



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI



FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

FSMRYes!
*JOINTFUL-ENERGIZING-SMART

PROSIDING

SEMINAR VIRTUAL FSMR, ISI YOGYAKARTA

KREATIVITAS SENI DAN MEDIA TANPA BATAS
DI TENGAH PANDEMI COVID-19

3 - 4 November 2021



Editor: Agustinus Dwi Nugroho - Zulisih Maryani - Adya Arsita - Pitri Ermawati

Diterbitkan oleh : BP ISI YOGYAKARTA

PROSIDING SEMINAR VIRTUAL FSMR, ISI YOGYAKARTA
KREATIVITAS SENI DAN MEDIA TANPA BATAS DI TENGAH PANDEMI COVID-19
3-4 NOVEMBER 2021



Penerbit
BP ISI Yogyakarta
2021

Prosiding Seminar Virtual FSMR 2021
Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
ISBN : 978-623-5884-14-1

Prosiding Seminar Virtual FSMR, ISI Yogyakarta
Kreativitas Seni dan Media Tanpa Batas di Tengah Pandemi Covid-19
3-4 November 2021

ISBN:

978-623-5884-14-1

Editor:

Agustinus Dwi Nugroho

Zulisih Maryani

Adya Arsita

Pitri Ermawati

Desain Sampul:

Ika Yulianti

Layout Halaman:

Aji Susanto Anom Purnomo

Tegar Andito

Penyelenggara:

Fakultas Seni Media Rekam

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

D.I. Yogyakarta

Penerbit

BP ISI Yogyakarta

2021

Susunan Panitia Seminar Virtual FSMR, ISI Yogyakarta, Tahun 2021

| | |
|--------------------------|---|
| Penasihat | Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. |
| Penanggung Jawab | Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. |
| Ketua | Zulisih Maryani, M.A. |
| Sekretaris | Giyanto, S.I.P. |
| Bendahara | Edi Supiyarto, S.Sos. |
| Koordinator Acara | Adya Arsita, S.S., M.A. |
| Staf Acara | Sazkia Noor Anggraini, S.Sn., M.Sn. |
| MC | Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. Adya Arsita, S.S., M.A. |
| Koordinator Tim Kreatif | Ika Yulianti, S.ST., M.Sn. |
| Tim Kreatif | Aji Susanto Anom Purnomo, S.Sn., M.Sn. |
| Tim Kreatif | Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. |
| Koordinator Sekretariat | Semi Lestari, S.Sn. |
| Staf Sekretariat | Purwanti, A.Md. |
| Staf Sekretariat | Zahrina Zatadini, S.Sn., M.A. |
| Staf Sekretariat | Rosmini, S.Sos. |
| Koordinator Prosiding | Agustinus Dwi Nugroho, S.I.kom., M.Sn. |
| Tim Prosiding | Zulisih Maryani, M.A. |
| Tim Prosiding | Adya Arsita, S.S., M.A. |
| Tim Prosiding | Pitri Ermawati, M.Sn. |
| Koordinator Tim Teknis | Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. |
| Tim Teknis | Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. |
| Tim Teknis | Erika Sulistikno, A.Md. |
| Koordinator Perlengkapan | Hamidi Al Majid, S.T. |
| Sie Perlengkapan | Yuliantoro |
| Sie Konsumsi | Rikzah Triyono |
| Publikasi | Novan Jemmi Andrea, M.Sn. |
| Dokumentasi | Nico Kurnia Jati, S.Kom., M.Sn. |
| Moderator | Pamungkas Wahyu Setyanto, M.Sn. Zulisih Maryani, M.A. Pitri Ermawati, M.Sn. Agustinus Dwi Nugroho, S.I.kom., M.Sn. Aji Susanto Anom Purnomo, S.Sn., M.Sn. Zahrina Zatadini, S.Sn., M.A. Novan Jemmi Andrea, M.Sn. |

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 Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Seminar Virtual “Kreativitas Seni dan Media Tanpa Batas di Tengah 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 sejak tahun 2020 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 “Kreativitas Seni dan Media Tanpa Batas di Tengah Pandemi Covid-19” terbuka bagi pemakalah dan peserta yang merupakan 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, konsekuensi perkembangan situasi, dan budaya virtual yang semakin berkembang dewasa ini, sebagai antisipasi Pandemi Covid-19.

Tercatat, bahwa seminar kali ini terseleksi 30 judul artikel yang berasal dari berbagai kampus, yaitu FSMR ISI Yogyakarta, FSR ISI Yogyakarta, Prodi KPI Fakultas Dakwah IIM Surakarta, Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret, Universitas Gadjah Mada, Universitas Teknologi Yogyakarta, Universitas Jember, Universitas Jenderal Soedirman, ISI Surakarta, Universitas Multimedia Nusantara, Institut Teknologi Kalimantan, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur 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 3 dan 4 November 2021. Sebagai informasi, pada tahun 2020, seminar akademik FSMR ISI Yogyakarta dihadiri oleh ratusan peserta.

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 Prof. Dr. Wening Udasmoro, S.S. M.Hum. dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada dan Kurniawan Adi Saputro, Ph.D. dari Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta selaku *keynote speaker*, segenap panitia atas kerja keras dan inovasi yang telah dilakukan, serta kepada seluruh hadirin Seminar Virtual “Kreativitas Seni dan Media Tanpa Batas di Tengah Pandemi Covid-19”.

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

Yogyakarta, 3 November 2021

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

Sambutan Ketua Panitia

Alhamdulillah. Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga prosiding seminar virtual Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta 2021 “Kreativitas Seni dan Media Tanpa Batas di Tengah Pandemi Covid-19“ ini terwujud.

Prosiding ini memuat dua paper dari *keynote speakers*, yaitu Prof. Dr. Wening Udasmoro, S.S., M.Hum., DEA dan Kurniawan Adi Saputro, S.IP., M.A., Ph.D. serta sejumlah paper hasil penelitian dan pemikiran dari berbagai kalangan, yaitu dosen, mahasiswa, dan masyarakat umum baik dari internal maupun eksternal ISI Yogyakarta.

Antusiasme justru makin meningkat dalam kegiatan ilmiah yang rutin diselenggarakan oleh FSMR, ISI Yogyakarta meskipun masih dalam masa pandemi Covid-19, yang memasuki tahun kedua. Sejumlah abstrak yang diterima kemudian diseleksi, lalu penulis mengirim paper lengkap dan mempresentasikan materi dalam seminar virtual. Paper lengkap hasil revisi pascaseminar dikompilasi dan disusun oleh tim dalam kepanitiaan hingga saat ini tersaji di hadapan pembaca sekalian.

Tak lupa, pada kesempatan ini perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan FSMR, ISI Yogyakarta, Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. yang telah memfasilitasi semua kegiatan seminar virtual ini;
2. Pembantu Dekan I FSMR, ISI Yogyakarta, Bapak Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. yang telah mengarahkan semua kegiatan seminar virtual ini;
3. Bapak/Ibu segenap panitia seminar yang telah menyumbangkan waktu, tenaga, dan pemikiran di sela kesibukan banyaknya kegiatan akhir tahun; dan
3. Bapak/Ibu penyaji yang telah menyumbangkan artikel hasil penelitian dan pemikiran dalam kegiatan seminar virtual ini.

Semoga prosiding ini bermanfaat bagi kita semua, untuk kepentingan pengembangan ilmu media pada umumnya dan media untuk berkesenian serta referensi bagi upaya pembangunan masyarakat, bangsa, dan negara. Sebagai penutup kata, mohon maaf atas segala kekurangan dan kekhilafan kami. Saran dan kritik yang konstruktif kami tunggu demi kesempurnaan prosiding ini.

Ketua Panitia

Zulisih Maryani, M.A.

Kata Pengantar

Seminar Akademik merupakan sebuah acara rutin yang diadakan oleh Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Acara ini diselenggarakan untuk mewadahi sivitas akademika yang ada di internal kampus ISI Yogyakarta sendiri maupun menjadi wadah bagi insan akademik di luar kampus ISI Yogyakarta, untuk mewacanakan pemikiran dan hasil penelitian yang menjadi bagian dari Tri Dharma perguruan tinggi. Seminar Akademik menjadi sarana pembelajaran dan diskusi baik bagi dosen maupun mahasiswa untuk melakukan *update* pengetahuannya di bidang seni, terutama seni media rekam.

Judul-judul makalah penelitian yang masuk di dalam seminar memiliki keragaman tema dan topik di bidang seni media rekam. Tema-tema yang mendominasi adalah tema terkait dengan seni fotografi, film, program televisi, dan animasi. Selain itu seni-seni lain seperti teater, batik, serta musik juga menjadi tema yang diwacanakan. Tak hanya itu saja, wacana-wacana mengenai media dan teknologi digital menjadi sebuah topik umum yang juga memperkaya seminar akademik kali ini. Beberapa tema juga masih mengkaitkan dengan isu terkini, yakni terkait dengan pandemi. Terlebih merespon terkait dengan bagaimana seni merespon pandemi.

Seni media rekam merupakan sebuah seni visual maupun audio visual yang senantiasa berkembang dari masa ke masa seiring perkembangan zaman maupun teknologinya. Selain itu aspek kreativitas dalam seni dan estetikanya selalu melakukan eksplorasi yang patut dibahas dan dikaji lebih dalam. Maka, acara seminar akademik ini menjadi sangat relevan untuk mewadahi perkembangan wacana-wacana pengetahuan estetika, aspek media dan teknologi serta berbagai aspek kreativitas seni media rekam menjadi topik-topik yang tak akan ada habisnya untuk dibahas.

Hasil-hasil penelitian ini membawa sebuah wacana kritis terkait dengan keilmuan media rekam, serta membawa sebuah pembaruan dalam pengetahuan media rekam itu sendiri. Prosiding ini diharapkan bisa menjadi sebuah kumpulan makalah penelitian yang bisa dibaca serta dipelajari keilmuannya. Semoga kumpulan *prosiding* dalam seminar akademik Fakultas Seni Media Rekam tahun 2021 ini bisa menjadi sebuah buku yang bermanfaat untuk mahasiswa, dosen, serta masyarakat umum.

Editor

Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn

Daftar Isi

| | |
|---|-------------|
| Halaman Judul | <i>ii</i> |
| Susunan Panitia Seminar Virtual, FSMR, ISI Yogyakarta | <i>iii</i> |
| Sambutan Dekan | <i>iv</i> |
| Sambutan Ketua Panitia | <i>vi</i> |
| Kata Pengantar | <i>vii</i> |
| Daftar Isi | <i>Viii</i> |
| <i>Menegosiasi Ruang Virtual Kreativitas Seni di Masa Pandemi</i> Wening Udasmoro | 1 |
| <i>Suatu Strategi untuk Penelitian Fotografi</i> Kurniawan Adi Saputro | 11 |
| <i>Imajinasi Visual Fotografi Kawasan Malioboro dengan Perspektif Realisme Magis</i> Edial Rusli, Adya Arsita | 23 |
| <i>Historio Foto Aksi Kamisan (2-13-2014) Karya Fanny Octavianus Menggunakan Metode Sejarah Seni dengan Pendekatan Ikonografi dan Ikonologi Erwin Panofsky</i> Pamungkas Wahyu Setiyanto, Novan Jemmi Andrea, dan Agus Triyana | 33 |
| <i>Emmo Italiaander Pelopor Fotografi Industrial di Indonesia</i> Oscar Samaratunga | 47 |
| <i>Citra Pemimpin dalam Fotografi Potret Sri Sultan Hamengku Buwono VII Karya Kassian Cephas</i> Muhammad Fajar Apriyanto | 57 |
| <i>Kajian Pengalaman Seni pada Buku Fotografi "Flores Vitae" karya Nico Dharmajungen</i> Kusrini, Aji Susanto Anom Purnomo, Muhammad Alfariz dan Siti Solekhah | 67 |

| | |
|--|------------|
| <i>Aspek Ideasional dan Teknikal Karya Seni Fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta yang Berobjek Wanita atau Perempuan</i> Arti Wulandari | 77 |
| <i>Penggunaan Fotografi dalam Akun Instagram Penanganan Covid-19 @LAWANCOVID19_ID</i> Eko Suprati, Zuliati | 93 |
| <i>Analisis Semiotika pada Film Pendek Berjudul “Tilik” Karya Wahyu Agung Prasetyo</i> Alexandri Luthfi R | 103 |
| <i>Dampak Pandemi Covid-19 dalam Menjaga Eksistensi Festival Film: Studi Kasus Festival Film Pelajar Jogja 2020</i> Deddy Setyawan | 123 |
| <i>Menimbang Ruang - Menjajaki Peluang: Siasat Seniman Madura Beradaptasi dengan Pandemi dan Teknologi</i> Panakajaya Hidayatullah | 135 |
| <i>Pengembangan Virtual Reality Tour dengan Metode Video Sebagai Sarana Wisata Secara Daring pada Kawasan Desa Wisata Pampang</i> Olivia Febrianty Ngabito, Eko Agung Syaputra, Sasferi Yendra | 161 |
| <i>Kreativitas Membatik Sebagai Terapi Seni Penguatan Imunitas Bagi Pembatik di Desa Wisata Jarum Bayat</i> Sugeng Wardoyo, Tri Wulandari | 173 |
| <i>Pendekatan Visual untuk Terapi Klien Skizofrenia Gejala Sedang</i> Ika Yulianti | 187 |
| <i>Naskah “Laksamana Cheng Hoo: Mas Kemambang di Rakit Majapahit” Bersumber dari Cerita Lisan di Tepi Sungai Brantas</i> Hirwan Kuardhani, Retno Dwi Intarti, Puti Ilalang Sunyi | 199 |
| <i>Dinamika Penggunaan Kata Shippai di dalam Drama Dokutaa-X Special</i> Suhartini | 207 |
| <i>Representasi Kultural Pandemi Covid-19 dalam Musik Indonesia</i> Umilia Rokhani | 217 |
| <i>Mars RS Jogja Sebagai Media Promosi Layanan Kesehatan</i> Fortunata Tyasrinestu | 229 |

| | |
|---|------------|
| <i>Rahwana Newborn dalam Ruang Media Sosial Tahun 2000-an</i> Wiekandini Dyah Pandanwangi | 237 |
| <i>Persepsi Mengenai Kreator dan Praktik Kreasi NFT dalam Kelompok Percakapan Discord Indoartnow NFT</i> Muhammad Rain Rosidi | 243 |
| <i>Kreativitas Minus Refleksi: Tegangan Antara Percepatan Evolusi Media dan Kedalaman Karya</i> Alfathri Adlin, Yasraf Amir Piliang, Bambang Sugiharto, Irma Damajanti | 259 |

