budi Santosa, 2004:3). Hal tersebut berlangsung sangat lama bahkan sampai berabad-abad lamanya, sehingga terjadi suatu kejenuhan yang dialami beberapa komponis, dan mengakibatkan adanya perubahan persepsi musik yang mengarah pada musik tradisi timur.

Perubahan tersebut ditandai dengan munculnya karya musik baru yang merupakan percampuran dan pelibatan pelibatan idiom musik Indonesia dengan konsep musik barat. Tokoh komponis Indonesia yang banyak melibatkan idiom musik tradisi Indonesia dalam karya

musiknya yang berkonsep musik barat antara lain: Slamet Abdul Syukur, Ben Pasaribu, Tony Prabowo, Jazeed Djamin, Ananda Sukarlan dan beberapa komponis besar lainnya. Komponis tersebut cukup konsisten dalam melakukan pelibatan idiom musik tradisi Indonesia pada karya musiknya.

Salah satu contoh adalah karya musik Slamet Abdul Syukur yang berjudul “Tetabuhan Sungut dengan bentuk pola *canon* untuk paduan suara dan melibatkan teknik penggarapan gending Jawa (Asmoro, 2011: 26). Karya untuk paduan suara pria dan wanita tersebut menggunakan sumber bunyi mulut manusia untuk menirukan suara instrumen musik tradisional Jawa, yakni kendang, saron, bonang. Hampir keseluruhan karya musik Slamet Abdul Sjukur selalu melibatkan idiom musik tradisi Indonesia, baik dari idiom instrumentasi, modus atau tangga nada, bahkan idiom kebiasaan-kebiasaan tradisi masyarakat Indonesia.

Hubungan timbal balik antara unsur musik tradisional Indonesia dengan unsur musik Barat disebut dengan interelasi (Kristiana, 2016: 92). Interelasi dibentuk dari adanya integrasi antara beberapa elemen. Interelasi terjadi, jika terjalin antara unsur musik tradisional dan unsur musik barat, yang mewujudkan suatu

pencarian makna baru yang khas. Interrelasi dianggap sebagai upaya *resituating* (situasi yang baru) bagi musik tradisi. *Resituating* akan memberikan keunikan yang berwujud identitas dalam suatu karya musik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian secara kualitatif dengan pendekatan musikologi, etnomusikologi dan sejarah. Karakteristik metode penelitian kualitatif muncul dan terbentuk dari pengalaman dalam pengumpulan data. Selama proses analisis data perlu dikembangkan dengan pengetahuan yang lebih detil mengenai topik yang diteliti (Creswell, 2013: 22)

Sampel pada penelitian ini adalah empat karya Tugas Akhir mahasiswa Program Studi Penciptaan Musik yang disaring dari 16 karya Tugas Akhir mahasiswa yang telah lulus dari pertengahan tahun 2018 sampai dengan awal tahun 2020. Hal tersebut dilakukan karena terdapat indikasi pelibatan idiom musik tradisi yang cukup jelas terlihat pada judul karya. Keempat sampel karya tugas akhir tersebut berjudul: 1)“Komposisi Arok Ken Dedes Untuk Paduan Suara” karya Athitya Dyah Monica Natalia,

2)“*Tonotokng*, Komposisi Musik Untuk Representasi Suasana Ritual Adat Notokng Suku Dayak Kayanatr” karya Wandu Murti, 3)“*Outsider*, Penggarapan Musik Gondang Dengan Ansambel Campur” karya Rimanda Sinaga, 4)“Komposisi Musik Seni Jaranan Jawa, Turonggo Suryo Manggolo” karya Stevanus Febriyan.

PEMBAHASAN

a. Tugas Akhir Athitya Dyah Natalia Monica berjudul “Komposisi Arok Dedes Untuk Paduan Suara”

- Ide dan Landasan Penciptaan

Ide penciptaan dari karya “Arok Dedes” ini berdasarkan keinginan Athitya untuk mengangkat tokoh cerita sejarah yaitu Ken Arok dan Ken Dedes, yang sangat terkenal sebagai cerita rakyat Jawa Timur, khususnya masyarakat daerah Malang, tempat kelahirannya. Landasan penciptaan pada karya tugas akhir Athitya Dyah Natalia Monica adalah penggabungan antara musik vokal atau paduan suara, *art song* atau *Led* dengan pelibatan instrumen tradisi gending karawitan gaya Malangan terutama pada instrumen bonang, kendang, dan *gongseng* termasuk penggunaan idiom pola kendangan tari Beskalan.

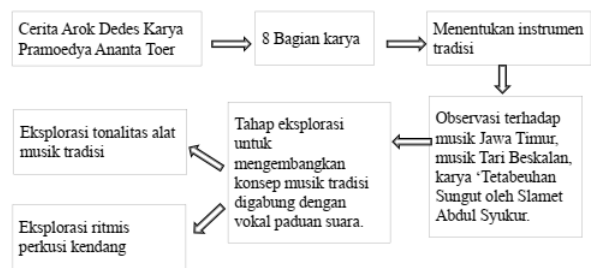
Instrumen tradisi tersebut dilibatkan dengan perpaduan antara karya paduan suara dengan karya sastra, yang mengacu pada elemen naratif, deskriptif dan apelatif

dari gabungan *art song* dan musik program yang diambil dari kisah cerita legenda tradisional “Arok Dedes” karya Pramudya Ananta Toer. Penggabungan idiom musik tradisi Jawa Timur gaya Malangan dilakukan pada karya tersebut untuk memperkuat kesan cerita Arok Dedes

- Tahapan, konsep dan perancangan

Athitya membuat delapan bagian karya yang berdasarkan dari bagian cerita Arok Dedes karya Pramudya Ananta Toer yang mewakili keseluruhan cerita, dengan terlebih dahulu membuat konsep gambaran umum setiap bagian karya, kemudian menentukan instrumen tradisi apa saja yang dilibatkan. Observasi terhadap musik tradisi Jawa Timur gaya Malangan dan juga musik tari Beskalan dan juga terhadap karya Slamet Abdul Sjukur yang berjudul “Tetabeuhan Sungut” sebagai salah satu acuan karya, untuk mengetahui tentang cara mengimitasi bunyi gamelan yang dibunyikan oleh vokal manusia. Tahap eksplorasi juga dilakukan untuk mengembangkan konsep musik tradisi yang digabungkan dengan vokal paduan suara, dengan dua tahapan, yaitu: eksplorasi tonalitas alat musik tradisi dan eksplorasi ritmis perkusi kendang. Ekplorasi ritmis perkusi instrumen tradisi kendang juga dilakukan agar dapat diimitasikan oleh

suara vokal paduan suara pada karya musiknya.



Gambar 2.

Skema tahapan, konsep dan perancangan yang dilakukan oleh Athitya pada karya “Arok Dedes”

Perancangan musikal dilakukan pada masing masing bagian karya musik, yang terdiri dari:

- 1) Om Avignam Astu Namu Sidham
Menggunakan pembagian suara Sopran Alto Tenor Bass secara *acapela* dengan berdasar pada tangga nada pentatonik dari laras pelog. Alur dari karya ini adalah terdiri dari: introduksi – A – B – C - coda. Tempo yang digunakan *andante*
- 2) Mula
Menggunakan pembagian suara Sopran Alto Tenor Bass secara *acapela* dengan tangga nada diatonik dan pentatonik di beberapa bagian. Alur karyanya adalah: introduksi – A – B – C. Tempo yang digunakan adalah *andante* dan *allegro*.
- 3) Arok
Menggunakan pembagian suara Sopran Alto Tenor Bass dengan solis penyanyi bariton dengan tangga nada

pentatonik dan diatonik. Instrumen yang digunakan dalam karya ini adalah bonang dan kendang. Alur karya tersebut adalah berikut: introduksi – A – B – C – D – E. Tempo yang digunakan adalah *andante* dan *allegro*.

4) Dedes

Menggunakan pembagian suara Sopran1 Sopran2 Alto1 Alto2 dengan solis penyanyi *mezzo* soprano. Instrumen yang digunakan adalah bonang. Alur karyanya adalah: Introduksi - A – B – C. Tempo yang digunakan adalah *largo*

5) Pertempuran Selatan

Menggunakan pembagian suara paduan suara ganda Sopran Alto Tenor Bass - Sopran Alto Tenor Bass. Instrumen yang digunakan adalah kendang, bambu, bonang dan *gongseng*. Bagian karya tersebut memiliki alur: A – B – A' – C – D – A" - E. Tempo yang digunakan adalah *alegro*.

6) Ekagrata

Menggunakan pembagian suara Sopran Alto Tenor Bass secara *acapela* dengan solis *mezzo* soprano dan bariton. Alur karyanya: A – B – C. Tempo yang digunakan adalah *andante e legato*.

7) Kutukan Mpu Gandring

Menggunakan pembagian suara Sopran Alto Tenor Bass. Instrumen yang digunakan adalah kendang, bonang, *gongseng*. Memiliki alur: A – B. Tempo yang digunakan adalah *allegro* dan *largo*.

8) Rajawangsa

Menggunakan pembagian suara paduan suara ganda Sopran Alto Tenor Bass - Sopran Alto Tenor Bass. Instrumen yang digunakan adalah kendang, bonang, *gongseng*. Alur karya yang digunakan: A – B – C. Tempo yang digunakan adalah *andante* dan *allegro*.

Pembuatan lirik pada karya ini dilakukan oleh Athitya di setiap bagian karya. Hal tersebut menjadi salah satu aspek penting, agar karya musik yang dibuat dapat mewujudkan gambaran dan suasana yang sesuai dengan teks bersumber dari novel Arok Dedes karya Pramoedya Ananta Toer.

b. Tugas Akhir Wandu Murti berjudul “Tonotokng, Komposisi Musik Untuk Representasi Suasana Ritual Adat Notokng Suku Dayak Kayatn”

- Ide dan Landasan Penciptaan

Komposisi musik “Tonotokng” adalah sebuah representasi dari suasana ritual adat *Notokng* masyarakat suku Dayak *Kanayatn*. Wandu Murti adalah seorang

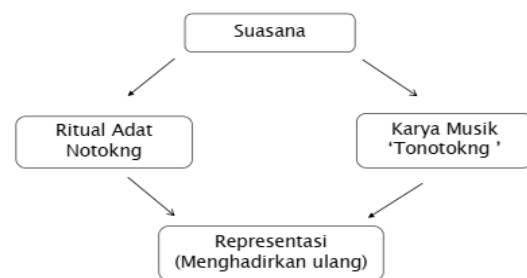
bersuku Dayak *Kanayatn*. Judul “*Tonotokng*” sendiri diadopsi dari dua istilah yaitu *Notokng* dan *Totokng Notokng* adalah sebuah ritual adat untuk mendoakan kepala tengkorak orang yang sudah meninggal. Ritual ini dilakukan oleh pemenggal kepala dan tujuh keturunannya yang disebut dengan ritual *kayau*. *Totokng* adalah alunan musik tradisi dayak yang mengiringi tarian pada ritual adat *Notokng*, dengan menggunakan instrumen tradisi yang terdiri dari *Dau* (seperti bonang), *Agukng* (gong), dan *Kubeh* (bedug). Pada karya “*Tonotokng*” tersebut, Wandu Murti merepresentasikan ritual adat *Notokng* dari aspek suasana rangkaian upacara ritual adat *Notokng* dalam elemen-elemen musik dan mengadopsi musik asli *Totokng*.

- Tahapan, konsep dan perancangan

Komposisi musik “*Tonotokng*” digarap dengan format instrumen *string kwintet* yang terdiri dari *violin 1*, *violin 2*, *viola alto*, *cello*, dan *contra bass*, ditambah dengan paduan suara, *drum floor*, *cymbal*, dan dua instrumen musik tradisi suku dayak yaitu *dau*, dan *agukng*. Pemilihan instrumentasi dilakukan untuk membangun suasana ritual adat *Notokng* lebih dalam dan merealisasikan ide penggabungan elemen musik tradisi dengan konsep musik barat.

Pengembangan ide dasar karya dengan mengangkat tiga aspek suasana

dalam ritual adat baik secara aditif maupun visual. Suasana ritual tersebut adalah yaitu suasana sakral, mistis dan riuh. Ketiga suasana yang dibangun Wandu Murti dalam karya musik “*Tonotokng*” dijabarkan berdasarkan subjektivitas yang dialami dan kemudian dikaitkan dengan ide intramusikal.



Gambar 3.

Skema tahapan, konsep dan perancangan karya musik “*Tonotokng*” (Murti, 2019: 25)

Karya musik “*Tonotokng*” dibagi menjadi komposisi musik tiga bagian mewakili suasana ide intramusikal. Setiap bagian karya mewakili suasana sakral, mistis dan riuh yang dibangun penulis sebagai ide ektramusikal dalam komposisi ini. Benang merah dan figur utama pada setiap bagian karya menggunakan ritmis musik *Totokng*.

1) Bagian Satu (*Nyangahatn*)

Nyangahatn dalam istilah suku Dayak *Kanayatn* adalah suatu doa yang dinyanyikan pada setiap ritual adat apapun yang dilakukan oleh masyarakat suku Dayak *Kanayatn*. Pada bagian ini, Wandu Murti mengangkat aspek sakral

pada ritual *Notokng*. Ide musikal pada bagian pertama ini menonjolkan nyanyian vokal baik solo maupun *choral* yang bertempo lambat.

Lirik yang dibuat pada bagian ini, berperan sebagai pendukung dalam penyampaian doa. Lirik disusun dalam bahasa *Kanayatn* dan dinyanyikan oleh solo vokal dengan gaya *nyangahatn*. Pada bagian *choral* menggunakan konsep harmoni bergaya musik liturgi ekaristi. Pola melodi untuk solo vokal bersifat resitatif dan artikulatif yang tidak terikat dengan birama dan lebih fleksibel dalam pelafalan syair. Hal tersebut juga berpengaruh pada teknik penulisan notasi menjadi tidak konvensional. Kelompok instrumen *string* berfungsi sebagai iringan dan merespon melodi utama baik dalam wilayah nada yang tinggi maupun rendah. Pola iringan vokal yang digunakan oleh *string section* cenderung memiliki karakter repetitif dan menggunakan durasi dalam hitungan satuan menit.

2) Bagian Dua (*Sumangat*)

Bagian karya ini mengangkat suasana mistis dalam ritual adat *Notokng*. *Sumangat* berasal dari bahasa asli *Kanayatn* yang berarti jiwa. Suasana pada bagian ini lebih didominasi dengan melodi yang bersifat monodi dan permainan akor disonan pada bagian yang

homofon. Penggunaan lirik pada bagian ini tetap digunakan dan banyak dinyanyikan oleh solo vokal.

Tempo pada bagian ini lambat dan banyak menggunakan melodi yang liris dan disonan. Bagian iringan yang mengiringi melodi pokok banyak menggunakan teknik *sustain* dan harmonis. Harmonisasi iringan melodi banyak dimainkan pada nada tinggi dan dengan interval yang tidak terlalu jauh dengan pertimbangan agar mempengaruhi tekstur harmoni sehingga dapat membangun suasana mistis ritual.

3) Bagian Tiga (*Komokatn*)

Komokatn berasal dari kata *bakomok* dalam bahasa *kanayatn* yang memiliki arti berkumpul. Suasana suasana riuh pada ritual *Notokng* dari prespektif *audience* muncul di bagian akhir karya musik "*Tonotokng*" ini. Suasana dalam keriuhan ritual *Notokng* pada bagian karya ini tidak terlepas dari suasana mistis dan sakral. Terdapat pengolahan aspek musik secara harmoni, melodi, ritmis, teknik bahkan beraneka ragam timbre pada setiap instrumentasi. Bagian ini menggunakan polifoni untuk menghadirkan pola-pola melodi yang *sustainable* dan artikulatif serta penggunaan pola ritmis komposisi asli musik *Totokng* yang didukung dengan

instrumentasi yang cukup banyak, padat dan ritmik.

c. Tugas Akhir Rimanda Sinaga berjudul “*Outsider, Penggarapan Musik Gondang Dengan Ansambel Campur*”

- Ide dan Landasan Penciptaan

Rimanda Sinaga seorang bersuku Batak Toba, membuat karya musik tugas akhir berdasar dari ide ansambel musik *gondang*. *Gondang* adalah salah satu musik tradisi Batak Toba yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk upacara adat, seperti pernikahan, kematian, menyambut musim panen, dan sebagainya. Dalam *gondang* terdapat beberapa instrumen musik yang tergabung dalam satu kelompok dan memainkan repertoar musik yang sering digunakan pada upacara adat.

Terdapat dua jenis ansambel *gondang*, yaitu *gondang sabangunan* dan *gondang hasapi*. *Gondang sabangunan* biasa dimainkan di luar rumah, terdiri dari *sarune bolon* (sejenis alat tiup obo), *taganing* (terdiri dari lima kendang), *gordang* (sebuah kendang besar yang menonjolkan irama ritmik), empat gong yang disebut *ogung* dan sebuah alat perkusi (biasanya sebuah botol yang dipukul dengan batang kayu atau logam) yang disebut dengan *hesek*. *Gondang hasapi* biasanya dimainkan di dalam rumah dan terdiri dari instrumen *hasapi ende* yaitu

sejenis gitar kecil yang mempunyai dua senar dan berperan sebagai melodi utama, *hasapi doal* yang berupa gitar kecil dengan dua senar dan berperan sebagai instrumen pengiring, *garantung* yaitu sejenis gambang kecil yang berfungsi memainkan melodi, *taganing*, *sulim* yaitu sejenis flute dari bambu, *sarune etek* dan *hesek*.

- Tahapan, konsep dan perancangan

Rimanda Sinaga menggunakan elemen musik *gondang* melalui pendekatan teori komposisi musik diatonis. Eksplorasi dilakukan oleh Rimanda Sinaga terhadap gaya permainan musik *gondang*. Menurut Rimanda, musik *gondang* yang asli sebenarnya tidak mengenal harmoni musik barat, namun terdapat kebiasaan masyarakat suku Batak Toba yang memainkan musik *gondang* secara tidak langsung sudah mengarah pada permainan harmoni *tertian*.

Teori komposisi musik diatonis diterapkan pada karya tersebut dengan penggunaan modus dalam *Major scale*. Penggunaan modus tersebut biasanya dilakukan dalam improvisasi musik jazz. Sistem *chordal* digunakan dalam setiap modus. Struktur modus memiliki nuansa harmoni yang berbeda-beda. Hal tersebut berhubungan dengan unsur *chordal* di dalamnya. *Chordal extension* dengan memberikan penambahan nada dalam

pembentukan akor juga dilakukan pada karya musik ini.

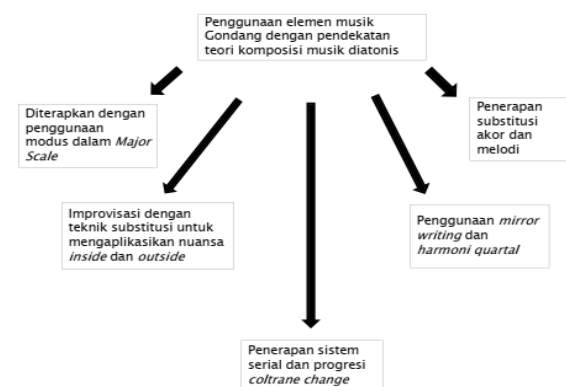
Pada karya ini terdapat penerapan substitusi akord dan melodi. Substitusi akord adalah sebuah cara mengganti akord namun masih dalam *root* yang sama. Penggunaan substitusi akord dilakukan karena dapat menghasilkan irama harmonik yang baru dengan progres akord yang lebih sedikit dari aslinya. Dalam musik jazz hampir semua repertoar menggunakan akord substitusi. Improvisasi dengan teknik substitusi juga digunakan dalam menyusun melodi. Cara tersebut akan dapat mengaplikasikan nuansa *inside* dan *outside*.

Mirror writing adalah sebuah cara yang digunakan untuk mencari balikan dalam suatu tangga nada atau akord. Hal tersebut juga diterapkan oleh Rimanda pada karya tugas akhirnya. *Mirror writing* diibaratkan sebagai suatu bayangan dalam sebuah cermin. Hal tersebut juga disamakan dalam *overtone series*, jika dicerminkan maka akan menghasilkan sebuah *undertone series*.

Rimanda menerapkan harmoni *quartal* pada permainan instrumen musik *gondang*. Harmoni *quartal* dibangun dari *superimposisi 16* interval empat dengan memisahkan nada akord dengan jarak empat untuk mempertahankan suara *quartal* yang khas. Jika hal tersebut tidak

dilakukan, maka struktur akord *quartal* akan terdengar seperti akord 11, akord 13, atau akord nada tambahan (*added-note chords*). Setiap nada akord pada akord *quartal* dapat berfungsi sebagai *robot* dan dapat disesuaikan dengan pola tanggana atau modus.

Terdapat penerapan sistem serial dalam pengolahan tangga nada dan ritmik pada musik *Gondang*, dan juga terdapat penerapan progresi *coltrane change*. Pada progres ini menggunakan substitusi yang tidak umum seperti biasanya karena menggunakan substitusi *descending Mayor third* dan substitusi *ascending minor third*.



Gambar 4.

Skema tahapan, konsep dan perancangan pada karya musik tugas akhir Rimanda Sinaga.

Rimanda membuat lima bagian repertoar dalam karya musik tersebut, yaitu:

1) Metal Toba

Repertoar ini menceritakan tentang kebangkitan jiwa yang mati dari hingar bingah kehidupan liar di luar ekspektasi saat manusia menjadi dewasa. Skema

bagian ini adalah: A-B-C-A'. Tema melodi dimainkan oleh gitar elektrik yang diambil dari motif melodi salah satu musik *gondang* yang berjudul “*marjin marnono*”. Instrumen yang digunakan adalah flute, terompet in Bb, tenor saxophone, jazz gitar, piano, bass dan drum. Salah satu bagian dari repertoar ini terdapat penerapan tangga nada simetris dengan menggunakan *whole tone*.

2) Dialog Kegelisahan

Repertoar ini menggambarkan tentang pertanyaan atas realitas yang sudah terjadi sebagai ujud dari takdir atau sebagai jalan hidup yang dipilih tanpa adanya takdir. Tema utama diambil dari penggalan lagu musik *gondang* yang berjudul “*Sibukka Pikikiran*”. Instrumen yang digunakan adalah *sulim*, terompet, tenor saxophone, gitar elektrik, piano, bass dan drum. Bentuk dari repertoar ini adalah A-B-A'-B'-A' (repetisi satu kali)-B'-A'

3) *Remembering My Silence*.

Repertoar ini menggambarkan tentang kenangan Rimanda Sinaga tentang ayahnya. Sosok dan pola pikir ayahnya yang mengajarkan hidup dicoba dituangkan pada repertoar ini. Instrumen yang digunakan adalah *sulim*, gitar elektrik, pad, piano dan bass. Bentuk dari repertoar ini adalah A-B-C-B'-A'.

4) *Outsider*

Judul pada repertoar ini dipilih oleh Rimanda Sinaga sebagai judul utama pada karya tugas akhirnya. *Outsider* pada repertoar ini digambarkan sebagai suatu makna pemikiran tentang dogma yang menjebak manusia sehingga menimbulkan perbedaan tafsir yang mengakibatkan ujaran kebencian. Bentuk karya ini adalah A-B-A-B'-C-A'. Instrumen yang digunakan adalah seruling, tenor saxophone, synthesizer, gitar distorsi, bass, *taganing*, drum. Pada karya ini Rimanda menggunakan progres harmoni *quartal* dari modus lydian untuk menghasilkan nuansa *outside*..

5) *Changes*

Repertoar ini menggambarkan tentang perubahan pola pikir manusia yang menandakan hidup penuh dinamika. Pada karya ini Rimanda Sinaga menerapkan *coltrane changes*. Musik *gondang* diolah dengan menerapkan pola *mirror writing*, pengembangan harmoni *quartal* dan serialisasi pada bagian karya ini. Bentuk karya adalah A-B-A'. Instrumen yang digunakan adalah tenor saxophone, terompet, gitar, piano, bass dan drum.

d. Tugas Akhir Febriyan Stevanus Kurniawan yang berjudul “Komposisi Musik Seni Jaranan Jawa, *Turonggo Suryo Manggolo*”

- Ide dan Landasan Penciptaan

Karya tugas akhir dibuat oleh Febriyan Stevanus Kurniawan dengan judul “*Turonggo Suryo Manggolo*” berdasarkan pada pengamatan terhadap seni tradisi Jaranan Jawa yang sudah mulai mengalami pergeseran fungsi dan elemen estetika. Ide awal dari pembuatan karya ini berdasarkan dari sebuah kesenian Jaranan di wilayah Tulungagung, tempat Febriyan berasal, sekaligus untuk mengenang peran kakeknya sebagai pelaku sekaligus pegiat dari kesenian Jaranan Jawa di masa lampau.

Terjadi perubahan format ansambel musik tradisi, yang semula terdiri dari format kecil seperti kendang, ketuk, gong, dan slompret menjadi format besar dengan gamelan lengkap. Gending Jawa yang biasa dinyanyikan pada kesenian Jaranan yang asli, berubah menjadi lagu-lagu populer yang sedang diminati oleh masyarakat saat ini.

Musik iringan Jaranan Jawa memiliki bentuk musik yang minimalis dengan instrumen yang sederhana, yang hanya terdiri dari empat instrumen yaitu kendang, kenong, gong, dan *slompret*. Musik minimalis dari Jaranan memiliki unsur repetitif, meditatif, dan dinamis, serta memiliki gaya yang minimalis pula dalam memanfaatkan material bunyi yang sederhana seperti notasi, instrumen, timbre,

dan teknik. Perpindahan atau perubahan yang terjadi dalam pengembangan harmoni dan ritmis musik Jaranan berlangsung secara bertahap melalui transisi yang cenderung tidak mencolok.

Febriyan mencoba untuk menengahi transformasi kesenian Jaranan Jawa tersebut dengan berupaya meminimalisasi hilangnya keotentikan dan orisinalitas dari musik iringan kesenian Jaranan Jawa pada karya musiknya. Febriyan menggunakan teknik komposisi musik absolut sebagai upaya eksplorasi sekaligus wacana baru untuk wilayah permainan bunyi.

- Tahapan, konsep dan perancangan

Pada karya tugas akhirnya, Febriyan menggunakan konsep hibriditas. Hibriditas menjadi suatu kekuatan dalam proses penciptaan karya musik dan membentuk subyektivitas bagi komponis dalam memproduksi karya musik baru.

Hibriditas pada karya musik ini memiliki kekuatan dalam pembentukan karya musik yang bersifat eksperimental, observatif dan subyektif. Hal tersebut terlihat dengan adanya percampuran antara unsur tradisi pada musik Jaranan sebagai seni tradisi masyarakat Jawa dengan instrumen perkusi yang digunakan dalam orkes simfoni musik barat. Hibriditas berada pada wilayah instrumentasi dengan

pendekatan timbre, fungsi, melodis, frekuensi, dan sebagainya. Sebagai perwujudan konsep hibriditas, Febriyan menggunakan instrumen yang terdiri dari Kendang, Gong, Kempul, Kenong, *Congklir*, dan *Slompret*, serta instrumen perkusi pada orkes simfoni seperti Timpani, Concert Tom, Grand Cassa, dan Vibraphone. Konsep musik minimalis diterapkan dalam proses pembuatan karya ini. Penggunaan teknik yang repetitif dengan ritme kendang yang dinamis menjadi tolak ukur untuk menentukan pandangan konsep minimalis pada musik Jaranan Jawa.



Gambar 3.

Skema tahapan, konsep dan perancangan karya musik “*Turonggo Suryo manggolo*” (Kurniawan, 2019: 25)

Karya musik “*Turonggo Suryo Manggolo*” terdiri dari 4 bagian karya. Pada setiap bagian terdapat alur cerita yang menggambarkan tentang prajurit Panji Asmarabangun yang sedang berlatih teknik keprajuritan. Pengelompokan bagian tersebut sebagai berikut:

1) *Buka*

Bagian karya ini menggambarkan tentang prajurit yang berlatih perang dengan formasi barikade berkuda. Pola motif cenderung sedikit dan menggunakan pola ritmik dengan teknik *phasing*. Suasana dibangun sangat tenang, sehingga membangun kesan magis. Instrumen yang digunakan antara lain: Vibraphone, Timpani, *Grand Cassa* yang dipukul dengan menggunakan *mallet*, *slompret*, kendang, *concert tom* dan diakhiri dengan permainan *reverb cymbal*.

2) *Ukel*

Bagian ini menggambarkan tentang prajurit yang sedang balapan berkuda dan berburu binatang di hutan. Setiap motif dan pola ritme mewakili gerakan dan diolah secara kompleks untuk merealisasikan konsep musik minimalis. Pola ritme dinamis pada kendang diolah secara luas dan menjadi kekuatan hibriditas dengan instrumen perkusi orkes simfoni.

Konsep karya pada bagian ini mengusung kesan dengan tensi yang dinamis dan mengolah unsur dinamika musik. Teknik komposisi menggunakan teknik *phasing* dan *layering*. Instrumen yang digunakan antara lain kendang, *slompret*, gong, *grand cassa*, *concert tom*, vibraphone, timpani, *congklir*, kenong dan kempul.

3) *Perangan*

Bagian ketiga ini menggambarkan tentang peperangan prajurit berkuda dan mengisahkan perjumpaan prajurit berkuda tersebut dengan makhluk halus dalam hutan yang berwujud naga dan hewan buas lainnya. Visualisasi dilakukan dengan munculnya Barongan. Penulisan notasi di bagian ini, menggunakan konsep imitasi penulisan notasi "*Piano Phase*", karya Steve Reich. Notasi tersebut dirasa sangat efektif untuk mengatur fokus pemain karena terdapat adanya catatan permainan yang lebih mudah dimengerti dan praktis dan penulisan notasi terfokus pada motif, repetisi dan instruksi yang ditentukan oleh komponis.

Instrumen yang digunakan pada awal bagian, terdiri dari gong, vibraphone, *congklir*, kenong, *slompret* dan kendang. Instrumen tersebut merupakan *layer* inti pada awal bagian ini. Di bagian tengah karya terdapat repetisi yang mengembangkan ritmis antara instrumen perkusi simfoni dan instrumen tradisi musik Jaranan Jawa, eksperimentasi dengan teknik *layering*, *shifting*, dan *phasing*, serta improvisasi ritmis dengan menggunakan pola ritme *gonggomino*. Terdapat pula pengolahan ritme dengan *interlocking*, pengembangan ritme dengan

augmentation, serta penggunaan motif secara *diminutif*.

4) *Ndadi*

Bagian ini menggambarkan prajurit yang sedang berlatih ilmu *kanuragan*. Pertunjukkan Jaranan disajikan dengan aksi para penari yang sedang mengalami *trans*. Struktur karya menggunakan pola improvisasi dengan tensi rendah, tempo lambat, dan dinamika yang lembut, yang membentuk kesan, atmosfer serta suasana yang magis dan kontemplatif.

Instrumen kendang dan *slompret* digunakan pada bagian ini. Pola musik kendang sebagai iringan, dimainkan secara improvisasi dengan menggunakan pola kendangan *ndadi* dengan pengembangan ritmis, dimana improvisasi dan ornamentasi sangat berperan besar di dalamnya. Musik iringan mengikuti alur penari dan bertugas merespon perilaku penari yang sedang *trans*, dan ketika sedang dalam kondisi tersebut, penari melakukan sesuatu secara spontan. Pola permainan *slompret* memainkan *lagon* yang berasal dari gending-gending Jawa dan kendang mengiringi dengan menggunakan pola ritme *gonggomino*. Motif permainan kendang dan *slompret* yang berusaha keluar dari konteks zona musik, menjadi kunci pada bagian ini.

SIMPULAN

Terdapat persamaan ide dasar yang menjadi landasan dalam proses pembuatan karya musik tugas akhir keempat mahasiswa yang menjadi sampel utama pada penelitian ini. Persamaan ide dasar tersebut adalah berkaitan erat dengan sejarah masa lampau hidup mereka. Keempat karya musik tersebut memiliki ide dasar konsep musik barat dengan melibatkan idiom musik tradisi yang berasal dari tempat mahasiswa tersebut berasal.

Athitya Dyah Nathalia Monica berasal dari Malang. Ide dasar idiom musik tradisi yang dilibatkan adalah idiom musik tradisi karawitan gaya Jawa Timur, khususnya gaya Malangan dan mengangkat cerita Arok Dedes yang dipercaya merupakan cerita rakyat yang sangat terkenal di Malang. Wandu Murti adalah anak muda dari suku Dayak *Kayanatn*. Tradisi *Notokng* dan musik iringan *Totokng* adalah merupakan suatu ritual yang pernah dilakukan oleh leluhurnya pada masa lampau. Rimanda Sinaga adalah seorang yang bersuku Batak Toba, yang mengangkat musik tradisi *gondang* dari suku Batak Toba, sekaligus ingin menyampaikan kenangan sejarah masa lalu dan kenangan akan orang tuanya. Febriyan Stevanus juga memiliki ide dasar yang

berdasarkan dari kesenian tradisi Jaranan yang berasal dari daerah tempat tinggalnya, yaitu Tulungagung, dan hal tersebut berhubungan dengan peran kakeknya dalam mempertahankan musik tradisi Jaranan pada masa lampau.