MENEGOSIASI RUANG VIRTUAL KREATIVITAS SENI DI MASA PANDEMI

Wening Udasmoro

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta
Email: udasmoro@ugm.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi relevansi antara kerja subjek/pelaku seni dengan masuknya mereka ke ruang-ruang transformatif, yakni ruang virtual yang menjamur digunakan pada masa pandemi. Menggunakan pemikiran Henri Lefebvre sebagai lensa utama, fokus penelitian ini diarahkan pada bagaimana ruang fisik (*perceived space*) yang bertransformasi ke dalam ruang virtual membawa konsekuensi pada ruang mental (*conceived space*) dan ruang sosial (*lived space*). Ketiga ruang tersebut secara dinamis mengalami rekontekstualisasi karena situasi yang tidak biasa. Tulisan ini menggunakan metode *vignette* dengan mengambil contoh-contoh yang ada dalam kehidupan seni sehari-hari selama masa pandemi, terutama dari pemberitaan di media baik koran *online* maupun media sosial. Temuan di dalam tulisan ini adalah bahwa dalam rekontekstualisasi penggunaan ruang dalam berkarya seni, para subjek seni mengalami pengalaman-pengalaman baru bukan hanya karena aspek estetis seninya yang mengalami perubahan ide atau gagasan. Pengalaman baru yang muncul antara lain adalah aspek interaksi dengan subjek-subjek lain dalam ruang yang tanpa batas. Interaksi tanpa batas ini membuat jarak antara subjek besar dan subjek kecil mengalami pengecilan sehingga muncul *equality* di dalam interaksi seni. Meskipun demikian, dari gap yang semakin mengecil ini, kekuasaan kapitalisme tetap menempati posisi kekuasaan yang tinggi di dalamnya.

Kata kunci: ruang, virtual, seni, pandemi, negosiasi

Pengantar

Seni pada masa pandemi yang terjadi sejak 2020 telah menarik perhatian para penulis, baik dari sisi akademisi, jurnalis maupun dari para penulis populer. Berbagai tulisan berfokus antara lain pada persoalan *survive*-nya seni pada masa pandemi (Abdullahi, Chana, Zenone, & Ardilles, 2021; Saputri, Ali, & Asmarawati, 2021). Selain itu, aspek-aspek lain yang juga banyak ditulis adalah peran seni pada masa pandemi (Sabrina, 2020). Upaya-upaya yang dilakukan oleh seni di Indonesia untuk menggerakkan masyarakat dari sisi hiburan juga menjadi fokus pembahasan banyak artikel (Pandanwangi, 2020). Sisi yang mendapatkan perhatian sebagai lensa utama pembahasan seni di dalam masa pandemi lebih banyak pada persoalan seni itu sendiri. Fokus pada pergerakan subjek-subjek di dalam ruang yang di satu kontestatif tetapi di sisi lain merupakan

enabler space (ruang yang memungkinkan untuk kehadiran subjek marjinal) masih sangat jarang dilakukan. Pembahasan mengenai diperjuangkannya ruang-ruang virtual lewat interaksi subjek-subjek yang berbeda latar budaya, negara, kelas sosial, dan interseksionalitas lain masih perlu mendapatkan elaborasi lebih lanjut. Ruang di dalam konteks ini adalah ruang representasi, yakni ruang untuk menjelaskan kehadiran dan juga pemaknaan diri subjek yang muncul atau dimunculkan lewat media. Kehadiran diri subjek ini, di satu sisi subjek merupakan “diri” yang mengalami penguatan yang sangat signifikan. Namun, di sisi lain, “diri” yang kuat tersebut seringkali tidak dapat pula dilepaskan dari kepentingan ekonomi kapital masa kini yang sangat kuat cengkramannya.

Secara teoritis, pandemi ini memuat dinamika taktik dan strategi di dalamnya.

Michel de Certeau menjelaskan bahwa strategi adalah upaya yang dilakukan oleh institusi untuk mengatur dan menancapkan segala macam bentuk kontrol terhadap individu dengan mengoperasikan kekuasaan. Sementara itu, taktik adalah upaya dari individu untuk melepaskan diri dari aturan dan kontrol atau bahkan melawannya melalui mekanisme-mekanisme yang spesifik à la mereka (de Certeau, 2011). Negara biasanya menggunakan strategi dalam melakukan proses pengaturan dan kontrol terhadap individu dan masyarakatnya. Namun, individu dan masyarakat biasanya tidak tinggal diam menghadapi strategi tersebut. Mereka akan melakukan bentuk-bentuk taktik sebagai cara untuk menegosiasi atau resisten terhadap aturan dan kontrol tersebut.

Selain persoalan taktik dan strategi, aspek lain yang perlu dipertimbangkan adalah ruang tempat taktik dan strategi tersebut dilakukan. Taktik dan strategi ini berlangsung dalam ruang pandemi yang memiliki matriks yang cukup kompleks. Pertama, ada situasi ketika ruang ini adalah ruang tidak biasa karena adanya situasi *chaotic* akibat pandemi. Kedua, ada transformasi ruang secara radikal, yakni dari ruang fisik ke ruang virtual. Ketiga, yang memainkan ruang-ruang virtual tersebut bukan hanya kekuasaan-kekuasaan subjek besar. Subjek-subjek kecil pun memainkan peran signifikan di dalam ruang transformatif ini. Keempat, ruang virtual adalah ruang ketika kapitalisme memiliki kepentingan besar untuk mengakumulasi modal ekonomi mereka.

Artikel ini menggunakan lensa teori ruang dari Henri Lefebvre. Ruang dalam konsep Lefebvre diidentifikasi ke dalam tiga tataran yang tidak terpisahkan satu sama lain. Ruang pertama disebut oleh Lefebvre sebagai *Perceived Space (l'espace perçue)* atau yang disebut juga dengan *spacial practice*. *Perceived Space* ini adalah ruang fisik, misalnya ruang seni dalam pertunjukan. Sementara itu, tataran kedua adalah *Conceived Space (l'espace conçue)*. Ruang ini disebut juga

sebagai *Representations of Space* karena merupakan ruang representasi dari ide atau merupakan ruang gagasan. Ruang ini merupakan aspek mental dari penciptaan karya seni. Level ketiga sering disebut dengan *Social Space (l'espace sociale)* atau dikenal pula sebagai *lived space*. Kata lain yang sering juga dipakai adalah *Representational Space*. Ruang ini adalah ruang pengalaman karena di dalamnya ada emosi, interaksi, relasi dan juga bangunan-bangunan intelektual yang didialogkan (Lefebvre, 1991).

Pandemi dan Ruang Digital yang Transformatif

Pandemi yang melanda dunia sejak awal tahun 2020 dan masih terus berlangsung pada tahun berikutnya merupakan sebuah keadaan atau dalam bahasa Jawanya adalah “*kahanan*” (Faruk, 2020). Dalam terminologi eksistensial “*kahanan*” ini serupa dengan konsep absurditas. Dunia ini absurd karena manusia sudah merencanakan, mengharapkan, dan bermimpi akan berbagai cita-cita tetapi semuanya hancur oleh sesuatu yang tidak terduga tetapi selalu ada dalam kehidupan (Udasmoro, 1998, 2013). Kematian adalah satu hal yang membuyarkan harapan manusia yang tidak dapat disangkal. Manusia telah membangun sistem ekonomi dan sistem sosial secara konstruktif tetapi bangunan tersebut tiba-tiba harus hancur karena kedua sistem tersebut terdampak secara signifikan pada masa pandemi. Namun, dunia juga menjadi absurd karena harapan dan cita-cita yang sudah lama diharapkan dan sangat sulit tercapai, dengan adanya virus justru menjadi tercapai. Sebagai contoh, segala bentuk usaha sebelumnya agar teknologi *online* berkembang, justru pada masa pandemi ini dapat maksimal terimplementasikan. Mereka yang sangat gagap terhadap teknologi digital pada akhirnya mampu melakukan kerja-kerja *online*. Dalam dunia pendidikan, misalnya, para pengajar senior yang sebelumnya merasa inferior karena merasa tidak mampu menggunakan teknologi digital, pada akhirnya terbukti memiliki kelenturan sehingga mampu melakukan kerja dengan teknologi yang tidak pernah mereka bayangkan sebelumnya. Hal ini terjadi karena sebuah “*kahanan*” atau dipaksa oleh keadaan.

Kahanan terjadi secara global. Negara yang merasa paling digdaya di dunia, terutama secara ekonomi atau negara yang merasa terpencil dengan mobilitas rendah karena situasi geografisnya, semua mengalami pandemi virus Covid-19. Selain persoalan ekonomi, negara-negara “kaya” yang memiliki laboratorium yang kuat dan sistem kesehatan yang tangguh pun kolaps dalam hitungan bulan. Mereka bahkan tidak mampu mengeluarkan diri dari situasi ini ditunjukkan dengan angka kematian yang sangat tinggi. Negara besar seperti Amerika Serikat

justru mengalami kematian yang sangat tinggi karena pandemi (Suwignyo, 2020). Sampai tanggal 30 Oktober 2021, misalnya, total kasus di Amerika Serikat adalah 46.823.938 dengan jumlah total kematian 766.299 jiwa (Worldometer, 2021). Demikian juga negara-negara maju lainnya di benua Eropa yang terkenal memiliki sistem kesehatan dan mitigasi kesehatan yang kuat (CNN Indonesia, 2020).

Pandemi yang membawa perubahan besar dalam konteks ekonomi, sosial dan juga politik secara global mengubah pula banyak hal dalam kehidupan manusia. Pandemi Covid-19 mengubah cara berpikir, berperilaku, berstrategi, dan juga berproses produksi. Sebagai contoh, ketika awal pandemi berlangsung, ostrasisme dan juga peliyanan terhadap yang lain, terutama terhadap mereka dan keluarganya yang terpapar Covid-19 dapat dilihat di berbagai pengalaman masyarakat di Indonesia (Udasmoro, 2020a). Peliyanan ini justru dilakukan kepada para tetangga atau kerabat mereka sendiri. Penolakan terhadap jenazah di berbagai daerah di Indonesia menjelaskan hal ini (Rahmawati & Udasmoro, 2021).

Selain aspek-aspek yang kontra produktif pada contoh di atas, pandemi juga membawa tantangan sendiri bagi individu maupun masyarakat. Akses terhadap teknologi digital menjadi sangat luas karena teknologi ini menjadi salah satu cara untuk keluar dari krisis. Pada dasarnya, teknologi digital dan mentalitasnya seperti pedang bermata dua. Di satu sisi teknologi digital memfasilitasi kehidupan manusia. Di sisi lain teknologi berkontribusi pada nilai-nilai yang terdegradasi (Oldham & Silva, 2015). Dalam implementasinya, perspektif kritis sangat diperlukan untuk memposisikan teknologi yang mendisrupsi ini sebagai antisipasi terhadap konsekuensi-konsekuensinya (Salmaleron & Delgado, 2019). Efek destruktif dari teknologi disrupsi ini antara lain adalah matinya sosial. Matinya sosial dalam konteks ini adalah putusnya relasi-relasi sosial karena terdeviasinya relasi fisik ke arah relasi yang virtual (Udasmoro, 2020b). Namun, *kahanan* ini juga mengubah kegamangan pada teknologi. Teknologi virtual bukan seperti wajah modernitas yang hanya dimiliki oleh pemilik modal besar dan kultur-kultur dominan. Teknologi virtual ini menjelaskan potensi masuknya subjek-subjek kecil terkait gender, kelas sosial, etnisitas serta kelompok-kelompok marjinal lain ke dalam ruang ini. Subjek yang kecil-kecil menjadi memiliki ruang dalam mengakses teknologi virtual. Transformasi ini mengubah dunia dalam wajah yang hampir serupa, yaitu memberi posisi sejajar baik kepada yang mayor maupun yang minor, baik bagi yang dapat bersuara maupun yang tidak dapat bersuara, serta baik yang dominan maupun yang marjinal.

Subjek Seni dalam Ruang Virtual

Pada masa awal pandemi, masyarakat di dunia mengalami masa ketakutan kolektif (Mertens, Gerritsen, Duijndam, Salemink, & Engelhard, 2020). Ketakutan kolektif yang utama adalah terhadap bahaya virus itu sendiri. Ketakutan kedua adalah terhadap persoalan ekonomi yang dihadapi di masa yang akan datang. Setiap orang dan anggota masyarakat menahan diri ketika harus membelanjakan uang. Mereka memiliki kekhawatiran tidak *survive* di hari-hari ke depan. Sebagai konsekuensinya, konsumsi hanya dilakukan pada barang-barang kebutuhan pokok. Dalam hal ini, seni seringkali dimasukkan sebagai kebutuhan bukan pokok. Secara praktis, seni menjadi bidang yang tidak dikonsumsi, terutama pada awal pandemi. Selain itu, kebijakan pemerintah melakukan berbagai pembatasan mobilitas (PSBB, PPKM dan sebagainya) juga memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap aktivitas dunia seni. Pada awal pandemi bahkan sampai tahun berikutnya, berbagai konser musik dibatalkan. Film-film berhenti berproduksi. Sebagai konsekuensinya, bioskop-bioskop ditutup secara temporer. Selain itu, museum, galeri, pertunjukan dan pameran-pameran juga dibatalkan penyelenggaraannya. Situasi ini membawa dampak yang sangat serius terhadap para pelaku seni baik dari sisi ekspresi kreatif maupun ekonomi. Para seniman dan seniwati adalah mereka yang hidupnya mengeksplorasi dunia luas. Mereka terbiasa hidup dari eksplorasi terhadap kebebasan dan menolak terkekang di dalam tembok-tembok keterbatasan ruang. Namun, pada masa pandemi, tidak ada pilihan lain mereka harus berada dalam kahanan “terkekang” dalam ruang geografis yang ditutup mobilitasnya.

Yang menjadi pertanyaan kemudian adalah bagaimana taktik mereka menghadapi strategi institusi terutama terkait dengan berbagai pembatasan tersebut? Satu hal yang cukup jelas adalah cara mereka menegosiasi ruang yang secara materiil mengekang tersebut. Pertama, mereka melakukan redefinisi ulang terhadap konsep kebebasan sebagai pelaku seni di ruang geografis. Kedua, mereka mau tidak mau memasuki ruang yang seakan membebaskan, yaitu ruang virtual meskipun sebetulnya ruang tersebut memiliki agenda lain, yakni mengkapitalisasi seni. Negosiasi ini sangat kompleks karena pertentangan antara ekspresi dan peran kapitalisme.

Cara-cara mereka menegosiasi ruang tersebut dapat dilihat dari kerja subjek-subjek seni dengan menggunakan ruang virtual. Mereka menegosiasi *spacial practice* (*perceived space*), yakni ruang fisik yang biasanya menjadi zona nyaman mereka dalam berkarya. Ruang fisik ini penting karena cabang seni memang berhadapan langsung dengan *audience*. Di ruang inilah mereka terbiasa membuat ide-ide, gagasan seni yang dalam konteks Lefebvre disebut dengan *conceived*

space (Lefebvre, 1991). Pada masa krisis, mereka harus mentransformasi ide dari ruang fisik ke ruang virtual. Proses mentransformasi ini tentu membutuhkan berbagai upaya karena mereka harus mengubah semua pola gagasan yang sudah mapan sebelumnya. Mereka harus memikirkan *conceived space* baru dengan gagasan, ide dan pengetahuan yang adaptif dengan situasi perubahan. Sebagai contoh, bagaimana mereka menciptakan *representations of space* baru di mana mereka seakan bisa berinteraksi dengan *audience*? Dalang di dalam pertunjukan wayang mengalami hal ini. Mereka harus mengubah ruang fisik ke ruang virtual pedalangan yang sangat terbatas durasinya. Apakah mereka harus mengubah *frame* acara yang biasanya berdurasi panjang menjadi pendek? Kerja fisik dan mental pada proses produksi dalam *perceived* dan *conceived space* di atas membuat mereka mengalami pengalaman baru. Namun, justru banyak kreativitas baru yang menjadi memungkinkan dilakukan. Sebagai contoh, pada masa pandemi ini, ada salah satu pertunjukan wayang yang para dalangnya berada di tiga negara yang berbeda, yakni Ki Anang Sarwanto di Karanganyar, Indonesia, Ki Matthew Issac Cohen di Connecticut, Amerika dan Nyi Cécile Herbault dari Perancis (Setiawan, 2020). Ruang ide yang baru ini memunculkan pengalaman baru bukan hanya bagi dalangnya tetapi juga bagi *audience*-nya. Mereka mengalami *Representational Space* yang belum pernah dialami sebelumnya. Di dalam ruang ini mereka melakukan interaksi dan relasi-relasi dengan yang lain melampaui budaya, bahasa dan juga negara. Mereka melampaui batas-batas bukan hanya karena batas fisiknya mencair tetapi juga karena batas ide (mentalnya) mencair. Hadirnya ruang-ruang baru ini memberi porsi yang besar pada yang populer sebagai bagian dari seni. Ruang-ruang baru ini mendialogkan yang *canon* dengan populer atau yang *sacred* dengan yang *profane*.

Transformasi Seni dalam Ruang Virtual: Ruang Psikologi Bersama

Spacial practice juga mengubah ruang fisik sebagai sebuah pertunjukan ke dalam ruang ide (*conceived space*) yang berbeda-beda. Pada masa pandemi, pelaku seni bukan hanya menjadi subjek yang menciptakan karya seni yang menggunakan aspek fisik dan mental dalam berkarya. Namun, mereka juga menciptakan *representational space* yang baru, yang bersifat psikologis. Jadi, bukan hanya persoalan memproduksi sesuatu di ruang virtual, tetapi ada persoalan solidaritas serta saling menguatkan dalam situasi ketakutan bersama. *Representational space* ini digunakan secara cukup massif. “Gerakan Seniman Membantu Seniman” dan “Gerakan Sastrawan Membantu Sastrawan” memunculkan subjek-subjek kolektif baru. Mereka membangun relasi dan interaksi

yang tidak hanya bersifat estetis tetapi bersifat praktis. Pembacaan puisi oleh Kedung Dharma Romansa adalah salah satu contoh dari solidaritas yang dibangun di dalam ruang virtual Instagram.

Selain itu, ada bangunan-bangunan *networking* virtual yang semakin luas. Subjek lokal menggunakan ruang untuk bisa dilihat oleh subjek dominan yang seringkali mengatasnamakan subjek global. Dengan adanya interaksi dan relasi-relasi di ruang virtual, subjek global membangun interaksi dengan subjek lokal dan memiliki kesempatan mengapresiasinya. Meskipun demikian, di *representational space* mereka masih bertindak sebagai yang dominan dan memiliki kekuasaan serta pengetahuan. Sementara itu, subjek kecil masih diposisikan sebagai yang dinilai dan direndahkan di awal. Namun, yang terpenting bagi subjek kecil, apresiasi dari subjek besar yang global tersebut mengangkat dirinya dalam dunia virtual. Dia menjadi dikenal bukan hanya di Indonesia tetapi juga di negara-negara lain.

Berbeda dengan acara di stasiun televisi yang masih dikuasai oleh pemilik stasiun televisinya dalam membangun relasi antara yang lokal dan global ini, dalam platform digital masa kini, ada potensi-potensi tidak terduga, menjadi viral adalah kata kunci yang memungkinkan hal ini terjadi. Sebuah contoh yang dapat digambarkan di sini adalah penyanyi virtual Denden Gonjales atau pemain gitar Alip Ba Ta yang menjadi viral karena mereka dianggap piawai dalam berseni. Meskipun kemudian sempat mengikuti ajang pemilihan penyanyi internasional di Bulgaria, Denden Gonjales lebih dikenal karena aksinya menyanyi di dalam kamarnya yang sempit sambil merokok yang kemudian direkam dan disebar di dunia maya. Suaranya yang melengking tinggi ketika menyanyikan lagu She's Gone dari grup music internasional menjadi viral karena suatu keterhenyakan. Pertanyaan dari para "juri" virtual tersebut bagaimana mungkin seorang pemuda dari sebuah negara yang dianggap tidak lebih maju dari mereka, dengan peralatan yang sederhana mampu menyanyi dengan cara demikian. Karena viral tersebut, maka para musisi dunia menonton dan memberi komentar serta apresiasi secara langsung pada video Denden Gonjales. Mereka semua mengatakan bahwa Denden memiliki suara yang bagus serta mampu mencapai suara dengan nada tinggi sebagus penyanyi aslinya meskipun dia menyanyi dengan mikrofon dan juga peralatan yang sangat sederhana.

Demikian pula pemain gitar Alip Ba Ta, dia dianggap memiliki teknik bermain gitar yang sangat spesifik yang tidak dimiliki bahkan oleh gitaris kelas dunia sekalipun. Para komentator musik juga memberi komentar terhadap permainan Alip Ba Ta. Dalam dunia musik, masih ada yang memberi kritik atas kualitas permainan Alip Ba Ta. Namun, subjek seni ini telah menciptakan

ruang interaksi baru yang menghancurkan trivialisasi /peremehan terhadap yang sering dimarjinalkan (dari sisi etnisitas, kelas sosial, gender, usia, dsb.). Hadirnya subjek kecil di ruang virtual ini juga membuka dunia semakin terkoneksi (tanpa seseorang harus kenal secara personal). *Nobody* menjadi *Somebody* melalui pengalaman *representational space* ini.

Simpulan

Masa pandemi memberi dampak yang kurang menguntungkan di satu sisi tetapi di sisi lain memberi efek kontributif bagi pelaku seni. Aspek kontributif ini terjadi karena usaha dari para pelaku seni dalam mengelola ruang. Ruang pengalaman fisik dan mental memberikan kesempatan yang sama pada siapa saja, baik seniman besar maupun seniman yang merupakan subjek kecil untuk menampilkan diri dan berkarya. Budaya “besar” dan budaya “kecil” saling berkontestasi dan juga berinteraksi.

Ruang fisik (*perceived space*) dan ruang mental (*conceived space*) tersebut memunculkan dinamika dalam *representational space (lived space)* atau yang sering disebut sebagai ruang pengalaman. Dinamika ini muncul bukan hanya pada persoalan kreasi seni tetapi juga menciptakan aspek-aspek lain, yakni aspek solidaritas virtual bukan hanya untuk kelangsungan seni, tetapi untuk kelangsungan subjek-subjek seni. Aspek *networking* adalah hasil lain dari adanya transformasi ruang ini. Ruang virtual juga mengecilkan gap antara subjek seni yang besar dengan subjek seni yang kecil. Hierarki dalam seni di mana yang dominan menguasai dalam ranah global mengalami rekontekstualisasi. Apresiasi terhadap yang kecil mulai dilakukan. Meskipun kapitalisme tetap menjadi yang paling banyak menarik keuntungan, seni dan seniman/seniwati memilih untuk menjadi subjek yang menggunakan teknologi. Salah satunya adalah dengan menyediakan ruang yang sangat luas untuk menghibur dalam situasi kesedihan. *Volunterism* (sebuah *cultural capital*) yang kemudian bertransformasi menjadi *economic capital*.