Keempat mahasiswa tersebut melakukan proses kreativitas transformasi, namun masing-masing menggunakan konsep yang sangat berbeda, baik dari cara pemikiran, penentuan tahapan dan konsep pelibatan idiom musik tradisi dalam karya musik mereka yang berdasarkan unsur musik barat. Hal tersebut sangat erat kaitannya dengan kemampuan kreativitas yang mereka miliki. Kemampuan kreativitas tersebut sangat berhubungan dengan latar belakang kehidupan mereka masing-masing, baik di dalam lingkungan keluarga, latar belakang pendidikan, pengalaman hidup dan wawasan yang telah mereka capai.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Abid, M. (2019). Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI Palembang. *Menumbuhkan Minat Generasi Muda Untuk Mempelajari Musik Tradisional*, 428–437.
- Arya Sugiarta, I. G. (2015). Pergulatan Ideologi dalam Penciptaan Musik Kontemporer Bali. *Panggung*, 25(2), 121–136.
<https://doi.org/10.26742/panggung.v2>

5i2.3

- Asmoro, G. D. (2011). *PERAN RUMAH BUDAYA TEMBI DALAM MELAHIRKAN Pendahuluan*. 23–30.
- Budi Santosa, Y. . (2004). Tinjauan Idiom Musik Timur Oleh Barat. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 5(3).
- Kristiana, N. N. D. (2016). Kajian Tekstual the Drupadi Trilogy Karya Ananda Sukarlan. *Jurnal Kajian Seni*, 2(1), 74–90.
<https://doi.org/10.22146/art.11651>
- Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76.
<https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Rusli, E. (2017). Imajinasi Ke Imajinasi Visual Fotografi. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 12(2), 91.
<https://doi.org/10.24821/rekam.v12i2.1426>
- Thompson, W., & Vempala, N. N. (2014). Creativity, Theories of Musical. *Music in the Social and Behavioral Sciences: An Encyclopedia*, April.
<https://doi.org/10.4135/9781452283012.n92>
- van der Schyff, D., Schiavio, A., Walton, A., Velardo, V., & Chemero, A. (2018). Musical creativity and the embodied mind. *Music & Science*, 1, 205920431879231.
<https://doi.org/10.1177/2059204318792319>
- Yana, I. B. C. (2014). Gerak Tari Baris Tunggal dalam Fotografi Ekspresi Menggunakan Teknik Strobo Light. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 10(1).
<https://doi.org/10.24821/rekam.v0i0.804>

Buku

- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design* (Third Edit).

Sage publications.

- Mazzola, Guerino; Park, Joomi dan Thalmann, F. (2011). *Musical Creativity: Strategies and Tools in Composition and Improvisation* (G. Mazzola & M. Andreatta (eds.)). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-24517-6>

Skripsi, Thesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian

- Kurniawan, F. S. (2019). *Komposisi Musik Seni Jaranan Jawa “Turonggo Suryo Manggolo”* (p. 112).
- Murti, W. (2019). “Tonotokng” *Komposisi Musik Untuk Representasi Suasana Ritual Adat Notokng Suku Dayak Kanayatn* (p. 61).

[Halaman disengaja kosong]

SISTEM UNGGAH PORTOFOLIO PMB JALUR MANDIRI ISI YOGYAKARTA TAHUN AKADEMIK 2020/2021 DENGAN PENDEKATAN *PROTOTYPING*

Agnes Karina Pritha Atmani dan Kathryn Widhiyanti

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis km. 6,5 Yogyakarta
No Hp.: 081380915096, E-mail: agneskarina@isi.ac.id

ABSTRACT

Portfolio Upload System PMB Mandiri ISI Yogyakarta for Academic Year 2020/2021 With A Prototyping Approach. The ISI Yogyakarta Diploma Program consists of three Study Programs (Prodi), namely Diploma 3 Batik Study Program, Diploma 4 Music Study Program, Animation Diploma 3 Animation Study Program. The three study programs carry out the New Student Admission Process (PMB) through the Independent Path. The PMB Selection Process has always used Practice Tests according to the specificity of each Study Program. A special situation due to the COVID-19 Pandemic demands new student candidates to remain at home, so that ISI Yogyakarta cannot carry out the Practice Test. ISI Yogyakarta then facilitates New Student Candidates online via the <http://portofoliopmb.isi.ac.id> page to upload their portfolios according to their interests and expertise. This page is a facility to show their abilities through the portfolios they choose to upload.

General information on the PMB Diploma Program process at ISI Yogyakarta was collected as an initial step in the research process. The replacement of the Practice Test with the process of uploading a portfolio of Prospective Students was found from this initial process. The form of the portfolio that is expected by each study program is then collected, so that the formula for the upload process is found, and it is followed by the design of a web page to upload the portfolio. The page design agreement and the formula for the Portfolio upload process must be obtained from the PMB Process manager, in this case BAA, Puskom, and the Person in Charge for the Academic Affairs of the Vice Rector 1. The results of the agreement serve as a guide for programming execution. After the programming is complete, the next step is to prepare a subdomain to upload a portfolio (<http://portofoliopmb.isi.ac.id>), then prepare 16 GB of storage media with the assumption that there are 6000 applicants with each New Student Candidate limited to uploading a file of 2MB, so that Prospective New Students are ready to be able to upload their Portfolios according to the storage provided by each Prospective Student.

The PMB Mandiri portfolio upload application system for the ISI Yogyakarta Diploma Program for the Academic Year 2020/2021 uses an approach with the prototyping method carried out in accordance with the results of problem identification submitted by the resource person in the problem identification process to create the Portofilio upload system application.

Keywords: Upload, Portfolio, PMB, Prototyping

ABSTRAK

Program Diploma ISI Yogyakarta terdiri dari tiga Program Studi (Prodi), yaitu Prodi Diploma 3 Batik, Prodi Diploma 4 Music, Prodi Diploma 3 Animasi. Ketiga program studi tersebut melaksanakan Proses Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) melalui Jalur Mandiri. Proses Seleksi PMB selama ini selalu menggunakan Tes Praktik sesuai kekhususan Prodi masing-masing. Situasi khusus karena Pandemi COVID-19 menuntut para Calon Mahasiswa Baru untuk tetap berada di rumah, sehingga ISI Yogyakarta tidak dapat melaksanakan Tes Praktik tersebut. ISI Yogyakarta kemudian memfasilitasi Calon Mahasiswa Baru secara daring melalui laman <http://portofoliopmb.isi.ac.id> untuk mengunggah portofolio mereka sesuai minat dan keahlian mereka. Laman ini sebagai fasilitas unjuk kemampuan mereka melalui portofolio yang mereka pilih untuk diunggah.

Informasi secara umum Proses PMB Program Diploma di ISI Yogyakarta dikumpulkan sebagai langkah awal proses penelitian. Penggantian Test Praktek dengan proses mengunggah portofolio dari Calon Mahasiswa ditemukan dari proses awal ini. Bentuk portofolio yang diharapkan masing-masing Prodi kemudian dikumpulkan, sehingga ditemukan formula proses unggah portofolio tersebut, dan dilanjutkan dengan desain laman web untuk mengunggah portofolio tersebut. Kesepakatan Desain Laman dan formula proses unggah Portofolio harus didapatkan dari pengelola Proses PMB dalam hal ini BAA, Puskom, dan Penanggungjawab Pembantu Rektor 1 Bidang Akademik. Hasil kesepakatan tersebut sebagai pegangan untuk melakukan eksekusi pemrograman. Setelah pemrograman selesai, langkah selanjutnya menyiapkan subdomain untuk mengunggah portofolio (<http://portofoliopmb.isi.ac.id>), kemudian menyiapkan media penyimpanan sebesar 16 GB dengan asumsi pendaftar berjumlah 6000 dengan masing-masing Calon Mahasiswa Baru dibatasi mengunggah file sebesar 2MB, sehingga Calon Mahasiswa Baru siap mampu mengunggah Portofolio mereka sesuai dengan penyimpanan yang disediakan tiap Calon Mahasiswa.

Sistem Aplikasi unggah portofolio PMB Mandiri Program Diploma ISI Yogyakarta Tahun Akademik 2020/2021 menggunakan pendekatan dengan metode prototyping dilakukan sesuai dengan hasil identifikasi masalah yang disampaikan oleh narasumber pada proses identifikasi masalah untuk membuat Aplikasi sistem unggah Portofolio tersebut.

Kata Kunci: Unggah, Portofolio, PMB, Prototyping

PENDAHULUAN

Corona Viruse Desease 2019 (COVID 19) atau biasa dikenal dengan Pandemi COVID 19 telah membangun kesadaran masyarakat untuk berusaha menghentikan penyebarannya dengan mengikuti protokol COVID 19 yang ditentukan oleh pemerintah. Pengaruh Pandemi COVID 19 sampai pada proses

Penerimaan Mahasiswa Baru Jalur Mandiri Program Diploma dan S1 Institut Seni Indonesia Yogyakarta Tahun Akademik 2020/2021. Selama ini proses seleksi salah satunya adalah dengan seleksi praktek sesuai dengan kekhususan masing-masing Program Studi (Prodi). Situasi khusus karena Pandemi COVID-19 menuntut para Calon Mahasiswa Baru untuk tetap berada

di rumah, sehingga ISI Yogyakarta tidak dapat melaksanakan Tes Praktik tersebut. Test Praktek digantikan dengan unggah portofolio secara daring melalui laman <http://portofoliopmb.isi.ac.id>. sesuai dengan prodi yang dipilih mereka.

ISI Yogyakarta memiliki 23 Prodi, dari 3 Fakultas, yaitu FSR (Fakultas Seni Rupa), FSP (Fakultas Seni Pertunjukan), dan Fakultas Seni Media Rekam). Informasi secara umum Proses PMB Program Diploma di ISI Yogyakarta dikumpulkan sebagai langkah awal proses penelitian. Penggantian Test Praktek dengan proses mengunggah portofolio dari Calon Mahasiswa ditemukan dari proses awal ini. Informasi tentang bentuk portofolio yang diharapkan masing masing Prodi kemudian dikumpulkan, sehingga ditemukan formula proses unggah portofolio tersebut, dan dilanjutkan dengan desain laman web untuk mengunggah portofolio tersebut. Desain prototype dengan tingkat kepresisian yang masih rendah ini disebut dengan *Design Low Fidelity*. Kepresisiannya dapat dilihat dari warna, tata letak, tipografi, elemen, detail dan lain lain. Dalam mendesain *low fidelity* dapat dilakukan dengan cara mendesain manual diatas kertas maupun menggunakan software (Wardhani dan Wijaya, 2019)

Kesepakatan Desain Laman dan formula proses unggah Portofolio harus didapatkan dari pengelola Proses PMB dalam hal ini BAA, Puskom, dan Penanggungjawab Pembantu Rektor 1 Bidang Akademik. Hasil kesepakatan tersebut sebagai pegangan untuk melakukan Design , High Fidelity, yaitu design dengan tingkat kepresisian yang tinggi, sudah memiliki warna, tata letak, tipografi dan detail yang sudah menyerupai aplikasi. (Wardhani dan Wijaya, 2019)

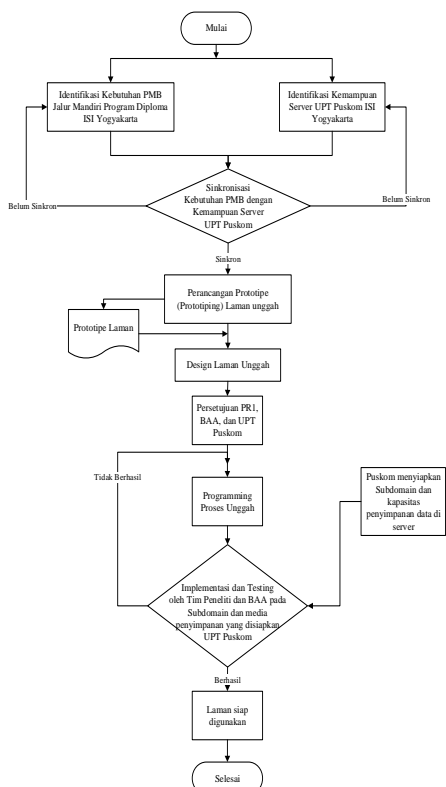
Setelah pemrograman selesai, disiapkan subdomain untuk mengunggah portofolio. Langkah selanjutnya menyiapkan media penyimpanan kira kira sebesar 16 GB dengan asumsi jumlah pendaftar 6000 orang dan masing masing Calon Mahasiswa Baru tersebut dibatasi mengunggah file maksimal sebesar 2MB. Calon Mahasiswa Baru kemudian dapat mengunggah Portofolio mereka sesuai dengan penyimpanan yang disediakan di Laman <http://portofoliopmb.isi.ac.id>.

METODE PENELITIAN

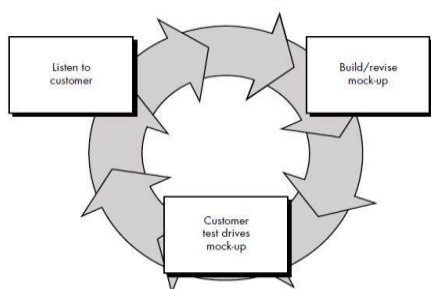
Metodologi penelitian ini akan dijelaskan dalam Sebuah Skema Penelitian dengan tahapan proses sebagai berikut:

1. Identifikasi kebutuhan untuk PMB jalur Mandiri Program Diploma ISI Yogyakarta, bersamaan dengan itu

- identifikasi kemampuan Server UPT Puskom ISI Yogyakarta.
2. Mensinkronkan hasil identifikasi kebutuhan PMB jalur Mandiri yaitu sistem unggah Portofolio Calon Pendaftar Tes PMB dengan kemampuan Server UPT Puskom, apakah sistem upload portofolio PMB dapat diakomodir oleh UPT Puskom ISI Yogyakarta atau tidak. Jika Sinkronisasi kebutuhan PMB Jalur mandiri telah dapat terakomodir oleh UPT Puskom, maka akan dilanjutkan ke proses langkah 3, akan tetapi bila belum sinkron, maka akan kembali ke proses identifikasi kebutuhan, sehingga dapat ditemukan sinkronisasi dengan kebutuhan PMB Jalur Mandiri Program Diploma 3.
 3. Perancangan Prototipe (Prototyping) laman unggah portofolio PMB jalur Mandiri program Diploma, kemudian prototipe laman disimpan.
 4. Prototipe laman bersama dengan Design laman keseluruhan dibuat.
 5. Hasil design laman dan prototipe dimintakan persetujuan Pembantu Rektor 1 (PR 1), Bagian Administrasi Akademik, dan UPT PusKom.
 6. Setelah persetujuan didapat kemudian dilakukan Programming proses upload portofolio menyesuaikan dengan hasil identifikasi kemampuan server UPT Puskom seperti pada langkah 1.
 7. Bersamaan dengan langkah 6 dilakukan persiapan pembuatan Subdomain yang disepakati oleh Pembantu Rektor 1 untuk kemudian diteruskan ke UPT Puskom, sehingga alamat tersebut dapat dibuatkan. Kapasitas penyimpanan untuk proses upload portofolio sebesar 16GB juga dibutuhkan.
 8. Laman yang telah siap secara design dan programming kemudian diimplementasikan pada subdomain yang telah dibuat.
 9. Proses Testing juga dilakukan oleh tim peneliti dan BAA sebagai pengguna. Testing yang dilakukan dengan mengunggah portofolio seperti proses pelaksanaan sebenarnya upload portofolio oleh calon pendaftar. Jika masih ada kendala, maka akan dilakukan perbaikan pada proses programming, akan tetapi jika proses simulasi ini berjalan dengan lancar, maka laman upload portofolio siap digunakan.



Gambar 1 Diagram Alur Penelitian (Sumber: Proposal Penelitian)



Gambar 2 Metode Prototipe (Pressman, 2015)

Pendekatan dengan metode *prototyping* tujuannya supaya dapat berinteraksi langsung dengan *user*. User dapat menceritakan dan memberi masukan apa saja yang dapat diterapkan dan dicantumkan sebagai fitur atau menu dalam aplikasi. Hasilnya wawancara atau identifikasi kebutuhan kemudian dapat

dibuatkan prototype dari sistem aplikasi yang dibuat.

PEMBAHASAN

Sistem Unggah Portofolio melalui laman <http://portofoliopmb.isi.ac.id> dengan pendekatan prototyping dari hasil identifikasi kebutuhan pada para user Sistem PMB Jalur Mandiri ISI Yogyakarta. *Low Fidelity Prototyping Design* dan *High Fidelity Prototyping Design* digunakan untuk memudahkan pemahaman user pada saat proses design aplikasi.

A. Identifikasi Kebutuhan Sistem

Proses Identifikasi kebutuhan Sistem Unggah Portofolio PMB Jalur Mandiri ISI Yogyakarta dilakukan dengan wawancara pada narasumber yang terlibat pada pelaksanaan proses Penerimaan Mahasiswa Baru Jalur Mandiri di tahun akademik sebelumnya. Narasumber utama untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem yaitu Biro Administrasi Akademik (BAA) dan Unit Pelayanan Teknis Pusat Komputer (UPT Puskom). Narasumber lainnya adalah para Kepala Program Studi (Kaprodi). Hasil diskusi/wawancara dengan para narasumber menghasilkan deskripsi kebutuhan sistem unggah portofolio, yang terdiri dari tiga bagian pokok:

1. Kebutuhan Fungsional (Administrator BAA dan Pendaftar)

2. Kebutuhan Non Fungsional (UPT Puskom)

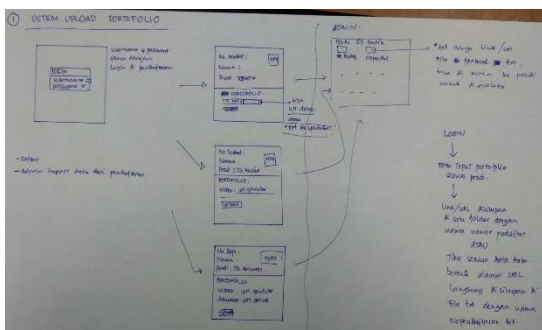
3. Kebutuhan Umum

B. Low Fidelity Prototype Design

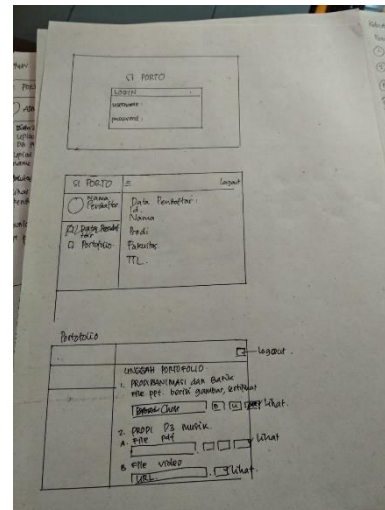
Low Fidelity Prototyping dengan menggunakan desain pada selembar kertas seperti nampak pada Gambar 3 dilakukan di tahapan awal setelah identifikasi kebutuhan terhadap para user. Low Fidelity Prototype Design dengan menggunakan kertas itu lebih flexibel dan dapat dilakukan dengan cepat dan murah. Flexibilitas dalam menggambarkan segala sapek konseptual pada aplikasi.

C. High Fidelity Prototype Design

High Fidelity Prototyping memiliki tingkat ketelitian yang tinggi, karena design prototipe dilakukan sesuai dengan User Interface yang diharapkan, dan menangkap banyak hal dari tampilan produk akhir, dan sering kali menyertakan bagian penting dari informasi konten dan fungsionalitas dan hampir bisa ditangani seperti produk asli (Lim et al., 2006).



Gambar 3. Low Fidelity Design Tahap 1



Gambar 4. Low Fidelity Design Tahap 2

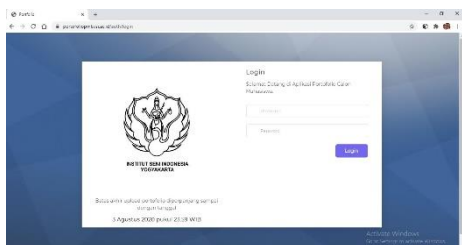
Masalah utama High Fidelity Prototyping adalah membutuhkan waktu yang lama untuk membangun prototipe dan pembuatan operasional perbaikan selama fase (Rettig, 1994). Masalah lain muncul biasanya pada saat evaluasi, banyak kritik tentang pilihan font, kombinasi warna, ukuran tombol, alur tugas, tata letak umum kontrol, dan segala sesuatu tentang User Interface Design.

Sistem Unggah Portofolio Penerimaan Mahasiswa Baru Jalur Mandiri ISI Yogyakarta diimplementasikan pada Subdomain <http://portofoliopmb.isi.ac.id>. Sesuai kebutuhan fungsional dari narasumber BAA yang diharapkan, disediakan akses sistem dari sisi pendaftar dan dari sisi Administrator. Gambar 5 adalah tampilan akses masuk ke sistem (login ke sistem) melalui alamat <http://portofoliopmb.isi.ac.id>. Akses ke sistem dari sisi Admin memiliki tampilan

yang tidak jauh berbeda dengan Gambar 5. Dengan alaman laman untuk akses <http://portofoliopmb.isi.ac.id/admin/>.

1. Laman Calon Mahasiswa/Pendaftar

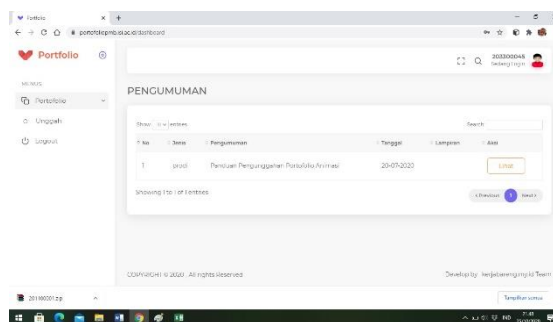
Laman Calon Pendaftar melalui <http://portofoliopmb.isi.ac.id/> dengan Login Username: nomor ujian dan Password diberikan pada saat proses pendaftaran.



Gambar 5. Laman Masuk ke sistem dari sisi pendaftar dan admin <http://portofoliopmb.isi.ac.id/admin/>

Laman akses Unggah Portofolio Calon Mahasiswa ini hanya dapat diakses apabila Calon Mahasiswa sudah mendaftar melalui aplikasi pendaftaran jalur mandiri. Database para calon mahasiswa di aplikasi pendaftaran jalur mandiri, kemudian diunggah ke sistem unggah portofolio oleh Admin. Data Calon Mahasiswa Baru yang telah diunggah, dapat digunakan oleh Calon Mahasiswa Baru untuk login/masuk ke Laman Beranda yang nampak pada Gambar 6. Hak akses Calon Mahasiswa untuk upload Portofolio ditangani oleh Admin. Beberapa menu Utama di setiap laman, yaitu: Portofolio, Unggah, dan Logout.

a. Laman Pendaftar - Beranda



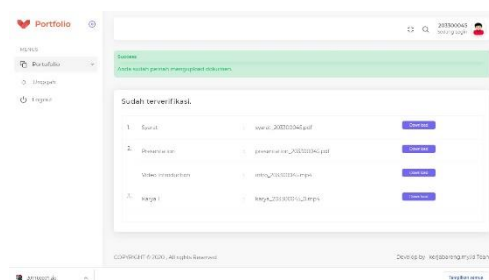
Gambar 6. Laman Beranda Pendaftar <http://portofoliopmb.isi.ac.id/>

b. Laman Pendaftar - Pengumuman



Gambar 7. Pengumuman Jadwal Unggah <http://portofoliopmb.isi.ac.id/>

c. Laman Pendaftar – Umpan Balik



Gambar 8. Umpan Balik Pendaftar setelah Unggah <http://portofoliopmb.isi.ac.id/>

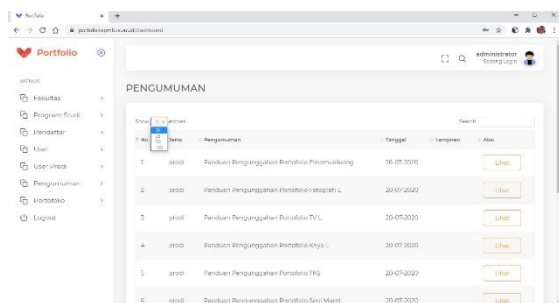
2. Laman Administrator

Laman Administrator melalui Gambar 5. Laman Masuk ke sistem dari sisi pendaftar dan admin dengan cara login sama dengan Gambar 5 untuk proses Login. Beberapa menu kendali sistem dari proses identifikasi

kebutuhan beberapa user hasil wawancara, dibuatkan prototipe yang telah mendapatkan acc dari para pengambil keputusan.

a. Laman Admin - Beranda

Beranda laman Admin menampilkan beberapa pengumuman yang akan tampil di laman masing masing pendaftar sesuai prodi yang dipilih.



Gambar 9. Laman Beranda Pendaftar
<http://portofoliopmb.isi.ac.id/Admin>

b. Menu Laman Admin

Administrator Sistem unggah portofolio yang pokok adalah dari Bagian Administrasi Akademik (BAA), dengan kemampuan mengakses beberapa hal, antara lain:

- 1) Melihat, Menambah dan Mengedit Jumlah Fakultas yang ada dalam Sistem Unggah.
- 2) Melihat, Menambah dan Mengedit Jumlah Program Studi yang ada dalam Sistem Unggah.
- 3) Data Calon Mahasiswa, dapat diunduh dalam bentuk PDF dan XLS, dan dapat dicetak, serta kemampuan

mengunggah Data Calon Mahasiswa dari Sistem Pendaftaran

- 4) Melihat, Menambah dan Mengedit Jumlah User yang ada dalam Sistem Unggah.
- 5) Melihat, Menambah dan Mengedit Jumlah User Prodi yang ada dalam Sistem Unggah.
- 6) Melihat, Menambah dan Mengedit Jumlah Pengumuman yang ada dalam Sistem Unggah.
- 7) Melihat dan Mengunduh Portofolio para Calon Mahasiswa

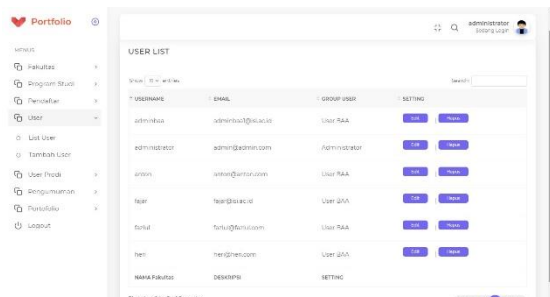


Gambar 10. Menu Adminrator
<http://portofoliopmb.isi.ac.id/Admin>

3. Laman User

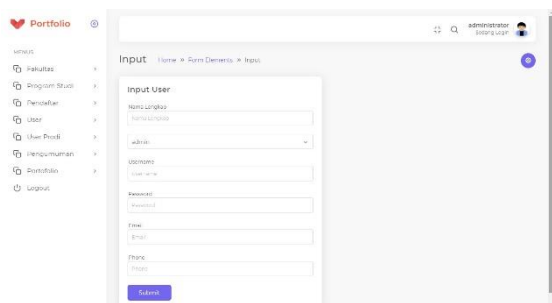
Laman user digunakan untuk menambahkan user yang dapat mengakses sistem, dalam hal ini kewenangan BAA untuk menambahkan user pengakses Sistem.

a. Menambah user



Gambar 11. Laman menambah User
<http://portofoliopmb.isi.ac.id/Admin>

b. Mengedit User



Gambar 12. Laman mengedit user
<http://portofoliopmb.isi.ac.id/Admin>

4. Laman User Prodi

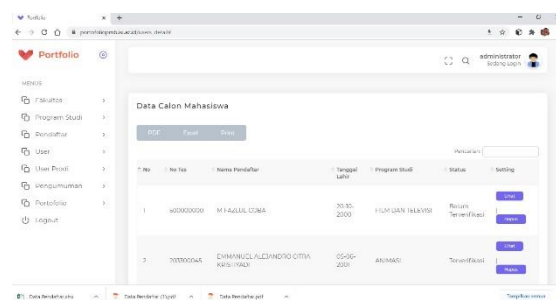
Laman *User Prodi* memiliki tampilan *User Interface* dan Fungsi tidak jauh berbeda dengan Laman *User*.

5. Laman Pendaftar

Laman Pendaftar berbeda dengan Laman Fakultas, Prodi, User, maupun User Prodi, dan Pengumuman. Pada laman ini terdapat proses Unggah Data Calon Mahasiswa dari Sistem Aplikasi Pendaftaran, sehingga para pendaftar dapat mengupload Portofolio, apabila data mereka telah diupload di sistem ini dan terverifikasi.

a. Data Calon Mahasiswa

Data Calon Mahasiswa akan nampak di laman ini, apabila telah diunggah data dalam format XLS di laman Unggah Data Pendaftar. Tampilan penyajian Data dan beberapa menu sebagai Interface dapat dilihat pada Gambar 13.



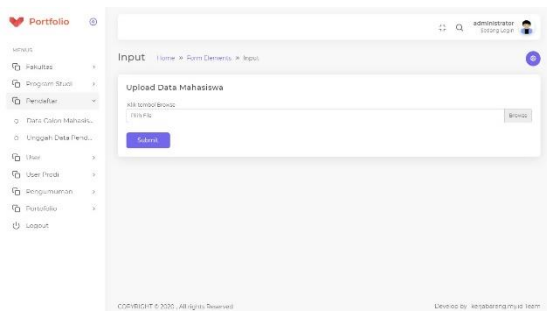
Gambar 13. Laman Data Calon Mahasiswa
<http://portofoliopmb.isi.ac.id/Admin>

Data Calon Mahasiswa tersebut dapat diunduh dalam format PDF, XLS dan dapat langsung dicetak dari sistem. Hasil unduhan nampak pada menu status bar di bawah browser pada Gambar 13.

Data Data Calon Mahasiswa yang telah di upload juga dapat dilihat langsung pada Menu ini. Unduh Portofolio mereka dapat dilakukan pada menu Portofolio, Gambar

b. Unggah Data Pendaftar

Unggah Data Pendaftar dari Sistem Pendaftaran Calon Mahasiswa Baru, dari Sistem yang berbeda, dapat dilakukan di Menu Unggah Data Pendaftar. File Unggah Data Calon Mahasiswa dalam format XLS.



Gambar 14. Laman Unggah Data Calon Mahasiswa

<http://portofoliopmb.isi.ac.id/Admin>

D. High Fidelity Prototype Design dan High Fidelity Prototype Design dalam Sistem Unggah Portofolio

Low Fidelity Prototype dan *High Fidelity Prototype*, keduanya sama sama mampu mengidentifikasi masalah kegunaan dalam hal kuantitas dan kualitas (Reinhard, Manfred, & Verena, 2003; Walker, Takayama, & Landay, 2002). Perbedaannya adalah pengguna akan lebih banyak berkomentar dan berbicara tentang estetika saat menggunakan *High Fidelity Prototype* (Walker et al., 2002) dan mereka lebih nyaman dengan *High Fidelity Prototype* karena mereka tidak merasa sedang diamati (Reinhard et al., 2003) Prototipe berbasis kertas memiliki keterbatasan utama pada keabstrakan dan ketidakjelasan gambar, dan jeda waktu respons yang panjang untuk setiap masukan (Lim, Pangam, Periyasami, & Aneja, 2006).

SIMPULAN

Sistem Unggah Portofolio pada PMB Jalur Mandiri ISI Yogyakarta Tahun Akademik 2020/2021 dengan pendekatan *Low Fidelity Prototype* dan *High Fidelity Prototype*, dapat ditarik kesimpulan, bahwa:

1. Aplikasi Unggah Portofolio PMB Mandiri Jalur Mandiri dapat terwujud setelah menyamakan pemahaman kebutuhan Sistem Aplikasi dengan para User yang terlibat pada Proses PMB Jalur Mandiri pada proses identifikasi kebutuhan.
2. Kebingungan terhadap Proses Bisnis dengan beberapa tahapan Link, sebelum memasuki proses Upload Portofolio, perlu lebih disederhanakan dengan satu halaman akses
3. Perancangan dengan *Low Fidelity Prototype* dapat dilakukan juga dengan design database
4. Perancangan dengan *High Fidelity Prototype* yang mendekali aslinya akan lebih mudah dipahami oleh jajaran pimpinan/pengambil keputusan
5. Baik Perancangan *Low Fidelity Prototype* dan *High Fidelity Prototype* perlu penguatan terlebih dahulu dengan memerlukan satu bentuk persetujuan dari beberapa pihak yang

berkepentingan untuk dapat melanjutkan ke proses programming.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohim, Perancangan Sistem Upload-Download Materi sebagai Media Berbagi Materi Pembelajaran dan Perkuliahan Antar Dosen dan Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2015
- Endress, Albert., Dieter Rombach, A Handbook of Software and System Engineering, Pearson Addison Wesley, 2003.
- Gilmore, W. Jason, Beginning PHP 5 and MySQL 5 From Novice to Professional second Edition, Apress, 2006
- Lim, Y.-K., Pangam, A., Periyasami, S., & Aneja, S. (2006). Comparative analysis of high- and lowfidelity prototypes For more valid usability evaluations of mobile devices. In *Proceedings of the 4th Nordic Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 291-300). New York, NY: ACM Press.
- Pressman, R.S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi
- Rau, Patrick Pei-Luen, Zhou, Jia, Comparing Low and High-Fidelity Prototype in Mobile Phone Evaluation, *International Journal of Technology Diffusion* 3(4), 2013
- Reinhard, S., Manfred, T., & Verena, G. (2003). Paper prototyping - what is it good for? A comparison of paper- and computer-based low-fidelity prototyping. In *Proceedings of the CHI '03 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 778779). New York, NY: ACM Press.
- Rettig, M. (1994). Prototyping for tiny fingers. *Communications of the ACM*, 37(4), 21–27. doi:10.1145/175276.175288.
- Reese, George, SQL Statement, Function, Utilities, and More 2nd Edition, O'Reilly Media Inc., July 2007
- Santi, Rina Candra Noor, Fitriyah, Anida, Perancangan Interaksi Pengguna (*User Interaction Design*) Menggunakan Metode Prototyping, *Jurnal Teknik Informatika* Vo.9 No.2, 2016
- Walker, M., Takayama, L., & Landay, J. A. (2002). High-fidelity or low-fidelity, paper or computer? Choosing attributes when testing Web prototypes. In *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society 46th Annual Meeting* (pp. 661-665).
- Wardhani, Diky, & Pandhu Wijaya, Akhmad, Perancangan *Prototype User Interface Aplikasi Mobile Sistem Informasi Akademik Institut Teknologi Dan Bisnis Bank Rakyat Indonesia*, BRITech (*Jurnal Ilmiah Komputer, Sains dan Teknologi Terapan*) Volume 1, No 2, Januari, 2020

[Halaman disengaja kosong]

PERAN MEDIA SOSIAL DALAM MENGEKSISTENSIKAN KARYA SENI MUSIK DI MASA PANDEMI COVID-19

Ahman Tosy Hartino, Mohammad Mona Adha

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP
Universitas Lampung
Jalan Prof. Soemantri Brodjonegoro, Bandar Lampung, Lampung
085369898271, ahmantosyhartino22@gmail.com

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has had a number of significant impacts in all sectors, including the arts and music industry. Whether in the form of music, dance, or drama, or art workers are very affected by this condition. Many art work agendas have been scheduled by related parties but have to be canceled due to conditions that do not allow for a stage or Monday to be held. This article aims to look at the role of social media in extending musical art and how effective is social media in extending musical art during the current Covid-19 Pandemic. The method used by the author in this case is observation. Observation is a careful review of what the author will observe. The results in this article will discuss the role, social media, existence, and the art of music during the Covid-19 Pandemic. While the recommendations in this article are for music artists to always work and take advantage of social media as a means to always entertain the community and keep working through existing obstacles and obstacles, as well as the music community and local government must support the efforts of music artists.