Referensi

- Abdullahi, I., Chana, N.-K., Zenone, M., & Ardilles, P. (2021). Art during Tough Times: Reflections from an Art-Based Health Promotion Initiative during the COVID-19 Pandemic. *Global Health Promotion*, 28(2), 78–82. <https://doi.org/10.1177/1757975921998638>
- CNN Indonesia. (2020, August 18). Eropa Jadi Kawasan Pertama Dengan Kematian Corona 500 Ribu. *CNN Indonesia*. Retrieved from

- <https://www.cnnindonesia.com/internasional/20201217234514-134-583631/eropa-jadi-kawasan-pertama-dengan-kematian-corona-500-ribu>.
- de Certeau, M. (2011). *The Practice of Everyday Life*. University of California Press.
- Faruk. (2020). *Ngelmu Kahanan dan Manusia Jawa*. Maja.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Malden, Blackwell.
- Mertens, G., Gerritsen, L., Duijndam, S., Salemink, E., & Engelhard, I., M. (2020). Fear of the Coronavirus (COVID-19): Predictors in an Online Study Conducted in March 2020. [*Journal of Anxiety Disorders*], 74(August), 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2020.102258>
- Oldham, G., L., & Silva, N. da. (2015). The Impact of Digital Technology on the Generation and Implementation of Creative Ideas in the Workplace. [*Computers in Human Behavior*], 42(January), 5–11. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.041>
- Pandanwangi, A. (2020). Upaya Perupa dalam Menyikapi Pandemi Covid 19. I. [*Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*], 1, 91–98.
- Rahmawati, A., & Udasmoro, W. (eds). (2021). *Kekerasan di Masa Pandemi*. Fakultas Ilmu Budaya UGM Press.
- Sabrina, G. (2020, April). Peran Seni dan Posisinya di Tengah Pandemi. Whiteboard Journal. <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/art/peran-seni-dan-posisinya-di-tengah-pandemi/>
- Salmaleron, L., & Delgado, P. (2019). Critical Analysis of the Effects of the Digital Technologies on Reading and Learning. [*Culture and Education*], 3(3), 465–480.
- Saputri, A. H., Ali, F. W. J., & Asmarawati, D. (2021). Eksistensi Tari Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19. *Implementasi Merdeka Belajar Di Masa Pandemi Covid-19: Peluang Dan Tantangan*, 90–99. FKIP Unila.
- Setiawan, H. (2020, August 22). *Dalang Tiga Negara Gelar Pertunjukan Wayang Virtual*. Yandip Prov Jateng. <https://jatengprov.go.id/beritadaerah/dalang-tiga-negara-gelar-pertunjukan-wayang-virtual/>
- Suwignyo, A. (2020). *Pengetahuan Budaya dalam Khazanah Wabah*. Universitas Gadjah Mada Press.
- Udasmoro, W. (1998). *Kebebasan dan Ketidakbebasan dalam Cerita Pendek 'Tembok' Karya Jean-Paul Sartre: Kajian Sosiologi Hegemonis*. 10(1), 53–59.
- Udasmoro, W. (2013). Kontestasi Ideologi dalam Sastra Prancis Masa Perang Dunia Kedua. [*LITERA*], 12(02). <https://journal.uny.ac.id/index.php/litera/article/view/1549>
- Udasmoro, W. (2020a). Bahasa Kekerasan dan Pilar-Pilar Kekuasaan Baru Masa Pandemi Covid-19. In *Kekerasan di Masa Pandemi* (pp. 12–25). Fakultas Ilmu Budaya UGM Press.
- Udasmoro, W. (2020b). Pandemi dan Matinya Sosial di Ruang Digital. [*Pengetahuan Budaya dalam Khazanah Wabah*] (pp. 166–178). Gadjah Mada University Press.
- Worldometer. (2021). *Worldometer's Covid-19 Data*. Worldometer. <https://www.worldometers.info/coronavirus/country/us/>

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

SUATU STRATEGI UNTUK PENELITIAN FOTOGRAFI¹

Kurniawan Adi Saputro

Pengajar Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

E-mail: kurniawansaputro@gmail.com

Pendahuluan

Penelitian berbasis praktik adalah salah satu strategi penelitian yang dikembangkan oleh dunia seni akademis dengan memanfaatkan kelebihan seni dalam hal penggunaan berbagai medium praktik seni (tubuh, diri, alat kreasi seni) untuk menyelidiki kemungkinan-kemungkinan (wujud, makna, proses, pembelajaran, sensibilitas). Sebagai strategi, penelitian berbasis praktik berada di tataran konseptual, yaitu tidak menawarkan metode khusus atau teknik tersendiri; ia menggunakan metode penelitian dan teknik pengumpulan serta analisis data yang sudah ada. Penelitian berbasis praktik mengusulkan untuk menggunakan praktik seni sebagai wahana dan sarana menghasilkan pengetahuan. Sebagai wahana, praktik seni mencakup berbagai proses mental yang bermanfaat untuk ditinjau dan memberi wawasan mengenai kreativitas, penafsiran, kenangan, imajinasi, dan masih banyak lagi. Tubuh, indera, sensibilitas juga menjadi hal yang terus digeluti dalam praktik seni dan perlu diketahui. Praktik seni juga mewadahi berbagai kegiatan eksperimentasi yang bisa memperluas apa yang sudah diketahui atau dilakukan saat ini. Sebagai sarana, praktik seni serupa perjalanan dari tidak tahu menjadi tahu.

Penelitian berbasis praktik seni berkembang sebagai tanggapan terhadap proses kelembagaan yang memasukkan akademi seni ke dalam sistem pengelolaan dan evaluasi yang sama dengan perguruan tinggi biasa (universitas) (Butt, 2017). Akademi seni dan konservatori seni bahkan kadang dimasukkan dan dilebur ke dalam universitas. Karena universitas pada dasarnya adalah lembaga pendidikan dan penciptaan pengetahuan, akademi seni tidak bisa tidak menghasilkan pengetahuan sebagaimana dilakukan oleh perguruan tinggi. Meski begitu,

¹ Disampaikan dalam seminar virtual "Kreativitas Seni dan Media tanpa Batas di Tengah Pandemi Covid-19", Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 3-4 November 2021.

bagaimanapun juga praktik seni itu sendiri bukanlah penelitian seni sebab ia masih melibatkan proses kreasi seni. Oleh karena itu, penciptaan seni melakukan penyesuaian terhadap dirinya di lingkungan penciptaan pengetahuan menjadi upaya penyelidikan tentang fenomena-fenomena estetis melalui praktik penciptaan seni.

Strategi penelitian ini penting baik untuk kalangan perguruan tinggi seni maupun kalangan perguruan tinggi bidang ilmu lain. Dari dalam perguruan tinggi seni, ia menegaskan salah satu identitas seni, yaitu sebagai satu cabang pengetahuan. Tanpa penelitian yang dilakukan di dalamnya dan menghasilkan pengetahuan-pengetahuan baru, seni tidak bisa mengaku sebagai suatu cabang pengetahuan. Untuk perguruan tinggi di luar seni, strategi penelitian ini memungkinkan percakapan dalam bahasa yang sama, semisal mengenai metode penelitian, mengenai temuan, dan lain-lain.

Beberapa istilah telah dihasilkan untuk strategi penelitian, semisal *practice-based research*, *practice-led research*, *practice as research*, *arts-based research*, dan *artistic research*. Esai ini tidak bertujuan menjernihkan pengertian masing-masing dengan cara membedakan-bedaannya. Dalam literatur, pengertian istilah-istilah ini beragam dan saling beririsan. Cukuplah untuk tujuan khusus kita belajar gagasan dasarnya bahwa kita menerima istilah-istilah ini sebagai orientasi yang berbeda-beda untuk mendirikan suatu penelitian yang khas melalui penciptaan seni.

“relevansi penelitian berbasis praktik untuk memperluas dan menghubungkan kemampuan kita untuk menemukan cara-cara baru untuk menggambarkan kesadaran dan merancang metode penelitian lain yang bisa menghasilkan modal ekonomi, budaya, dan sosial; implikasi yang dimiliki penelitian penciptaan seni untuk memperluas pemahaman kita mengenai peran pembelajaran berdasar pengalaman dan persoalan serta kecerdasan majemuk dalam penciptaan pengetahuan; potensi penelitian berbasis studio untuk memeragakan bagaimana pengetahuan terungkap and bagaimana kita meraih pengetahuan; cara-cara di mana hasil penelitian penciptaan seni diterapkan untuk mengembangkan pendidikan dan metode penelitian yang generatif melampaui disiplin [seni] itu sendiri” (Barrett dan Bolt, 2007).

Anatomi Penelitian Berbasis Praktik

Penelitian berbasis praktik pertama-tama adalah penelitian, baru kemudian ia adalah sekaligus praktik. Sebagai penelitian, yang mendorongnya dilakukan dan menjadi tujuan utamanya adalah suatu pertanyaan. Peneliti digerakkan oleh rasa penasarannya tentang bagaimana sesuatu terjadi atau bagaimana cara memahami suatu hal. Pertanyaan ini sudah seharusnya terjawab di akhir penelitian dan lahirlah pengetahuan, pemahaman, atau wawasan baru mengenai perkara yang

diselidiki. Memang penelitian dalam pengertian ilmu pengetahuan seperti ini tidak umum dan tidak terlalu dikenal dalam kehidupan kreatif seni, bahkan bisa jadi menyeret seniman menjalani proses berpura-pura atau malah terhambat untuk berkarya (Barrett dan Bolt, 2007). Namun, ini adalah pilihan (tidak ada yang mengharuskan seniman memiliki gelar akademik) dan konsekuensi dari standarisasi kurikulum perguruan tinggi (yang di antaranya menyetarakan kemampuan di jenjang doktoral di seluruh bidang ilmu sebagai kemampuan menghasilkan sumbangan pengetahuan baru di bidangnya).

Melihat bahwa dalam dirinya penelitian berbasis praktik terdiri dari dua bagian, yaitu penelitian dan praktik seni, tentu bisa diduga bahwa dalam kenyataan keduanya bukan perpaduan yang luruh sempurna dan tidak bermasalah. Sebaliknya kita perlu menerima kenyataan bahwa keduanya sangat mungkin bermasalah sehingga masalah-masalah itu perlu dikenali sejak awal dan diselesaikan. Penulis berpendapat bahwa cara menjawabnya adalah dengan menjadikan penelitian sebagai kerangka utama, sedangkan praktik seni sebagai bagian di dalamnya (bukan kerangka utama dan bukan tujuan utama). Ketika pilihan ini diambil, cara bekerja yang sesuai adalah peneliti-seniman, yaitu menjadi peneliti yang serba bertanya, mencari, menyelidiki, dan menguji. Ia tidak pertama-tama digerakkan oleh keinginan mencipta atau mengungkapkan perasaan karena sebenarnya keduanya berada di luar penelitian.

Bisa diibaratkan penelitian menjadi kepala dan praktik seni menjadi kaki. Tujuan dan arah diberikan oleh kepala penelitian, sedangkan perjalanan ditempuh menggunakan kaki praktik seni. Keduanya mau tidak mau harus bekerja sama karena kepala tidak bisa sembarang menginginkan hal-hal yang tidak bisa ditempuh kaki. Ia hanya punya kaki praktik seni dan praktik seni itulah yang akan membawanya sampai kepada tujuan, tidak cara yang lain. Sebaliknya, kaki tidak memiliki agenda sendiri dan ia bisa dianggap melayani tujuan dari kepala. Tentu kaki ini haruslah kokoh dan berpengalaman sehingga perjalanan penelitian seni bisa ditempuh dengan baik. Tentu selain pilihan yang diusulkan penulis ada pilihan-pilihan lain (itulah mengapa muncul banyak istilah), tetapi tulisan ini mendukung pendapat bahwa kerangka utamanya adalah penelitian.

Setelah memahami bagian-bagian dan bagaimana hubungan keduanya, ada satu hal yang masih tersisa untuk dijelaskan, yaitu tulisan dan karya seni. Penelitian berbasis praktik seni menghasilkan dua hal, yaitu tulisan dan karya seni. Tulisan menjelaskan apa pertanyaan yang ingin dijawab, bagaimana cara untuk menjawabnya, dan apa jawabannya. Argumen dan kesimpulan-kesimpulan di dalamnyalah yang bisa diuji (apakah konsisten, apakah masuk akal, apakah bukti-

bukti yang ada mendukungnya, apakah menerangi fenomena lain) di dalam sidang, sedangkan karya seni secara umum tidak bisa diuji karena tidak memiliki ukuran benar-salah yang baku. Tulisan bukanlah lampiran bagi karya seni atau sekadar laporan deskriptif dari proses pembuatan, alat serta bahan, dan ciri-ciri karya. Tulisan memberikan argumen perihal pilihan-pilihan artistik dalam karya dan bagaimana pilihan-pilihan tersebut membawa peneliti-seniman mendapatkan jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya.

Tulisanlah yang memiliki muatan yang dianggap bisa menyumbang pengetahuan baru untuk disiplin seni, bukan karya itu sendiri sebab karya itu sendiri tidak bisa langsung menyampaikan pengetahuan/informasi dan bisa ditafsirkan berbeda-beda. Tulisan pulalah yang bisa mengajukan gagasan secara runtut sehingga bisa diperiksa bagaimana unsur-unsur argumen saling berkaitan secara logis.

Objek Penyelidikan dan Objek Penciptaan

Telah dinyatakan di muka bahwa penelitianlah yang menjadi kepala dari proyek penelitian-penciptaan yang dilakukan. Sejalan dengan posisi itu, objek penyelidikanlah yang menjadi jantung perkara. Kadang-kadang hubungan antara objek penyelidikan dan objek penciptaan sangatlah dekat, tetapi secara analitis keduanya berbeda dalam hal tingkat abstraksi. Objek penyelidikan lebih bersifat konseptual dan umum, sedangkan objek penciptaan adalah wujud konkret yang digeluti si peneliti-seniman dan selalu unik. Sebagai contoh, de Oliveira (2014) menyelidiki bagaimana hubungan kuasa terwujud di dalam fotografi dokumenter tentang ruang kantor. Objek penyelidikannya adalah representasi mengenai ruang kantor dan hubungan kuasa. Objek penciptaannya, berupa foto dokumenter, menjadi wujud konkret dari pertanyaan itu, yaitu bagaimana cara menggambarkannya, apakah perlu menggambarkan manusia di dalam ruang kantor, berapa banyak ruang yang difoto, dan bagaimana cara menampilkannya dalam pameran. Objek penyelidikan bersifat lebih konseptual, yaitu dari bagaimana fotografi dokumenter merepresentasikan ruang kantor (ada di bagian kajian pustaka) hingga bagaimana kenyataan perkantoran itu sendiri mengatur hubungan orang-orang di dalamnya secara spasial sebagaimana si peneliti-seniman lihat dan alami langsung dalam proses pemotretannya.