Keywords: *Role, Social Media, Music*

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 membawa sejumlah dampak yang begitu signifikan dalam semua sektor, termasuk sektor industri seni dan musik. Baik berupa seni musik, seni tari, ataupun seni drama atau para pekerja seni sangat terdampak akan kondisi ini. Banyak agenda-agenda karya seni yang sudah dijadwalkan oleh pihak terkait tetapi harus dibatalkan karena kondisi yang tidak memungkinkan untuk diadakannya sebuah panggung atau senin pertunjukan. Artikel ini bertujuan untuk melihat bagaimana peran dari media sosial dalam mengeksistensikan karya seni musik dan seberapa efektifkah media sosial mengeksistensikan karya seni musik dimasa Pandemi Covid-19 sekarang ini. Metode yang digunakan oleh penulis dalam hal ini adalah pengamatan. Pengamatan yaitu peninjauan secara cermat atas apa yang akan diamati oleh penulis.. Hasil dalam artikel ini akan membahas mengenai peran, media sosial, eksistensi, dan seni musik dimasa Pandemi Covid-19. Sementara rekomendasi dalam artikel ini berupa para seniman musik untuk selalu berkarya dan memanfaatkan media sosial sebagai sarana selalu menghibur masyarakat dan tetap berkarya melalui halangan dan rintangan yang ada, serta komunitas musik dan pemerintah daerah setempat harus mendukung dengan adanya upaya dari pelaku seniman musik.

Kata Kunci : Peran, Media Sosial, Seni Musik

PENDAHULUAN

Secara global, makhluk hidup didunia saat ini tidak mengharapkan kejadian yang luar biasa, yang menimpa berbagai macam penjuru dunia dan menyerang berbagai macam sektor terdampak, dengan adanya pandemi covid-19. Akan tetapi, takdir berkata lain, dengan adanya pandemi ini semua elemen dunia mulai bergerak untuk meminimalisir pencegahan virus covid-19 yang sudah melanda berbagai negara didunia, dan memakan korban jiwa, baik yang terkena kasus positif maupun yang meninggal dunia. Negara-negara lain, mengeluarkan kekuatan kebijakannya masing-masing, seperti *lockdown* yang dilakukan oleh negara di Eropa seperti Inggris, Italia, China, dan lain-lainnya. Sedangkan, untuk di negara kita sendiri pemerintah mengeluarkan kebijakan pembatasan sosial berskala besar, yang dimana aktivitas sosial masyarakat dibatasi untuk meminimalisir kasus covid-19. Pemerintah kita tidak mengeluarkan kebijakan *lockdown* karena banyak pertimbangan yang perlu diperhatikan.

Kebijakan yang dibuat oleh pemerintah Indonesia, yakni mulai dari social distancing, pembatasan sosial berskala besar, hingga adaptasi kebiasaan baru. Tentu dalam hal implementasi dilapangnya menuai banyak halangan dan rintangan yang terjadi. Kebijakan yang dikeluarkan akan membawa sebuah dampak tersendiri tentunya, bagi sektor-sektor tertentu mulai dari pendidikan, ekonomi, sosial, politik, dan pembangunan. Dari bidang pendidikan dapat kita lihat bahwa sekolah harus melaksanakan pembelajaran secara daring dari rumah, tidak jarang peserta didik

merasa bosan dengan kondisi seperti itu. Bidang ekonomi, dapat kita ketahui secara nyata bahwa perekonomian masyarakat terdampak besar terhadap penghasilan para pedagang, yang mulai nya bisa untung besar sekarang hanya cukup untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Bidang politik, tentu juga terdampak karena pelaksanaan pemilihan kepala daerah tertunda dengan adanya covid-19. Serta dalam bidang pembangunan ada beberapa tempat yang memberhentikan sementara karena untuk meminimalisir kasus yang ada.

Dalam hal ini, bukan hanya sektor yang diatas saja yang disebutkan tetapi ada sektor yang tidak luput dari pengawasan kita, yakni sektor industri seni. Baik berupa seni musik, seni tari, ataupun seni drama atau para pekerja seni sangat terdampak akan kondisi ini. Banyak agenda-agenda karya seni yang sudah dijadwalkan oleh pihak terkait tetapi harus dibatalkan karena kondisi yang tidak memungkinkan untuk diadakannya sebuah panggung atau senin pertunjukan. Hal inilah yang membuat para seniman merasa bahwa ini kondisi yang buruk dan harus segera diatasi dengan memanfaatkan segala yang ada, yang dapat menunjang kebutuhannya sehari-hari. Maka di zaman yang serba canggih ini, mau tidak mau dan suka tidak suka harus bisa memanfaatkan perkembangan teknologi. Teknologi dan informasi berkembang dengan sangat cepat. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Kebutuhan tersebut yakni mendapatkan informasi terbaru dari manapun bisa didapatkan dengan mudah karena adanya teknologi. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan

teknologi juga menimbulkan banyak dampak, baik positif maupun negatif.

Teknologi dan informasi pada sektor industri seni dan musik, tentu menjadi sebuah hal solusi dalam mengatasi situasi dan kondisi yang seperti ini. Para seniman baik musik ataupun yang lainnya berlomba bersama-sama untuk mengeluarkan gagasan dan ide kreatif, untuk berkarya walau ditengah situasi pandemi covid-19 seperti saat ini. Kemajuan teknologi yang seperti saat ini harus benar-benar dimanfaatkan dan diintegrasikan dengan elemen-elemen lainnya. Indonesia harus mampu memanfaatkan secara optimal kemajuan teknologi saat ini, sebab teknologi yang diciptakan berkembang seiring dengan kebutuhan manusia untuk memudahkan hidup dari yang sebelumnya. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk saling berkomunikasi, dimanfaatkan untuk penyebaran dan pencarian data, kegiatan belajar mengajar, memberi pelayanan, dan untuk melakukan transaksi bisnis (Juwana., 2002). Kondisi yang seperti saat ini, masyarakat harus memiliki kondisi mental yang kuat. Oleh karena itulah untuk memiliki mentalitas yang tanggap terhadap kemajuan IPTEK dan ekonomi global, maka diperlukan mentalitas pembangunan, dan proses pengembangan mental (Adha, 2020).

Sehingga, dari pemaparan diatas penulis dalam hal ini ingin melihat bagaimana teknologi dan informasi terkhusus pada media sosial dalam berperan dalam mengeksistensikan karya seni musik ditengah pandemi covid-19. Sebab kita mengetahui secara bersama, semenjak adanya covid-19 para

pekerja seni kehilangan pekerjaannya dan kehilangan karyanya. Karena tidak ada sebuah panggung atau pertunjukan yang dapat membuatnya untuk berekspresi.

METODE

Metode yang digunakan oleh penulis dalam hal ini adalah pengamatan. Pengamatan yaitu peninjauan secara cermat atas apa yang akan diamati oleh penulis. Pengamatan merupakan kegiatan peneliti untuk menangkap gejala-gejala dari obyek yang diamati baik secara langsung maupun tak langsung. Penulis dalam hal ini melakukan pengamatan tak langsung, artinya adalah pengamatan yang dilakukan terhadap suatu obyek melalui perantara suatu alat atau cara.

Menurut Nawari Ismail, mengatakan bahwa didalam pengamatan peneliti harus berpedoman kepada rumus 5W+1H, tempat mempunyai pengaruh atas fokus pengamatan, pelaku diarahkan kepada ciri-ciri yang akan memberikan pengaruh, kegiatan atau peristiwa rutin maupun tidak rutin, benda atau alat perlu diamati karena menunjukkan simbol, waktu urutan kontinuitas dari kegiatan pelaku, motif dan tujuan dapat dilihat dari tindakan, ekspresi wajah, gerak tubuh, dan ungkapan.

PEMBAHASAN

Peran

Peran merupakan aspek yang dinamis dalam kedudukan terhadap sesuatu. Apabila seseorang melakukan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peran (Soejono ., 2001). Tidak berhenti disitu saja,

peran mempunyai cakupan makna yang luas bukan saja terletak pada melakukan hak dan kewajiban semata. Peran bisa dilakukan oleh manusia maupun benda atau alat yang berada disekitar kita. Peran diartikan sebagai perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dimasyarakat. Kedudukan dalam hal ini diharapkan sebagai posisi tertentu di dalam masyarakat yang mungkin tinggi.

Peran secara umum adalah kehadiran di dalam menentukan suatu proses keberlangsungan (Soejono ., 2002). Artinya adalah sesuatu dapat dikatakan memiliki peran apabila dalam prosesnya memiliki sebuah dampak yang signifikan dan memiliki daya tarik untuk mampu mengubah pandangan baik secara langsung maupun tidak langsung. Istilah peran juga diambil dalam dunia teater. Dalam teater, seorang aktor harus bermain sebagai seorang tokoh tertentu dan dalam posisinya sebagai tokoh itu mengharapkan berperilaku secara tertentu (Sarwono., 2002). Sehingga, dapat dikatakan bahwa aktor tersebut sedang menjalanka peran sesuai dengan tuntutan yang diberikan oleh sutradaranya. Bagaimana harus mengikuti perilakunya dan pakaiannya dalam prosesnya.

Peran juga dapat berupa sebuah kegiatan. Lalu kemudian kegiatan yang dilakukan lebih bersifat variatif sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran bagi mereka selaku warga negara (Adha, 2015). Maksudnya setiap kegiatan yang dilakukan dapat menjadi sebuah peran sentral dalam kehidupan sehari-hari. Menyinggung kegiatan tentu ada hubungannya dengan berpartisipasi, dalam hal ini berpartisipasi bisa

menjadi seorang volunteer di dalam voluntary activities (kegiatan kesukarelaan) dapat membangun jiwa dan semangat warga negara muda dalam mengembangkan pengetahuan dan kreatifitas diri (Adha, 2018). Sehingga berpartisipasi merupakan suatu bentuk dari adanya peran. Konsep volunteering mengajarkan kepada individu untuk berpartisipasi aktif dalam komunitas masyarakat yang berkontribusi berdasarkan kemampuan yang dimiliki (Adha, 2019). Titik beratnya menempatkan diri bagaimana agar dapat memiliki peran.

Adapun beberapa dimensi peran sebagai berikut: 1. Peran sebagai suatu kebijakan. Artinya bahwa peran merupakan suatu kebijaksanaan yang tepat dan baik untuk dilaksanakan oleh individu atau kelompok masyarakat. 2. Peran sebagai strategi. Artinya bahwa peran merupakan strategi untuk mendapatkan dukungan dari masyarakat, dalam menjalankan kegiatan-kegiatan tertentu. 3. Peran sebagai alat komunikasi. Artinya bahwa peran itu didayagunakan sebagai instrumen atau alat untuk mendapatkan masukan berupa informasi dalam proses pengambilan keputusan. 4. Peran sebagai alat penyelesaian sengketa. Artinya bahwa peran dapat didayagunakan sebagai suatu cara untuk mengurangi atau meredam konflik melalui usaha pencapaian konsensus dari pendapat-pendapat yang ada. Asumsi yang melandasi persepsi ini adalah bertukar pikiran dan pandangan dapat meningkatkan pengertian dan toleransi serta mengurangi rasa ketidakpercayaan dan kerancuan (Horoepoetri., 2003).

Dengan demikian, berdasarkan penjabaran diatas mengenai peran. Penulis menarik kesimpulan bahwa peran merupakan sesuatu hal yang akan berdampak baik secara langsung maupun tidak langsung, baik positif maupun negatif yang dimana hasil dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh individu, kelompok, benda, ataupun alat. Dalam hal ini, penulis ingin melihat peran media sosial dalam mengeksistensikan karya seni musik ditengah pandemi covid-19.

Media Sosial

Pada zaman modern seperti saat ini, tentu kita tidak asing lagi mendengar kata media sosial. Sebab, saat ini media sosial sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat kita. Mulai dari kalangan anak-anak, remaja, pemuda, hingga orang tua. Media sosial sudah tidak bisa dipisahkan lagi dari kehidupan sehari-hari masyarakat kita. Sebelum lebih lanjut, kita perlu memahami apa itu media sosial. Media sosial adalah media yang saling menghubungkan antar pengguna dengan berbasis internet dan aplikasi. Media sosial adalah media komunikasi yang informasinya dengan sangat pesat menyebar ke seluruh lapisan masyarakat, sehingga sangat sulit dibendung oleh pemerintahan manapun. Dalam penggunaan media sosial satu orang tidak hanya mempengaruhi satu orang lainnya atau beberapa orang melainkan dapat mempengaruhi puluhan hingga ratusan orang lainnya (Anisa., 2020).

Media sosial diartikan sebagai sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan

gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual. Media sosial juga bisa diartikan sebagai alat yang memungkinkan penggunanya mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan secara virtual (Nasrullah., 2016). Pengguna media sosial di Indonesia dapat dikatakan sangat tinggi terutama pada generasi milenial. Menurut survey yang dilaksanakan oleh APJII pada tahun 2017 menunjukkan bahwa sebagian besar dari pengguna internet adalah penduduk usia 19- 34 tahun yaitu sebesar 49,5 % (APJII., 2017).

Dengan adanya media sosial, dapat memberikan sebuah akses yang mudah sekali dalam melakukan segala aktifitas. Bahkan media sosial membuat para penggunanya semakin eksis didalam dunia maya. Tentu dalam implementasi dilapangan, media sosial membawa dampak positif tetapi juga membawa dampak negatif. Dampak positif akan terjadi jika pengguna menggunakannya media sosial secara bijak sesuai dengan takarannya, artinya adalah sesuai dengan bidang atau sektor, semisal media sosial bisa dimanfaatkan untuk sektor pendidikan, sektor ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Salah satu contohnya seperti mencari informasi mengenai wawasan budaya atau kebangsaan yang membuat pengetahuan kita semakin luas. Sementara dari sisi dampak negatif, bisa terjadi jika penggunanya tidak menggunakan secara bijak, dan tidak sesuai porsinya atau melenceng jauh dari yang seharusnya. Contohnya seperti orang menggunakan media sosial untuk menyebarkan berita bohong, dan kemudian untuk menipu orang lain.

Beberapa contoh aplikasi dari media sosial antara lain : facebook, instagram, whatsapp, line, twitter, dan youtube. Dimana media sosial tersebut banyak sekali penggunanya bahkan kita menempati urutan 4 besar dalam penggunaan facebook terbesar didunia. Tentu dari masing-masing aplikasi media sosial tersebut, individu memiliki ketertarikan masing-masing dalam memilih untuk menggunakannya, sesuai selera dan keinginannya. Tetapi pada intinya, aplikasi media sosial tersebut berfungsi sebagai sarana mendapatkan informasi dan hiburan, terlebih pada saat kondisi pandemi covid-19 seperti ini. Segala aktifitas masih terbatas ruang lingkupnya walau berada pada era adaptasi kebiasaan baru. Masyarakat kita masih bekerja dari rumah, belajar dari rumah, dan beraktifitas dengan menggunakan teknologi.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah sarana yang dapat digunakan oleh individu atau kelompok dalam rangka untuk berkomunikasi tanpa harus bertatap muka atau bertemu langsung, yang memiliki berbagai macam fungsi salah satunya memberika informasi dari satu orang kepada orang lain dengan tetap mengedepankan asasa tanggungjawab. Media sosial juga merupakan suatu sarana untuk menghilangkan rasa jenuh ketika berada didunia nyata sehingga bisa beralih kepada dunia maya, untuk mendapatkan hiburan sesuai dengan keinginan masing-masing individu atau kelompok.

Eksistensi dan Seni Musik

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering mendengar kata eksistensi,

sementara itu kita juga harus tau apa sebenarnya eksistensi itu sendiri. Kita harus memahami konsepnya, agar kita tahu bukan hanya mendengar saja dan ketika kita suatau waktu ditanya kita akan bisa menjawabnya dengan baik dan sesuai dengan pengetahuan kita. Eksistensialisme secara etimologi yakni berasal dari kata eksistensi, dari bahasa latin *existere* yang berarti muncul, ada, timbul, memilih keberadaan aktual. Adapun eksistensialisme sendiri adalah gerakan filsafat yang menentang esensialisme, pusat perhatiannya adalah situasi manusia (Lorens., 2005). Artinya bahwa eksistensi itu mengenai sesuatu yang menonjol diantara lainnya, dan eksistensi ini menyasar kepada manusia sebagai perhatiannya untuk menonjol dari pada manusia lainnya, menonjol dalam arti memiliki sesuatu yang tidak dimiliki oleh orang lain.

Menurut Sjafirah dan Prasanti (2016:3-4), eksistensi di artikan sebagai keberadaan. Dimana keberadaan yang di maksud adalah adanya pengaruh atas ada atau tidak adanya kita. Eksistensi ini perlu “diberikan” orang lain kepada kita, karena dengan adanya respon dari orang di sekeliling kita ini membuktikan bahwa keberadaan atau kita diakui. Eksistensi memberikan ruang untuk menunjukkan keradaan manusia. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa eksistensi adalah suatu keadaan ketika manusia dapat muncul atau berada dan diakui oleh orang disekitarnya atas apa yang sudah dibuat atau dilakukannya. Agar eksistensi ada, tentu harus ada sikap peduli. Sikap kepedulian itu muncul dikarenakan seorang relawan mampu mengelola emosi dan sikap perbuatannya sebagai individu yang

ingin terus belajar dan berkembang yang bermanfaat bagi masa depan diri sendiri dan orang yang ada di sekitarnya (Adha, Ulpa, dkk., 2019). Eksistensi memiliki makna yang cakupannya sangat luas tetapi dalam tulisan ini eksistensi yang akan dilihat dari sudut pandang karya seni musik ditengah pandemi covid-19.

Sementara itu, kita juga tentu sering mendengar kata seni musik, bahkan kita pasti pernah menikmati seni musik, baik secara langsung menonton konser ataupun melalui perantara seperti handphone ataupun yang lainnya. Lalu apa seni musik itu sendiri, kita perlu mengulas dan memahaminya secara lebih dalam lagi. Seni secara umum memiliki makna bahwa keahlian dalam membuat sebuah karya yang bermutu dan dapat dinikmati oleh orang lain. Seni meliputi banyak kegiatan manusia dalam menciptakan visual, audio, atau pertunjukan. Sementara musik, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011) diartikan sebagai: (1) Ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan; (2) Nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu).

Menurut Djohan (2016) Musik adalah produk pikiran. Mempunyai makna bahwa musik yang kita nikmati merupakan hasil dari pemikiran yang dibuat berdasarkan maksud dan tujuan tertentu, yang berguna untuk mewakili kondisi atau situasi bagi para penikmatnya. Sehingga dalam

membuat karya musik membutuhkan pikiran yang ekstra agar hasilnya dapat diterima oleh publik. Musik juga ternyata memiliki dimensi kreatif dan memiliki bagian-bagian yang identik dengan proses belajar secara umum. Dalam musik terdapat analogi melalui persepsi, visual, auditori, antisipasi, induktif-deduktif, memori, konsentrasi, dan logika. Didalam musik juga, terdapat unsur-unsur yang mempengaruhinya. Semua unsur musik tersebut berkaitan erat dan sama-sama mempunyai peranan penting dalam sebuah lagu (Widhyatama., 2012). Adapun unsur-unsur musik secara umum menurut Soedarsono (Hidayat, 2011) adalah sebagai berikut: suara, nada, ritme atau irama, melodi, harmoni, dan notasi.

Musik sebagai seni secara umum adalah memaklumi bahwa, musik merupakan bidang seni yang bermateri suara. Atas dasar ini musik merupakan kaidah-kaidah estetis yang dapat diapresiasi. Musik sangat erat kaitannya dengan rasa. Musik sebagai seni yang berelasi dengan seni-seni yang lainnya adalah sebagai kegaliban di mana musik hadir dalam waktu bukan ruang, musik merupakan sesuatu yang abstrak, yang sering melukiskan imajinasi yang sama sekali tidak mutlak. Musik sendiri dipandang oleh orang lain dapat menjadi sebuah penenang dalam situasi-situasi tertentu. Tidak heran, seni musik sangat banyak digandrungi oleh masyarakat, apalagi dalam keadaan seperti ini masyarakat membutuhkan sebuah hiburan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seni musik merupakan sebuah karya yang hasilnya berupa suara yang dapat dinikmati oleh semua orang, sesuai

dengan keinginan masing-masing individu, disesuaikan dengan kebutuhannya.

Konsep Peran Media Sosial Dalam Mengeksistensikan Karya Seni Musik Ditengah Pandemi Covid-19

Konsep merupakan abstraksi suatu ide atau gambaran mental, yang kemudian dapat dinyatakan dalam suatu kata atau simbol. Menurut Bahri (2008) Pengertian konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri yang sama. Sedangkan pengertian konsep secara umum adalah suatu rencana yang digunakan oleh seseorang atau kelompok untuk mengatasi situasi-situas tertentu. Penting adanya sebuah konsep dari suatu kegiatan atau agenda, agar dalam prosesnya dapat berjalan dengan baik dan sesuai rencana.

Dalam hal ini, konsep peran media sosial dalam mengeksistensikan karya seni musik ditengah pandemi covid-19 adalah kemampuan untuk membuat, mengkolaborasikan, dan mengkreasikan antara media sosial dengan karya seni musik, yang dimana keduanya dapat saling berhubunga satu sama lain. Terlebih pada kondisi pandemi covid-19, maka menjadi sebuah momentum untuk bertransformasi kearah digital dalam sektor industri musik dengan memanfaatkan media sosial yang ada saat ini. Kenapa perlu bertransformasi? Karena keadaan yang tidak berpihak kepada para pelaku seni musik, untuk dapat eksis secara nyata dipangung. Sehingga, pelaku seni musik dapat tetap eksis dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarana penunjangnya, selama

keadaan belum pulih secara benar dan aman.

Setelah melalui pengamatan, didaptkannya hasil yang secara nyata dapat dilihat langsung oleh masyarakat. Dimana sebuah konsep berkarya dari rumah mulai ramai dilakukan oleh para pelaku seni musik disituasi covid-19, hal ini tidak lain dan tidak bukan dilakukan untuk tetap bisa berkarya dan mengeksis karya seni musik itu sendiri, diluar kebutuhan ekonomi. Karena sejatinya, dengan alasan apapun manusia tidak boleh berhenti berkarya bahkan disituasi yang sangat genting masih bisa dicari solusinya dengan cara pemikiran kreatif dan inovatif dari individu manusia.

Berkarya dari rumah, kemudian disiarkan secara virtual baik melalui televisi atau berbagai platform media sosial salah satunya seperti youtube. Ini merupakan sebuah peran yang sangat berpengaruh sekali terhadap keberlangsungan sebuah karya seni musik itu sendiri, bagaimana tidak? Ketika para pelaku seni musik dihadapkan dengan keadaan seperti ini yang tidak boleh mengumpulkan masa, karena kalau kita tahu bersama sebuah acara musik atau seni pasti mengumpulkan masa, tetapi situasi saat ini dilarang, maka pelaku seni berubah konsep untuk secara virtual melakukan konsernya, bahkan hal ini mendapatkan dukungan dari pecinta atau penikmat musik yang tidak dipungkiri mereka juga terhambat dan tidak bisa menikmati secara langsung seperti sebelum-sebelumnya. Peran media sosial dalam hal ini sangatlah membantu sekali bagi eksistensi karya musik ditengah pandemi covid-19, bukan hanya membantu secara eksis semata melainka membantu

perekonomian para pelaku seni dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarannya.

KESIMPULAN

Situasi pandemi covid-19 sangatlah membuat semua sektor terdampak bahkan membuat kehidupan kita harus bertransformasi kepada adaptasi kebiasaan baru. Sektor yang terdampak tidak hanya satu atau dua saja, melainkan semua sektor kehidupan. Situasi yang seperti ini, menuntut kita untuk berfikir dan berkreasi secara inovatif. Tidak luput, sektor industri seni musik terkena dampaknya, dampak yang begitu besar dirasakan yakni para pelaku seni musik tidak bisa berkarya lewat panggung secara nyata. Bahkan rencana atau jadwal yang sudah terjadwalkan mau tidak mau harus tercancel. Dalam hal ini, peran media sosial sangat dibutuhkan dan penting sekali, hal ini nampak terlihat dari pemanfaatan media sosial sebagai sarana untuk melaksanakan konser dari rumah secara virtual. Tidak sedikit, kita melihat berita bahkan konser secara virtual ditayangkan ataupun youtube. Ini merupakan konsep untuk tetap bisa berkarya walau ditengah pandemi covid-19 dan untuk tetap menghibur masyarakat kita yang bukan tidak mungkin masyarakat sudah merasa bosan ataupun membutuhkan hiburan ditengah situasi covid-19. Konsep yang seperti ini perlu dipertahankan bahkan ditambah lagi dengan kreasi dan inovasi seiring berjalannya waktu, tentu pelaku seni musik harus dapat mengembangkan ide dan gagasannya.

DAFTAR PUSTAKA

Adha, M. M. (2015).
Memformulasikan Dan

Mengimplementasikan 'Civic Engagement' Pada Perguruan Tinggi Untuk Mengembangkan Kehidupan Masyarakat Indonesia. Prosiding Seminar Nasional 2015: 343-353. Malang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

Adha, M. M., Hidayat, O. T., Susanto, E., Saylendra, N. P. (2018) Esensi Jiwa Volunteerism Warga Negara Muda Dieksplorasi Dari Perspektif Keterlibatan Volunteer Di Dalam Festival. Prosiding Seminar Nasional Ppkn 2018 "Seminar Nasional Penguatan Nilai-Nilai Kebangsaan Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Persekolahan Dan Kemasyarakatan".

Adha, M. M., & Susanto, E. (2020) Kekuatan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membangun Kepribadian Masyarakat Indonesia. Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan. Vol. 15 No. 1

Adha, M. M., Budimansyah, D., Kartadinata, S., & Sundawa, D. (2019a). Emerging Volunteerism For Indonesian Millennial Generation: Volunteer Participation And Responsibility. Journal Of Human Behavior In The Social Environment, 1-17.

Adha, M. M., Ulpa, E. P., Johnstone, J. M., Cook, B. L. (2019) Pendidikan Moral Pada Aktivitas Kesukarelaan Warga Negara Muda (Koherensi Sikap Kepedulian Dan Kerjasama Individu).

- Journal Of Moral And Civic Education, 3 (1)
- Apjii. 2017. Infografis Penetrasi Pengguna Internet Indonesia 2016
- Anisa Sulistiani. (2020). Media Sosial Sebagai Ruang Demokrasi Bagi Generasi Milenial. E Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kewarganegaraan.
- Horoepoetri. Arimbi, Achmad. S. (2003) Peran Serta Masyarakat Dalam Mengelola Lingkungan. Jakarta :Walhi
- Juwana, H. (2002). Hukum Ekonomi Dan Hukum Internasional. Jakarta : Lentera Hati.
- Lorens Bagus. (2005). Kamus Filsafat. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Nasrullah, R. (2016). Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Soejono Soekanto. (2001) Sosiologi Sebagai Pengantar. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada
- Soerjono Soekanto. (2002) Sosiologi Suatu Pengantar, Jakarta : Rajawali Press
- Sarwono. (2002) Psikologi Sosial Individu Dan Teori-Teori Psikologi Sosial. Jakarta : Balai Pustaka
- Widhyatama. (2012). Pola Imbal Gamelan Bali Dalam Kelompok Musik Perkusi Cooperland Di Kota Semarang. Jurnal Seni Musik. Vol.1. No.1

NARASI LIRIS FOTOGRAFI JURNALISTIK: STUDI KASUS PROYEK FOTOGRAFI “STILL LIVES” OLEH THE NEW YORK TIMES

**Aji Susanto Anom Purnomo¹, Novan Jemmi Andrea², dan Monica Revias Purwa
Kusuma³**

^{1,2}Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam,
^{1,2}Institut Seni Indonesia Yogyakarta

³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
³Institut Teknologi Telkom Purwokerto

^{1,2}Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta

³Jl. D.I. Panjaitan No.128, Purwokerto

¹Tlp. 08973316177; Surel: ajisusantoanom@isi.ac.id

ABSTRACT

The world is currently faced with a health crisis, namely the Covid-19 pandemic or also known as the Corona Virus. All aspects of life are affected by this crisis, the joints of humanity are faced with limitations. The mass media are intensively reporting various incidents regarding the Covid-19 pandemic. The stories are often accompanied by journalistic photos. One of the functions of photojournalism is to strengthen the story of what the media wants to convey. Journalistic photos during this pandemic usually feature scenes from medical activities, government policies and large narratives that are cold on empathetic human relations. However, different from most photojournalism in most mass media, The New York Times publishes "Still Lives" photography projects that are done by its photographers. The project presents a different narrative from this time of the pandemic. The "Still Lives" photography project is important because it presents journalistic photos that tell a domestic narrative that is close to the sides of universal humanity, namely the stories of the photographers' homes and families. This study aims to describe and interpret the "Times Lives" photography project as an alternative in creating a different narrative from photojournalism during the pandemic. This study used a descriptive qualitative research method based on phenomenology with Roland Barthes' main theory of semiotics and supported by journalistic photography theory and representation theory. The research results obtained a complete explanation and meaning of the "Time Lives" Project from The New York Times. The project presents an alternative offer for photojournalism to tell lyrical and empathetic narratives during the Covid-19 pandemic.

Keywords: Photo Journalism, Lyrical Narrative, Covid-19 Pandemic, The New York Times

ABSTRAK

Dunia saat ini dihadapkan dengan krisis kesehatan yaitu pandemi covid-19 atau dikenal pula dengan Virus Corona. Segala aspek kehidupan terdampak oleh krisis tersebut, sendi-sendi kemanusiaan berhadapan dengan keterbatasan. Media massa gencar memberitakan berbagai Peristiwa-peristiwa mengenai pandemi covid-19. Berita-berita itu seringkali dilengkapi dengan foto jurnalistik. Salah satu fungsi foto jurnalistik adalah memperkuat cerita dari apa yang ingin disampaikan oleh media. Foto-foto jurnalistik di masa pandemi ini biasanya menampilkan cuplikan adegan peristiwa aktivitas medis, kebijakan pemerintah dan narasi besar yang sifatnya dingin terhadap relasi empati kemanusiaan. Namun, berbeda dari kebanyakan foto jurnalistik pada kebanyakan media massa, The New York Times mempublikasikan proyek fotografi “Still Lives” yang dikerjakan oleh fotografer-fotografernya. Proyek tersebut menampilkan narasi yang lain dari masa pandemi ini. Proyek fotografi “Still Lives” menjadi penting karena menampilkan foto jurnalistik yang bercerita mengenai narasi domestik dan dekat dalam sisi-sisi kemanusiaan universal, yaitu cerita-cerita dari rumah dan keluarga para fotografer tersebut.

Penelitian ini bertujuan memaparkan dan memaknai proyek fotografi “Times Lives” sebagai alternatif dalam menciptakan sebuah narasi yang berbeda dari foto jurnalistik dimasa pandemi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif berlandaskan fenomenologis dengan teori utama semiotika roland barthes dan ditunjang oleh teori fotografi jurnalistik serta teori representasi. Dari hasil penelitian didapat pemaparan dan pemaknaan yang utuh dari Proyek “Time Lives” dari The New York Times. Proyek tersebut memperlihatkan sebuah tawaran alternatif untuk foto jurnalistik untuk bercerita dengan narasi-narasi liris dan penuh empati di masa pandemi covid-19.

Kata kunci: Foto Jurnalistik, Narasi Liris, Pandemi Covid-19, *The New York Times*

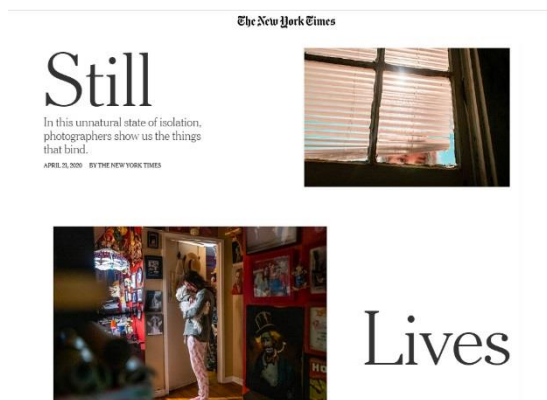
PENDAHULUAN

Foto jurnalistik hadir sebagai pelengkap sebuah pemberitaan dan atau menjadi berita tunggal setara dengan berita umumnya. Foto jurnalistik selalu dihadirkan bersamaan dengan teks penyerta yang disebut *caption*. *Caption* ini berfungsi sebagai narasi yang mengunci makna dan informasi agar tidak terjadi misinterpretasi atau bias persepsi. Foto jurnalistik menampilkan cuplikan dari adegan sebuah peristiwa yang ditujukan untuk menggugah emosi dan empati pembaca agar memperkuat dampak dalam penyampaian cerita. Salah satu kriteria pelengkap dari keutuhan sebuah foto jurnalistik adalah dipublikasikan dalam sebuah media massa dan mengandung nilai berita. Kehadiran foto jurnalistik dalam media massa merupakan sebuah barang bukti dari kesaksian pewarta foto sebagai pencatat yang tekun mengenai perkembangan peradaban dan peristiwa-peristiwa kemanusiaan.

Saat ini, dunia sedang dihadapkan dalam krisis luar biasa, yaitu krisis pandemi covid-19. China melaporkan secara resmi adanya virus corona kepada Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada 31 Desember 2019. Hingga saat ini belum ada jawaban pasti mengenai vaksin atau obat dari virus tersebut. Ruang dan waktu seakan terhenti dalam sebuah keterbatasan. Krisis kemanusiaan muncul dan membawa dampak pada setiap sendi kehidupan.

Dalam kondisi pandemi covid-19, masyarakat dihadapkan pada dilema dalam konteks pemenuhan kebutuhan informasi. Sebagai manusia yang memiliki keingintahuan, manusia terdorong untuk mencari informasi-informasi terkait pandemi covid-19 dalam berbagai perspektif. Media massa menyajikan berita-berita, tulis maupun visual, tentang dinamika penyebaran wabah ini diberbagai tempat, Berita-berita yang disajikan didominasi oleh gambaran tentang betapa mengerikannya wabah ini. Jumlah kematian, masyarakat yang terbelah akibat

stereotype pada orang yang positif terjangkit virus covid-19, situasi-situasi serba terbatas yang dihadapi pihak terkait dalam mengatasi penyebaran virus, hingga penolakan terhadap penguburan jenazah pasien positif. Hal itu membuat narasi pemberitaan menjadi seragam, dan menyebarkan nuansa negatif.



Gambar 1. Foto Laman Proyek “Still Lives” di *The New York Times*.

(Sumber:

<https://www.nytimes.com/interactive/2020/04/21/us/coronavirus-photographers-diary.html>, diakses pada rabu, 6 mei 2020, pukul 09.54 W.I.B)

Hingga saat ini statistic dari dampak covid-19 di Amerika (*United States of America*) mencapai 7,501,186 kasus dan korban jiwa 212,730 orang (sumber:<https://www.worldometers.info/coronavirus/country/us/>, diakses pada jumat, 2 Oktober 2020, pukul 11.53 W.I.B). Situasi pandemi di Amerika (*United States of America*) saat ini menempati peringkat pertama dari seluruh negara di dunia. Pandemi covid-19 ini secara nyata merupakan ancaman besar bagi takdir kemanusiaan. Pada perspektif lain, mengenai narasi besar pemberitaan

pandemi ini, media massa *The New York Times* yang berbasis di *New York* mempublikasikan sebuah proyek foto yang bersifat reportase, mengusung narasi personal fotografernya di rumah masing-masing. Proyek Fotografi berjudul “*Time Lives*” ini menampilkan 15 karya fotografer yang mendokumentasikan cerita dari rumah atau lingkungan masing-masing di masa pandemi covid-19.

All	Europe	North America	Asia	South America	Africa	Oceania			
Country/Other	Total Cases	New Cases	Total Deaths	New Deaths	Total Recovered	Active Cases	Serious/Critical	Total Cases/1M pop	
World	34,564,531	+93,645	1,028,874	+1,732	25,717,596	7,816,059	66,141	4,434	
1 USA	7,501,186	+6,615	212,730	+70	4,737,664	2,550,792	14,193	22,628	
2 India	6,399,329	+7,369	99,837	+33	5,353,120	946,372	8,944	4,626	
3 Brazil	4,849,229		144,767		4,212,772	491,690	8,318	22,773	
4 Russia	1,194,643	+9,412	21,077	+186	970,296	203,270	2,300	8,185	
5 Colombia	835,339		26,196		751,691	57,452	2,220	16,373	
6 Peru	818,297		32,535		690,528	95,234	1,353	24,732	
7 Spain	778,607		31,973		N/A	N/A	1,561	16,651	
8 Argentina	765,002		20,288		603,140	141,574	3,799	16,887	
9 Mexico	748,315	+5,099	78,078	+432	637,475	132,782	2,466	5,789	
10 South Africa	676,084		16,866		609,584	49,634	539	11,364	

Gambar 2. Situasi pandemi covid-19 di USA.

(Sumber:https://www.worldometers.info/coronavirus/?utm_campaign=homeAdvegas1%22#countries, diakses pada jumat, 2 Oktober 2020, pukul 11.55 W.I.B)

Proyek ini menjadi penting untuk diteliti karena memberikan tawaran baru tentang narasi personal yang penuh makna dari kehidupan dilingkup domestik masing-masing fotografer. Foto-foto yang ditampilkan dalam bentuk foto cerita, dilengkapi pula dengan teks penyerta. Kelindan makna dari foto cerita dan teks penyerta tersebut menjadi kekuatan dari proyek fotografi “*Times Lives*”. Penelitian ini bertujuan memaparkan dan memaknai proyek fotografi “*Times Lives*” sebagai proyek foto jurnalistik yang menyajikan

narasi alternatif dari foto jurnalistik umumnya di masa pandemi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana narasi-narasi personal dalam proyek fotografi “*Time Lives*” mengungkapkan jalinan makna yang kuat untuk melengkapi kajian foto jurnalistik di masa pandemi covid-19?

Penelitian ini menggunakan beberapa teori dalam proses analisis yang dilakukan yaitu:

1. Foto Jurnalistik

Menurut Wilson Hick (dalam Alwi, 2004: 3), foto jurnalistik adalah “kombinasi dari kata dan gambar yang menghasilkan satu kesatuan komunikasi saat ada kesamaan antara latar belakang dan sosial pembacanya”. Hal tersebut menegaskan bahwa foto jurnalistik tidak hadir sendiri dalam setiap publikasinya. Foto akan selalu disandingkan dengan teks, mulai dari yang sederhana hanya berisi keterangan yang mengandung unsur 5W+1H (*who, what, where, when, why dan how*), maupun sebuah tulisan panjang serupa narasi yang hadir untuk melengkapi sajian foto cerita (*photo story*). Kobre membahas tentang foto cerita (*photo story*) sebagai salah satu klasifikasi foto jurnalistik, yang dapat

dibuat dengan berbagai pendekatan diantaranya “*personal experience, assignment, topical trends, dan spotting trends*” (Kobre, 2008: 229-232).

Sebagai sebuah produk jurnalistik, foto jurnalistik juga tidak hanya menjadi pelengkap berita, namun dapat berdiri sendiri sebagai berita itu sendiri. Kobre (dalam Wijaya, 2014: 17), menyatakan bahwa foto jurnalistik tidak hanya melengkapi atau menjadi ilustrasi berita, namun sudah menjadi alat yang efektif untuk melaporkan peristiwa yang menyangkut umat manusia. Khalayak dapat bercemnin tentang humanitas yang hadir dalam sebuah foto jurnalistik. Kekuatan representasi faktual selalu melekat dalam sebuah foto jurnalistik (Svarajati, 2013: 19-20).

2. Teori Representasi

Teori Representasi (*Theory of Representation*) yang dikemukakan oleh Stuart Hall (Hall, 1995: 13) adalah penggunaan bahasa (*language*) untuk menyampaikan sesuatu yang berarti (*meaningful*) kepada orang lain. Representasi adalah bagian terpenting dari proses dimana arti (*meaning*) diproduksi dan dipertukarkan antara anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan (*culture*). Representasi adalah mengartikan konsep (*concept*) yang ada di

pikiran kita dengan menggunakan bahasa. Stuart Hall secara tegas mengartikan representasi sebagai proses produksi arti dengan menggunakan bahasa.

Teori representasi sendiri dibagi dalam tiga teori atau pendekatan yaitu (1) *reflective approach* yang menjelaskan bahwa bahasa berfungsi seperti cermin yang merefleksikan arti yang sebenarnya. (2) *Intentional approach*, dimana bahasa digunakan

mengekspresikan arti personal dari seseorang penulis, pelukis, dll. Pendekatan ini memiliki kelemahan, karena menganggap bahasa sebagai permainan privat (*private games*) sementara disisi lain menyebutkan bahwa esensi bahasa ialah berkomunikasi didasarkan pada kode-kode yang telah menjadi konvensi di masyarakat bukan kode pribadi. (3) *Constructionist approach* yaitu pendekatan yang menggunakan system bahasa (*language*) atau sistem apapun untuk merepresentasikan konsep kita (*concept*). Pendekatan ini tidak berarti bahwa kita mengkonstruksi arti (*meaning*) dengan menggunakan sistem representasi (*concept dan signs*), namun lebih pada pendekatan yang bertujuan mengartikan suatu bahasa (*language*). Contoh model ketiga ini adalah *semiotic approach* yang

dipengaruhi oleh ahli bahasa dari Swiss, Ferdinand de Saussure dan *discursive approach* oleh filosof Perancis bernama Micheal Foucault.

Pendekatan *constructionist approach* menjadi dasar pemikiran penelitian ini, dengan menggunakan analisis semiotika roland barthes. Relevansi utama dari teori konstruktionis terhadap penelitian adalah tentang penjelasan bahwa bahasa (*language*) yang terdapat dalam berita berupa kumpulan dari *signs* (artikel, foto, video, kalimat) memiliki arti (*meaning*) yang merepresentasikan budaya (*culture*) yang ada di masyarakat kita, termasuk media. Untuk lebih memperjelas tentang teori representasi, maka perlu diperjelas tentang berbagai komponen terkait seperti bahasa (*language*), arti (*meaning*), konsep (*concept*), tanda-tanda (*signs*), dan lain-lain.

Representasi menghubungkan antara konsep (*concept*) dalam benak kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan benda, orang atau kejadian yang nyata (*real*), dan dunia imajinasi dari obyek, orang, benda dan kejadian. Yang tidak nyata (*fictional*). Berbagai istilah itu muncul dalam bahasan selanjutnya yaitu

sistem representasi (*sistem of representation*).

Terdapat dua proses dalam sistem representasi yaitu; pertama, representasi mental (*mental representation*) dimana semua obyek, orang dan kejadian dikorelasikan dengan seperangkat konsep yang dibawa kemana-mana di dalam kepala kita. Tanpa konsep, kita sama sekali tidak bisa mengartikan apapun di dunia ini. Disini, bisa dikatakan bahwa arti (*meaning*) tergantung pada semua sistem konsep (*the conceptual map*) yang terbentuk dalam benak milik kita, yang bisa kita gunakan untuk merepresentasikan dunia dan memungkinkannya kita untuk bisa mengartikan benda baik dalam benak maupun di luar benak kita. Kedua, bahasa (*language*) yang melibatkan semua proses dari konstruksi arti (*meaning*). Konsep yang ada di benak kita harus diterjemahkan dalam bahasa universal, sehingga kita bisa menghubungkan konsep dan ide kita dengan bahasa tertulis, bahasa tubuh, bahasa oral maupun foto maupun visual (*signs*).

Tanda-tanda (*Signs*) itulah yang merepresentasikan konsep yang kita bawa kemana-mana di kepala kita dan secara bersama-sama membentuk sistem arti

(*meaning sistem*) dalam kebudayaan (*culture*) kita.

3. Interpretasi Semiotika Konotasi Roland Barthes

Menurut Soedjono (2006; 38), Upaya interpretasi adalah kegiatan “membaca” karya fotografi yang diasosiasikan sebagai suatu teks. Suatu pemahaman teks yang memiliki prinsip mendasar bahwa karya fotografi memiliki makna lebih dari sekedar yang ternampakkannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Graham Clarke (1997:27) yang mengungkapkan bahwa membaca karya fotografi lebih dari melihatnya sebagai sebuah gambar, tetapi membacanya sebagai sebuah teks. Dalam membaca karya fotografi ini penulis menggunakan metode semiotika sebagai metode pembacaan. Semiotika merupakan suatu kajian terhadap hal-hal yang berkaitan dengan tanda-tanda (*semio*). Karya fotografi sebagai sebuah budaya visual tidak luput dari kemungkinan hadirnya berbagai tanda yang menyiratkan berbagai makna yang terkandung di dalamnya. Dalam hal ini kemudian semiotika menjadi ilmu untuk menelaah dan mengkaji kehadiran tanda dalam sebuah karya fotografi, setiap elemen visual dalam penampilan karya fotografi kemudian dipandang sebagai tanda yang

memiliki makna tertentu (Soedjono, 2006:37).

Signifier (Penanda)	Signified (Petanda)
Denotative Sign	
Connotative Signifier	Connotative Signified
Connotative Sign	

Gambar 3. Sistem tanda dalam konsep semiologi Roland Barthes

Metode semiotika yang digunakan oleh penulis dalam tahap ini secara khusus adalah metode semiotika konotasi Roland Barthes. Dalam buku Imaji, Musik dan Teks (2010:2), Roland Barthes mengungkapkan bahwa semua seni “imitatif” mengandung dua pesan yaitu pesan denotatif yang adalah analogon (reproduksi realitas) itu sendiri dan pesan konotatif yang adalah pandangan atau pendirian masyarakat tentang apa yang disodorkan padanya. Pesan dalam konsep Roland Barthes ini bisa juga disebut sebagai sebuah tanda, karena pada dasarnya tanda adalah upaya manusia untuk saling berkomunikasi (Soedjono, 2006:36), sama seperti pesan.

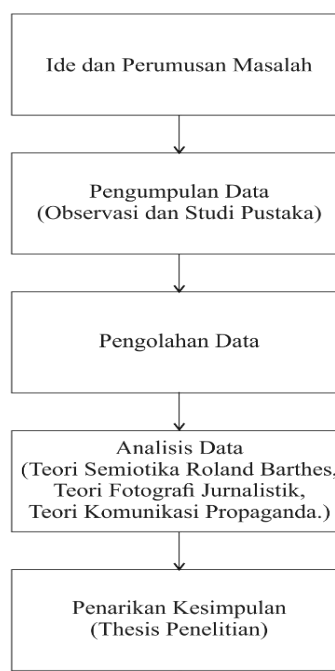
Skema proses bekerjanya tanda konotasi (*connotative sign*) menurut Roland Barthes bisa dilihat seperti di atas (Sobur, 2009:69), terlihat bahwa tanda dalam tataran denotasi (*denotative sign*) terdiri atas penanda dan petanda. Pada saat proses semiosis lebih lanjut, atau

pemaknaan lebih dalam, tanda dalam tahapan denotasi bertransformasi menjadi penanda dalam tataran konotasi. Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan kebeanian menjadi mungkin (Sobur, 2009: 69). Menurut Barthes, peran pembaca (*reader*) merupakan hal yang penting. Makna konotasi membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Pengalaman-pengalaman pembaca sangat pesat pengaruhnya terhadap hasil pembacaan (Sobur, 2009:68). Barthes (2010:7) merumuskan prosedur-prosedur untuk menghasilkan makna konotasi yang terdiri dari : a) *Trick effect*, misalnya dengan memanfaatkan teknik olah imaji secara digital. b) Pose, bisa dengan cara mengatur pose dan arah pandang objek yang dipotret. c) Objek, misalnya melalui seleksi, penataan dan pemilihan sudut pandang pemotretan. d) Fotogenia, yaitu dengan mengatur eksposur, lighting dan sebagainya. e) Estetisme, dengan menerapkan teknik posterisasi. f) Sintaksis, yaitu dengan menampilkan beberapa foto sekaligus dalam bentuk sekuens sehingga penanda dan petanda konotasinya tidak dapat ditemukan korelasinya jika foto tersebut disajikan secara terpisah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Nazir (1988), memaparkan bahwa metode penelitian deskriptif merupakan metode dalam melakukan penelitian suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Ardial (2014: 248-262), menegaskan bahwa penelitian kualitatif yang mempercayai realitas jamak dapat dilakukan dengan metode deskriptif yang tidak berupaya menguji hipotesis, melainkan untuk mengeksplorasi fenomena dan mengklarifikasi variable maupun unit-unit yang diteliti berdasarkan fakta yang tampak. Metode penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi. Penelitian ini menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, dalam fenomena atau pandangan di dalam masyarakat, pertentangan antara dua keadaan atau lebih, hubungan antar variable yang timbul, dan sebagainya. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar

fenomena yang diselidiki. Sampel penelitian akan diambil dengan cara sampel bertujuan (*purposive sampling*) karya foto sesuai dengan ketertarikan penulis terhadapnya, ketertarikan ini berdasarkan lima alasan mengapa Barthes (1981:28) menyenangi gambar tertentu, yaitu memberi informasi (*to inform*), menunjuk (*to signify*), melukiskan (*to paint*), mengejutkan (*to surprise*), dan membangkitkan gairah (*to awaken desire*



Gambar 4. Desain Penelitian

Populasi penelitian ini adalah 15 fotografer yang terlibat dalam proyek *Still Lives*. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik yang mencakup beberapa orang yang dipilih berdasarkan kriteria-kriteria tertentu lalu dibuat periset

berdasarkan tujuan riset. Teknik *purposive* biasanya lebih digunakan dengan tujuan memperoleh data yang lebih mendalam (Kriyantono, 2006). Melalui teknik ini, unit analisis berfokus pada proyek foto karya fotografer staf The New York Times.

PEMBAHASAN

Proyek *Still Lives* ini dipublikasikan pada tanggal 21 April 2020 oleh The New York Times. Proyek ini menjadi bagian besar dari pemberitaan media massa mengenai Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia. Amerika yang biasanya menjadi ikon negara adidaya menjadi salah satu Negara yang tidak berdaya. Publikasi covid-19 dalam proyek *Still Lives* ini berbeda dari publikasi media kebanyakan. Proyek ini menggaris-bawahi aspek liric atau emosional dari narasi-narasi personal para fotografer yang terlibat dalam pengerjaan proyek tersebut.

Proyek *Still Lives* ini termasuk dalam kategori presentasi foto jurnalistik dalam bentuk foto cerita (*photo story*). Dalam sebuah foto cerita, cerita dari si fotografer ditampilkan dalam bentuk urutan beberapa foto yang sifatnya sekuensial dan menyertakan teks narasi dalam presentasinya. Masing-masing foto cerita dari proyek fotografer yang terlibat dalam proyek *Still Lives* terdiri dari 4 sampai 7 karya foto. Teks narasi penyerta terdiri dari 200-400 kata. Artinya dapat diambil

kesimpulan bahwa proyek *Still Lives* menampilkan karya foto dari fotografernya dalam bentuk foto cerita yang sifatnya singkat dan selesai dalam satu edisi.

Pembacaan karya foto jurnalistik berpijak pada tanda-tanda yang diciptakan oleh visual karya foto dan teks narasi penyerta. *Constructionist approach* menjelaskan bahwa bahasa (*language*) yang terdapat dalam berita berupa kumpulan dari *signs* (artikel, foto, video, kalimat) memiliki arti (*meaning*) yang merepresentasikan budaya (*culture*) yang ada di masyarakat kita, termasuk media.

Beranjak pada pembacaan karya Proyek *Still Lives*. Peneliti berangkat dari teks narasi pengantar terlebih dahulu. Sedikit kutipan dari narasi pengantar proyek tersebut memberikan gambaran bagi pembaca sebagai jangkar atau *anchor* dalam pembacaan tanda-tanda berikutnya.

“Will my family be all right? Will I be all right? When will this end? Will it end? And if it does, will life ever be as it was?”

“But time does not pause. Its petals unfold as always, only now we have the time — yes, the time — to notice what flourishes around us.. — Dan Barry”

Fokus besar dari proyek ini adalah bagaimana melihat representasi kehidupan domestik umat manusia dimasa pandemic covid-19. Representasi ini dihadirkan melalui lensa-lensa fotografernya yang

menjadi mata bagi pembaca melihat sudut pandang lain mengenai pandemi ini. Sudut pandang tersebut adalah sudut pandang dari wilayah keluarga atau rumah masing-masing fotografer.

Penelitian ini mengkaji salah satu karya dari staf fotografer The New York Times yang terlibat dalam proyek *Still Lives* yaitu Todd Heisler yang berdomisili di New York. Todd heisler (kelahiran 1972) adalah jurnalis foto amerika dan pemenang hadiah pulitzer. Dia adalah seorang staf fotografer untuk *The New York Times*.



NEW YORK — It was cold, but we ate outside anyway.

Gambar 5. Section Karya Todd Heisler

Dalam *section* karya Todd Heisler dibuka oleh sebuah foto utama (*headline*) yang menampilkan visual foto anak kecil dan sesosok manusia yang lebih dewasa sedang berada di luar rumah. Situasi tersebut merekam suasana langit sore mendekati malam dan pencahayaan lampu berwarna kuning, suasana begitu natural seperti kondisi normal tanpa ada tanda-tanda kondisi pandemi. Foto tersebut

disertai dengan teks narasi penyerta sebagai berikut:

“NEW YORK — It was cold, but we ate outside anyway. He begged us to plug in the summer lights, to put on music, so that we may enjoy our homemade pizza the way we did last summer. He doesn’t say why, perhaps even he doesn’t know, but I feel it’s a way of rekindling some sense of normalcy.”

Jalinan tanda melalui karya fotografi dan teks penyerta menjadi objek dalam melakukan analisis penelitian. Dari visual *headline* pembuka dan teks penyerta memberikan pembacaan salah satu momen kecil bersama keluarga dari si fotografer. Ketika si anak meminta untuk makan bersama di luar rumah, menyalakan lampu musim panas, music dan menikmati pizza buatan rumah persis seperti apa yang dilakukan pada musim panas tahun lalu. Hal ini merupakan suatu bentuk rekonstruksi ingatan untuk menyalakan kembali perasaan dan harapan mengenai hidup yang normal.



Gambar 6. Sintaksis Karya Todd Heisler

Ketiga karya fotografi berikutnya oleh Todd Heisler peneliti kaji melalui model sintaksis dimana karya fotografi yang ditampilkan dalam lama *Still Lives* dirancang sebagai sebuah foto cerita. Dari ketiga karya foto tersebut secara serentak bisa dilihat bagaimana situasi aktivitas domestik keluarga fotografer di rumah pada saat pandemi covid 19. Foto pertama menampilkan tanda yang paling dominan dan *eye-catching* adalah sesosok tampak belakang manusia dengan mengenakan sayap kupu-kupu berwarna kuning oranye, secara sekilas foto tersebut seolah-olah menghadirkan manusia kupu-kupu. Foto kedua menampilkan tanda dua pasang kaki manusia, satu kaki mengenakan sepatu

berbentuk kelinci berwarna abu-abu dan kaki yang lain tidak mengenakan apapun. Foto ini menghadirkan imajinasi binatang kelinci yang lucu sebagai teman tidur si anak. Foto ketiga menampilkan tanda tunas tanaman yang tumbuh dengan disinari oleh cahaya matahari pagi dan sesosok anak kecil yang tampil *out of focus* di latar depan. Anak tersebut sedang menyentuh tunas tanaman. Narasi yang menyertai foto-foto tersebut adalah sebagai berikut:

“It’s been hard trying to understand how a 7-year-old is processing all of this. He is fully aware of the world around him, yet lacking the perspective of a grown-up brain. Maybe that’s better.

At first it felt almost like a campout. My neighbor said it feels like living on a boat. They say making a schedule will get us through this. But keeping it is a different challenge. There’s no shortage of outbursts. Trying to maintain some semblance of an education through remote learning is something no one was prepared for. But there are moments of calm and beauty, too. Like a flash of creativity that seemed to take a hiatus with everything else, or a midday embrace between conference calls. As working parents we always say there’s never enough time together. Now there’s more than ever. Watching him gently stroking a lamb’s ear plant, one of the few on our balcony that survived the winter, I think about something I read. That

kids won't remember much about what they did during this time, only how they felt."

Dari jalinan tanda karya fotografi dan narasi penyerta dihasilkan pembacaan bagaimana Todd Heisler memandang dunia kecilnya yaitu anak dan keluarganya sebagai sosok orang tua. Pembacaan yang pertama adalah symbol-simbol yang direpresentasikan dalam foto-foto tersebut memiliki makna konotasi secara kultural sebagai simbol-simbol kelahiran atau awal yang baru. Kupu-kupu secara universal dapat dibaca dalam proses hidupnya merupakan salah satu hewan yang mengalami proses metamorphosis atau serangkaian kelahiran kembali dalam wujud yang baru. Kelinci sendiri secara kultural memiliki pembacaan sebagai binatang yang mewakili perayaan paskah di tradisi amerika atau perayaan mati dan bangkitnya Yesus Kristus dalam budaya nasrani. Sementara tunas tanaman yang tumbuh dengan cahaya mentari pagi secara universal memberikan pembacaan sebagai sebuah proses awal dari hari yang baru. Ketiga pembacaan dari tanda-tanda kultural tersebut merupakan sebuah representasi dari harapan. Kelahiran, awal yang baru dan kebangkitan merupakan semangat-semangat yang membawa harapan bagi umat manusia.

Dari narasi teks yang menyertai foto, peneliti mampu mendapatkan pembacaan bahwa karya foto ini merupakan visualisasi dari jurnal harian seorang orang tua dalam menghadapi situasi pandemi baik dari sisi personal maupun sosial. Di teks penyerta dinarasikan berbagai perasaan dan pemikiran yang muncul di kepala dan hati si fotografer mengenai situasi pandemi covid-19 ini. Situasi pendidikan yang berubah menjadi pendidikan jarak jauh, pekerjaan yang dilakukan melalui panggilan jarak jauh dalam jaringan. Sambil melakukan adaptasi pada kegiatan-kegiatan tersebut si fotografer juga mengamati bagaimana saat ini sebagai sebuah keluarga mereka memiliki waktu untuk bersama. Menurut si fotografer, anak-anak tidak akan begitu ingat dengan aktivitas apa saja yang dilakukan dalam situasi pandemi covid-19 ini, namun mereka akan lebih mengingat apa yang mereka rasakan.

Salah satu pendekatan dalam sebuah foto cerita adalah melalui *personal experience* atau pengalaman pribadi. Karya foto cerita Todd Heisler ini merupakan pengalaman pribadi si fotografer dalam menghayati situasi pandemic covid-19 yang terjadi dalam kehidupan domestik keluarganya. Dari foto cerita Todd Heisler dapat dimaknai sebuah pengalaman orang

tua dalam sudut pandang aktivitas bersama anak kecil yang berusia 7 tahun. Simbol-simbol yang ditampilkan dalam foto cerita tersebut memberikan pemaknaan terhadap sebuah harapan dalam situasi keterbatasan. Kreativitas bermain dengan anak, menghidupkan kembali kenangan di musim panas, kehangatan hubungan antara orang tua dan anak, hal-hal tersebut merupakan aspek yang menggarisbawahi sebuah narasi yang lahir dari kedalaman emosional si fotografer dalam menghayati pengalaman hidup yang dihadapinya.

Foto jurnalistik yang biasa ditampilkan dalam media sebagai sebuah objek yang membawa deskripsi kejadian nyata, di dalam proyek ini diberikan nilai tambahan sebagai sebuah objek yang membawa pengalaman emosional seorang foto jurnalis. Narasi liris ini merupakan representasi bagaimana umat manusia menghadapi situasi pandemi covid-19 ini dalam kebersamaan dan kesendirian. Proyek *Still Lives* merupakan representasi bagaimana pandemi covid-19 dirasakan dan dialami oleh manusia melebihi sebuah statistik dan informasi kesehatan, namun merupakan pengalaman hidup yang dirasakan dan dimaknai.

SIMPULAN

Proyek *Still Lives* merupakan proyek foto jurnalistik yang menggaris-

bawahi aspek liris atau emosional dari narasi-narasi personal para fotografer yang terlibat dalam pengerjaan proyek tersebut.

Karya foto jurnalistik biasanya ditampilkan di media sebagai objek yang menggambarkan peristiwa nyata, dalam proyek ini diberikan nilai tambah dari karya fotografi yang memunculkan pengalaman emosional seorang jurnalis foto. Narasi liris ini menggambarkan bagaimana manusia menghadapi pandemi COVID-19 dalam kebersamaan dan kesepian.

Proyek "Still Life" dapat dimaknai sebagai sebuah representasi bagaimana manusia mengalami pandemi COVID-19 tidak hanya melalui statistik dan informasi kesehatan, tetapi proyek ini adalah pengalaman hidup yang dirasakan dan dihayati oleh umat manusia. Dengan kata lain proyek *Still Lives* ini memberikan nafas kemanusiaan pada representasi pandemi Covid-19 melalui media massa atau karya foto jurnalistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, A. M. (2004). *Foto Jurnalistik, Metode Memotret Dan Mengirim Foto Ke Media Massa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anhar, M. Ikram Maulanda dan Baharuddin AR (2017). *Analisis Semiotika Foto Perempuan Dalam Media Cetak Harian Serambi Indonesia* (Edisi Januari Sampai Februari 2015). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol. 1, No. 1, 1-11.

- Ardial, H. (2014). *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barthes, Roland. (2010), *Imaji Musik Teks (diterjemahkan oleh Stephen Heath)*, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta.
- Barthes, Roland. (1981), *Camera Lucida*, Vintage, London.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hawkes, T. (2007). *Structuralism and Semiotics (second edition)*. New York: Routledge.
- Hall, S. (1995). *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London: SAGE.
- Heath, S. (1977). *Roland Barthes, Image Music Text*. London: Fontana Press.
- Kriyantono, R. (2006). *Tekhnik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Kobre, K. (2008). *Photojournalism : The Professional Approach - 6th .* Woburn, MA: Focal Press.
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika, Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Bandung: Jalasutra.
- Sobur, Alex. (2009), *Semiotika Komunikasi*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Soedjono, Soeprapto. (2006), *Pot-Pourri Fotografi*, Penerbit Universitas Trisakti, Jakarta.
- Sunardi, S. (2002). *Semiotika Negativa*. Yogyakarta: Kanal.
- Svarajati, T. P. (2013). *Photagogos, Terang Gelap Fotografi Indonesia*. Semarang: Penerbit Suka Buku.
- Verian , Arvy dan Ilona V. Oisina Situmeang. (2019). *Representasi Foto Kampanye Calon Presiden Pada Majalah Tempo Edisi 19 – 25 November 2018*. *Semiotika*, Vol 13, No. 1, 1-21.
- Wijaya, T. (2014). *Foto Jurnalistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

<https://www.nytimes.com/interactive/2020/04/21/us/coronavirus-photographers-diary.html>

MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DALAM MEDAN SOSIAL SENI RUPA DI YOGYAKARTA

Nadiyah Tunnikmah

Program Studi Seni Rupa Murni , Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Yogyakarta
No Hp.: 08157988977, E-mail: krimkaramel@gmail.com

ABSTRACT

Instagram as social media has the ability to mediate, which is transmitting. The use of Instagram by artists in relation to their profession in the art field becomes an act of art mediation that utilizes technology. Mediation carried out by artists is different from the initial purpose of the emergence of Instagram as a social media for uploading photos. This study uses a phenomenological approach. The choice to use the phenomenological method has the aim of discovering the essence of general experience. Artists make Instagram a media related to their profession as an artist and artistic activities in the social art field.

Keywords: *instagram, media, artist*

ABSTRAK

Instagram sebagai media sosial mempunyai kemampuan mediasi yaitu mentransmisikan. Penggunaan Instagram oleh seniman kaitannya dengan profesinya dibidang seni menjadi satu tindakan mediasi seni yang memanfaatkan teknologi. Mediasi yang dilakukan seniman berbeda dengan awal tujuan munculnya Instagram sebagai media sosial untuk mengunggah foto. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Pemilihan penggunaan metode fenomenologi mempunyai tujuan menemukan esensi dari pengalaman umum. Seniman menjadikan Instagram sebagai media berkaitan dengan profesinya sebagai seniman dan aktivitas berkesenian dalam medan sosial seni rupa.

Kata kunci: Instagram, media, seniman

PENDAHULUAN

Kemunculan media sosial berbasis internet menggunakan komputer pada tahun 1997 menjadi semakin masif seiring dengan majunya teknologi komunikasi digital. Perkembangan semakin cepat ketika media sosial yang bernama friendster

muncul pada tahun 2002. Kehadiran Friendster memicu kemunculan media sosial lainnya seperti My Space, Multiply, Facebook, Twitter, dan Instagram.

Awalnya, situs jejaring sosial mencoba menghubungkan orang-orang yang terhubung satu sama lain seperti pernah

bersekolah di tempat yang sama. Konsep ini mempromosikan ide komunitas daring yang hanya bisa terbentuk jika ada ikatan bersama antara orang-orang dan situs berlanjut untuk memastikan bahwa ada banyak cara untuk menemukan ikatan tersebut. (Taprial & Kanwar, 2012)

Salah satu media sosial yang muncul belakangan adalah Instagram yaitu pada tahun 2010. Kemunculannya berkaitan dengan cara penggunaannya yaitu hanya bisa digunakan menggunakan telepon seluler dan merupakan media sosial untuk berbagi foto dan video.