Objek penyelidikan ini menghasilkan pengetahuan-pengetahuan baru tentang perubahan prinsip penataan ruang di industri jasa masa kini yang mengaburkan batas-batas antara kerja dan kesenangan, tetapi tidak berhasil menghapuskan teritorialisasi ruang kantor oleh individu-individu

yang bekerja di dalamnya dan mengaitkannya dengan hierarki organisasi. Semua pengetahuan ini bersifat konseptual, tetapi didapatkan melalui proses penciptaan fotografi dokumenter, bukan semata-mata melalui kajian pustaka atas karya-karya yang sudah ada atau tulisan mengenai perkara ini. Sementara objek penyelidikan lebih konseptual, objek penciptaan bersifat lebih konkret, yaitu foto dokumenter itu sebagai bentuk akhirnya, suatu rangkaian proses dan keputusan artistik yang menghasilkan karya. Di dalam contoh de Oliveira, ia memutuskan membawa kamera digital bingkai penuh (*full frame*) dengan lensa 24 mm dan 35 mm agar bisa menghasilkan sudut pandang yang luas dan menggunakan ISO 100 dengan ruang tajam f11 untuk memberikan informasi yang banyak dan rinci. Ia memilih menggunakan kaki tiga yang diletakkan di ketinggian kurang dari satu meter (setara kursi) untuk memberikan efek janggal dan membuat kursi mengalami antropomorfisme. Kamera diletakkan di titik-titik yang tidak memberikan perspektif utuh dan titik lenyap yang menenteramkan di tengah-tengah bingkai, sebagaimana kaidah foto arsitektural, tetapi justru memotong ruang dengan tidak simetris dan membuat tepian kursi tidak sejajar dengan dinding untuk memberi kesan janggal dan membuat penonton memikirkan ruang.

Seluruh keputusan artistik di muka tidak mendahului dan tidak berdiri terpisah dari objek penyelidikan. Justru sebaliknya, objek penyelidikanlah (konsep-konsep fotografi dokumenter dan bagaimana ruang kantor ditampilkan melaluinya) yang mendahului untuk dipikirkan dan dicari, yaitu bagaimana status foto dokumenter yang paling tepat untuk menjadi representasi perkantoran industri jasa mutakhir. Baru setelah konsep ini ditemukan, keputusan-keputusan artistik dipilih dan diletakkan di atas landasan konseptual tadi. Keputusan-keputusan artistik bukan pilihan intuitif yang tidak terjelaskan, dan bukan keputusan-keputusan terpisah yang tergantung pada keadaan penciptaan yang spontan. Di sinilah proses penyelidikan seni di dunia akademis menjadi berbeda dan mungkin tidak selaras dengan kebiasaan dan cara kerja seniman di luar dunia akademis. Kerangka hierarkis yang mengutamakan objek penyelidikan ini menjamin bahwa tindakan-tindakan dan pilihan-pilihan dalam penciptaan benar-benar merupakan bagian dari penyelidikan, bukan sekadar pilihan otomatis berdasarkan kebiasaan dan intuisi.

Ini tidak berarti bahwa proses penyelidikan hanya mengenal satu kemungkinan, yaitu dari konsep penyelidikan ke bentuk penciptaan. Proses bisa bergerak ulang-alik antara level konseptual dengan level konkret. Uji coba di tingkat konkret bisa melahirkan wawasan baru atau membuka peluang-peluang penyelidikan baru, yang bisa kembali dimasukkan dalam rancangan penelitian. Bila ini terjadi, tetap saja wawasan dari uji coba atau peluang penyelidikan baru tadi perlu dibawa

kembali ke tahap perumusan pertanyaan, yang kemudian perlu ditempatkan dalam rangkaian pustaka pengetahuan yang lebih panjang. Kita tidak bisa mengejar peluang-peluang baru atau kemungkinan-kemungkinan seni yang baru melulu karena itu menarik dan menggairahkan untuk diselidiki. Kemungkinan dan peluang itu perlu dirumuskan secara eksplisit sebagai penelitian (apa yang dicari secara konseptual) dan terkait dengan rangkaian penciptaan/penelitian seni yang sudah ada (kajian pustaka). Dengan kata lain, rasa penasaran itu perlu didisiplinkan menjadi pencarian yang relatif terstruktur dan sistematis.

Kesesuaian Topik Penelitian-Penciptaan dengan Praktik Seni Si Peneliti-Seniman

Konsekuensi dari memilih strategi meneliti melalui penciptaan seni adalah topik yang diselidiki harus bersesuaian dengan praktik seni yang dilakukan. Kesesuaian ini baik dalam hal ciri dasar medium (misal, visual atau trimatra), ciri cara kerja (perekaman cahaya, pemindahan citra, perpindahan ruang) atau kesesuaian tujuan (penjelajahan wilayah baru, penggabungan dua wilayah/disiplin/bentuk). Mengapa perlu sesuai? Alasan pertama karena praktik itulah yang menjadi wahana dan sarana untuk memahami topik dan menjawab pertanyaan penelitian. Salah wahana ibarat mencari ikan di kolam renang. Salah sarana ibarat mengiris memakai garpu. Alasan kedua adalah bahwa keberhasilan memahami topik atau menjawab pertanyaan itu berkaitan dengan kemampuan terbaik si peneliti-seniman sehingga kemampuan terbaiknya itulah yang seharusnya digunakan untuk memahami atau menjawab.

Sebagai contoh, de Oliveira (2014) meneliti masalah kondisi kerja di dalam industri jasa. Topik kondisi kerja ini sendiri tidak langsung berhubungan dengan praktik de Oliveira karena dia seorang pencinta fotografi. Ia memahami benar kehidupan kerja kantor karena ia dua tahun berpraktik sebagai pengacara di firma besar. Namun, yang paling membuat praktik fotografi de Oliveira sesuai dengan topik yang ia teliti adalah karena ia merumuskan masalahnya: “sehubungan dengan kuasa yang dijalankan di kantor melalui sarana-sarana spasial dan berkenaan dengan mekanisme kuasa yang ada dalam representasi ruang ini”. Di sini si peneliti-seniman dengan cerdas membidik masalah kekuasaan sebagaimana ia mewujudkan dalam ruang sehingga fotografi menjadi sarana yang tepat untuk memahami dan menyelidikinya karena fotografi merekam objek-objek dalam ruang. Fotografi memiliki keunggulan dibanding tulisan karena fotografi menunjukkan informasi secara sekaligus (tidak berurutan seperti tulisan) dan dalam hubungannya satu dengan yang lain (tidak dalam baris-baris yang terpisah seperti tulisan). Praktik fotografi

dokumenter si peneliti-seniman sesuai (dan tentu saja disesuaikan selama proses pengembangan rancangan penelitian) dengan topik yang ia selidiki.

Metode Penyelidikan

Berikut saya kutip dan terjemahkan metode seorang mahasiswa doktoral penciptaan (Ahrens, 2017) yang menyelidiki soal penghilangan dan sejarah traumatis melalui foto. Ia memiliki foto kakeknya, yang tidak sempat ia kenal karena meninggal ketika ia masih berumur dua tahun, sedang berlayar di Sungai Parana, Argentina. Sungai itu adalah tempat pembuangan orang-orang yang dihilangkan paksa oleh junta militer Argentina 1976-1983. Foto pribadi itu, sejarah sungai itu, dan pengalamannya bekerja untuk proyek antropologi forensik tentang penghilangan paksa di sungai itu membawanya melakukan penelitian berbasis praktik fotografi tentang kenangan pribadi, sejarah traumatis, dan fotografi. Ini yang ia tulis, dikutip agak panjang:

Untuk memahami perjumpaan material dengan penciptaan (*practice*) dan menempatkan ini dalam perbincangan teoretis perihal penghilangan dan sejarah traumatis, penting untuk memberi batasan tentang metodologi penelitian ini, dan bagaimana kerja lapangan menerangi gagasan-gagasan [teoretis] tersebut. Saya sebanyak empat kali dalam empat tahun (November sampai Desember 2012, 2013, 2014, dan 2015) menghabiskan tiga minggu tinggal di saluran kecil tempat air masuk di bagian hulu Sungai Parana, yang bertemu dengan Provinsi Entre Rios. Pertama, tempat ini dipilih karena di sanalah para antropolog forensik memulai upaya mencari sisa-sisa orang yang dihilangkan karena alasan politik selama kediktatoran tahun 1976-1983, sebagaimana terdapat dalam berbagai sumber tulisan dan lisan yang menggambarkan tempat mayat-mayat dibuang ke Sungai Parana dari pesawat militer saat itu. Saya beberapa kali bekerja secara dekat dengan EAAF (Tim Antropologi Forensik Argentina) pada tahun 2010 dan 2011 di Buenos Aires, membantu juru foto dan tim arsip mereka di laboratorium-laboratorium dan kantor-kantor mereka di Once sehingga saya cukup akrab dengan metode dan pekerjaan mereka, dan berkesempatan melihat pekerjaan mereka di lapangan (lihat Gambar 5). Oleh karena itu, saya tahu tempat-tempat yang mungkin mereka datangi untuk mencari jenazah pada tahun-tahun setelah itu. Kedua, tempat itu sangatlah praktis untuk melakukan pekerjaan fotografi dan foto-etsa tentang lanskap yang bebas gangguan faktor-faktor luar (*speed boat*, kapal wisatawan, daerah tumbuhan dan satwa yang dilindungi) karena daerah hulu ini cukup terpencil, tetapi tetap mendapat kiriman sejumlah pencemaran asam dari pabrik-pabrik di sepanjang sungai yang membantu dalam proses etsa. Ketiga, dataran ini memiliki kemiripan estetis dengan gambar yang diambil oleh kakek saya di tahun 1930-an dan menjadi latar yang sempurna untuk penelitian fotografi ketika menemukan gambar sumber yang sebanding adalah faktor penting untuk menghasilkan dialog seiring aliran waktu mengenai ingatan-ingatan keluarga yang mangkir ini. Bisa saja tempat ini akan dilewati kakek saya dalam perjalanannya yang teratur berperahu menuju *farmsteads* di Paraguay dan Brazil” (hlm. 13).

Karena latar belakang pengalamannya terlibat dalam proyek antropologi forensik, karena sesuai dengan foto kakeknya, dan karena bebas gangguan si peneliti memilih tempat penelitiannya. Perhatikan bahwa alasan pertama berhubungan dengan ketepatan (benar itulah tempatnya), sedangkan alasan kedua bersifat pribadi (karena ini tentang kenangan pribadi/keluarga). Meskipun alasan kedua bersifat pribadi, memang alasan pribadi inilah yang ingin ia selidiki. Dengan kata lain, ia mempermasalahkan hal yang terjadi pada diri pribadinya karena hal pribadi itu memiliki matra umum; demikianlah ingatan khalayak luas bekerja. Alasan ketiga adalah pertimbangan praktis dan estetis sekaligus, yaitu akses pada bentang alam yang bebas gangguan.

Pada contoh di atas kita melihat bagaimana memilih tempat penelitian, sebagai bagian dari metode penelitian, mendapat alasan yang kuat dan bukan sekadar selera pribadi atau pilihan manasuka berdasar intuisi. Lebih jauh, alasan pemilihan tempat karena sesuai dengan topik penelitian, yaitu kenangan pribadi, juga sesuai dengan teknik perekaman data, yaitu catatan harian. Metode penyelidikan itu sendiri, yakni etsa foto dan transfer foto, memiliki kesesuaian kerangka dengan topik yang diselidiki, yaitu bagaimana sesuatu dari masa lalu dipindahkan ke masa kini. Teknik manual ini memberi wujud pada pertanyaan yang diselidiki dan membawa peneliti dalam kegiatan yang membuatnya berpikir, yang tidak terlalu terbantu dalam fotografi digital karena kegiatan memotret itu sendiri seketika menunjukkan hasilnya.

Contoh praktik fotografi lainnya yang dapat dijadikan objek penelitian adalah praktik pascapemotretan. Ini berlaku baik untuk fotografi berbasis analog maupun fotografi digital. Perkembangan fotografi masa kini menunjukkan bagaimana bentuk dan hasil/dampak interaksi antara manusia dan praktik fotografi semakin luas, akibat perkembangan jalur distribusi citraan fotografis yang dihasilkan kamera melalui internet/media sosial. Tanggapan manusia terhadap perkembangan teknologi dan keterbukaan akses perekaman alam/kejadian baik melalui kamera maupun perangkat perekam visual lainnya telah mengungkap banyak hal yang tidak terpikirkan sebelumnya. Praktik fotografi dapat menjadi metode untuk mengungkap hal-hal yang lebih luas di luar fotografi. Sebagai contoh, proyek penelitian-penciptaan van Rijn (2015) merenungkan kembali status benda seni ketika persebaran digital/elektronik memungkinkan benda itu disalin berulang-ulang dan hadir di mana-mana.