Maraknya penggunaan instagram dalam kegiatan seni rupa juga terjadi di Yogyakarta seperti pameran salah satunya terlihat pada penyelenggaraan ArtJog. Pada tahun 2016 penulis pernah melakukan penelitian yang berjudul Instagram Selfie dengan karya seni di Pameran ArtJog. Media sosial membuka peluang sebagai sarana edukasi dan pengenalan karya seni. Aktivitas *selfie* yang memicu banyak masyarakat awam mendatangi pameran seni rupa bisa dilihat sebagai peluang untuk meningkatkan kualitas dan intensitas apresiasi seni di masyarakat. (Nadiyah, 2016)

Yogyakarta sebagai salah satu kota besar yang marak dalam kegiatan seni menjadi tempat tinggal banyak seniman

sekaligus tempat mereka melakukan aktivitas seninya. Salah satu barometer dari banyaknya seniman yang berdomisili di Yogyakarta adalah banyak Galeri Seni atau Rumah Seni yang menyelenggarakan pameran setiap tahunnya. Para seniman yang berdomisili di Yogyakarta jika dicari di Instagram banyak yang sudah mempunyai akun seperti Eko Nugroho (*ekonugroho_studio*), Djoko Pekik (*platarandjokopekik*), Putu Sutawijaya (*putu_sutawijaya*), Ugo Untoro (*ugountoro*) dan lainnya.

Instagram sebagai media sosial mempunyai kemampuan mediasi yaitu mentransmisikan sesuatu. Penggunaan Instagram oleh seniman kaitannya dengan profesinya dibidang seni menjadi satu tindakan mediasi seni yang memanfaatkan teknologi dalam hal ini Instagram. Mediasi yang dilakukan seniman berbeda dengan awal tujuan munculnya Instagram sebagai media sosial yaitu aplikasi berbagi foto.

Konvergensi teknologi dalam telepon seluler dengan kamera membuat penggunaan instagram semakin marak. Saat seniman menggunakan instagram untuk memediasikan aktivitas berkeseniannya tentu saja berbeda dengan penggunaan Instagram sebagai media interaksi sosial secara umum. Instagram menjadi media publikasi pribadi.

Instagram mempunyai kemampuan untuk menjadi media publikasi seperti media massa. Kemampuan konvergensi instagram akhirnya bisa menjadi media untuk mengkomunikasikan aktivitas berkesenian. Haqqu (2020) menjelaskan komunikasi yang sudah dikonvergensi menyediakan berbagai macam alat untuk penyampaian berita dan memungkinkan konsumen untuk memilih tingkat interaktivitasnya, seraya mereka bisa mengarahkan sendiri penyampaian kontennya.

Semakin banyaknya penggunaan Instagram oleh seniman di Yogyakarta berkaitan dengan aktivitas berkesenian menimbulkan pertanyaan, bagaimana pengaruh penggunaan instagram dalam medan seni rupa Yogyakarta?

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perubahan medan sosial seni rupa di Yogyakarta terkait dengan penggunaan Instagram dalam aktivitas berkesenian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Pemilihan penggunaan metode fenomenologi mempunyai tujuan menemukan esensi dari pengalaman umum atau pengalaman bersama sekelompok orang.(Sumartono, 2017)

Penelitian ini secara fenomenologi akan dilakukan dalam tiga tahap yaitu:

1) Tahap reduksi fenomenologis.

Tahap ini dimulai dengan pemaparan sikap sikap seniman terhadap produksi, distribusi, dan konsumsi karya seni yang mereka ciptakan di Yogyakarta dalam era digital.

2) Tahap reduksi eidetik

Pada tahap ini diharapkan bisa ditemukan kategori mengenai komodifikasi karya seni berkaitan dengan produksi, distribusi dan konsumsi.

3) Variasi eidetik.

Pada tahap ini akan melihat esensi objek secara langsung. Untuk kemudian masuk dalam tahap analisa.

Metode penelitian untuk topik yang berkaitan dengan internet telah berkembang karena dalam kehidupan sehari-hari teknologi informasi dan komunikasi telah tumbuh di mana-mana. Teknologi informasi dan komunikasi memiliki efek transformatif sosial. Etnografi karenanya menjadi penting untuk beberapa waktu dalam menginterogasi kondisi sosial ruang online, dan itu berlanjut menjadi penting terlepas dari munculnya data besar dan analisis

komputasi skala besar yang didorong oleh media sosial. (Fielding, M. Lee, and Blank (ed), 2017)

LANDASAN TEORI

Suatu karya seni rupa pastinya tidak bisa lepas dari proses berkesenian seniman sebagai pembuat karya seninya. Seniman adalah satu profesi yang tidak lepas yang pastinya tidak bisa lepas dari apa yang disebut dengan medan seni rupa. Hujatnika (2015) istilah medan seni rupa digambarkan sebagai suatu jejaring yang cair, dimana kategori sosial yang baku berkaitan dengan profesi, kelas dan peran sosial berlaku dinamis.

Kategori sosial dalam medan seni rupa jika dilihat kembali melalui perspektif *Art World* yang dicetuskan Howard Becker (1982) bisa diawali dengan pemahaman keberadaan dunia seni, serta cara keberadaannya memengaruhi produksi dan konsumsi karya seni. Karya seni sendiri dimulai dari sebuah gagasan yang akhirnya dicetuskan dan dieksekusi pada media pilihan yang sudah ditentukan sejak gagasan dicetuskan. Secara sederhana sebuah karya yang telah jadi akhirnya masuk pada tahapan apresiasi atau konsumsi. Tahapan sesudah produksi karya dan akhirnya terjadi apresiasi melibatkan banyak aspek eksternal dari seniman.

Aspek yang melibatkan banyak pihak mulai dari galeri hingga jejaring seni rupa.

Christian Mogner (2017) dalam artikelnya yang berjudul *The Art Fair as Network*, menguatkan Gagasan Howard Becker mengenai definisi medan seni sebagai jaringan orang yang bekerja sama. Peran jaringan terkait dengan galeri yang berpartisipasi dan keterkaitan mereka dalam pameran seni. Medan seni rupa sebagai jaringan diaplikasikan ke berbagai aspek pameran seni, membuktikan bahwa konsep ini bermanfaat dalam menjelaskan berbagai masalah, seperti pengembangan pameran seni, penciptaan klaster, dan perluasan global dan pembentukan profil pameran seni. Perspektif jaringan yang agak eksternal ini kemudian diimbangi oleh perspektif internal untuk menerapkan gagasan jaringan dalam medan seni rupa. Jejaring yang ada dan berkembang dalam medan seni rupa terkait dengan aktivitas produksi dan konsumsi karya seni.

Penggunaan media diluar teknologi komunikasi digital bukan hal baru dalam kehidupan manusia. Media sendiri adalah kata plural dari medium. Meyrowitz menggunakan istilah medium untuk menggarisbawahi karakter spesifik dari masing-masing teknologi. Setiap medium diibaratkan mempunyai "tata bahasa" atau *grammar* sendiri-sendiri, dan membangun

dunia dengan caranya sendiri-sendiri. Teknologi yang digunakan akhirnya memunculkan budaya baru. (Crowley & Mitchell, 1994)

Kajian yang lebih fokus pada masing-masing medium adalah mengkaji bagaimana karakter masing-masing medium dan potensinya dalam menstrukturisasi kehidupan sosial dan budaya, termasuk dalam membangun/mengkonstruksi peran setiap medium muncul dan digunakan melalui proses yang tentu saja berkaitan dengan teknologi.

Media menghubungkan, menjembatani antara dua pihak yang berkomunikasi. Media menghubungkan ruang intervensi yang dikenali sebagai mediasi. Karakteristik teknologi dari masing-masing media, aparatus teknisnya masing-masing punya cara yang spesifik untuk melakukan mediasi.

Mediation is social, representasi berkaitan dengan orang lain, kebutuhan sosial. Konstruksi makna itu terjadi dalam konteks kultural tertentu artinya pembahasan mengenai mediasi, tidak melulu bicara teknologinya, dan bagaimana mentransmisikan sesuatu lewat teknologi tapi mediasi adalah soal bagaimana makna-makna dibangun. Sebelum ditransmisikan, media juga berperan dalam membangun

makna-makna, membangun realitas versi. Realitas versi itu berarti versi makna yang dibangun media, versi yang dibangun oleh produsen. (Silverstone, 2002)

Ketika berhadapan dengan mediasi bisa dilihat keterlibatan dari tiga aspek, yaitu produsen, teks, penerima. Konsep institusional mediation, dengan fokus melihat produsen makna adalah lembaga, seperti lembaga-lembaga media, facebook, Instagram, twitter, televisi, radio, majalah dan sebagainya. (Thumim, 2012).

Media sosial yang semakin masif pada akhirnya menjadi media yang mempunyai kemampuan mediatisasi. Bentuk-bentuk baru media yang ada saat ini tidak menggantikan media massa yang sudah ada sebelumnya seperti surat kabar dan televisi tetapi lebih kepada menambahkan kompleksitas pada keseluruhan lingkungan media.

Penelitian mengenai seni dalam media sosial pernah dilakukan oleh Jean-Philippe Deranty & Michael J. Olson (2019) dengan berfokus pada media sosial Facebook. Gagasan mengenai seni dalam media sosial pada artikel yang berjudul *The Work Of Art In The Age Of Its Digital Distribution* menggunakan titik tolak dari pemikiran Walter Benjamin dalam esai yang berjudul *The Work of Art in the Age of its Technical*

Reproducibility. Distribusi karya seni melalui media sosial Facebook

Deranty dan Olson melihat dalam beberapa tahun terakhir, kritikus seni telah memperdebatkan secara mendalam tentang manfaat artistik dari karya kuratorial. Jika kurasi kini telah diakui sebagai bentuk seni dalam dirinya sendiri oleh mereka yang terutama peduli dengan seni rupa, kasus bahwa kurasi adalah inti dari pengalaman estetika yang lebih kutip menjadi lebih kuat. Facebook tampaknya hanya menyediakan platform kosong tempat penggunanya melakukan kurasi konten yang sebenarnya dengan tujuan untuk membangun komunitas. Faktanya, Facebook terlibat dalam bentuk kurasinya sendiri yang aktif. Tujuan dari menyediakan platform adalah membuat “meta-” kurasi itu mungkin dilakukan

Pada medan sosial seni rupa dapat dipahami karya seni bergerak dalam wilayah produksi, distribusi dan konsumsi. Media sosial adalah media. Karya seni merupakan perwujudan ide pada media berupa bahan dan melibatkan satu atau berbagai teknik dalam prosesnya. Distribusi dari karya seni dalam media sosial pada akhirnya harus melibatkan logika media.

PEMBAHASAN

Logika media dalam penggunaan Instagram tidak hanya dengan mengunggah foto dan memberi teks. Ada ketentuan seperti media sosial lain berkaitan dengan logika interaksi sosial dalam media sosial yaitu diikuti dan mengikuti.

Selain itu Instagram mempunyai beberapa fitur seperti siaran langsung, cerita yaitu unggahan yang hanya ada selama 24 jam, *feed* yaitu unggahan permanen dan highlight story, kolom komentar serta suka (*like*). Selain fitur tersebut Instagram mempunyai penggunaan berbasis algoritma menggunakan tagar.

Pengamatan terhadap akun Instagram seniman di Yogyakarta dilakukan dengan melihat pada beberapa kategori:

1. Tahun akun dibuat
2. Jumlah Postingan
3. Jumlah Follower
4. Dari 10 Postingan terakhir berapa paling banyak komentar yang ada
5. Dari 10 Postingan terakhir berapa rata-rata *like* yang ada
6. Penggunaan fitur Instagram selain unggahan feed highlight dari story
7. Kapan terakhir posting? Menegeani apa?

Pengamatan dilakukan pada 70 akun Instagram seniman. Terlihat paling awal membuat akun pada tahun 2011 yaitu

Wimo Ambala Bayang dan Indieguerillas. Pembuatan akun terbaru yaitu tahun 2020 adalah Pupuk DP. Pemilik pengikut terbanyak adalah akun Agan Harahap sebanyak 102.000. Pengikut dalam Instagram merupakan indikator pencapaian 'status sosial' secara virtual, yang menandakan akun mereka digemari oleh banyak orang. (Arsita, 2017)

Unggahan paling banyak sekitar 3000 yaitu akun Eko Nugroho dan Wima Ambala Bayang. Unggahan dengan komentar lebih dari 100 adalah akun Agan Harap dan Wimo Ambala Bayang.

Seniman dengan jumlah pengikut sedikit bisa dilihat pada akunnya memang tidak secara aktif dan berkelanjutan dalam mengunggah aktivitas berkeseniannya. Ini tentu saja berdampak pada sistem algoritma yang bekerja dalam instagram. Seniman yang menyadari bahwa akun jika menjadi bagian dari interaksi kaitannya dengan profesi sebagai seniman butuh dikelola. Dibutuhkan waktu yang tidak sedikit setiap harinya dalam mengelola akun instagram. Unggahan foto terutama kaitannya dengan keterbatasan layar telepon seluler membuat teks yang mendampingi foto butuh dibuat dengan cermat. Beberapa seniman menyadari hal tersebut dan memutuskan menggunakan tim kerja. Hal ini seperti yang dilakukan oleh Ronald Apriyan dan

Eko Nugroho.

Terlihat dalam penggunaan akun unsur spontanitas berkurang, akun lebih tertata menjadi ruang publikasi aktivitas berkesenian mereka tidak hanya sekedar mengunggah foto karya. Unggahan menjadi lebih bervariasi mulai dari menyiapkan bahan untuk berkarya, pertemuan dengan orang-orang yang dianggap relevan dengan karir sebagai seniman hingga menghadiri pameran. Pengelolaan yang melibatkan tim akhirnya menunjukkan bagaimana seniman mulai menyadari kebutuhan penggunaan media sosial Instagram dalam karir profesionalnya sebagai seniman. Instagram sebagai sebuah media sosial berbasis teknologi digital mempunyai aturan dan ketentuan dalam penggunaan. Salah satunya adalah dalam setiap unggahan proporsi paling besar adalah area foto lalu ada bagian teks. Satu yang harus disadari dalam penggunaan media adalah kelebihan atau kekurangan yang dapat disesuaikan dengan tujuan penggunaannya.

Dalam logika media dijelaskan mengenai teknologi berarti modus operandi khusus untuk teknologi media tertentu seperti Instagram penggunaannya seluler, bisa untuk komunikasi jaringan dan massal lalu harus berada dalam jaringan atau menggunakan internet. Komunikasi

jaringan yang bersifat massal ini membuat seniman bisa diakses siapa saja, kapan saja dan dimana saja.

Tentu saja untuk tidak semudah itu karena estetika dalam logika media yang berbeda pada setiap media, untuk instagram berkaitan dengan unggahan yang proporsi paling banyak adalah foto atau visual. Foto yang diunggah di Instagram otomatis hanya sebatas ukuran layar telepon seluler. Ini adalah satu pemahaman yang harus disadari saat mengunggah foto karya yang berukuran lebih dari 50 cm akan dipindahkan dalam telepon yang berukuran tidak sampai separuhnya. Tentu saja ada momen visual yang berubah dari melihat langsung karya dengan melihat melalui layar telepon yang ukurannya terbatas. Untuk itu Ronald dan Iqi menjembatani peralihan media yang terjadi dengan memaksimalkan penggunaan teks. Bisa dengan memberikan narasi yang berkaitan dengan gagasan penciptaan, proses pembuatan dan juga ukuran karya.

SIMPULAN

Instagram bisa terlihat sebagai portofolio dan juga memperlihatkan bagaimana keaktifan seniman dalam berkarya seni. Karya dan aktifitas berkesenian tidak semuanya bisa diunggah, ini berkaitan dengan tujuan seniman dalam

penggunaan Instgaram. Pengelolaan yang baik bisa membuat Instagram sebagai tempat tambahan untuk mendistribusikan karya seni, selain galeri tentu saja. Apresiasi juga bisa dibangun disini dengan cara konsisten mengunggah serta memberi teks pengantar yang menarik.

Distribusi karya jelas terjadi ketika seniman mengunggah foto karyanya. Instagram menjadi ruang pameran pribadi. Foto karya yang diunggah dilihat, diberi tanda suka dan komentar menjadikan karya dikonsumsi atau biasa disebut terjadi apresiasi. Penggunaan instagram yang tidak hanya mengunggah foto karya tapi juga proses berkarya, aktivitas dalam medan sosial seni rupa seperti menghadiri pameran akhirnya memperlihatkan kompleksitas dalam penggunaan instagram yang tidak hanya berkaitan dengan produksi, distribusi dan konsumsi tapi juga aktivitas sosial seperti layaknya medan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsita, A. (2017) *Simulakra Baudrillard Dalam Multidimensi Posmodernisme: Kajian Fotografi Makanan Dalam Media Sosial Instagram*. Jurnal Rekam, Vol. 13 No..
<https://doi.org/10.24821/rekam.v13i2>
- Becker, H. S. (1982). *Art Worlds*. California: University of California Press
- Haquq, R.(2020). *Era Baru Televisi dalam Pandangan Konvergensi Media*. Jurnal Rekam, Vol. 16 No. 1.

- DOI: <https://doi.org/10.24821/rekam.v16i1>
- Hjarvard, S. (2018). *The Logics of the Media and the Mediatized Conditions of Social Interaction*, dalam Caja Thimm, Mario nastasiadis, Jessica Einspänner Pflock (eds.), *Media Logic(s) Revisited: Modelling the Interplay between Media Institutions, Media Technology & Societal Change*. UK: Palgrave Macmillan
- Hujatnika, A. (2015). *Kurasi dan Kuasa, Kekuratan dalam Medan Seni Rupa Kontemporer di Indonesia*. Tangerang: Marjin Kiri
- McLuhan, Marshall, 2008. *Medium dalam Thumim, Nancy. 2012. Self Representation and Digital Culture*. UK: Palgrave Macmillan
- Meyrowitz, J. (1994). *Medium Theory*, dalam David Crowley & David Mitchell (eds), *Communication theory today*. Cambridge.Polity Press.
- Morgner, C. (2014). *The Art Fair as Network*. *The Journal of Arts Management, Law, and Society* 44:1.33-46, DOI: 10.1080/10632921.2013.872588
- Nigel G. Fielding, Raymond M. L., and Grant, B. (ed). (2017) *Online Research Methods*. London. SAGE Publications Ltd.
- Patton, M. Q. (2006) *Metode Evaluasi Kualitatif*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar,
- Silverstone, R., 2002. *Complicity and Collusion in the Mediation of Everyday Life*, www.infoamerica.org
- Sumartono, 2017, *Metodologi Penelitian Kualitatif Seni Rupa dan Desain*. Jakarta. Pusat Studi Reka Rancang dan Visual, FSRD Trisakti.
- Tunnikmah, N.,2018, *Instagram Selfie di Pameran ArtJog*, VOL 21, NO 2 , 108-119
- Jean-Philippe,D. & Olson. M.J. (2019.) *The Work Of Art In The Age Of Its Digital Distribution*, *Angelaki*, 24:5, 104-123, Doi:10.1080/0969725x.2019.1655278

[Halaman disengaja kosong]

FENOMENA *VIRTUAL PHOTOSHOOT* DI MASA PANDEMI VIRUS CORONA: KAJIAN *CHALLENGE AND RESPONSE*

Kusrini & Oscar Samaratunga

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta
No Hp.: 085799939542, E-mail: kusrini.campus@gmail.com

ABSTRACT

The Virtual Photoshoot Phenomenon During The Corona Virus Pandemic: A Challenge and Response Study. Virtual photoshoot is a remote shooting process with photographers and models who are not physically in the same room or place. This type of shooting uses internet-based technological devices for interaction and the shooting process. This online shooting phenomenon has become a trend after several artists and photographers have uploaded virtual photoshoots on social media. This paper aims to find a complete picture of the virtual photoshoot phenomenon in the midst of the corona virus pandemic, as well as the aesthetics of virtual photoshoot photography in terms of shooting ideas and techniques. The theory used is the challenge and response from Albert Joseph Toynbee and the aesthetic concept of photography from Soeprapto Soedjono. The method used is qualitative by collecting data through observation, archives/documents, and interviews. The results of the study show that virtual photoshoot are the response of photographers in facing challenges during the corona pandemic. Photography ideas and techniques have also evolved leading to new models of distance shooting.

Keywords: *virtual photoshoot, corona virus, challenge and response*

ABSTRAK

Virtual photoshoot merupakan proses pemotretan jarak jauh dengan fotografer dan model yang secara fisik tidak berada di ruang atau tempat yang sama. Jenis pemotretan ini menggunakan perangkat teknologi komunikasi berbasis internet selama proses pemotretan, seperti gawai atau komputer dengan fitur panggilan video. Fenomena pemotretan secara daring (*online*) ini menjadi tren setelah beberapa artis serta fotografer mengunggah hasil karya *virtual photoshoot* di media sosial. Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui gambaran lengkap mengenai fenomena *virtual photoshoot* di tengah pandemi virus Corona, serta estetika fotografi *virtual photoshoot* ditinjau dari ide dan teknik pemotretan. Teori yang digunakan adalah *challenge and response* dari Albert Joseph Toynbee serta konsep estetika fotografi dari Soeprapto Soedjono. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, arsip/dokumen, serta wawancara. Hasil kajian menunjukkan, *virtual photoshoot* merupakan respon pelaku fotografi dalam menghadapi tantangan-tantangan di masa pandemi Virus Corona. Ide dan teknik fotografi ikut berkembang mengarah pada model baru dalam pemotretan jarak jauh atau daring.

Kata kunci: *virtual photoshoot, virus corona, challenge and response*

PENDAHULUAN

Pandemi virus Corona atau Covid-19 menimbulkan kekacauan dalam kehidupan sosial manusia. Seluruh negara mengeluarkan berbagai kebijakan untuk membendung penyebaran virus corona. Antara lain *physical distancing*, *social distancing*, pembatasan sosial berskala besar (PSBB), dan *lockdown*. Imbas dari kebijakan-kebijakan tersebut adalah terhentinya aktivitas sosial sehari-hari. Semua aktivitas yang menimbulkan kumpulan atau kerumunan orang dibatasi sehingga hampir semua kegiatan dilakukan dari dalam rumah. Akses komunikasi dan interaksi sosial kemudian beralih mengandalkan alat komunikasi berbasis internet. Semua aktivitas harian pun berubah menjadi aktivitas dunia maya.

Tidak ada pertemuan fisik di suatu tempat yang sama antara fotografer dengan orang yang difoto. Komunikasi dan interaksi dilakukan menggunakan jaringan internet dan menggunakan fasilitas panggilan video yang ada di telepon genggam atau di komputer. Kegiatan yang tadinya dilakukan luring (luar jaringan) atau tanpa internet harus berubah menjadi daring (dalam jaringan) atau mengandalkan internet. Salah satu aktivitas yang mengandalkan dunia maya adalah *virtual photoshoot*, yaitu pemotretan melalui

internet atau secara virtual. Proses pemotretan ini menjadi tren saat pandemi seiring semakin banyaknya pesohor serta fotografer mengunggah aktivitas *virtual photoshoot* di media sosial.

Fenomena *virtual photoshoot* ini selain memperlihatkan adanya perubahan perilaku dalam berfotografi, juga adanya peluang baru di bidang fotografi di tengah pandemi. Selain itu proses pemotretan yang dilakukan jarak jauh dengan perangkat teknologi tidak selalu bisa menjamin kualitas hasil pemotretan yang maksimal. Secara estetika fotografi belum tentu bisa sesuai harapan fotografer maupun konsumen. Namun secara praktik di masyarakat *virtual photoshoot* tidak terhenti bahkan bisa dikatakan menjadi salah satu terobosan bidang fotografi di tengah banyak pembatasan sosial karena pandemi virus corona.

Tulisan ini berupaya mengkaji *virtual photoshoot* serta proses pemotretannya untuk mengetahui gambaran lengkap mengenai fenomena praktik pemotretan daring tersebut di masyarakat yang sedang menghadapi pandemi virus corona. Hal-hal lain terkait dengan kenyataan sosial dari fenomena *virtual photoshoot* juga akan dibahas. Selain itu mengulik bagaimana estetika fotografi dari *virtual photoshoot*. Proses pemotretan secara daring tentu

menimbulkan perbedaan hasil karya foto. Karena itu akan dikaji pula estetika fotografi *virtual photoshoot* ditinjau dari ide dan teknik pemotretan.

Virtual photoshoot merujuk pada proses pemotretan yang dilakukan secara *online* atau daring. Fotografer dan model berada di tempat atau ruang berbeda dan terhubung melalui peralatan komunikasi berbasis internet. Jika dilihat secara umum, perilaku masyarakat dengan gawai, internet, dan segala sesuatu yang terkait dengan dunia maya bukanlah hal asing lagi, bahkan mengarah pada budaya *cyber*. *Cyberculture* menjadi ruang maya yang berisi suguhan internet dalam teknologi informasi. Masyarakat hidup dalam budaya maya dengan interaksi antar-individu, kelompok, hingga komunitas masyarakat melalui forum, *newsgroup*, dan *chats*. *Cyberculture* muncul dari penggunaan jaringan komputer untuk komunikasi, hiburan, dan bisnis menjadi ruang virtual, seperti, virtual self, virtual community, virtual politics, virtual economics, virtual lives, virtual sex, virtual social, hingga kejahatan virtual/cybercrime (Lestari, 2017).

Virtual photoshoot yang mencuat saat pandemi Virus Corona semakin tren saat beberapa pesohor serta fotografer mengunggah hasil pemotretan jarak jauh mereka. Pada awalnya digunakan untuk

kepentingan dokumentasi memotret diri atau *selfie* untuk diunggah di media sosial. *Selfie* menempati bagian dari *cyberculture* dimana keberadaan seseorang dipengaruhi oleh jejaring media sosialnya. Artikel berjudul “Budaya Selfie Masyarakat Urban: Kajian Estetika Fotografi, *Cyber Culture*, dan Semiotika Visual”, menyebutkan jika praktik *selfie* dalam *cyberculture* dan budaya visual menjadi ajang eksistensi diri yang narsisme. Segala aktivitas diunggah di media sosial dan jejaring sosial agar mendapat pengakuan dari masyarakat tentang eksistensi diri. Masyarakat saling beradu eksistensi dengan sosial media sosial yang berobjekkan wisata dan kesenian. Hasil lain kajian ini juga menunjukkan jika *selfie* menandakan keterbukaan diri (*self disclosure*) di media sosial. Komunikasi dan interaksi dengan pengguna lain menjadi semakin erat. Selain itu, foto diri juga menjadi suatu bentuk narsisme digital yang menjadi panggung untuk menarik kesan pengakses atau pengguna lain dalam jaringan pertemanan di media sosial (Ismanto, 2018).

Dalam penelitian lain menunjukkan bahwa foto, termasuk *selfie* telah menjadi bagian penting di dalam masyarakat. Bahkan dalam ranah seni masyarakat urban, karya *selfie* lolos seleksi masuk ruang pameran galeri (Kusrini, 2015). Hal ini tidak saja menunjukkan jika foto dengan

berbagai jenis dan karakternya telah diterima sebagai bagian dari budaya visual masyarakat. Selain itu, dalam budaya *cyber* saat segala tindakan maupun keputusan didasarkan pada apa yang dilihat, maka foto sudah menjadi bagian dari budaya visual di masyarakat. Kondisi ini pula yang memperlihatkan jika cara berkomunikasi sudah bergeser. Proses komunikasi langsung menjadi bentuk komunikasi serta interaksi dengan media digital dengan segala fitur aplikasinya. Melalui itu pula masyarakat banyak yang melihat dan mengukur relasi seseorang dari sekadar yang tertampil secara visual di media komunikasinya.

Hal lain yang juga penting dilihat adalah keberadaan alat komunikasi atau gawai dengan perangkat kamera. Jenis gawai ini banyak dipilih karena selain untuk berkomunikasi juga dokumentasi. Selain untuk dokumentasi pribadi maupun *selfie*, perangkat kamera menjadi sarana penting pemotretan menggantikan kamera profesional. Banyaknya keterbatasan selama pandemi Virus Corona menjadikan ketrampilan menggunakan kamera dari ponsel dianggap penting dan bermanfaat. Hal ini yang setidaknya ditemukan dalam pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan fotografer pemula di Jawa Timur melalui sekolah fotografi *online* (daring). Laporrannya menjelaskan jika

pembelajaran fotografi dengan *handphone*, meskipun secara daring dianggap penting oleh masyarakat pengguna karena meningkatkan ketrampilan fotografi mereka (Fathurrohman, Alfian Adi Saputra, Fauziyah Rahmawati, M. Wildan Adnan, 2020).

Peran kamera pada *handphone* memang semakin penting. Namun tidak bisa menggeser begitu saja hal-hal penting yang ada dalam pemotretan secara langsung oleh fotografer profesional. Salah satunya adalah komunikasi antara fotografer dan model. Dalam pemotretan langsung maupun *virtual photoshoot*, komunikasi dan interaksi antara fotografer dengan model sangat penting. Termasuk kru fotografer. Jika tidak terjadi komunikasi yang baik maka pemotretan bisa terhambat atau hasil pemotretan tidak maksimal. Jika dalam pemotretan langsung maka kedua pihak, fotografer maupun model, bisa saling memanfaatkan pertemuan untuk memudahkan komunikasi karena dibantu oleh gesture atau ekspresi. Namun jika secara daring, maka pengelolaan komunikasi perlu lebih baik agar komunikasi efektif dan pemotretan berlangsung dengan baik, serta dihasilkan karya foto sesuai keinginan.

menyebutkan bahwa menampilkan karya foto ternyata tidak mudah. Dalam suatu sesi pemotretan terkendala hambatan

psikologis, semantik, dan pengetahuan dari pihak fotografer atau foto model. Hasil penelitiannya tentang hambatan komunikasi fotografer dan model dalam proses pemotretan, menunjukkan jika antara fotografer dan model, berusaha saling memahami keinginan masing-masing untuk menyajikan karya foto yang sesuai dengan keinginan masing-masing tersebut (Wiksana, 2017). Penelitian selanjutnya tentang komunikasi verbal antara fotografer dan model dalam pemotretan, menyajikan hasil jika pemotretan akan berhasil jika masing-masing menjunjung nilai etika dan moral masing-masing dalam berprofesi (Wiksana, 2018).

Penelitian-penelitian tersebut memang tidak secara langsung merujuk pada *virtual photoshoot* karena memang belum ditemukan judul atau ide penelitian tentang *virtual photoshoot* dilihat dari teori tantangan dan respon. Penelitian yang ditinjau merujuk pada unsur-unsur *virtual photoshoot* sehingga meskipun belum ada penelitian yang langsung menunjuk pada istilah *virtual photoshoot* namun secara pemahaman sudah didapatkan. Fenomena *virtual photoshoot* mengemuka sejak terjadi pandemi Virus Corona. Proses pemotretan daring ini semakin tren setelah beberapa pesohor dan fotografer mengunggah hasil karya *virtual photoshoot*

ke media sosial. Pembahasan terkait pemotretan tidak langsung ini pun semakin banyak, baik secara tulisan, foto, maupun video. Banyak yang membahas secara teknik *virtual photoshoot*, namun masih sebatas teknik fotografi dengan titik berat pemanfaatan teknologi.

Virtual photoshoot merupakan proses pemotretan yang dilakukan jarak jauh atau tidak langsung, dengan menggunakan alat komunikasi berbasis internet. Perilaku fotografi ini menjadi fenomena karena termasuk hal-hal yang tampak (Bertens, 2006). Meskipun dilakukan melalui dunia maya, namun proses pemotretan ini berlangsung secara nyata antara fotografer dan model, dalam ruang berbeda dengan waktu yang sama maupun berbeda. Sebagai fenomena, *virtual photoshoot* merupakan kenyataan yang mengindikasikan masalah yang perlu diteliti (Simamora, 2019). Para pelaku fotografi maupun pengguna karya foto mengunggah karya *virtual photoshoot* hingga *virtual photoshoot* tren di masa pandemi. Fenomena *virtual photoshoot* akan dibahas menggunakan teori *Challenge and Response* dari Albert Joseph Toynbee dan Estetika Fotografi dari Soeprapto Soedjono.

Teori *Challenge and Response* merupakan konsep pemikiran Albert Toynbee untuk menjelaskan bagaimana peradaban muncul dan tenggelam (jatuh).

Bagi Toynbee, *challenge* atau tantangan berarti beberapa faktor atau peristiwa yang tidak terduga yang menimbulkan ancaman terhadap cara-cara sekelompok orang dalam mencari nafkah di masa lalu maupun kesejahteraan seluruh populasi. Bahkan dapat mengancam kelangsung sistem yang ada. Namun tidak semuanya bersifat negatif karena hal itu juga membawa peluang. Sedangkan *response* merupakan tindakan yang diambil oleh sekelompok orang yang sama untuk mengatasi situasi baru. Dapat berwujud teknologi baru, organisasi sosial, dan ekonomi, yang dapat membawa perubahan dalam kelompok sosial (Schmandt, 2000).

Berbagai peristiwa dapat mengubah suatu kebudayaan bahkan peradaban sekelompok populasi. *Challenge and Response* dari Toynbee dapat digunakan untuk memahami perubahan sosial. Sebab-sebab kemunculan, tumbuh, dan gulung tikarnya kebudayaan dari sejarah dideskripsikan olehnya. Dengan penekanan semacam penalaran studi sejarah (*intelligible*), manusia dapat memunculkan peradaban bila menghadapi situasi sulit yang menantang sehingga bertumbuh kegiatan-kegiatan kreatif untuk melakukan usaha-usaha yang tidak terduga dalam proses “*challenge and response*” (Sutrisno, 2005).

Kategori pada konsep tersebut memungkinkan kita fokus pada dimensi penting dari perubahan peradaban yang akan membantu memahami tantangan hari ini. Pertama, tantangan besar tidak selalu muncul. Mereka didorong oleh transformasi lingkungan, teknologi, ekonomi, dan masyarakat. Kedua, beberapa respon dimungkinkan. Semua respon termasuk tanpa tindakan apapun, dapat membawa risiko dan hasil yang tidak diketahui. Ketiga, respon yang berhasil harus cukup berani untuk mengatasi ancaman dan menunjukkan jalan ke “tanah baru”.