Data

Penelitian berbasis praktik seni menghadapi tantangan khas, yaitu ia melayani dua tujuan sekaligus, yaitu penciptaan karya dan penelitian. Dalam hal pengumpulan data, tantangan ini kentara sekali. Penciptaan karya tidak peduli pada dan tidak ingin terhambat oleh kewajiban untuk merekam data. Pergi mengunjungi objek pemotretan, memasang kamera, memilih tempat, menyesuaikan pencahayaan, dan lain-lain dilakukan dengan tujuan menghasilkan gambar sesuai yang diinginkan. Maka segala hal yang menghambat tujuan segera tercapai atau menambahi pekerjaan, yang sudah sulit, adalah gangguan dan tidak berguna. Namun, di sisi lain, penelitian memerlukan data, bukan sekadar kilasan-kilasan kesan atau corat-coret tidak beraturan di kertas-kertas lepas berserakan. Data untuk penelitian dikumpulkan secara sengaja, dengan rencana, dan mengikuti 'aturan'. Bahkan suatu tindakan dilakukan dalam penelitian demi mendapatkan data; dalam penelitian suatu tindakan tidak berguna jika tidak menghasilkan data. Kedua tujuan ini, karena berada di titik yang berbeda dan dicapai dengan cara yang berbeda, bisa bertentangan.

Penulis menyarankan untuk mengumpulkan data secara sengaja, bukan sebagai kebetulan ketika mendapat inspirasi atau wawasan menarik saja. Sebagai kegiatan sengaja, peneliti-seniman perlu membentuk kebiasaan untuk teratur menulis catatan dan pemikirannya sehingga tidak mengandalkan introspeksi yang mudah keliru. Peneliti-seniman juga perlu membuat rencana, atau biasa disebut rancangan penelitian, dengan mengacu pada pustaka metode penelitian, baik dalam hal penggunaan istilah, kekhususan tujuan suatu teknik, maupun keterbatasannya. Rencana pengumpulan data itulah yang menjadi kerangka atau mendasari langkah-langkah penciptaan. Sebagai misal, seorang peneliti-seniman membuat empat pameran karya secara berurutan karena dalam masing-masing pameran ia menyelidiki subtopik tersendiri. Pengumpulan data juga akan lebih baik jika mengikuti prinsip tertentu, atau bersifat sistematis. Peneliti-seniman tidak mengumpulkan data berdasarkan kesenangan pribadi, atau ketertarikan, tetapi berdasarkan aturan atau asas tertentu yang sudah ditetapkan sebelumnya dan berlaku pada semua fenomena yang diamati. Semisal, semua kegiatan pergi ke lapangan untuk memotret dicatat dalam catatan lapangan, tidak hanya dipilih yang mengesankan.

Pengumpulan Data

Karena sumber data dalam penelitian jenis ini adalah si peneliti itu sendiri (termasuk kegiatan-kegiatan, jejak-jejak, dan hasilnya), pengumpulan data di sini memerlukan konsep untuk

memandu arah dan tindakan seniman-peneliti, bukan sekadar penerapan teknis dari alat-alat pengumpulan data yang sudah ada. Sebagai contoh, de Oliveira meminjam konsep saksi dari Frosh (2009) untuk memandunya memotret di lapangan. Untuk mencari gambar yang menunjukkan bagaimana kuasa bekerja secara spasial, de Oliveira memotret ruang-ruang di gedung perkantoran justru ketika kosong karena kuasa dalam pemahamannya adalah cara-cara membedakan orang-orang sehingga orang-orang tertentu bisa bertindak terhadap yang lain. Perbedaan ini sudah melembaga dan bisa dilihat dalam penataan ruang. Konsep saksi membantunya untuk tidak hanya mencatat secara etnografis, tetapi juga memberikan wawasan kritis tentang ketimpangan kuasa pada pengalamannya menembus akses masuk ke gedung-gedung perusahaan internasional, bagaimana ia berinteraksi dengan staf kantor yang dituju, dan memahami kode-kode budaya dari masing-masing ruang yang ia kunjungi.

Selain menulis catatan etnografis, cara yang cukup umum dalam pengumpulan data adalah menulis diari dan teks-teks puitis sebagai bagian dari upaya untuk merenungkan kembali pengalaman-pengalaman peneliti. Sebagai contoh, Ahrens merenungkan kembali dan menulis dua pengalaman (yang berulang-ulang) dalam penelitiannya, yaitu ingatan tentang perjalanan kakeknya di sungai yang menjadi tempat penghilangan orang-orang di masa junta militer dan pengalaman artistik mencetak foto-foto yang menunjukkan kekaburan batas antara yang ada dan tiada.

Rekaman lain yang cukup umum adalah rekaman elektronik (suara, gambar, gambar-suara). Rekaman ini masih berupa bahan dan tidak dengan sendirinya menjadi data. Ia baru menjadi data ketika membantu peneliti berpikir tentang dan menjawab pertanyaannya. Untuk membantu peneliti, rekaman ini sering dialih bentuk menjadi tulisan untuk memudahkan pencarian, penandaan, pengelompokan, dan, oleh karena itu, analisis.

Hasil Penelitian

Hasil dari strategi penelitian ini adalah pengetahuan tertulis tentang dunia/pengalaman fotografi yang bisa melengkapi pemahaman kita atau membantu kita melakukan praktik fotografi dengan lebih baik. Selain pengetahuan tertulis, hasil kedua adalah karya foto. Karya foto ini dapat memiliki kedudukan bermacam-macam, yaitu sebagai dokumen proses penelitian, sebagai bahan penelitian, demonstrasi konsep, sekaligus sarana komunikasi penelitian. Karya foto juga bisa menjadi karya seni apabila dalam proses pembuatan dan distribusinya tetap tertambat dalam wacana seni.

Terlepas dari segi bentuknya, penelitian berbasis praktik dalam pandangan saya cocok secara proses dan isi dengan perkara-perkara pengetahuan samar (*tacit*) dalam seni yang selama ini tetap tinggal di dunia praktik, tetapi tidak tertulis. Pengetahuan samar (Polanyi, 2005) hanya bisa diteruskan dari satu orang ke orang lain melalui peniruan langsung secara terus-menerus dalam waktu panjang dari ahli ke orang yang belajar. Peniruan langsung ini menunjukkan bahwa pengetahuan ini 'melekat dan tertanam' pada tubuh si pelaku-seniman. Dalam cara pandang demikian, tugas penelitian adalah mengeluarkan pengetahuan samar dari dalam tubuh dan merumuskannya dalam bahasa tulis agar bisa diperiksa orang lain, bisa ditingkatkan secara konseptual, dan bisa diajarkan secara meluas.

Penutup

Esai singkat dan sederhana ini telah mencoba meringkas berbagai pengetahuan, percobaan-percobaan, dan wawasan praktik dari berbagai bidang pengetahuan untuk menggambarkan suatu strategi yang bisa digunakan dalam penelitian penciptaan fotografi. Mengenali strategi ini secara lebih utuh akan membantu kita menempatkannya dalam tujuan yang tepat dan menilainya berdasarkan apa-apa yang mungkin dan tidak mungkin ia capai. Terakhir, tantangan pengetahuan seni fotografi di masa depan membutuhkan kerangka penelitian yang kokoh dan jelas agar penelitian-penelitian di bidang ini memberikan sumbangsih yang bermutu.

Referensi

- Ahrens, Victoria M. 2017. "Bodies of water". Disertasi. Tidak diterbitkan.
- Barrett, Estelle, dan Barbara Bolt (peny.). 2014. *Practice as Research*. Bloomsbury Publishing.
- Butt, Danny. 2017. *Artistic Research in the Future Academy*. Bristol: Intellect.
- de Oliveira, Andreia A. 2014. "The politics of the office: space, power, and photography". Disertasi. Tidak diterbitkan.
- Frosh, Paul. 2009. "Telling presences" dalam Paul Frosh dan Amit Pinchevski (peny.), *Media Witnessing: Testimony in the Age of Mass Communication*. New York: Palgrave Macmillan.
- Polanyi, Michael. 2005. *Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy*. London: Routledge.
- van Rijn, Walter. 2015. "Rethinking the status of the art object through distribution". Disertasi. Tidak diterbitkan.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

IMAJINASI VISUAL FOTOGRAFI KAWASAN MALIOBORO DENGAN PERSPEKTIF REALISME MAGIS

Edial Rusli

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta,
Indonesia
Email: edialrusli@gmail.com

Adya Arsita

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta,
Indonesia
Email: adya0258@gmail.com

Darminto

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta,
Indonesia
Email: darminto2107@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud untuk merekonstruksi nilai dan makna Malioboro yang sudah dikenal luas sebagai *landmark* Yogyakarta melalui realitas imajiner dari berbagai imaji fotografi yang menggambarkan kawasan Malioboro. Perubahan dari tahun ke tahun di Malioboro mengakibatkan konflik tata ruang, tata kehidupan kaum pendatang urban, dan peradaban kehidupan masyarakat yang mendiami kawasan tersebut. Foto-foto Malioboro sebagai objek kajian dari penelitian ini merupakan karya fotografi yang menerapkan teknik *digital imaging* untuk membentuk kolase dan montase yang memenuhi kaidah estetika fotografi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi dengan pendekatan realisme magis. Perspektif realisme magis dapat digunakan untuk menempatkan karya fotografi ke dalam beberapa elemen khusus sehingga eksplorasi pemaknaan biner dapat terurai untuk menggali lebih dalam pesan-pesan visual yang muncul dalam tiga karya sampel yang menampilkan jantung kawasan Malioboro. Dengan penelitian ini diharapkan kesadaran masyarakat untuk menjaga kawasan cagar budaya Malioboro tersebut dapat lebih ditingkatkan. Selain itu, hasil lain yang diharapkan adalah memperkaya wacana pengkajian fotografi melalui perspektif keilmuan sastra, yaitu realisme magis.

Kata kunci: imaji visual, Malioboro, realisme magis

Pendahuluan

Perkembangan zaman akibat modernisasi secara perlahan akan mengubah citra dan simbol Malioboro, sebuah sentra bisnis yang di zaman dahulu kala dan hingga kini tetap menjadi magnet bagi wisatawan lokal dan mancanegara. Beragam permasalahan tata ruang dan tata kehidupan lambat laun membuat kawasan Malioboro ini semakin menjauh dari keteraturan dan bahkan

menyimpang dari slogan Yogyakarta yang berbunyi “Berhati Nyaman” (Bersih, Sehat, Indah, dan Nyaman).

Kesadaran manusia untuk merekam dan mereproduksi pengalaman empiris visualnya telah mendorong terciptanya media baru yang representatif untuk menghadirkan kembali realitas alam dan lingkungan sekitar ke dalam media fotografi. Karya seni fotografi yang dijadikan objek penelitian ini termasuk ke dalam karya seni fotografi ekspresi yang dalam penelitian ini hadir sebagai media yang representatif untuk merekam realitas secara sempurna dan objektif menjadi sebuah presentasi realitas imajiner berdasarkan berbagai imajinasi, ekspresi, dan subjektivitas penciptanya. Karya foto tersebut merupakan kumpulan dari berbagai imaji visual fotografi yang merupakan representasi dan fakta realistik sebelumnya untuk diimajinasikan dan dikonstruksi kembali menjadi realitas yang imajiner.

Malioboro dalam benak dan imajinasi para wisatawan tentunya beragam dan bisa sangat jauh berbeda dengan apa yang sesungguhnya dipahami dan dialami oleh orang-orang yang asli Yogyakarta ataupun mereka yang tinggal dan berkegiatan di kawasan Malioboro. Kelumrahan bagi warga Malioboro belum tentu kelumrahan yang dapat diterima oleh wisatawan, misalnya saja cara mereka bertindak dan bertutur kata atau bahkan saling lempar cemooh dalam gurauan khas Yogyakarta. Imajinasi adalah sesuatu yang sangat fleksibel dan tanpa batas yang seringkali bisa menghanyutkan. Wisatawan yang akan berkunjung ke Yogyakarta kemungkinan besar berimajinasi akan bisa berwisata dan berbelanja di sepanjang jalanan Malioboro yang terkenal itu. Namun, bisa saja imajinasi-imajinasi itu penuh dirupsi dan bisa menjadi halusinasi bagi yang sama sekali belum pernah mengalami kunjungan ke Yogyakarta, khususnya Malioboro.



Gambar 1 Hiruk pikuk Malioboro masa kini
(Sumber: Setiawati, 2016)

Dalam konteks pemahaman visual dan konseptual tentang Malioboro, seringkali ditemui suatu yang tidak lumrah menjadi lumrah dan sebaliknya. Dengan demikian, teori pendekatan realisme magis dipandang sesuai untuk mengurai makna yang dikonstruksi oleh hadirnya imaji-imaji fotografi tentang kawasan Malioboro. Realisme magis yang merupakan paduan antara yang nyata dan tidak dengan sedikit nuansa fantastis, dramatis, bahkan bisa pula bombastis.

Pendekatan realisme magis yang dikemukakan oleh Wendy B. Faris memiliki lima karakteristik yaitu: 1) *irreducible element* (elemen yang tidak tereduksi), 2) *phenomenal world* (dunia fenomenal), 3) *merging realms* (dunia yang tercampur), 4) *unsettling doubts* (keraguan yang meresahkan), dan 5) *disruption of time, space, and identity* (disrupsi akan waktu, ruang, dan identitas) (Arsita, 2016; Faris, 1995). Foto yang menampilkan reproduksi alam nyata ke dalam media dua dimensi yang kemudian menimbulkan oposisi biner merupakan sebuah objek yang sesuai untuk dianalisis dengan realisme magis.

Tujuan penelitian ini adalah bagaimana membaca visual fotografi tentang Malioboro yang telah dipamerkan dengan tajuk “Dari Imaji ke Imajinasi Fotografi” pada tahun 2018 untuk dijadikan suatu rekonstruksi pencitraan terhadap kawasan Malioboro. Harapan paling mendasar adalah kelak adanya penataan kawasan Malioboro yang lebih nyaman dan tepat sasaran tanpa menghilangkan kearifan lokal Yogyakarta.

Teori dan Metodologi

Penelitian ini mengkaji tiga karya fotografi sebagai sampel kajian berlandaskan citraan yang dianggap paling dapat merepresentasikan ‘jantung’ Malioboro. Ketiga karya itu mencerminkan bagaimana sesungguhnya Malioboro itu tanpa pernah sungguh-sungguh disadari oleh masyarakat lokal dan wisatawan. Kemudian, ketiga sampel itu dianalisis untuk menemukan seperti apakah narasi yang bisa disampaikan oleh imaji-imaji baru hasil rekonstruksi visual tersebut dengan pendekatan naratif realisme magis. Urgensi penelitian ini yang pertama adalah untuk menunjukkan dampak kemajuan teknologi digital terhadap hasil imaji visual fotografi dengan *subject matter* kawasan Malioboro. Dalam hal ini, estetika fotografi yang ditilik dari tataran ideasional dan teknikal hadir dalam moda digital imaging berupa kolase dan montase. Dalam estetika fotografi, tataran ideasional mendeskripsikan tentang ide dan konsep suatu karya foto, sedangkan tataran teknikal mendeskripsikan cara dan teknik penciptaan karya foto dalam

rangka tercapainya nilai estetika (Soedjono, 2007). Secara keseluruhan, berbagai komponen dalam suatu karya foto haruslah tampak estetis dengan mengaplikasikan berbagai kaidah fotografi, termasuk suntingan menggunakan *digital imaging* (Rusli, 2018). Urgensi yang kedua adalah mengenalkan cara pandang ataupun cara mengkaji karya foto secara diskursif melalui pendekatan realisme magis yang asal mulanya hanya berada pada ranah pengkajian sastra. Secara visual, fotografi dapat diinterpretasikan dengan banyak cara pandang dan tiap interpretasi bisa saja berbeda satu sama lain. Maka, metode-metode yang tepat untuk mengkaji dan menginterpretasi karya sangat mutlak diperlukan karena pada dasarnya tidak ada satu interpretasi yang absolut walau suatu visual piktorial sudah diberi penambat berupa teks tertulis (Rose, 2007).

Karya foto sebagai populasi sampel dikaji secara analisis isi menggunakan teori estetika fotografi sekaligus dengan mengadopsi kelima elemen realisme magis yang dicetuskan oleh (Faris, 1995) yang terdiri atas:

- 1) *irreducible element* (elemen yang tidak tereduksi),
- 2) *phenomenal world* (dunia fenomenal),
- 3) *merging realms* (dunia yang tercampur),
- 4) *unsettling doubts* (keraguan yang meresahkan),
- 5) *disruption of time, space, and identity* (disrupsi akan waktu, ruang, dan identitas).

Hasil dan Pembahasan

Penciptaan karya foto yang digunakan sebagai sampel kajian merupakan rekayasa kolatif *digital imaging* dari media representasi realitas berupa stok imaji visual fotografi yang dikonstruksikan kembali menjadi satu kesatuan dengan permukaan foto yang rata/dua dimensi berdasarkan imajinasi, interpretasi, dan ekspresi pencipta untuk menghasilkan realitas imajiner. Pendekatan realisme magis sedikit banyak telah menginspirasi penciptaan karya fotografi sehingga teori tersebut tidak sekadar berfungsi untuk mengkaji karya foto. Walaupun semua foto tampak nyata dan apa adanya, namun gambaran tersebut dalam dunia nyata tidak pernah ada. Deskripsi realistik dalam foto yang ada seolah mengajak penonton ke dunia mimpi yang paralel dengan dunia nyata yang kita tinggali.

Ide utama penciptaan karya-karya foto di bawah ini muncul sebagai ungkapan ekspresi empiris akan beragamnya kegiatan yang terjadi di Malioboro lengkap beserta berbagai jenis

kalangan masyarakat yang seolah berdesakan memenuhi tempat tersebut dengan berbagai kepentingannya masing-masing. Teknis karya foto yang menggabungkan kolase dan montase digital berangkat dari genre foto *portrait* serta foto ruang dan benda yang mempertimbangkan pengaturan pencahayaan, komposisi, sudut pandang, *point of interest*, bayangan, dan juga *framing*. Baik itu ide dan konsep penciptaan serta teknik penciptaan karya, keduanya berperan sangat penting dalam membentuk nilai estetis karya fotografi.



Foto 2 Rumah Malioboro
(Edial Rusli, 2017, 230 x 115 cm, kanvas)

Foto yang pertama dianalisis adalah foto yang berjudul “Rumah Malioboro” yang menggambarkan penuh sesaknya Malioboro dengan beragam aktivitas hariannya beserta orang-orang yang terlibat dalam rutinitas tersebut. Berbagai jenis bangunan juga tampak begitu berdesakan dan saling tumpang tindih sehingga tata ruang yang tercitrakan pada foto tersebut terkesan begitu ‘semrawut’. Bangunan-bangunan tersebut tampak sangat ikonik, misalnya

Benteng Vredeburg, Gapura Pecinan di Malioboro di daerah Ketandan, dan juga Gedung Agung atau dikenal juga dengan Istana Kepresidenan yang terletak di tengah keramaian kota di pojok barat Titik Nol Kilometer. Kawasan Malioboro yang memang dipenuhi oleh bangunan berkategori cagar budaya itu tentunya semakin sarat dengan nilai-nilai historis Yogyakarta.



Foto 3 Malioboro Tingkat Atas
(Edial Rusli, 2017, 345 x 115 cm, kanvas)

Karya foto yang berjudul “Malioboro Tingkat Atas” menunjukkan pemandangan tentang para pekerja bangunan merekonstruksi bangunan atau jalanan di lapisan atas dan berbagai jenis manusia dengan kendaraan mereka masing-masing yang tampak berjubel dengan tidak teratur. Pada foto tersebut tampak begitu padatnya lalu lintas di kawasan Malioboro walaupun sudah ada jembatan layang, yang sebetulnya dirancang untuk membantu melancarkan arus lalu lintas. Berbagai mobil dan sepeda motor melintasi jembatan layang tersebut dan di bawahnya pun ada kereta api melintas. Ruang bagi pejalan kakipun tampak begitu penuh sesak dan kurang nyaman untuk dilihat.

Pada karya foto ke-4 yang berjudul “Malioboro Tingkat Bawah” menampilkan adanya ekspansi bangunan fisik yang digambarkan sebagai ruang bawah tanah yang mungkin dapat memberikan solusi bagi kepadatan kawasan Malioboro. Dalam foto tersebut tampak bahwa

pembangunan tidak hanya ke bawah tanah dengan bermacam segmentasinya, namun juga ke atas di wilayah permukaan jalan Malioboro. Sekali lagi, '*kesemrawutan*' itu tampak jelas dalam karya foto ke-4.

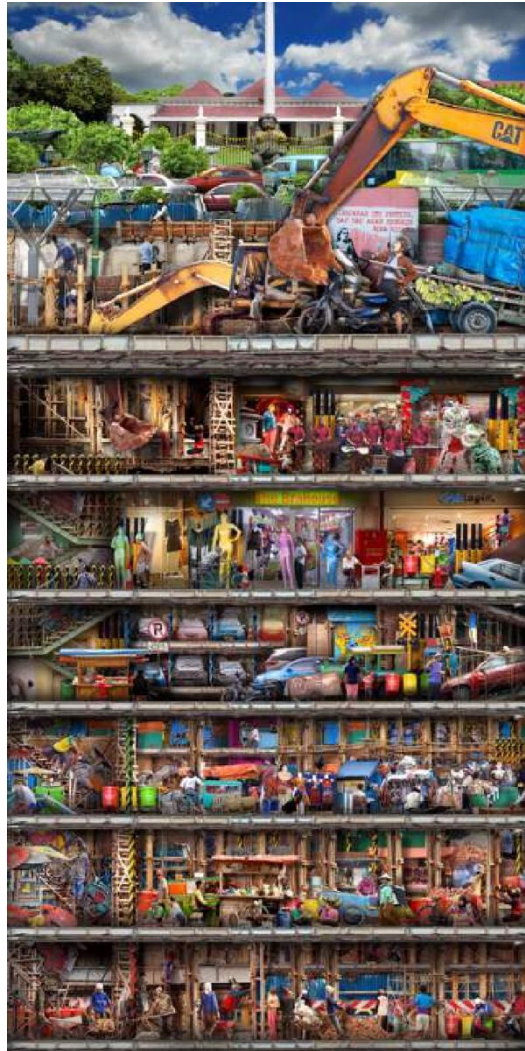


Foto 4 Malioboro Tingkat Bawah
(Edial Rusli, 2017, 345 x 115 cm, kanvas)

Dari ketiga karya foto yang telah terdeskripsikan di atas, maka dapat terlihat adanya kelumrahan dan ketidaklumrahan. Misalnya saja, keadaan riil Malioboro bukanlah seperti itu adanya, karena karya-karya foto itu murni imajinasi personal dari fotografernya. Ide, konsep, dan teknis telah terlebih dahulu dipaparkan sebelumnya. Maka, pada bagian ini akan khusus dipaparkan kelima elemen realisme magis dengan karakteristiknya.

Elemen pertama dalam realisme magis adalah elemen yang tidak tereduksi, menunjukkan hal-hal di luar kendali yang kadang muncul dalam keseharian manusia. Secara realitas, foto-foto tersebut menampilkan hal-hal yang lumrah dijumpai di kawasan Malioboro sehingga visual-visual yang muncul dalam kepingan gambar-gambar tidak bisa diabaikan begitu saja. Bagi orang yang pernah mengunjungi atau melihat suasana Malioboro secara otomatis akan mengenali foto-foto tersebut sebagai bagian dari Malioboro atas azas '*familiar being*', akan tetapi mereka juga akan langsung menyadari bahwa itu bukanlah Malioboro yang sesungguhnya. Jika dicermati dengan saksama, maka sesungguhnya visual pada ketiga karya foto di atas akan terasa di luar penalaran umum karena tidak sesuai dengan pengalaman realitas empiris dan pemahaman konvensional akan keadaan tersebut. Maka, hal magis dalam konteks foto tersebut bukanlah hal yang supranatural melainkan tentang sebuah konsep yang di luar batas penalaran biasa.

Elemen kedua yaitu dunia yang fenomenal karena walau semua foto tampak nyata dan apa adanya namun kondisi tersebut dalam dunia nyata, paling tidak pada saat ini, tidaklah ada. Deskripsi realistis dalam foto yang ada seolah mengajak penonton ke dunia mimpi yang paralel dengan dunia nyata yang kita tinggali.

Maka, kemudian muncullah pertanyaan demi pertanyaan dalam benak, tentang kebenaran keadaan Malioboro dan segala isinya. Realitas atau fantasi? Manipulasi foto atau memang demikian adanya? Dengan demikian, kedua dunia yang berlawanan seolah saling bertumpuk menjadi satu dan tercampur baur. Fantasi dan imajinasi saling berkelindan dengan realitas. Pada tataran ini, elemen ketiga realisme magis, yaitu bercampurnya dunia nyata dan tidak nyata terlihat jelas dan seolah sulit untuk dilepaskan begitu saja. Saat rasa bingung dan ragu semakin memuncak, maka keadaan tersebut masuk dalam elemen keempat realisme magis, yaitu keraguan yang meresahkan.

Keraguan akan manakah realitas dan fantasi serta imajinasi semakin membuat audien bingung sehingga pada akhirnya terjadi disrupsi akan ruang, waktu, dan identitas. Dengan demikian, ketika disrupsi ini terjadi maka tataran kelima dari realisme magis pun telah menunjukkan karakteristiknya.

Simpulan

Rekayasa kolatif dalam stok foto telah mampu mendeskripsikan kawasan Malioboro yang terimajinasikan dalam pikiran si fotografer. Ide dan teknis diatur sedemikian rupa agar harmonis dan memunculkan nilai estetis. Ketidaknyamanan yang jelas tergambar dari foto-foto dalam pembahasan tadi ternyata bukanlah halangan bagi banyak orang untuk tetap merasa nyaman. Namun, bukan berarti lalu tata kota dan tata ruang di kawasan tersebut dapat diabaikan begitu saja karena hampir seluruh bagian di kawasan Malioboro merupakan bangunan-bangunan cagar budaya. Pendekatan realisme magis yang digunakan dalam menelisik visual-visual fotografi di atas membentuk kesimpulan bahwa ketidaknyamanan yang terlihat mata justru adalah kenyamanan dalam hati. Seperti pepatah yang berbunyi, “*Home is where the heart is*”. Dengan hiruk pikuknya Malioboro, pedagang dan pebisnis di area tersebut merasa roda perekonomian tetap berputar. Wisatawan merengkuh sesak padatnya Malioboro sebagai pengalaman wisata mereka. Warga Yogya yang hanya sesekali melintas di area tersebut, akan merasa nyaman dan bahagia bahwa kota Yogyakarta tetap dipadati pengunjung, yang artinya bahwa Yogyakarta tetaplah menjadi destinasi wisata yang diminati banyak wisatawan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan dari LPPM ISI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian ini pada program penelitian tahun 2021.