Pada akhirnya, *response* memiliki kesempatan yang lebih baik untuk sukses jika memungkinkan adanya koreksi di tengah jalan. Perubahan zaman kita erat kaitannya dengan kemunculan global ekonomi tergantung pada arus informasi, teknologi, dan modal. Keuntungannya besar. Tetapi begitu juga dengan konsekuensi yang tidak diinginkan pada ekonomi, sosial, dan lingkungan. Globalisasi ekonomi mencakup pengangguran regional dan bentuk-bentuk kemiskinan endemik (Schmandt, 2000). Semua itu dapat memunculkan tragedi umum namun juga dapat membuka kesempatan adanya perubahan peradaban baru di masyarakat.

Peradaban terus tumbuh ketika respon terhadap tantangan awal berhasil membangkitkan momentum budaya yang membawa masyarakat keluar dari kondisi *equilibrium* untuk memasuki suatu keseimbangan yang berlebihan (*overbalancei*), yang tampil sebagai tantangan baru. dengan cara ini, maka pola *challenge and response* awal berulang dalam fase pertumbuhan berikutnya. Dengan masing-masing respon tersebut berhasil menimbulkan *disequilibrium* yang menuntut penyesuaian-penyesuaian kreatif baru. Pertumbuhan peradaban itu banyak ditentukan oleh faktor-faktor perkembangan ekonomi dan teknologi yang didukung oleh masyarakat pendukung peradaban itu (Capra, 2014).

Tantangan dan respon dari Toynbee akan digunakan untuk melihat fenomena *virtual photoshoot* yang ada di masyarakat. Selanjutnya hasil pemotretan yang berupa foto dilihat secara teknikal dan ideasional estetika fotografi dari pemikiran Soeprapto Soedjono. Tataran ideational adalah nilai estetika yang berhubungan dengan gagasan, ide atau suatu konsep. Sementara itu, tataran technical adalah penggalan nilai estetika melalui teknik pemotretan. Hasil dari *virtual photoshoot* juga perlu dikaji dengan kajian estetika supaya dapat diketahui bagaimana secara ide dalam pemotretan tersebut dan juga cara

pemotretan secara teknik dapat dilakukan (Soedjono, 2006).

Hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan untuk mengetahui seluk beluk fenomena *virtual photoshoot*, sehingga diperoleh pemahaman tentang proses pemotretan daring. Selain itu dapat menjadi alternatif bagi masyarakat pengguna karya fotografi, jika ragu jika akan menggunakan karya foto yang didapat melalui proses *virtual photoshoot*. Bagi pelaku dunia fotografi juga dapat semakin kreatif menyikapi *virtual photoshoot*. Kualitas foto yang dihasilkan secara estetika bisa jadi berbeda dan tidak sesuai standar kualitas profesional, namun masih dapat disikapi dengan mencari celah kreativitas sehingga hasil karya *virtual photoshoot* bisa maksimal dan memuaskan pengguna foto bersangkutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis paradigma interpretif, yang berakar dari cara pandang ilmu sosial yang lebih bersifat holistik dalam memandang persoalan. Adapun data-data foto hasil *virtual photoshoot* yang akan dikaji dikumpulkan melalui beberapa metode berikut. (1) Observasi, yaitu mengamati media sosial dengan hastag #virtualphotoshoot. Hingga 13 Juni 2020 pukul 07:41 WIB hastag

#virtualphotoshoot telah digunakan sebanyak 76,396 kali di jejaring sosial Instagram. (2) Wawancara, dilakukan dengan Michael Fabian Cools, Alvin Fauzie, dan Heret Frasthio. Metode yang digunakan lebih banyak wawancara daring, yaitu panggilan video, *chats*, serta surat elektronik. (3) Dokumen/arsip, foto serta video terkait *virtual photoshoot*. Sedangkan cuplikan data atau pengambilan sampel pada karya foto digunakan *purposive sampling*. Foto-foto dipilih dari akun media sosial Instagram Michael Fabian Cools Photography dalam @michaelcools, Alvin Fauzie Photography dalam @alvinfauzie dan @alvinphotography, serta Heret Frasthio Photography dalam @heretf dan @2h.production.

Langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi pengamatan lapangan secara syber atau *online*. Dilakukan penelusuran tentang *virtual photoshoot*, baik oleh pelaku fotografi maupun pengguna karya fotografi. Kemudian dirumuskan hal-hal yang menarik untuk diketahui, serta tujuan penelitian terkait dengan fenomena pemotretan tidak langsung yang marak di media sosial. Pengumpulan data secara intensif dilakukan sekaligus pemilahan dan pemilihan data yang akan dikaji secara intensif menggunakan teori yang ditentukan. Pengolahan data dilakukan selain pada hasil wawancara dengan

narasumber yang ditentukan, juga pada karya foto, serta literatur yang sesuai dengan tujuan penelitian. Terakhir adalah menemukan jawaban untuk tujuan penelitian dan menyajikan laporan penelitian serta publikasi ilmiah.

Dalam pengolahan data yang terkumpul, dipilah berdasar jenis perlengkapan komunikasi serta pemotretan yang digunakan. Selain itu berdasar penggunaan karya foto hasil *virtual photoshoot*. Masing-masing kemudian dianalisis, meliputi proses pemotretan dan bentuk komunikasi yang terjadi. Kemudian hasil karya yang diperoleh ditinjau secara estetika fotografi.

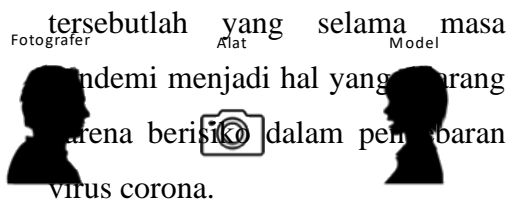
PEMBAHASAN

A. Proses Pemotretan

1. Sebelum pandemi

Sebelum masa pandemi fotografer dan model semua berada di tempat yang sama (studio, rumah produksi, dll), bertemu secara langsung (tidak melalui jaringan internet) langsung menggunakan kamera dan perangkat fotografi lainnya. Dalam sebuah proses pemotretan melibatkan banyak orang dalam sebuah tempat yang sama. Beberapa orang tersebut mempunyai peran masing-masing misalnya ada fotografer utama,

asisten fotografer yang dapat terdiri lebih dari dua orang, perias, penata busana, dan lain-lain. Hal tersebutlah yang selama masa pandemi menjadi hal yang jarang karena berisiko dalam penularan virus corona.

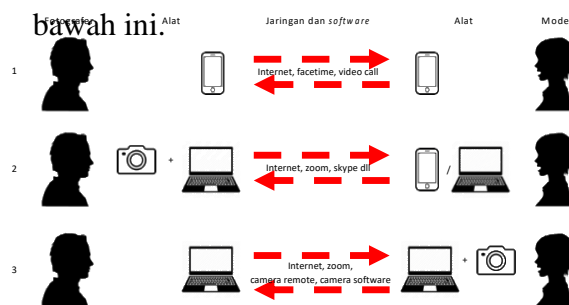


Gambar 1. Ilustrasi pemotretan sebelum pandemi

2. Setelah pandemi

Setelah pandemi melanda maka model pemotretan yang mengharuskan semua orang berkumpul dalam sebuah tempat tidak bisa dilakukan lagi. Apalagi dengan adanya kebijakan-kebijakan untuk membendung penyebaran virus corona agar tidak menginfeksi orang lebih banyak lagi. Diantaranya adalah *physical distancing*, *social distancing*, pembatasan sosial berskala besar (PSBB), dan *lockdown*, maka mau tidak mau proses dan cara pemotretan harus berubah. Hal inilah yang memicu fenomena *virtual photoshoot* dimana fotografer akhirnya memanfaatkan teknologi internet untuk melakukan pemotretan jarak jauh secara virtual.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk sebuah pemotretan secara virtual dari cara yang paling sederhana samapi dengan cara yang cukup rumit. Perbedaan cara tersebut memang tergantung dari kebutuhan dan peruntukan hasil foto tersebut. Jika hanya untuk sekedar dokumentasi pribadi atau kesenangan dan untuk bermedia sosial saja maka cukup dengan kamera *handphone* saja sudah dapat dilakukan. Tentu hasil dan kualitas serta ukuran file foto tersebut hanya cukup digunakan untuk diunggah di media sosial saja. Sedangkan untuk keperluan yang lebih serius misalnya untuk iklan dan lain-lain tentu memerlukan proses yang lebih rumit lagi tetapi hasil fotonya akan lebih berkualitas juga. Untuk lebih jelaskan dapat kami gambarkan dengan ilustrasi di



Gambar 2. Ilustrasi pemotretan setelah pandemi

Ilustrasi di atas menjelaskan secara sederhana proses pemotretan selama pandemi ini, yang memanfaatkan teknologi internet dan teknologi kamera digital. Akan

kami jelaskan lebih lanjut di bawah ini untuk setiap prosenya.

- 1) Model pemotretan pertama adalah pemotretan virtual yang hanya menggunakan kamera *handphone* (*hp*). Fotografer dan model sama-sama menggunakan *hp* dan melakukan *video call*. Fotografer cukup mengarahkan model untuk berpose dan menempatkan posisi *hp* si model selama *videocall* berlangsung. Selanjutnya fotografer tinggal menekan tombol *capture* jika merasa mendapat posisi dan pose yang menarik. Kemudian hasil pemotretan tadi di edit lebih lanjut demi mendapatkan kualitas foto yang lebih baik.



Gambar 3. Contoh pemotretan Reem Photography dalam @photosbyreem. Ini adalah contoh virtual photoshoot dengan menggunakan Smartphone (Iphone) melalui fasilitas videocall facetime.

- 2) Model pemotretan kedua adalah pemotretan virtual yang tidak hanya menggunakan kamera *handphone* tetapi menggunakan *laptop* (komputer

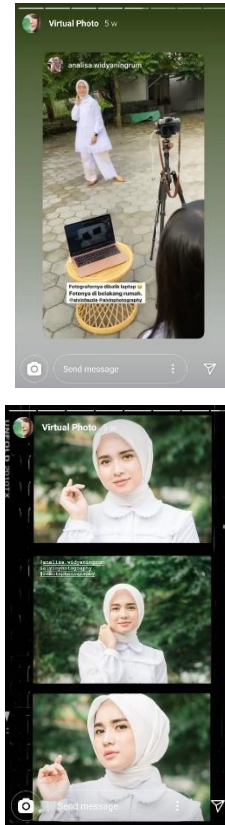
jinjing) dan kamera DSLR. Fotografer menggunakan komputer jinjing untuk melakukan *videocall* dengan model yang menggunakan *handphone* untuk menerima *videocall* dari fotografer. Kemudian fotografer mengarahkan model untuk mencari sudut atau tempat yang bagus untuk pemotretan dan juga mengarahkan untuk berpose. Setelah itu fotografer menggunakan kamera DSLR untuk memotret model yang tampak dalam layar laptopnya.



Gambar 4. Contoh pemotretan Michael Fabian Cools Photography dalam @michaelcools. Ini adalah contoh *virtual photoshoot* dengan cara melakukan hubungan internet via aplikasi ZoomMeeting dengan komputer jinjing. Fotografer mengarahkan model untuk berpose dan berekspresi, kemudian fotografer menggunakan kamera untuk memotret tampilan model di layar komputer jinjing.

- 3) Model pemotretan ketiga adalah model yang cukup rumit dibandingkan dengan kedua model pemotretan di atas. Hal ini dikarenakan melibatkan alat yang cukup banyak dan juga perangkat komputer serta internet.

Pada model pemotretan ini fotografer tetap menggunakan kamera dengan resolusi terbaik untuk memotret modelnya, karena hasil memotret dengan model pemotretan ini mendapatkan hasil foto yang lebih bagus secara kualitas dibanding kedua model di atas. Tetap menggunakan studio pemotretan dan menggunakan set *lighting* lengkap dan bahkan dengan penata rias dan busana. Hanya saja masing-masing berada pada tempat yang terpisah tidak berkumpul pada suatu tempat yang sama tetapi semua terkoneksi dalam jaringan internet yang sama dan melakukan semua kegiatan pemotretan bersama dengan arahan langsung dari fotografer.



Gambar 5. Contoh pemotretan Alvin Fauzie Photography dalam @alvinfauzie @alvinphotography. Foto tersebut adalah contoh *virtual photoshoot* dengan cara melakukan hubungan internet via zoom dengan laptop. Kemudian menggunakan kamera yang dimiliki oleh model yang terhubung dengan laptop yang dimiliki oleh si model juga. Fotografer (sama sekali tidak memegang kamera) hanya menggunakan laptop yang telah ter-instal program perangkat kamera (capture one) untuk dapat mengendalikan seting kamera yang dimiliki model. Fotografer mengarahkan model untuk berpose dan mengatur posisi. Karena kamera tidak dapat bergerak mengikuti model. Fotografer cukup menekan tombol

shutter yang ada di program komputer untuk mendapat foto si model. Kemudian hasil pemotretan tadi di edit lebih lanjut demi mendapatkan kualitas foto yang lebih baik.



Gambar 6. Contoh pemotretan Heret Frasthio Photography dalam @heretf @2h.production. Ini adalah foto untuk keperluan iklan Indosat. Visual iklan salah satu provider selular tersebut adalah contoh proses pemotretan *virtual photography* yang paling rumit dan melibatkan banyak orang dari tempat yang terpisah. Model berada di studio dengan seting lampu studio, latar belakang *greenscreen* (dengan maksud dapat dengan mudah mengganti latar belakang) dan properti pendukung lainnya serta kamera yang terhubung dengan komputer jinjing. Model dibantu oleh seorang make-up artis dan penata lampu studio serta properti. Fotografer (di rumah) hanya menggunakan laptop yang telah ter-instal program perangkat kamera (*capture one*) untuk

dapat mengendalikan seting kamera yang ada di studio foto. Fotografer mengarahkan model untuk berpose dan mengatur posisi. Juga mengarahkan penata lampu untuk mengatur posisi lampu studio. Fotografer cukup menekan tombol shutter yang ada di program komputer untuk mendapat foto si model. Kemudian hasil pemotretan tadi di edit oleh tim digital imaging untuk mengganti background, menggabungkan beberapa foto menjadi satu, menyelaraskan warna, dll. Sehingga hasilnya sesuai dengan yang diinginkan.

Praktik *virtual photoshoot* memerlukan *skill* atau ketrampilan fotografi yang tinggi. Selain penguasaan alat fotografi seperti kamera dan perangkatnya, juga memahami kinerja teknologi komunikasi seperti gawai dan komputer. Tidak sebatas cara menggunakan namun juga menyesuaikan antara kamera, cahaya di lokasi pemotretan dengan yang tertampil di layar fotografer, serta *delay* waktu yang mungkin terjadi saat pemotretan berlangsung. Selain itu sinyal selular harus lancar dan stabil agar tidak mengganggu komunikasi antar-pelaku pemotretan serta saat pemotretan berlangsung.

Selain itu keterbatasan layar pada gawai atau komputer menjadikan proses pemotretan terbatas pada pembingkaiian atau frame, sudut pengambilan gambar,

hingga pengaturan subjek yang tidak seleluasa saat pemotretan langsung. Komunikasi dengan model juga harus lancar karena keterbatasan waktu untuk diskusi. Hal ini terkait dengan budget yang bisa membengkak jika komunikasi selalu dilakukan secara langsung sehingga diperlukan bentuk komunikasi yang efektif dan efisien untuk *virtual photoshoot*.

Virtual photoshoot muncul dan tren di tengah situasi pandemi Virus Corona. Meskipun bahasan tentang dunia virtual banyak dilakukan namun pemotretan secara virtual atau melalui dunia maya baru merebak saat banyak keterbatasan fisik dilalui masyarakat. Adanya pembatasan sosial baik skala lokal maupun besar, menjadikan komunikasi dan interaksi beralih mengandalkan media komunikasi berbasis internet. Perubahan perilaku interaksi di masyarakat menjadi ancaman bagi dunia fotografi yang melakukan kerja profesinya secara langsung atau pertemuan fisik antara fotografer dengan model atau klien. Hal ini jika berkelanjutan dapat mengancam perekonomian dunia kreatif fotografi. Kondisi tersebut juga menjadi tantangan bagi dunia fotografi untuk mengatasinya.

Pandemi Virus Corona merupakan momentum yang bisa membawa perubahan budaya di masyarakat. Banyaknya keterbatasan akibat pandemi Virus Corona

menjadi tantangan bagi masyarakat untuk melakukan perubahan-perubahan. Salah satu perubahan perilaku masyarakat adalah semakin mengandalkan alat komunikasi berbasis internet. Hal ini turut memengaruhi perubahan cara pemotretan di dunia fotografi dengan adanya *virtual photoshoot*. Meskipun bukan perubahan besar dan masih membawa pekerjaan rumah terkait kualitas estetika fotografi, namun penggunaan karya *virtual photoshoot* dalam praktik promosi perekonomian di masyarakat membuka kemungkinan yang lebih besar pada praktik *virtual photoshoot* sebagai alternatif cara pemotretan di dunia kreatif.

Situasi dan kondisi akibat pandemi Virus Corona menimbulkan banyak tantangan di masyarakat hingga terjadi banyak perubahan perilaku. *Virtual photoshoot* yang muncul di tengah situasi pandemi dan menggunakan alat komunikasi berbasis internet untuk pemotretan menghadirkan tantangan sekaligus menjadi respon dari tantangan lain. *Virtual photoshoot* menjadi tantangan jika dilihat dari sudut pandang estetika fotografi. Kreativitas fotografer yang tidak bisa maksimal merealisasikan ide kreatifnya karena keterbatasan bingkai selain jendela bidik. Jika pemotretan langsung, fotografer dapat mengeksplorasi objek secara leluasa melalui jendela bidik.

Namun dengan pemotretan daring, jangkauan tangkapan layar yang terbatas menjadikan eksplorasi kreatif fotografer juga seperti dibatasi. Walaupun dapat melakukan eksplorasi, tetap harus mempertimbangkan efisiensi waktu, biaya, dan protokol kesehatan.

Saat menjadi respon, *virtual photoshoot* menjadi peluang yang memungkinkan dunia kreatif fotografi bergerak menghadapi situasi pandemi Virus Corona yang belum diketahui pasti kapan berakhir. Estetika fotografi yang mungkin menurun pada kualitas foto hasil *virtual photoshoot* dapat ditingkatkan dengan mengolah ide, konsep, maupun eksplorasi objek sebelumnya. Meskipun harus lebih teliti dan rinci dalam persiapan pemotretan namun foto yang dihasilkan pun bisa diharapkan lebih maksimal sesuai harapan fotografer maupun klien.

Virtual photoshoot ini juga telah dipraktikkan untuk pelatihan fotografi produk untuk iklan internet kepada pemuda Tebet, Kota Jakarta. Pelatihan dilakukan secara daring dengan perlengkapan kamera DSLR (Digital Single Lens Reflex) dan *handphone*. Para peserta mendapat materi teori serta praktik di rumah masing-masing. Sebelum praktik, peserta diminta mempersiapkan meja kerja untuk pemotretan foto produk di rumah masing-masing. Teknik pencahayaan ditentukan

sebelumnya oleh panitia yaitu menggunakan cahaya yang masuk dari jendela, pintu, atau lokasi lain yang memungkinkan cahaya matahari menyinari meja kerja yang digunakan. Pembahasan kamera juga disesuaikan dengan kamera yang dimiliki peserta, yaitu DSLR dan telepon genggam. Selain materi pengaturan cahaya dan angle, komposisi dan editing foto juga diberikan secara daring. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi modal dasar memperbaiki kualitas hidup masyarakat dengan memperbanyak penjualan produk di masa pandemi (Purnama & Silvia Amanda Tahalea, 2020).

Meskipun agar berbeda dari cara pemotretan *virtual photoshoot* yang dipaparkan sebelumnya, namun cara pelatihan pemotretan secara daring, dapat memperbesar peluang *virtual photoshoot* bertahan dan menjadi salah satu alternatif cara pemotretan di tengah pandemi Virus Corona. Tidak menutup kemungkinan ke depannya muncul komunitas-komunitas virtual fotografi yang menjadikan *virtual photoshoot* sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari yang lekat dengan perangkat komunikasi berbasis internet. Hingga saat ini foto hasil *virtual photoshoot* antara lain digunakan untuk dokumentasi pribadi, foto model atau fashion, pemotretan produk, serta iklan jasa atau promosi. Jika dilihat dari para pemakainya maka dapat

diasumkan jika foto hasil *virtual photoshoot* dapat diterima oleh masyarakat.

Estetika fotografi *virtual photoshoot* memang tidak bisa maksimal seperti pemotretan langsung. Pose model terlihat kurang tereksplorasi dengan maksimal. Selain itu diperlukan editing foto yang lebih banyak dari pemotretan secara langsung jika menginginkan hasil foto yang lebih menarik dan tidak terlihat jelas jika pemotretan dilakukan melalui secara daring. Biasanya efek dari cahaya dari perangkat elektronik yang memerlukan pengaturan editing lebih pada hasil pemotretan. Meskipun secara kualitas foto tidak maksimal, namun hasil foto dari *virtual photoshoot* dapat memiliki kelayakan untuk dimanfaatkan sesuai kebutuhan.

Estetika fotografi *virtual photoshoot* secara teknikal dapat ditengarai jika fotografer banyak menggunakan sudut pandang (angle) sejajar mata atau *eye view level*. Hasil foto close-up atau jarak dekat hingga sedang menjadi pilihan untuk mengatasi perbedaan cahaya alat-alat pemotretan di lokasi pemotretan, tampilan pada layar model, dan pada layar fotografer. Sedangkan secara ideasional terlihat jika fotografer belum memaksimalkan ide kreatifnya. Hasil foto *virtual photoshoot* masih cenderung monoton untuk ukuran fotografer

profesional. Namun untuk dokumentasi dan keperluan promosi dapat digunakan.

Hasil karya foto *virtual photoshoot* memperlihatkan dominannya teknikal dari ideasional fotografer. Keterbatasan yang ada menjadikan tidak semua ide visual dapat direalisasikan dengan maksimal pada *virtual photoshoot*. Kendala teknik yang ada membuat fotografer harus lebih jeli serta teliti dalam mengatur alat serta memaksimalkan kemampuan teknik yang dimiliki. Selain itu ide juga harus diolah lebih dalam dan rinci sehingga saat pemotretan dapat mengatasi kendala teknologi yang bisa muncul sewaktu-waktu.

SIMPULAN

Pandemi Virus Corona membawa perubahan perilaku masyarakat. Cara berkomunikasi dan interaksi menjadi lebih banyak mengandalkan alat komunikasi berbasis internet. Bidang yang turut terpengaruh adalah fotografi dengan kemunculan *virtual photoshoot*. Pemotretan yang semula dilakukan secara langsung antara fotografer dan model, menjadi pemotretan jarak jauh dan dibantu alat komunikasi berbasis internet. Alat pemotretan tidak lagi hanya kamera tetapi ditambah gawai dengan aplikasi panggilan video atau komputer jinjing dengan aplikasi

pertemuan *online*.

Dalam teori *Challenge and Response* pemikiran Toynbee, *virtual photoshoot* dapat dilihat sebagai langkah respon dalam menanggapi tantangan perubahan karena pandemi Virus Corona. Namun juga menjadi tantangan jika dilihat bagaimana kualitas produk foto yang tidak bisa maksimal seperti pemotretan langsung. Namun fenomena *virtual photoshoot* di masyarakat menunjukkan jika hasil karya foto pemotretan daring dapat diterapkan secara profesional. Hal ini menjadi indikasi bahwa *virtual photoshoot* dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan-keterbatasan akibat pandemi Virus Corona.

Virtual photoshoot juga dapat menjadi peluang alternatif bagi ekonomi kreatif fotografi baik saat pandemi maupun ke depannya dalam masyarakat dengan budaya *cyber*. Fenomena *virtual photoshoot* di masyarakat menunjukkan jika perilaku pemotretan daring atau proses pemotretan tidak langsung (jarak jauh) ini mampu bertahan dan dapat berkembang, baik secara kualitas estetika fotografi maupun meningkatnya pengguna karya foto *virtual photoshoot*.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

Amang Fathurrohman, Alfian Adi Saputra,
Fauziyah Rahmawati, M. Wildan

- Adnan, & M. R. N. H. (2020). "Peningkatan Kapasitas Fotografer Pemula Melalui Sekolah Fotografi Online Handphone di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Soerapati*, 2 No.2.
- Ismanto, I. (2018). "Budaya Selfie Masyarakat Urban. Kajian Estetika Fotografi, Cyber Culture, dan Semiotika Visual." *Jurnal Rekam*, 14 No1, 67–76.
- Kusrini. (2015). "Potret Diri Digital dalam Seni dan Budaya Visual." *Journal of Urban Society's Arts*, 2 No.2, 111–122.
- Lestari, A. S. (2017). "Cyberculture Membingkai Dakwah Kontemporer Masyarakat Modern." *Jurnal Zawiyah*, 3 No.1.
- Wiksana, W. A. (2017). "Studi Deskriptif Kualitatif tentang Hambatan Komunikasi Fotografer dan Model dalam Proses Pemotretan." *Mediator*, 10 (1), 121–131.
- Wiksana, W. A. (2018). "Komunikasi Verbal Fotografer dan Model Dalam Proses Pemotretan (Studi Interaksi Simbolik tentang Komunikasi Verbal dalam Interaksi Fotografer dan Model)." *Jurnal Nomosleca*, 4 (1).

Buku

- Bertens, K. (2006). *Fenomenologi Eksistensial*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya.
- Capra, F. (2014). *Titik Balik Peradaban*. Yogyakarta: Pustaka Prometheus.
- Schmandt, J. & C. H. W. (Edt. . (2000). *Sustainable Development: The Challenge of Transition*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Soedjono, S. (2006). *Pot Pourri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
- Sutrisno, M. & H. P. (Edt. . (2005). *Teori-Teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.

Pustaka Laman

Simamora, B. (2019). “Fenomena sebagai Latar Belakang Penelitian.” Retrieved October 28, 2020, from <http://www.bilsonsiamamora.com/blog/2019/01/10/fenomena-sebagai-latar-belakang-penelitian/>, diakses 28 Oktober 2020 pk. 19:36 WIB.

Informan

Heret Frasthio Photography, @heretf dan @2h.production.

PERAN MEDIA SOSIAL DALAM MEMBERIKAN EDUKASI KEPADA MASYARAKAT DI MASA PANDEMI COVID-19

Dinarjati Eka Puspitasari

Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada
D.I. Yogyakarta
E-mail: dinarjati@ugm.ac.id

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic, social media has an important function to make communication easier. Routine activities both work and school are carried out through WFH (Work From Home), every day is very dependent on social media. We also receive a lot of information from social media, either positive or negative (Hoax). Many of the people who heard this information understood and adding insight; but there are also people who feel panic, worried, and afraid of the message conveyed. In addition, the function of social media is to exchange information, in fact some people become a medium to find personal popularity. Sometimes there is some content that is delivered that is not educational. Social media doesn't just offer the tons of information it contains, however demands maturity and maturity to think of its users. With a strong effect, the media social can shape people's behavior. In this case the users must be online wisely sort out which information is positive or negative. Hopefully this social media can provide education to the public regarding the various fields presented, Every citizen has the right to information. Right to earn this information is a human right. The right to information is a right constitutional stipulated in the 1945 Constitution, for this the state must fulfill it. By Karen that is, it is necessary to have supervision and protection from the Government regarding information and content covered by social media.

Keywords: *social media, education, covid-19 pandemic*

ABSTRAK

Pada masa pandemi covid-19 ini, media sosial memiliki fungsi penting dalam mempermudah komunikasi. Aktifitas rutin baik bekerja maupun sekolah yang dilakukan melalui WFH (*Work From Home*), tiap harinya sangat bergantung dengan media sosial. Penyebaran informasi pun sangat banyak kita terima dari media social tersebut baik positif atau negatif (*hoax*). Banyak dari masyarakat yang mendengar informasi tersebut menjadi paham dan menambah wawasan; tetapi terdapat juga masyarakat yang justru merasa panic, khawatir, dan takut akan pesan yang disampaikan. Di samping itu, fungsi media sosial dalam bertukar informasi, justru pada beberapa orang menjadi media untuk mencari popularitas pribadi. Terkadang terdapat beberapa konten yang disampaikan pun tidak bersifat mendidik.

Media sosial tidak hanya menawarkan berjuta informasi yang ada di dalamnya, namun menuntut kedewasaan dan kematangan berpikir penggunanya. Dengan efek yang kuat, media sosial tersebut dapat membentuk perilaku masyarakat. Dalam hal ini para pengguna harus secara bijak memilah mana informasi yang bersifat positif maupun negatif. Diharapkan media sosial ini dapat memberikan edukasi kepada masyarakat terkait berbagai bidang yang disampaikan. Setiap warga negara berhak untuk mendapatkan informasi. Hak untuk mendapatkan informasi tersebut merupakan hak asasi manusia. Hak atas informasi tersebut merupakan hak konstitusional yang diatur dalam UUD 1945, untuk itu negara harus memenuhinya. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan dan perlindungan dari Pemerintah terkait dengan informasi maupun isi konten yang diliput oleh media sosial.

Kata Kunci: media sosial, edukasi, pandemik covid-19

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin berjalan cepat, sesuai dengan pesatnya perkembangan kehidupan aktifitas sumber daya manusia. Dalam penyampaian informasi yang diberikan kepada masyarakat, selain radio, televisi, dan telepon, masyarakat mulai mengenal internet untuk mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Berbagai jenis telepon selular hingga *smartphone* dan/atau *gadget*, dengan berbagai jenis merek, semakin terjangkau didapatkan dengan daya beli masyarakat yang mudah untuk menikmati fasilitas internet. Kuota internet yang semakin mudah didapatkan, membuat masyarakat semakin mudah menikmati fasilitas internet dengan berbagai aplikasi media sosial di dalamnya. Media sosial seperti *youtube*, *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, *instagram*, *line*, *like*, *tik tok*, menjadi

pendamping serta gaya hidup bagi masyarakat dalam berbagi informasi ataupun menunjukkan eksistensi dirinya di lingkungan sosial. Media sosial tersebut mengajak peran serta masyarakat untuk mempermudah komunikasi serta memberikan informasi atau komentar secara online dan cepat. Saat akses internet dan *smartphone/gadget* menjadi semakin mudah dan maju perkembangannya, maka media sosial pun menjadi akses utama dalam penyebaran informasi. Karena pesatnya perkembangan media sosial, maka hal tersebut menggantikan peran dari media konvensional lain seperti televisi, radio, atau koran.

Berbagai informasi secara cepat dapat dengan mudah didapatkan dari berbagai media sosial tersebut. Banyak informasi positif berupa pesan membangun secara mudah didapatkan masyarakat, misalnya

iklan layanan masyarakat yang diberikan pemerintah, informasi atau pengumuman kegiatan sosial bagi warga dalam suatu komunitas yang tergabung dalam group-group media sosial. Tetapi juga sering masyarakat mendapatkan informasi negative atau tidak benar, yang sering disebut dengan *hoax*, dimana informasi tersebut justru menyesatkan masyarakat.

Anjuran pemerintah pusat untuk melakukan segala kegiatan dari rumah (Work from Home=WfH), membuat masyarakat cenderung lebih terfokus bekerja, bersekolah, mencari informasi, berkreasi melalui ide, seni, usaha wiraswasta, bercocok tanam, secara online melalui media social. Terkait hal tersebut, pada masa pandemic ini sangat banyak orang mendapatkan informasi dari group-group media sosial. Informasi yang didapat tersebut, tanpa tahu kepastian kebenarannya hanya sekedar share / dibagikan kepada relasi / koleganya di group. Terkadang mereka juga tidak tahu apakah informasi yang didapatkan tersebut benar atau hanya sekedar berita bohong atau *hoax* semata. Informasi *hoax* yang didapatkan tersebut dapat menyesatkan pemikiran masyarakat terkait berita yang disebarluaskan. Terlebih jika informasi *hoax* tersebut juga disertai sumber yang

begitu terpercaya. Begitu banyak informasi *hoax* yang disebar, sehingga perlu membutuhkan penyidikan dari aparat kepolisian, karena hal tersebut bertentangan dengan undang-undang mengenai ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik). Peningkatan kasus berita *hoax* di masa pandemic covid-19 di Jakarta meningkat. Dalam hal ini, Polda Metro Jaya meningkatkan patrol cyber untuk mengungkap dan memproses hukum penyebar berita *hoax* yang meresahkan masyarakat. Berita *hoax* tersebut disebar baik melalui tulisan maupun video (Marhaenjati, 2020). Contoh kasus berita *hoax* yang beredar di masyarakat terkait dengan penyebaran *covid-19* di masa pandemi ini, misalnya: makan bawang putih dapat mencegah *covid-19*, minum air putih setiap 15 menit, *thermo gun* dapat merusak otak, mandi air panas dapat membunuh virus yang ada di tubuh. Berbagai informasi tersebut nyatanya tidak benar atau *hoax*, tidak ada efeknya atau bahkan dapat membahayakan diri seseorang (Alam, 2018).

Setiap orang berhak mendapatkan informasi; hal ini merupakan bagian dari Hak Asasi Manusia. Hal tersebut telah diatur dalam Pasal 28 F Undang-Undang Dasar 1945. Informasi yang didapat pun

beragam, sehingga memerlukan tindakan bijak untuk menerima dan memfilternya. Adapun peraturan pelaksana terkait hak atas setiap orang terhadap informasi tersebut adalah Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi serta Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Pada masa pandemic *Covid-19* ini, untuk memutus penyebaran virus *Covid-19*, aktifitas bekerja dan pendidikan banyak dilakukan dari rumah. Aktifitas Work from Home (WfH) maupun School from Home (SfH) banyak menggunakan metode daring atau online. Metode daring itupun juga tidak terlepas dari berbagai informasi yang didapatkan dari media sosial.

Terkait hal tersebut peran media sosial dalam memberikan informasi seyogyanya dapat memberikan edukasi kepada masyarakat, terlebih pada masa pandemic *covid-19*. Dalam penyampaian informasi tersebut, perlu pengawasan dan perlindungan dari Pemerintah terkait informasi serta isi konten yang diliput oleh media sosial.

PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran media sosial dalam memberikan edukasi sosial kepada masyarakat di masa pandemic covid-19?
2. Bagaimana peran media sosial dalam memberikan edukasi kesehatan lingkungan kepada masyarakat di masa pandemic covid-19?
3. Mengapa peran media sosial dalam memberikan edukasi kepada masyarakat di masa pandemic perlu mendapat pengawasan dari Pemerintah?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan studi literature untuk mengumpulkan data dan informasi berkaitan dengan tema dasarnya. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis konten.

PEMBAHASAN

Peran media sosial dalam memberikan edukasi sosial, kesehatan, lingkungan serta bidang yang lain pun perlu dilakukan dalam menyajikan informasi kepada masyarakat. Informasi yang diberikan pun terkadang merupakan berita yang tidak benar atau hoax. Dalam hal ini pengertian media menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia

(KBBI) adalah alat (sarana) komunikasi (<https://kbbi.web.id/media>, 2020). Selain itu, pengertian media sosial menurut *Chris Garrett* merupakan alat, jasa, dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara orang dengan satu sama lain dan memiliki kepentingan atau kepentingan yang sama (Garrett, 2020). Di samping itu menurut *Sam Decker*, definisi media sosial adalah konten digital dan interaksi yang dibuat oleh dan antara satu sama lain (Garrett, 2020). Media sosial merupakan media online yang mendukung sebuah interaksi sosial dengan menggunakan teknologi berbasis internet atau web yang bisa mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif seperti menciptakan hubungan komunikasi antara seorang penulis dengan penggemarnya. Media sosial memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia, di dalam aktivitas sehari-hari tentunya semua orang menggunakan media sosial sebagai media mencari informasi, menambah wawasan, memudahkan seseorang untuk berkomunikasi dan masih banyak hal lainnya seperti berperan dalam suatu perubahan sosial (MRZ, 2018). Media sosial termasuk situs jejaring sosial memberikan peluang yang sangat besar bagi penggunaannya untuk tetap berhubungan dengan teman-teman lama, rekan kerja, dan

pasangan. Media sosial juga membantu orang-orang di seluruh dunia untuk membuat pertemanan baru, saling berbagi isi atau konten seperti gambar dan lain sebagainya. Selain itu, media sosial juga mengubah gaya hidup sebuah masyarakat (Ambar, 2018).

Adapun yang dimaksud dengan *hoax* berdasarkan KBBI adalah informasi bohong (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/hoaks>, 2020). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE, dalam pasal 28 ayat (1) disampaikan bahwa “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik”(Pasal 28 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, 2016). Pemahaman dalam pasal 28 ayat (1) tersebut, kata “bohong” dan “menyesatkan” memiliki arti yang berbeda. Pengertian “bohong” mengandung makna merupakan suatu perbuatan dimana informasi yang disebarluaskan baik berupa berita ataupun informasi lain adalah informasi yang tidak benar adanya. Adapun pengertian “menyesatkan” mengandung makna merupakan dampak yang ditimbulkan dari perbuatan menyebarkan berita bohong

tersebut (Sembiring, 2017). Penerapan pasal 28(1) Undang-Undang ITE tersebut, mengandung unsur: 1) setiap orang, yaitu setiap orang yang menyebarkan berita hoax; 2) dengan sengaja dan tanpa hak, yaitu apakah ada niat jahat dalam melakukan perbuatan tersebut atau tidak dan serta perlu dicermati apakah penyebar mempunyai hak atau tidak untuk menyebarkan berita bohong dan menyesatkan tersebut. 3) menyebarkan berita “bohong” dan “menyesatkan”, yaitu apakah informasi yang disebarkan tersebut mengandung unsur ketidakbenaran dimana membuat orang lain / publik berpandangan salah terhadap suatu informasi. Jika unsur tersebut terpenuhi, maka pelaku dapat dipidana; serta 4) yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik, yaitu apakah informasi tersebut menyebabkan kerugian kepada konsumen kelompok tertentu ataupun perusahaan tertentu (<https://kbbi.web.id/media>, n.d.).

1. Peran Media Sosial Dalam Memberikan Edukasi Sosial Kepada Masyarakat Di Masa Pandemic Covid-19

Peran media sosial dalam masyarakat meliputi: membangun dan menjaga hubungan; membangkitkan kesadaran

masyarakat; mempengaruhi orang lain; mengekspresikan diri; membangun demokrasi partisipatif; bersosialisasi; sumber informasi; menyebarkan informasi; mendidik; menghibur; saling berbagi; membentuk komunitas; mencapai tujuan; membangun reputasi; membangun jejaring sosial; agen perubahan; serta membantu fungsi demokrasi (<https://kbbi.web.id/media>, n.d.).

Peran media sosial dalam membina dan menjalin hubungan silaturahmi, meliputi: mendapatkan teman/relasi/jejaring baru; mempererat hubungan kekerabatan, kinerja, silaturahmi dengan membentuk group; serta mendapatkan informasi berbagai hal melalui berbagai media sosial.

Di samping itu, media sosial juga berperan dalam membangkitkan kesadaran masyarakat. Hal ini dapat dilakukan dengan mendapatkan informasi mengenai iklan layanan masyarakat. Iklan layanan masyarakat tersebut dapat dilakukan dengan *share* atau menyebarkan informasi (terkadang *hoax*) dengan group. Kepolisian RI melakukan kegiatan operasi penanggulangan pandemi virus *covid-19* bernama Aman Nusa II. Kegiatan operasi tersebut telah menjerat setidaknya 107 tersangka kasus penyebaran informasi

bohong alias hoax terkait *covid-19*(<https://kbbi.web.id/media>, n.d.).

Iklan layanan masyarakat juga dilakukan dengan banyaknya pemutaran film documenter. Salah satu film documenter yang fenomenal saat penayangannya adalah film “Tilik”. Pelajaran yang dapat dipetik dalam film “Tilik” tersebut adalah: tradisi masyarakat desa yang saling peduli saat seseorang sakit atau tertimpa musibah; jangan mudah menghakimi kesalahan orang lain meski benar adanya; saat berpendapat seyogyanya dapat menerima kenyataan benar atau salah; bersikap bijak terhadap informasi yang diterima; ketika terjadi dinamika kehidupan seyogyanya dapat bersikap solutif (Anonim, 2020b).

Iklan layanan masyarakat juga dilakukan dengan memberikan edukasi sosial melalui pemunculan tokoh ikonik. Tokoh yang dimaksud misalnya karakter Bu Tedjo dalam film “Tilik”(Anonim, 2020b). Di samping itu juga muncul tokoh Mbah Minto yang viral di dunia media sosial. Mbah Minto merupakan warga yang sangat membantu program Pemerintah Kabupaten Klaten dengan video gagal mudik yang dibuat bersama Ucup Klaten. Sebab, video gagal mudik Mbah Minto tersebut sebagai bentuk sosialisasi dan

imbauan agar perantau tidak mudik di tengah wabah virus *corona* atau *Covid-19* (Zamani, 2020).

Edukasi sosial yang diberikan media sosial juga bergerak dalam bidang pendidikan. Terkait dengan pelaksanaan *School from Home* (SfH) maupun *Work from Home* (WfH), kegiatan akademik banyak dilakukan dengan online seperti menggunakan *whatsapp group*, *line group*, *google classroom*, *google meet*, *webex*, *MS teams*, *skype*, dan masih banyak metode lainnya. Kegiatan pembelajaran daring ini pun menimbulkan banyak kendala, misalnya kondisi geografis dan topografis masing-masing daerah berbeda, sehingga banyak anak-anak yang mengalami kesulitan akses internet (Pertiwi, 2020). Di samping itu juga kendala pembelajaran online disebabkan kondisi sosial ekonomi keluarga, misalnya PHK; tidak mempunyai *gadget/smartphone*; kekerasan dalam keluarga; tidak mendapatkan pendidikan (tidak bisa sekolah online).

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan melakukan berbagai hal untuk mendukung program pembelajaran online dari rumah tersebut dengan cara: pemberian kuota internet bagi peserta didik dan tenaga pengajar (Biro Kerjasama Dan Hubungan Masyarakat Sekretariat Jendral

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020); menayangkan program TV Edukasi di TVRI (Editor Pengelola Web Kementrian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan, 2020). Di samping itu kegiatan pendidikan juga dilakukan dengan banyaknya kegiatan webinar & workshop online; banyaknya bimbingan belajar online yang semakin digemari misalnya: *ruang guru*, *pahamify*, *zenius*; serta penayangan video tips belajar anak muda seperti *studygram*.

Peran media sosial dalam memberikan edukasi sosial juga terkait dalam memberikan informasi selama masa pandemi *covid-19*. Informasi yang didapatkan dapat berupa: update penyebaran *covid-19*; jumlah penderita positif *covid-19*; mendapatkan informasi untuk menjaga dan meningkatkan imunitas tubuh, seperti cerita atau video humor; mendapatkan informasi mengenai kondisi dan realita sosial kehidupan masyarakat saat pandemic, misalnya masa *lockdown*, Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) (Editor Pengelola Web Kementrian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan, 2020); serta mendapatkan informasi tentang program Pemerintah selama masa pandemic *Covid-19*, misalnya: pemberian dana/bantuan

sosial (Ronaldo, 2020); perkembangan uji coba vaksin; buka tutup obyek wisata & tempat hiburan.

Di samping itu, edukasi sosial yang diberikan peran media sosial yaitu mendapatkan informasi virtual tentang obyek wisata, misalnya wisata Indonesia virtual reality secara gratis dari smartphone, seperti: Monumen Nasional, Museum Benteng Vredeburg, Candi Borobudur, Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (Rahman, 2020). Di samping itu, dunia seni juga memberikan tayangan virtual dunia hiburan budaya, music, tari, film misalnya: pentas wayang kulit virtual (Cindyara, 2020), pentas teater virtual (Winnie, 2020), pentas tari virtual (Haryono, 2020), lomba tari virtual (Humas LLDIKTI Wilayah VI, 2020); lomba budaya jawa virtual (Kurniawati, 2020) serta konser music virtual (Winarko, 2020). Tidak hanya tayangan berekspresi melalui seni yang dilakukan secara virtual; masyarakat pun dapat menonton film favorit mereka hanya dengan mendownload aplikasi serta membayar iuran berlangganan melalui saluran *Netflix* (Zakiah, 2020), *Vidio*, *Disney HotStar* (Mahrizal, 2020); dimana hal tersebut dapat dilakukan dengan mudah melalui smartphone.

Peran media sosial dalam memberikan edukasi sosial kepada masyarakat juga dapat dilakukan dengan memberikan peran dalam perubahan gaya hidup – meningkatkan eksistensi diri. Hal tersebut disampaikan media sosial melalui banyak bermunculan *podcast*, wawancara yang dilakukan para artis serta *vlogger* (Sari, 2020). Di samping itu juga banyak *youtuber* membuat *vlog* kegiatan sosial mereka. Kegiatan tersebut dapat berupa kegiatan positif misalnya aksi sosial warga berikan sembako digantung di dinding/pagar complex permukiman (Kusuma, 2020) atau pembagian sembako dan uang oleh para relawan (Nugroho, 2020). Tetapi terkait hal tersebut juga terdapat *content negative* dengan tujuan hanya menaikkan rating maupun jumlah subscriber. Contoh dari *content negative* ini adalah aksi dari *vlogger* Ferdian Paleka, yang melakukan *prank* dengan modus memberi bantuan kepada waria berupa kardus sembako yang ternyata berisi sampah (Fauzan, 2020).

Selain hal tersebut di atas, peran media sosial dalam memberikan edukasi sosial kepada masyarakat banyak menampilkan aktualisasi diri para *youtuber* / *content creator* & masyarakat. Aksi para *youtuber* / *content creator* tersebut meliputi: aksi

(makan besar) dan endorse makanan; aksi tutorial memasak dan kecantikan; aksi kebebasan ekspresi dan video polah tingkah warga yang mengundang tawa yang diupload melalui aplikasi *TikTok*; aksi “*halu challenge*” dengan memposting foto atau berwisata bersama artis idola; serta aksi performs seni-bertalenta yang diupload di berbagai media sosial yang tersedia. Di samping itu juga terkait dengan viralnya suatu *content* video karena ulah masyarakat yang mengabadikan moment tertentu, misalnya; video odading Mang Oleh dengan slogannya seperti *Iron Man* (Kurniati, 2020) atau bakat menyanyi Alwiansyah (Anonim, 2020c).

Informasi yang juga memberikan edukasi sosial terkait peran media sosial tersebut, juga memberikan kontribusi dalam peningkatan perdagangan online. Hal tersebut dapat berupa: telah banyak masyarakat menggunakan jasa online shop untuk jual beli barang-barang kebutuhan masyarakat, dengan memakai program sale tokopedia, shopee, lazada, buka lapak; telah banyak masyarakat menggunakan jasa transportasi online untuk mengantarkan makanan, yaitu *go-food* dan *grab-food*; serta telah banyak masyarakat menggunakan jasa transportasi online

untuk mengirimkan barang, yaitu *go-send* dan *grab-send*.

2. Peran Media Sosial Dalam Memberikan Edukasi Kesehatan Lingkungan Kepada Masyarakat di Masa Pandemic Covid-19

Peran media sosial dalam memberikan edukasi kesehatan kepada masyarakat di masa pandemic covid 19 dilakukan dengan berbagai program. Program tersebut antara lain meliputi: memberikan promosi layanan Pola Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) di era new normal; memberikan promosi mematuhi protocol kesehatan, dengan program 3M. Program 3M tersebut dilakukan dengan memakai masker, mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir, serta menjaga jarak (*social distancing*). Langkah tersebut hingga ini merupakan cara efektif dalam mencegah penularan covid-19 (Lidina, 2020). Di samping itu juga program yang dilakukan adalah membuat iklan layanan kesehatan yang memfokuskan melakukan protocol kesehatan, misalnya video cara mencuci tangan yang benar yang *diupload* di *youtube* maupun *tiktok*.

Terkait hal tersebut di atas, edukasi kesehatan dalam peran media sosial yaitu dengan adanya *video content* atau

menciptakan lagu mengajak kepedulian masyarakat terhadap kinerja tenaga kesehatan, misalnya lagu “Demi Raga Yang Lain” (Al Farisi, 2020) Di samping itu, juga terdapat program pembuatan *content* untuk meningkatkan imunitas tubuh; ajakan untuk melakukan kegiatan berjemur di pagi hari untuk kesehatan tubuh; mengembangkan inovasi konsultasi dokter secara online (ex: *halodoc*, *alodokter*); mengembangkan klinik kesehatan, laboratorium, rumah sakit untuk mengadakan program *rapid test drive through*; serta mengajak kesadaran masyarakat melakukan olah raga teratur, misalnya: jogging, bersepeda, senam, yoga.

Peran media sosial dalam memberikan edukasi lingkungan dalam masa *pandemic covid-19* dilakukan dengan berbagai program meliputi: ajakan Pemerintah meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menjaga lingkungan hidup yang baik dan sehat, dengan PHBS maupun 3M; melakukan kebersihan lingkungan dengan penyemprotan disinfektan, secara pribadi maupun gotong royong; pembuatan *content* untuk pencampuran komposisi cairan disinfektan yang ramah lingkungan. Di samping itu juga terdapat program untuk mengajak masyarakat melakukan kegiatan pelestarian fungsi lingkungan hidup,

dengan penanaman pohon rindang, penanaman tanaman hias dan hidroponik. Dari sudut pandangan ekologi, saat awal *pandemic covid-19*, terjadi penurunan pencemaran lingkungan hidup, dimana kualitas udara dalam kondisi baik dan segar.

3. Peran Media Sosial Dalam Memberikan Edukasi Kepada Masyarakat Di Masa Pandemic Perlu Mendapat Pengawasan Dari Pemerintah

Setiap orang berhak mendapatkan informasi. Landasan hukum dari hak atas informasi tersebut yaitu Pasal 28 F Undang-Undang Dasar 1945; Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi; Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE); Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi RI Nomor 83 Tahun 2012 tentang Pedoman Pemanfaatan Media Sosial Instansi Pemerintah.

Sanksi yang diberikan kepada orang yang menyebarkan berita bohong atau hox dapat dikenai sanksi sebagaimana diatur dalam Pasal 45 A ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Pasal tersebut menjelaskan sebagai berikut: “setiap orang

yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak 1 milliar rupiah.”

Terkait dengan rumusan Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang ITE yang menggunakan frasa “menyebarkan berita bohong”, sebenarnya terdapat ketentuan serupa dalam Pasal 390 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) walaupun dengan rumusan yang sedikit berbeda yaitu digunakannya frasa “menyiarkan kabar bohong”. Pasal 390 KUHP tersebut berbunyi sebagai berikut: “Barang siapa dengan maksud hendak menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan melawan hak menurunkan atau menaikkan harga barang dagangan, *fonds* atau surat berharga uang dengan menyiarkan kabar bohong, dihukum penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan.”

Terkait landasan penerapan sanksi di atas, Ferdian Paleka, *youtuber* yang membuat *vlog* pemberian sembako dengan sampah, diancam dengan hukuman penjara 12 tahun. Hal tersebut berdasar telah

melanggar Undang-Undang ITE. Diketahui Ferdian dan teman-temannya sendiri akan dijerat dengan pasal berlapis dengan ancaman hukuman 12 tahun penjara. Kasat Reskrim Polrestabes Bandung AKBP Galih Indragiri mengatakan bahwa dalam kasus ini sebelumnya hanya menggunakan Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang ITE. Berdasarkan pemeriksaan yang telah dilakukan, terdapat pasal tambahan yang digunakan (Anonim, 2020a).

Dalam Pasal 45 ayat 3 Undang-Undang ITE tersebut di dalamnya tertulis bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah) (Anonim, 2020a).

Selain pasal tersebut di atas, juga akan dikenakan Pasal 36 dan Pasal 51 ayat (2). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE. Pasal 36 Undang-Undang

Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE menyatakan bahwa “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain.”¹ Kemudian Pasal 51 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tertulis bahwa “setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 36 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah) (Anonim, 2020a).

Pengawasan pemerintah dalam memberikan edukasi sosial serta edukasi kesehatan lingkungan tersebut, juga dilakukan dengan perlunya pengawasan Pemerintah terhadap kepatuhan masyarakat terkait protocol kesehatan, misalnya razia masker. Dalam hal ini masih banyak warga yang terjaring razia kedisiplinan protocol kesehatan khususnya penggunaan masker di tempat umum, sehingga para pelanggar tersebut dikenai sanksi kerja sosial sebagai upaya pemberian edukasi sekaligus efek jera dalam operasi yustisi protocol kesehatan di Yogyakarta (Rusqiyati, 2020).

Meningkatnya potensi pelanggaran protocol kesehatan seiring dengan bertambahnya aktifitas masyarakat di tempat umum, dengan menggunakan *shock therapy* berupa pemberian sanksi bagi yang melanggar, khususnya dalam hal penggunaan masker (Rusqiyati, 2020). Hal tersebut sebagai implementasi dari Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 51 Tahun 2020 tentang Protokol Kesehatan, dimana sanksi yang diberikan berupa teguran lisan, sanksi kerja sosial hingga sanksi denda Rp 100.000,00 (seratus ribu rupiah) (Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 51 Tahun 2020 Tentang Protokol Kesehatan, 2020).

Di samping hal-hal yang dijelaskan di atas, perlu dilakukan pengawasan Pemerintah terhadap aktifitas masyarakat di ruang public. Dalam hal ini pengawasan yang dijalankan adalah pemberlakuan jam malam yang dilakukan di seluruh Indonesia termasuk Daerah Istimewa Yogyakarta. Contoh kasus yang terjadi di Daerah Istimewa Yogyakarta, pemberlakuan bagi pelanggar jam operasional kegiatan usaha dalam masa darurat covid-19 ditindak tegas Satpol PP Sleman. Penindakan tersebut dilakukan lewat operasi non yustisi Satpol PP kepada dua toko swalayan. Penindakan yang diberlakukan berupa penutupan toko

swalayan tersebut selama tiga hari (Dinata, 2020). Adapun penindakan pelanggar jam operasional kegiatan usaha tersebut berdasarkan Keputusan Bupati Sleman Nomor 56 Tahun 2020 tentang Perpanjangan Ketiga Status Tanggap Darurat Bencana Covid-19 (Keputusan Bupati Sleman Nomor 56 Tahun 2020, 2020).

Pengawasan Pemerintah juga perlu dilakukan terkait penyebarluasan informasi terkait dinamika perkembangan covid-19. Hal ini terkait dengan kasus video kontroversi wawancara Anji dengan Hadi Pranoto. Dalam wawancara tersebut disampaikan bahwa Hadi Pranoto mengklaim telah menemukan *antibody covid-19* yang bisa mencegah dan menyembuhkan pasien yang telah terinfeksi virus corona (Kumampung, 2020).

KESIMPULAN

Peran media sosial dalam memberikan edukasi sosial kepada masyarakat di masa pandemic covid-19 meliputi: menjalin hubungan silaturahmi; membangun kesadaran masyarakat; menyebarkan informasi terkait penyebaran & pengendalian covid-19; memberikan peran positif terhadap dunia pendidikan;

meningkatkan eksistensi diri oara content creator; meningkatkan aktifitas perdagangan online.

Peran media sosial dalam memberikan edukasi kesehatan lingkungan kepada masyarakat di masa pandemic covid-19, meliputi upaya promotive melakukan PHBS dalam kehidupan sehari-hari di era new normal; upaya promosi mengajak masyarakat melakukan protocol kesehatan; meningkatkan kesadaran menjaga lingkungan hidup yang baik dan sehat; mengajak masyarakat melakukan kegiatan pelestarian fungsi lingkungan hidup.

Peran media sosial dalam memberikan edukasi kepada masyarakat di masa pandemic perlu mendapat pengawasan dari Pemerintah. Pengawasan ini dilakukan berdasar landasan hukum yang menjadi acuan yaitu UUD 1945, UU 36/1999, UU 19/2016. Pengawasan dilakukan terhadap content-content negative di media sosial yang bersifat meresahkan masyarakat & membuat suasana tidak kondusif (sebar luaskan informasi hoax) dapat dijerat dengan UU 19/2016. Di samping itu pengawasan yang dilakukan Pemerintah di lapangan terkait kepatuhan masyarakat terhadap protocol kesehatan dengan dibeiakan sanksi sosial serta ditayangkan di

media televise mauun media sosial, agar menimbulkan efek jera.

SARAN

Perlunya Pemerintah membentuk suatu badan atau komisi yang bertugas memberikan pengawasan atau pemantauan terhadap tayangan atau content yang disebarluaskan di media sosial.

Perlunya Pemerintah melakukan sosialisasi kepada masyarakat terhadap pemberlakuan undang-undang ITE. Di samping itu Pemerintah perlu memberikan edukasi kepada masyarakat terkait content-content apa saja yang dapat diupload atau disebarluaskan di media sosial, tanpa merenggut kebebasan berpendapat dan berekspresi masyarakat.

Perlunya sikap bijak dari masyarakat (vlogger, youtuber) dalam membuat content atau tayangan video yang bersifat positif, bukan video yang besifat negative atau meresahkan masyarakat. Masyarakat pun juga perlu diberikan edukasi agar dapat bersikap bijak dalam mendapatkan informasi yang diterimanya.

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Perundangan

Undang-Undang Dasar 1945

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016
tentang Informasi dan Transaksi
Elektronik (ITE)

Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999
tentang Telekomunikasi

Peraturan Menteri Pendayagunaan
Aparatur Negara Dan Reformasi
Birokrasi RI Nomor 83 Tahun 2012
tentang Pedoman Pemanfaatan
Media Sosial Instansi Pemerintah.

Peraturan Walikota Yogyakarta
Nomor 51 Tahun 2020 tentang
Protokol Kesehatan

Keputusan Bupati Sleman Nomor 56 Tahun
2020 tentang Perpanjangan Ketiga
Status Tanggap Darurat Bencana
Covid-19

Artikel, Makalah Dari Internet

Al Farisi, Baharudin, 2020, “Demi Raga
Yang Lain, Lagu Ciptaan Eka
Gustiwan Semangati Tenaga
Medis”, 18 April 2020,
[https://www.kompas.com/hype/read/2020/04/18/184516066/demi-
raga-yang-lainlagu-ciptaan-eka-
gustiwan-untuk-semangati-
tenaga-medis](https://www.kompas.com/hype/read/2020/04/18/184516066/demi-raga-yang-lainlagu-ciptaan-eka-gustiwan-untuk-semangati-tenaga-medis), diakses 30 Oktober
2020

Ambar, 2018, “17 Peranan Media Sosial
Dalam Masyarakat”, 8 Mei 2018,
[https://pakarkomunikasi.com/peran
an-media-sosial-dalam-masyarakat](https://pakarkomunikasi.com/peranan-media-sosial-dalam-masyarakat),
diakses 1 November 2020

Arif Winarko, David, 2020, “Menikmati
Konser Virtual Di Masa Pandemi

Covid-19”, 18 Oktober 2020,
[https://infografis.sindonews.com/p
hoto/2330/menikmati-
konsermusik-virtual-di-masa-
pandemi-covid19-1602985916](https://infografis.sindonews.com/photo/2330/menikmati-konsermusik-virtual-di-masa-pandemi-covid19-1602985916),
diakses 29 Oktober 2020

Arifa Rusqiyati, Eka, 2020, “Yogyakarta
Siapkan ‘Shock Therapy’ Sanksi
Pelanggar Masker”, 19 Agustus
2020,
[https://www.antaraneews.com/berita
/1676806/yogyakarta-siapkan-
shock-therapysanksi-pelanggar-
masker](https://www.antaraneews.com/berita/1676806/yogyakarta-siapkan-shock-therapysanksi-pelanggar-masker), diakses 31 Oktober 2020

Arifa Rusqiyati, Eka, 2020, “200 Warga
Terjaring Razia Masker Di
Yogyakarta”, 21 September 2020,
[https://www.antaraneews.com/berita
/1738293/200-warga-
terjaringrazia-masker-di-
yogyakarta](https://www.antaraneews.com/berita/1738293/200-warga-terjaringrazia-masker-di-yogyakarta), diakses 31 Oktober
2020

Biro Kerjasama Dan Hubungan
Masyarakat Sekretariat Jendral
Kementerian Pendidikan Dan
Kebudayaan, 2020, “Kemendikbud
Resmikan Kebijakan Bantuan
Kuota Data Internet 2020”,
September 2020,
[https://www.kemdikbud.go.id/main
/blog/2020/09/kemendikbud-
resmikankebijakan-bantuan-kuota-
data-internet-2020](https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/09/kemendikbud-resmikankebijakan-bantuan-kuota-data-internet-2020), diakses 29
Oktober 2020

Cindyara, Aria, 2020, “Ratusan Masyarakat
Global Saksikan Pagelaran Wayang
Kulit Virtual”, 31 Oktober 2020,
[https://www.antaraneews.com/berita
/1814321/ratusanmasyarakat-
global-saksikan-pagelaran-wayang-
kulit-virtual](https://www.antaraneews.com/berita/1814321/ratusanmasyarakat-global-saksikan-pagelaran-wayang-kulit-virtual), diakses 29 November
2020

- Editor Pengelola Web Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan, 2020, “Pembatasan Sosial Berskala Besar”,
<https://www.kemendikbud.go.id/pembatasan-sosial-berskala-besar>, diakses 31 Oktober 2020
- Fauzan, Ahmad, 2020, “Ferdian Paleka Bikin Prank Sampah Demi Tambah Subscriber”, 9 Mei 2020, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200509123632-12501593/ferdian-paleka-bikin-prank-sampah-demi-tambah-subscriber>, diakses 29 Oktober 2020
- Garrett, Chris, oleh Aris Kurniawan dalam “Pengertian Media Sosial-Sejarah, Peran, Fungsi, Jenis, Ciri, Pertumbuhan, Dampak, Para Ahli”, 16 Oktober 2020, <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-media-sosial/>, diakses 31 Oktober 2020
- Haryono, Willy, 2020, “Jelajahi Kebudayaan Indonesia Secara Virtual Bersama KBRI Quito”, 30 September 2020, <https://www.medcom.id/internasional/eropaamerika/JKRAxayk-jelajahi-kebudayaan-indonesia-secara-virtual-bersama-kbriquito>, diakses 29 Oktober 2020
- Humas LLDIKTI Wilayah VI, 2020, “Antusias Pelajar Ikuti Lomba Tari Virtual”, 1 Oktober 2020, <https://lldikti6.id/2020/10/01/antusias-pelajar-ikuti-lomba-tarivirtual/>, diakses 29 Oktober 2020
- Kurniawati, 2020, “Melestarikan Budaya Jawa, Artos Mall Adakan Lomba Sesorah Secara Virtual”, 29 Oktober 2020, [beritamagelang.id>melestarikan-budaya-jawaartos-mall-adakan-lomba-sesorah-secara-virtual/](http://beritamagelang.id/melestarikan-budaya-jawaartos-mall-adakan-lomba-sesorah-secara-virtual/), diakses 29 Oktober 2020
- Kurniati, Phytaq, 2020, “Cerita Mang Oleh, Pemilik Odading Rasa ‘Iron Man’, Jualan 30 Tahun, Viral Usai Divideo Teman Anaknya”, 17 September 2020, <https://regional.kompas.com/read/2020/09/17/05450041/cerita-mang-oleh-pemilikodading-rasa-iron-man-jualan-30-tahun-viral-usai?page=all>, diakses 29 Oktober 2020
- Kusuma Pertiwi, Wahyunanda, 2020, “Media Asing Soroti Kesulitan Siswa Dan Guru Di Indonesia Belajar Online”, 15 September 2020, <https://tekno.kompas.com/read/2020/09/15/10410097/media-asing-soroti-kesulitansiswa-dan-guru-di-indonesia-belajar-online?page=all>, diakses 30 Oktober 2020
- Kusuma, Wijaya, 2020, “Saat Gerakan Gantung Makanan Bermunculan Di Tengah Pandemi, Surabaya Hingga Yogya, Dipelopori Ibu Rumah Tangga”, 5 Mei 2020, <https://yogyakarta.kompas.com/read/2020/05/05/07264591/saat-gerakan-gantungmakanan-bermunculan-di-tengah-pandemi-surabaya-hingga?page=all>, diakses 29 Oktober 2020
- Lidina, Delta, 2020, “Penanganan Covid, Ungkap Pentingnya protocol kesehatan 3M, Dokter: Langkah Paling Efektif Cegah Covid-19”, 9

- Oktober 2020,
<https://newsmaker.tribunnews.com/2020/10/09/ungkap-pentingnya-protokolkesehatan-3m-dokter-langkah-paling-efektif-cegah-covid-19>, 31 Oktober 2020
- Marhaenjati, Bayu, 2020, “Pandemi Covid-19, Kasus Hoax Meningkat”, Senin 20 April 2020,
<https://www.beritasatu.com/yudodahono/digital/623097/pandemi-covid19kasus-hoax-meningkat>, diakses 1 November 2020
- Mahrizal, Victor, 2020, “Asik! Nonton Film Gratis Lewat Disney+ Hotstar Indonesia, Ini Daftarnya”, 12 September 2020,
<https://jogja.tribunnews.com/2020/09/12/asiknonton-film-gratis-lewat-disney-hotstar-indonesia-ini-daftarnya>, diakses 29 Oktober 2020
- Martha Winnie, Ruth, 2020, “Panggung Virtual: Media Untuk Seniman Tetap Berkarya Di Masa Pandemi”, 11 September 2020, <https://moreschick.pikiran-rakyat.com/seni/pr-64735927/panggung-virtual-media-untuk-seniman-tetapberkarya-di-masa-pandemi>, diakses 29 November 2020
- Monica Sari, Fitiana, 2020, “7 Podcast Indonesia Ini Dijamin Bikin Hari Makin Menyenangkan”, 15 September 2019,
<https://www.liputan6.com/bisnis/read/4060342/7-podcast-indonesia-ini-dijaminbikin-hari-makin-menyenangkan>, diakses 29 Oktober 2020
- MRZ, 2018, “Peranan Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial”, 4 April 2018,
<https://communication.binus.ac.id/2018/04/04/peranan-media-sosial-terhadapperubahan-sosial/#:~:text=Media%20sosial%20memiliki%20peran%20yang,berperan%20dalam%20suatu%20perubahan%20sosial.>, diakses 30 Oktober 2020
- NN, “pengertian hoax”, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/hoaks>, diakses 30 Oktober 2020
- NN, “pengertian media”, dari <https://kbbi.web.id/media>, diakses 31 Oktober 2020 NN, 2020, “Mengadu Nasib, Kisah Di Balik Bocah Viral Alwiansyah Yang Mendadak Tenar Karena Ekspresi Menye Saat Bernyanyi”, 29 Oktober 2020,
<https://today.line.me/id/v2/article/Mengadu+Nasib+Kisah+di+Balik+Bocah+Viral+Alwiansyah+yang+Mendadak+Tenar+karena+Ekspresi+Menye+Saat+BernyanyiP3GQyr>, 31 Oktober 2020
- NN, 2020, “5 Pelajaran Yang Bisa Dipetik Dari Film Pendek ‘Tilik’ Sarat Makna”, 22 Agustus 2020,
<https://www.idntimes.com/hype/entertainment/nur-mar-a-siregar/5pelajaran-hidup-film-pendek-tilik-c1c2/5>, diakses 31 Oktober 2020
- NN, 2020, “Polisi Tetapkan Ferdian Paleka Msuk DPO Ancam 12 Tahun Penjara, Tak Serahkan Diri Ditindak Tegas”, 7 Mei 2020,

- <https://manado.tribunnews.com/2020/05/07/polisi-tetapkan-ferdian-paleka-masukdpo-ancaman-12-tahun-penjara-tak-serahkan-diri-di-tindak-tegas?page=4>, diakses 30 Oktober 2020
- Nugroho, Agung, 2020, “Bagikan 250 Paket Sembako, Uang Tunai Dan Hand Sanitizer, Fungsi Sosial Di Tengah Pandemi Covid-19”, 21 April 2020, <https://radarsurabaya.jawapos.com/read/2020/04/21/190118/bagikan-250-paketsembako-uang-tunai-dan-hand-sanitizer>, diakses 29 Oktober 2020
- Oktaviani Alam, Sarah, 2020, “4 Hoax Seputar Covid-19 Yang Banyak Beredar”, Rabu 22 Juli 2020, <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-5103418/4-hoax-seputarcovid-19-yang-banyak-beredar>, diakses 1 November 2020
- Pengelola Web Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020, “Kemendikbud Hadirkan Program Tayangan ‘Belajar Dari Rumah’ Di TVRI”, April 2020, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/04/kemendikbud-hadirkan-programtayangan-belajar-dari-rumah-di-tvri>, diakses 29 Oktober 2020
- Rahman, Taufiqur, 2020, “62 Wisata Virtual Reality Gratis, Travelling Online Cukup Dari Smartphone”, <https://phinemo.com/62-wisata-virtual-reality-gratis-travelingonline-cukup-dari-samrtpphone/>, diakses 29 Oktober 2020
- Reinis Kumampung, Dian, 2020, “Kontroversi Anji Karena Video Wawancara Dengan Hadi Pranoto Dilaporkan Ke Polisi Dan Berujung Minta Maaf”, 6 Agustus 2020, <https://www.kompas.com/hype/read/2020/08/06/071718866/kontroversi-anjikarena-video-wawancara-dengan-hadi-pranoto-dilaporkan-ke?page=all>, diakses 30 Oktober 2020
- Ronaldo, Hendi, 2020, “Bantuan Pemerintah Di Masa Covid-19”, 30 April 2020, <https://ombudsman.go.id/artikel/r/artikel--bantuan-pemerintah-di-masa-covid-19>, diakses 31 Oktober 2020
- Sembiring, Theo, 2017, “Hoax menurut Hukum”, 12 September 2017, [https://www.kompasiana.com/theo-semiring/59b7a51d4548027ff535adf3/hoaxmenurut-hukum#:~:text=2008%20tentang%20ITE.-,Pasal%2028\(1\)%20Undang%20Undang%20nomer%2011%20tahun%202008,arti%20yang%20berbeda%20C%20dimana%20pengertian%20%22](https://www.kompasiana.com/theo-semiring/59b7a51d4548027ff535adf3/hoaxmenurut-hukum#:~:text=2008%20tentang%20ITE.-,Pasal%2028(1)%20Undang%20Undang%20nomer%2011%20tahun%202008,arti%20yang%20berbeda%20C%20dimana%20pengertian%20%22), diakses 30 Oktober 2020
- Seto Pangaribowo, Wisang, 2020, “6 Fakta Di Balik Sosok Bu Tedjo Di Film Tilik”, 21 Agustus 2020, <https://regional.kompas.com/read/2020/08/21/10365521/6-fakta-dibalik-sosok-bu-tejo-di-film-tilik?page=all>, diakses 31 Oktober 2020
- Yanuar Widhia Dinata, Regi, 2020, “Langgar jam Malam, Satpol PP

- Tutup Sementara 2 Swalayan Di Sleman”, 26 Agustus 2020, <https://ayoyogya.com/read/2020/08/26/40093/langgar-jam-malam-satpol-pp-tutupsementara-2-swalayan-di-sleman>, diakses 30 Oktober 2020
- Zakiah, Nena, 2020, “Efek Netflix Dan TV Series, Ini Penjelasan Sains Fenomena Binge Watching”, <https://www.idntimes.com/science/discovery/kena-zakiah-1/apa-itubinge-watching-dan-dampaknya>, diakses 30 Oktober 2020
- Zamani, Labib, 2020, “"Viral di Media Sosial dan Terkenal, Mbah Minto Dikenal Lucu dan Lugu", 16 Mei 2020, <https://regional.kompas.com/read/2020/05/16/04300031/viral-di-media-sosial-danterkenal-mbah-minto-dikenal-lucu-dan-lugu?page=all#:~:text=Mbah%20Minto%20merupakan%20warga%20yang,virus%20corona%20atau%20Covid%2D19.>, diakses 1 November 2020
- Zhacky, Mochammad, 2020, “Polri Tetapkan 107 Tersangka Kasus Hoax Terkait Pandemi Corona”, 20 Mei 2020, <https://news.detik.com/berita/d-5022137/polritetapkan-107-tersangka-kasus-hoax-terkait-pandemi-corona>, diakses 1 November 2020

[Halaman disengaja kosong]

ANALISIS KARAKTER TOKOH UTAMA MELALUI *MISE-EN-SCENE* DALAM FILM BIOPIC SULTAN AGUNG

Deddy Setyawan

Program Studi Fulm dan Televisi , Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta
No Hp.: 0811295054, E-mail: deddypadma@gmail.com

ABSTRACT

Analysis of Main Characters Through Mise-En-Scene in Sultan Agung Biopic Film. The film is a medium of entertainment as well as a medium to convey messages. Through films, viewers are presented with impressions that can be analyzed more deeply about the meaning of a film being broadcast. Sultan Agung film is a film with a historical background. This film tells the story of how Raden Mas Rangsang, who later succeeded his father, Sultan Hanyakrawati, as the King of Mataram, until Sultan Agung's struggle against the VOC.

The research, entitled Analysis of the Main Character Through Mise-En-Scene in the Biopic Film "Sultan Agung" aims to describe how the main character in the film. Furthermore, the mise-en-scene aspects of the film will also be analyzed, especially those related to the main character. This analysis certainly affects the most changes experienced by the main character in the film.

This study uses Harymawan's theory of three dimensions of character. In addition, using the theory of Brodwell and Thompson. The research method used in examining this film is descriptive qualitative data analysis. This qualitative descriptive analysis is used to explain the results of the study. The focus of this study is the character of the main character seen in the mise-en-scene aspect.

The data collection used was direct observation or observation of the film. As research material is the film Sultan Agung by director Hanung Bramantyo, the festival version, which has a slight difference from the films shown in theaters.

Keywords: *Biopic, Sultan Agung, Character Character*

ABSTRAK

Film merupakan media hiburan sekaligus media penyampai pesan. Melalui film, penonton disuguhkan tayangan yang bisa dianalisis lebih dalam makna dari sebuah film yang ditayangkan. Film Sultan Agung merupakan film dengan latar belakang sejarah. Film ini menceritakan tentang bagaimana Raden Mas Rangsang yang kemudian menggantikan ayahnya yaitu Sultan Hanyakrawati sebagai Raja Mataram, hingga perjuangan Sultan Agung melawan VOC.

Penelitian yang berjudul Analisis Karakter Tokoh Utama Melalui *Mise-En-Scene* Dalam Film Biopic “Sultan Agung” ini bertujuan untuk menjabarkan bagaimana karakter tokoh utama dalam film. Selanjutnya akan dianalisis juga aspek *mise-en-scene* yang terdapat pada film, terutama yang berhubungan dengan tokoh utama. Analisis ini tentunya mempengaruhi perubahan terbanyak yang dialami oleh tokoh utama pada film.

Penelitian ini menggunakan teori Harymawan tentang tiga dimensi tokoh. Selain itu menggunakan teori Brodwell and Thompson. Metode penelitian yang digunakan dalam meneliti

film ini adalah analisis data deskriptif kualitatif. Analisis diskriptif kualitatif ini digunakan untuk menjelaskan hasil dari penelitian. Adapun fokus dari penelitian ini adalah karakter pada tokoh utama dilihat dari aspek *mise-en-scene*.

Pengambilan data yang digunakan adalah observasi atau pengamatan secara langsung pada film. Sebagai bahan penelitian merupakan film Sultan Agung karya sutradara Hanung Bramantyo versi festival yang ada sedikit perbedaan dari film yang tayang di bioskop.

Kata Kunci: Biopik, Sultan Agung, Karakter Tokoh

PENDAHULUAN

Film memang tidak pernah lepas dari kehidupan budaya di sebuah negara. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia terutama di Indonesia sudah semakin baik dan sudah setara dengan media lainnya. Perfilman di Indonesia memang mengalami pasang surut, namun akhir-akhir ini sudah sangat banyak sineas atau pembuat film yang telah menghasilkan karya film yang sangat baik. Hal ini yang menjadikan industri perfilman di Indonesia berkompetisi untuk membuat karya film yang terbaik untuk disajikan ke penonton. Para sineas dalam membuat film bertujuan untuk mendapatkan sebuah maha karya seni yang unik, bukan hanya sebagai sebuah hiburan. Selain itu film juga diharapkan mampu menjadi sebuah media pembelajaran bagi masyarakat penikmat film

Salah satu sutradara yang produktif dalam industri film Indonesia adalah

Hanung Bramantyo. Sudah banyak karya film yang disutradarainya, salah satunya film biopic Sultan Agung. Film ini menceritakan kehidupan remaja Sultan Agung yang menimba ilmu di Paderapan Jejeran, naik tahta, berperang melawan VOC, hingga wafat.

Alasan memilih film ini untuk diteliti karena film biopic Sultan Agung merupakan film berlatar belakang sejarah yang dikemas secara menarik dengan berbagai konflik didalamnya. Film ini merupakan salah satu film kolosal yang dihasilkan oleh sineas Indonesia dengan kemasan yang baik. Tidak banyak film Indonesia yang berlatar belakang sejarah dapat diceritakan dengan sebaik ini. Tokoh utama, yaitu Sultan Agung, digambarkan oleh sutradara dengan karakter penokohan yang baik dan kuat sebagai tokoh sentral dalam film ini.

Film Sultan Agung akan diteliti tentang karakter tokoh saja yang dirasa unik, sangat kuat dan menarik untuk

diteliti, maka penelitian ini terlebih dahulu akan membedah tiga dimensi tokoh utama Sultan Agung secara, fisiologis, sosiologis dan psikologis. (Harymawan, 1988: 25). Penelitian ini hanya difokuskan pada tokoh yang sangat mempengaruhi cerita pada film ini, yaitu Sultan Agung sebagai tokoh utamanya.

Tokoh Sultan Agung adalah karakter utama pada film yang diberi judul sesuai namanya. Karakter tokoh yang lain pada film tidak akan dianalisis secara khusus, karena tokoh-tokoh lain tentu juga akan mempengaruhi dan pasti juga akan mengalami perubahan karakter, jika karakter utama mengalami perubahan. Hal itulah yang akan dianalisis lebih dalam lagi menggunakan aspek-aspek pendukung yang dapat dilihat dari sisi visualnya, yaitu aspek *mise-en-scene*. Aspek ini dirasa lebih valid dan kuat untuk menunjukkan adanya perubahan karakter tokoh utama.

Penelitian ini lebih memilih aspek *mise-en-scene*, karena bisa dan mudah untuk melihat karakter tokoh utama pada film ini. *Mise-en-scene* biasanya didahului oleh sebuah perencanaan, akan tetapi karakter aktor pada sebuah film akan turut memperkuat cerita pada film.

Mise-en-scene memiliki beberapa elemen, yaitu : (Brodwell and Thompson, 2008:112) *Setting* atau latar, kostum dan tata rias wajah, pencahayaan, pemain serta pergerakannya. Penelitian ini akan melihat secara lebih mendalam dan detail tentang penggambaran karakter tokoh utama melalui keempat aspek *mise-en-scene* diatas.

Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa Sultan Agung merupakan karakter protagonis murni dari awal hingga akhir karena ia memiliki rasa kasih sayang terhadap terhadap rakyat Kerajaan Mataram. Serta dijelaskan juga bahwa tokoh utama mengalami perubahan karakter dikarenakan faktor-faktor tertentu, yang akan dianalisis berdasarkan aspek-aspek jenis perubahan karakter yang dikategorikan kedalam jenis karakter Protagonis atau karakter Antagonis. (Lutters, 2004:81).

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini ialah :

1. Bagaimana adaptasi Karakter Utama dalam film Sultan Agung bisa membuktikan bahwa ia merupakan sosok protagonis dan apa yang

menunjukkan atau membuktikan bahwa sifat asli dari Sultan Agung tersebut adalah protagonis ?

2. Apa saja hal – hal yang menyebabkan perubahan karakter dari tokoh Sultan Agung tersebut ?
3. Apakah *mise-en-scene* dalam film Sultan Agung ikut mempengaruhi perubahan karakter pada tokoh tokohnya ?

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui karakter tokoh utama yaitu Sultan Agung merupakan sosok yang protagonis.
2. Dapat menjabarkan perubahan karakter yang di alami oleh Tokoh utama dan tokoh pendukung dengan menggunakan teori dari Bordwell dan Thompson melalui aspek *mise-en-scene*.
3. Mengetahui aspek – aspek yang dapat mempengaruhi karakter utama dan karakter pendukung lain dalam film Sultan Agung ini dan mengetahui 3D karakter (fisiologis, sosiologis dan psikologis) dari setiap tokoh film Sultan Agung.

MANFAAT PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya, yaitu:

1. Dapat menjadi alternatif atau salah satu dari pengembangan ilmu pengetahuan dan wawasan. Dapat berkontribusi di bidang pendidikan khususnya penelitian perfilman di Indonesia.
2. Bisa dijadikan media informasi atau referensi untuk mengembangkan lagi seputar penelitian khususnya di bidang film agar dapat menambah ilmu bagi sineas muda dalam membangun perindustrian film
3. Memberikan referensi sejarah bagi para pembaca tentang karakter dari Sultan Agung Adi Prabu Hanyakrakusuma.

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai variabel-variabel yang berupa benda mati

seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, video dan lain sebagainya (Arikunto, 2010:274). Pada penelitian ini, dokumentasi yang akan dilakukan dan dimaksud adalah data berupa film Sultan Agung. Data berupa film Sultan Agung diperoleh secara langsung dari Hanung Bramantyo sebagai sutradara pembuat film Sultan Agung. Adapun film yang akan diteliti adalah film Sultan Agung versi festival yang sedikit berbeda dari versi yang ditayangkan di bioskop. Selain itu, jika diperlukan akan menambah data dari video-video *behind the scene* produksi film Sultan Agung serta wawancara langsung dari sutradara, artikel terkait maupun data lain sejenis yang dirasa akan mampu mendukung proses analisis penelitian ini.

b. Observasi

Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur, yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya (Sugiyono, 2011:146). Pengertian Observasi sendiri adalah

proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Observasi ini menjadi salah satu dari teknik pengumpulan data sesuai dengan tujuan penelitian yang direncanakan. Hasil observasi akan dicatat secara sistematis, serta nantinya akan dapat dikontrol reliabilitas dan validitasnya. Dalam penelitian ini, tidak akan memaksakan unsur-unsur pendukung yang dirasa tidak mampu atau tidak terlalu karakter tokoh utama pada film Sultan Agung. Penelitian ini akan dimulai dengan mengumpulkan data-data secara berurutan dari semua *scene* dalam film, kemudian berlanjut pada aspek *mise-en-scene* serta berbagai macam informasi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dikategorikan pada setiap jenis karakternya. Selanjutnya akan didapatkan data sebagai bahan analisis pada penelitian ini.

B. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bekerja dengan data, mengorganisasi,

memilah-milah, mensintesis, mencari, dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, serta memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2007:248). Data yang diperoleh pada penelitian dengan cara deskriptif kualitatif ini kemudian dianalisis dan diinterpretasi secara mendalam. Data-data yang telah dideskripsikan akan dianalisis dengan tujuan untuk memaknai data-data sesuai dengan teori yang digunakan. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan serta memaparkan objek maupun subjek penelitian yang ada. Hal ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara sistematis, baik fakta dan karakteristik objek yang diteliti secara tepat. Penelitian ini juga memfokuskan pada tokoh utama dalam film Sultan Agung secara kompleks.

Dalam penelitian ini digunakan metode analisis deskriptif kualitatif untuk lebih detail dalam menjelaskan dari hasil penelitian. Kerangka pemikiran sengaja di buat untuk mempermudah penelitian itu sendiri sebagai titik pijakan dalam

memulai penelitian juga memberi konstruksi sebuah pikiran dan landasan rasional dalam menelaah film Sultan Agung (Harta, Tahta dan Perjuangan).

Adapun hasil dari kerangka pikiran penelitian ini, ialah sebagai berikut:

1. Pada tahap awal di lakukan sebuah analisa dengan menonton film Sultan Agung yang akan di analisis. Hal ini dilakukan untuk memahami film. Dalam menonton film tidak hanya dilakukan sekali namun harus berkali-kali untuk memahami alur cerita atau isi dari film tersebut.
2. Tahapan selanjutnya yaitu mencari tahu versi dalam film dan keasliannya. Hal ini dibutuhkan riset dari berbagai sumber yang mumpuni tentang sejarah Sultan Agung tersebut. Di tahapan kedua ini membutuhkan waktu yang lumayan lama untuk menghasilkan sebuah fakta.
3. Di tahapan ketiga yaitu menemukan masalah – masalah yang akan di teliti. Hal ini sudah dijabarkan di rumusan masalah
4. Menentukan teori dan pendekatan yang akan digunakan guna

menunjang penelitian ini semakin mudah dan valid.

PEMBAHASAN

Film Sultan Agung merupakan film adaptasi sejarah. Meskipun merupakan film adaptasi sejarah film Sultan Agung garapan Hanung Bramantyo tidak sepenuhnya merupakan film sejarah seorang tokoh, namun dalam perjalanan ceritanya tetap dibumbui dengan cerita diluar sejarah tentang tokoh Sultan Agung. Sutradara melakukan ini untuk menjadikan film tidak hanya sebagai film sejarah biografi saja, tetapi juga menarik untuk ditonton. Karena ketika menikmati sebuah film tentu penonton berharap mendapat hiburan yang menarik dari film tersebut. Hal ini dikarenakan penonton tidak hanya ingin melihat seperti film dokumenter saja.

Oleh karena itu selaku pembuat film tentu ingin filmnya ditonton banyak orang, maka ketika pembuat film mengadaptasi sejarah menjadi sebuah film layar lebar tentunya ada unsur-unsur diluar sejarah yang coba dimasukkan ke dalam film tersebut. Sehingga boleh dibilang film *biopic* atau film biografi yang

menceritakan sejarah seseorang dan ditayangkan di bioskop itu menjadi sebuah film fiksi yang berlatarkan sejarah.

Film *biopic* yang tayang di bioskop menjadi lebih menarik dikarenakan ada tambahan-tambahan cerita di luar sejarah. Meskipun dalam pengemasannya sudah disesuaikan dan seolah-olah itu merupakan bagian dari sejarah tersebut.

Pada film Sultan Agung, adaptasi sejarah dilakukan melalui berbagai cara diantaranya adalah studi literasi atau studi pustaka. Dari berbagai sumber pustaka yang menceritakan tentang keberadaan dan tentang perjuangan Sultan Agung semuanya menceritakan tentang ketokohan Sultan Agung tersebut mulai dari ketokohnya memimpin sebuah negara atau kerajaan Mataram, memimpin pasukan, dan mengatur strategi.

Mu'thia Mubasyira dari Universitas Indraprasta PGRI, tahun 2017, dalam Jurnal Wacana Didaktika Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, Vol. 5, No. 2, Desember 2017 berjudul Analisis Tokoh Dan Penokohan Dalam Film "My Name Is Khan" Karya Karan Johar. Dalam jurnal ini Mu'thia memaparkan analisa tokoh dan penokohan dalam film *My Name*

is Khan. Mu'thia mengangkat judul tersebut sebagai objek penelitian karena film tersebut mengandung unsur positif yang dapat dijadikan pelajaran. Salah satu unsur positif yang terkandung dalam film *My Name Is Khan* yaitu sebuah motivasi hidup bahawasanya tidak pantang menyerah dan tetap berusaha dalam meraih sebuah keinginan. Setiap orang yang memiliki keinginan yang kuat dan diikuti dengan kerja keras dalam kehidupannya serta menanamkan sikap pantang menyerah dan memiliki cita-cita yang tinggi demi mencapai kehidupan yang lebih baik.

Dalam penelitian ini Mu'thia membahas tokoh dan penokohan. Penelitian ini ada sedikit persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu membahas tokoh dan penokohan sebuah film yang menanamkan sikap pantang menyerah dan memiliki cita-cita yang tinggi demi mencapai kehidupan yang lebih baik bagi anak cucu Kerajaan Mataram yang dipimpin oleh Sultan Agung, terutama dalam perjuangan melawan VOC.

Melihat posisi dari Sultan Agung yang merupakan seorang raja Mataram tentu hal ini sudah bisa dipastikan bahwa Sultan Agung merupakan tokoh sentral di dalam film yang diangkat oleh Hanung Bramantyo tersebut. Hanung

Bramantyo sebagai seorang sutradara menempatkan Sultan Agung menjadi tokoh sentral, sehingga sudah bisa dipastikan tokoh Sultan Agung yang berperan di dalam film tersebut nantinya merupakan tokoh yang memiliki karakter kuat. Sehingga dalam memerankan tokoh Sultan Agung aktor tersebut akan benar-benar terlihat sebagai aktor yang protagonis.

Arif Budi Prasetya, dari Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Brawijaya, tahun 2012, dalam Jurnal Ilmiah Komunikasi MAKNA Vol. 2 no. 2, Agustus 2011-Januari 2012 berjudul *Penonjolan Tokoh Antagonis Dalam Film The Dark Knight (Studi Semiotik Tokoh Joker dalam Film The Dark Knight)*. Dalam jurnal ini Arif menjelaskan bahwa tugas seorang sutradara salah satunya adalah memunculkan sebuah karakter yang diinginkan dari sang artis. Aspek ini merupakan salah satu aspek paling penting dalam memunculkan seni artistik dari sebuah film. Bagaimana seorang artis mendalami perannya, bagaimana sutradara menjadi semacam 'motivator' bagi sang artis agar muncul karakter yang diinginkan, merupakan tugas bagi sutradara. Penelitian ini ingin menganalisis bagaimana penonjolan tokoh antagonis dalam sebuah film. Penelitian ini memfokuskan pada

bagaimana peran sutradara memunculkan karakter si aktor sesuai keinginannya, maka penulis mengambil sebuah studi kasus dari Film “The Dark Knight” dengan sutradara Chris Nolan. Penelitian ini terdapat sedikit persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama membahas tentang karakter tokoh utama dalam sebuah film.

Kemunculan tokoh Sultan Agung dalam film Sultan Agung yang dimulai dari pertama ketika Sultan Agung masih remaja dan bernama Raden Mas Rangsang yang sedang menimba ilmu di Padepokan Jejeran. Raden Mas Rangsang atau Sultan Agung muda memiliki karakter protagonis yang ditunjukkan dengan membela sahabatnya dan membela warga yang ada di dekat Padepokan Jejeran. Dari beberapa *scene* yang muncul di awal, ketokohan Raden Mas Rangsang yang protagonis tersebut ditunjukkan dengan sangat lugas atau sangat gamblang. Sehingga penonton langsung tahu bahwa Raden Mas Rangsang atau Sultan Agung muda ini mempunyai karakter yang *welas asih* atau karakter yang baik.

Kemudian terdapat adegan transisi dari Sultan Agung muda atau Raden Mas Rangsang kemudian ditunjuk menjadi raja Mataram dan bergelar Sultan Agung. Adegan transisi

terdapat peran editor yang memunculkan gambar wayang beber kemudian muncul Sultan Agung yang muda atau ada Raden Mas Rangsang yang naik tahta. Pada saat transisi ini terdapat perubahan pemeran dari Raden Mas Rangsang atau Sultan Agung muda ke Sultan Agung jadi tokoh yang tadinya remaja berubah menjadi tokoh yang sudah dewasa. Perubahan tokoh yang sangat adalah ketika masih Raden Mas Rangsang (Sultan Agung muda) belum mempunyai kumis, sementara ketika sudah naik tahta menjadi Sultan Agung mempunyai kumis. Kemudian yang terlihat selanjutnya adalah kekuatan karakter tokoh. Ketika masih Raden Mas Rangsang, tokoh yang memerankan Sultan Agung belum menunjukkan kedewasaan seorang raja, namun ketika sudah naik tahta dan pemerannya berubah, kedewasaan tersebut ditunjukkan oleh pemeran Sultan Agung dewasa. Adegan selanjutnya adalah Sultan Agung menerima tamu dari VOC terlihat bahwa karakter Sultan Agung merupakan tokoh protagonis menjadi semakin terlihat.

Perubahan karakter yang terjadi pada tokoh Sultan Agung di film Sultan Agung tersebut sebetulnya merupakan perubahan karakter yang memang

berdasar pada adegan yang mengharuskan adanya perubahan karakter pada tokoh. Perubahan karakter yang muncul dan paling terlihat adalah ketika Raden Mas Rangsang diundang ke Kraton yang tadinya Raden Mas Rangsang ketika di Padepokan Jejeran berkarakter yang ceria ketika masuk ke Kraton dan menghadap bertemu ibu kandungnya berubah menjadi seorang yang berkarakter serius dan patuh kepada ibunya. Selanjutnya perubahan karakter terjadi lagi dan terlihat ketika Sultan Agung sepulang dari Kraton dan bertemu dengan tokoh pemeran utama wanita yaitu Lembayung. Adegan tersebut muncul dan menjadi terlihat karakter Sultan Agung yang harus mengayomi banyak rakyat Mataram. Perubahan karakter berikutnya muncul ketika Raden Mas Rangsang yang telah diangkat menjadi Sultan Agung dan kemudian menjadi raja di Mataram. Setelah menjadi raja di Mataram ketokohan Sultan Agung sudah tidak terlalu banyak terlihat perubahan-perubahan karakter yang begitu menonjol. Namun demikian ada beberapa adegan yang memang masih menunjukkan perubahan-perubahan karakter tokoh Sultan Agung tersebut, misalnya ketika sedang makan malam

bersama keluarga kemudian di undang ke suatu tempat yang ternyata dia dihadapkan pada keadaan bahwa terdapat penghianat dari dalam kerajaannya. Selanjutnya perubahan karakter Sultan Agung sedih ketika pasukannya kalah perang dan lumbung makanan yang dipersiapkan untuk melawan VOC untuk melakukan serangan berikutnya ke Batavia di bakar oleh pasukan VOC. Di bagian akhir karakter Sultan Agung berubah lagi menjadi semakin terlihat mengayomi pasukannya setelah mengalahkan VOC.

Ratih Juwita Sari dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tahun 2020, dalam jurnal Rekam, volume 16 no. 2, berjudul Analisis Peran Perubahan Karakter Tokoh Utama Untuk Membangun Tahapan Tangga Dramatik Dalam Film “Split” menyampaikan penyebab perubahan karakter dalam tokoh utama dipicu oleh beberapa faktor, yaitu emosional yang disebabkan desakan atau paksaan dari lingkungan sekeliling tokoh utama, desakan yang terjadi secara internal ataupun external dari dalam diri tokoh serta rayuan dari lawan bicara tokoh. Hal ini sangat sesuai dengan karakter tokoh utama Sultan Agung yang berubah karakter ketika

terpengaruh dengan lingkungan sekeliling tokoh utama.

Sugeng Nugroho, dari Institut Seni Indonesia Surakarta, tahun 2017, dalam jurnal Rekam volume 13 no. 2, berjudul Perubahan Karakter Rangga Sebagai Salah Satu Bentuk Proses Kreatif Mira Lesmana Dalam Film Ada Apa Dengan Cinta 2 (2016) menyampaikan bahwa perubahan karakter tokoh Rangga dilatarbelakangi sebuah tekanan yang terfokus pada karakter tokoh Cinta. Hal ini tentu sangat relevan dengan karakter tokoh Sultan Agung yang berubah karakternya ketika terpengaruh dengan lingkungan sekitarnya.

Citra Ratna Amelia dan Dharsono, dari Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta, tahun 2016, dalam jurnal Gelar Jurnal Seni Budaya, volume 14 nomor 2, Desember 2016, berjudul *Mise En Scene* Program Jagongan Sar Gedhe Dan Pemaknaannya. Dalam jurnal tersebut Citra Ratna Amelia dan Dharsono menuliskan bahwa *mise en scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Pratista, 2008:61). *Mise en scene* meliputi empat aspek utama, yakni setting atau latar, kostum dan tata rias

wajah, pencahayaan, serta para pemain dan pergerakannya. Penelitian yang akan dilakukan ada persamaan dalam menggunakan teori *mise en scene* dalam menganalisis tokoh utama dalam film Sultan Agung. Diharapkan dengan menganalisis tokoh utama dalam film Sultan Agung dengan menggunakan *mise en scene* nantinya diperoleh data yang semakin akurat. Sehingga dalam penelitian ini menghasilkan kesimpulan yang bisa menambah wawasan bagi pembaca penelitian ini

Pembuatan film tentu dikenal tentang *mise-en-scene* yaitu apa yang muncul di layar film tersebut yang dilihat oleh penonton. Apa yang dilihat penonton itulah yang akan dirasakan dan akan dinikmati penonton dalam menikmati sebuah film. Persepsi penonton pada sebuah film kadangkala terpengaruh pada karakter tokoh utama dalam film tersebut. Terdapat empat elemen dalam *mise-en-scene* yaitu setting atau latar, kostum dan tata rias wajah, pencahayaan, serta para pemain dan pergerakannya. Ke empat elemen ini dapat mempengaruhi karakter tokoh utama dalam sebuah film. Dalam film Sultan Agung dikarenakan tokoh Sultan Agung yang sudah begitu kuat sehingga *mise-en-scene* ini tidak terlalu mempengaruhi perubahan

karakter pada tokoh utama. Hal ini sangat dimungkinkan karena ketokohan Sultan Agung yang dikenal banyak orang sudah cukup memiliki karakter yang kuat sehingga dukungan *mise-en-scene* dalam film Sultan Agung ini sebagai pendukung untuk menunjukkan bahwa karakter Sultan Agung itu lebih dimunculkan lagi dan lebih dikuatkan lagi. Sehingga dalam film Sultan Agung ini boleh dibilang unsur *mise-en-scene* yang pada beberapa film lain bisa mempengaruhi perubahan karakter tokoh yang tadinya sederhana akan lebih muncul karakternya. Namun pada film Sultan Agung hal ini tidak terlalu terlihat perubahan karakter tokohnya dikarenakan karakter tokoh Sultan Agung sudah banyak diketahui oleh penontonnya. Sehingga dalam film biopik Sultan Agung *mise-en-scene* tidak terlalu mempengaruhi perubahan karakter tokoh utama.

SIMPULAN

Film Sultan Agung merupakan film *biopic* yang menampilkan tokoh Sultan Agung yang sudah begitu kuat karakternya, sehingga *mise-en-scene* pada film ini tidak terlalu mempengaruhi perubahan karakter pada tokoh utama. Oleh karena itu dalam film Sultan Agung ini unsur *mise-en-scene* tidak

terlalu terlihat perubahan karakter tokoh utama.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Institut Seni Indonesia
3. Hanung Bramantyo

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010), *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta Timur
- Brodwell, David and Thompson, Kristin. (2008), *Film Art: An Introduction*, McGraw, Hill Education.
- Budi Prasetya, Arif. (2012), *Penonjolan Tokoh Antagonis Dalam Film The Dark Knight (Studi Semiotik Tokoh Joker Dalam Film The Dark Knight)*, Jurnal Ilmiah Komunikasi MAKNA Vol. 2 (no. 2, Agustus 2011-Januari 2012), 72-79
- Harymawan. (1988), *Dramaturgi*, CV Rosda, Bandung.
- Juwita Sari, Ratih. (2020), *Analisis Peran Perubahan Karakter Tokoh Utama Untuk Membangun Tahapan Tangga Dramatik Dalam Film "Split"*, Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi, Vol. 16 (No. 2 - Oktober 2020), 87-102
- Lutters, Elizabeth. (2004), *Kunci Sukses Menulis Skenario*, PT Garasindo, Jakarta.

- Mahrush Ali, Mohammad. dan Ali, Matius. (2018), *Karakterisasi Tokoh Dalam Film Salah Bodi*. Gorga : Jurnal Seni Rupa, Vol 7, (No 1 2018), 15-30
- Mubasyira, Mu'thia. (2017) *Analisis Tokoh Dan Penokohan Dalam Film "My Name Is Khan" Karya Karan Johar*. Jurnal Wacana Didaktika Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, Vol. 5, (No. 2, Desember 2017), 133-142
- Nugroho, Sugeng. (2017), *Perubahan Karakter Rangka Sebagai Salah Satu Bentuk Proses Kreatif Mira Lesmana Dalam Film Ada Apa Dengan Cinta 2 (2016)*, Jurnal Rekam, Vol. 13 (No. 2 - Oktober 2017), 107-117
- Pratista, Himawan. (2008), *Memahami Film*, Homerian Pustaka Hamzah, Yogyakarta
- Ratna Amelia, Citra. dan Dharsono. (2016), *Mise En Scene Program Jagongan Sar Gedhe Dan Pemaknaannya*. Gelar Jurnal Seni Budaya, volume 14 (nomor 2, Desember 2016), 105-116
- Sugiyono, (2011), *Statistika Untuk Penelitian*, Alfabeta, Bandung.

[Halaman disengaja kosong]