Referensi

- Arsita, A. (2016). *Realisme Magis dalam Kajian Visualisasi Bahasa pada Novel Grafis ‘The Photographer : Into War-Torn Afghanistan, with Doctors without Borders’* (Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada). Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada. Retrieved from http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?mod=penelitian_detail&sub=PenelitianDetail&act=view&typ=html&buku_id=103853&obyek_id=4
- Faris, W. B. & L. P. Z. (1995). *Magical Realism: Theory, History Community Illustrated Edition*. Duke University Press Books.
- Rose, G. (2007). *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. SAGE.

Rusli, E. (2018). Citra dan Tanda Malioboro dalam Konstruksi Fotografi. *Rekam*, 14(1), 2.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/rekam.v14i1.2133>

Setiawati, T. (2016). *Tips Belanja di Malioboro*.

Soedjono, S. (2007). *Pot Pourri Photography*. Penerbit Universitas Trisakti.

HISTORIO FOTO AKSI KAMISAN (2-13-2014) KARYA FANNY OCTAVIANUS MENGGUNAKAN METODE SEJARAH SENI DENGAN PENDEKATAN IKONOGRAFI DAN IKONOLOGI ERWIN PANOFSKY

Pamungkas Wahyu Setiyanto

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Yogyakarta, Indonesia
Email: pamungkaswahyusetiyanto@gmail.com

Novan Jemmi Andrea

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Yogyakarta, Indonesia
Email: novan.jemmi@gmail.com

Agus Triyana

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Yogyakarta, Indonesia
Email: agustriyana.mail@gmail.com

ABSTRAK

Kehadiran fotografi sebagai media komunikasi, menjelma menjadi seni yang tidak saja mengabadikan realitas dalam gambar (visual), namun juga nilai puitis dan atau bahasa gambar. Begitu juga halnya dengan karya fotografi jurnalistik yang tercipta tidak sekadar berdasarkan momen atau peristiwa yang ada saja, namun juga dipengaruhi oleh pandangan, kemampuan keterampilan, dan faktor lain yang melekat pada diri fotografernya. Fotografer berhak menempatkan aspek filosofisnya berdasarkan kepentingan kebutuhan sekundernya. Penciptaan karya foto merupakan hasil dari integrasi kehidupan sosial, spiritual dan kebudayaan si pemotret, dalam konteks ini seperti yang dilakukan oleh Fanny Octavianus yang konsisten mendokumentasikan Aksi Kamisan yang dilakukan para aktivis untuk menuntut pemerintah menuntaskan kasus pelanggaran Hak Asasi Manusia (HAM). Konsistensi aksi kamisan menjadi sebuah kekuatan yang menjadikan aksi ini penuh dengan nilai yang dapat diamati melalui tanda-tanda tersirat dalam setiap aksi yang mereka lakukan. Dari pemaparan tersebut, karya Fanny tentang Aksi kamisan dikaji melalui tanda-tanda visual yang bersifat faktual dan ekspresional, tema dan konsep, dan juga dicari nilai simbolik yang ada dalam karya Fanny tersebut. Dalam melakukan penggalian dan pencarian ini menggunakan metode sejarah seni dengan pendekatan Ikonografi dan Ikonologi Erwin Panofsky. Hasilnya, penelitian ini menemukan adanya berbagai penanda visual foto Aksi Kamisan yang bersifat faktual dan ekspresional. Penanda faktual dapat diamati dari aspek-aspek formal, sedangkan penanda ekspresional didapat dari efek gerak yang diciptakan dengan pengendalian kamera menggunakan teknik slow motion. Puncaknya, nilai-nilai simbolik yang disampaikan dalam foto Aksi Kamisan ini adalah era keterbukaan dalam menyampaikan pendapat rakyat langsung kepada pemerintah bisa dipandang sebagai simbol keterbukaan kultur era reformasi.

Kata kunci: aksi kamisan, ikonologi, ikonografi, foto jurnalistik

Pendahuluan

Kehadiran fotografi sebagai media komunikasi, merupakan hal yang tidak dapat ditolak kehadirannya sebagai bagian dari teknologi yang berkembang pesat sekarang ini. Dalam perkembangannya dan juga perubahan zaman yang mempengaruhinya, fotografi menjelma menjadi seni yang tidak saja mengabadikan realitas dalam gambar (visual), namun juga nilai puitis dan atau bahasa gambar Fotografi yang hadir sebagai sebuah hobi maupun hadir sebagai proses kegiatan profesional semua tetap menghadirkan unsur seni dalam karya. Hal ini bisa dilihat dari karya fotografi yang menghadirkan teknis penciptaannya dan juga dari ide penciptaannya. Begitu juga halnya dengan karya fotografi jurnalistik. Fotografi jurnalistik tentunya tercipta tidak sekadar berdasarkan momen atau peristiwa yang ada saja, namun juga dipengaruhi oleh pandangan, kemampuan keterampilan, dan faktor lain yang melekat pada diri fotografernya. Dengan kata lain, fotografer berhak menempatkan aspek filosofisnya berdasarkan kepentingan kebutuhan sekundernya. Penciptaan karya foto merupakan hasil dari integrasi kehidupan sosial, spiritual dan kebudayaan si pemotret, dalam konteks ini seperti yang dilakukan oleh Fanny Octavianus. Dalam konteks yang lebih luas, selain menunjukkan objek yang ingin dipotret, fotografer mampu dan memiliki kuasa untuk memilih objek yang akan dipotret, dengan cara tertentu yang ditujukan untuk merepresentasikan pemikirannya (Susanto, 2017:55).

Selama kurang lebih tujuh tahun sejak tahun 2009-2015, Fanny mengikuti Aksi Kamisan yang rutin digelar di daerah atau seputar Istana Negara di Jakarta Pusat. Karya-karya fotografi yang dihasilkan dari balik lensanya, merupakan hasil perjalanan empiris tentang pengamatannya terhadap kegiatan atau aksi masyarakat tersebut. Dari sekian banyak karya foto yang dihasilkan Fanny tentang Aksi kamisan ini, karya yang diterbitkan dalam buku Kilas Balik tahun 2013-2014 dipandang sebagai karya yang bisa mewakili dan berkarakter. Karya tersebut dianggap mewakili aspek, makna serta kontek-konteks pendukung yang membentuk karya Fanny tentang Aksi Kamisan. Aksi kamisan sendiri merupakan aksi simpatik yang dilakukan oleh keluarga maupun kelompok yang peduli terhadap penuntasan kasus pelanggaran HAM dimasa lalu, terutama pada masa reformasi.

Konsistensi aksi kamisan menjadi sebuah kekuatan yang menjadikan aksi ini penuh dengan nilai yang dapat diamati melalui tanda-tanda tersirat dalam setiap aksi yang mereka lakukan. Dari pemaparan tersebut, karya Fanny tentang Aksi kamisan ini dicoba untuk digali tentang tanda-tanda

visual yang bersifat faktual dan ekspresional, tema dan konsep, dan juga dicari nilai simbolik yang ada dalam karya Fanny tersebut. Dalam melakukan penggalian dan pencarian ini menggunakan metode sejarah seni dengan pendekatan Ikonografi dan Ikonologi Erwin Panofsky.

Penelitian ini berangkat menggunakan paradigma interpretif yang berakar dari cara pandang ilmu sosial yang lebih bersifat holistik dalam memandang persoalan. Upaya interpretasi dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan Ikonografi dan Ikonologi Erwin Panofsky.

Panofsky menyampaikan di dalam bukunya “Meaning in The Visual Arts”, bahwa untuk mengkaji makna suatu karya seni, membutuhkan tiga tahapan yang harus dilalui. Ketiga tahapan tersebut adalah: 1) Tahap Deskripsi pra-Ikonografi (*pre iconographical description*), 2) tahap Analisis Ikonografis (*iconographical analysis*), dan yang 3) tahap Interpretasi Ikonologis (*iconological interpretation*) (Panofsky, 1955:26-40).

Tabel 1 Tahapan Kajian Ikonografi dan Ikonologi

| No | Objek Interpretasi | Aksi Interpretasi |
|----|---|---|
| 11 | Pokok bahasan primer atau alami (A) faktual, (B) ekspresional, menyusun dunia motif artistik. | Deskripsi pra Ikonografi (analisis pseudo-formal) |
| 22 | Pokok bahasan sekunder atau konvensional, menyusun dunia gambar, cerita dan alegori. | Analisis Ikonografis |
| 33 | Makna intrinsik atau isi, menyusun dunia nilai ‘simbolis’ | Interpretasi Ikonologis |

Guna membantu dalam menggali analisis, Panofsky juga merumuskan kerangka konfirmasi sebagai alat korektif dalam setiap tahap analisis. Rumusan kerangka konfirmasi ini seperti yang ada pada table 2 (Panofsky, 1955:41).

Tabel 2 Kerangka Konfirmasi

| No. | Alat Interpretasi | Prinsip Korektif dari Interpretasi (Sejarah Tradisi) |
|-----|--|---|
| 1 | Pengalaman praktis (rasa familier dengan objek dan peristiwa) | Sejarah seni (pandangan ke dalam cara di mana, menurut kondisi sejarah yang bervariasi, objek dan peristiwa dinyatakan alam bentuk. |
| 2 | Pengetahuan tentang sumber literal (rasa familier dengan tema dan konsep khusus) | Sejarah tipe/jenis (pandangan terhadap cara di mana, di bawah kondisi sejarah yang bervariasi, tema dan konsep khusus dinyatakan melalui objek dan peristiwa) |

Tahap pra-Ikonografi merupakan tahapan awal yang menggali tentang aspek visual pada karya foto, makna primer atau alamiah yang terkandung dalam makna faktual dan ekspresional digali melalui bentuk visual atau motif artistik. Penggalian makna faktual dilakukan dengan cara mengidentifikasi bentuk visual yang tampak pada objek, situasi peristiwa dan momen objeknya. Hal ini dapat dilakukan dengan mengamati atau melihat unsur-unsur visual seperti garis, warna, bentuk, teknik, dan objek utama, background, atau objek pendukung lainnya. Sedangkan penggalian makna ekspresional dapat dilakukan dengan cara semisal mengamati kebiasaan dan rasa familier watak yang sedih dari suatu pose, gerak-gerik, atau suasana yang menyenangkan/menyedihkan terhadap objek dan peristiwa. Mengidentifikasi hubungan antara suatu pose atau gerak dan suasana terhadap objek peristiwa-peristiwa yang dapat menjadikan kualitas ekspresional.

Agar deskripsi dalam tahapan pra-Ikonografi ini lebih mendalam maka dibutuhkan prinsip korektif interpretasi tentang sejarah tradisi, dalam hal ini adalah sejarah fotografi jurnalistik. Dalam perkembangannya fotografi jurnalistik sangatlah pesat. Sebuah karya foto jurnalistik tidak hanya tercipta ketika suatu peristiwa terjadi. Tetapi karya foto jurnalistik tercipta tentunya karena adanya sebuah ide. Ide dalam foto jurnalistik merupakan rencana pesan yang akan disampaikan kepada publik melalui media berita foto dengan tujuan tertentu (Darwanto, 2007). Selain itu karya foto jurnalistik juga bisa dikategorikan sebagai foto ekspresif jika pesan konotatifnya lebih kuat melebihi dari teks yang menjelaskan ataupun dalam keterbacaan visual (Ajidarma, 2003).

Tahap berikutnya adalah tahap kedua, yaitu Analisis Ikonografi, tahap ini merupakan tahapan untuk menggali makna sekunder. Pada tahap ini, analisis dibantu pengetahuan literal dan berbagai alegori, serta imaji karya seni lain. Ikonografi mengisyaratkan suatu rasa familiar terhadap tema atau konsep tertentu sebagaimana yang dipahami melalui sumber literal, apakah didapatkan melalui membaca atau melalui tradisi mulut ke mulut. Untuk melihat hubungan itu diperlukan pengetahuan dan pengamatan pada kebiasaan pengalaman praktis sehari-hari (Panofsky, 1955:35).

Agar kedalaman analisis Ikonografi bisa tercapai dibutuhkan kerangka konfirmasi dengan prinsip korektif sejarah tipe, yaitu kondisi-kondisi sejarah yang mempengaruhi konvensi suatu tema atau konsep yang diekspresikan dalam objek-objek dan peristiwa spesifik dan berlaku pada suatu masa dan wilayah tertentu (Panofsky dalam Burhan, 2015:4).

Tahap selanjutnya adalah tahap ketiga yaitu tahap interpretasi Ikonologi. Tahapan ini merupakan tahapan paling penting untuk menggali makna intrinsik atau isi dari sebuah karya seni. Setelah menggali aspek-aspek melalui deskripsi pra-Ikonografi dan analisis Ikonografi, selanjutnya diperlukan kemampuan mental untuk memahami simbol. Kemampuan mental yang disebut dengan Intuisi sintesis ini, menyangkut tendensi pentingnya pemikiran psikologi personal dan weltanschauung (pandangan hidup) (Panofsky dalam Burhan, 2015:5). Maka dengan memperhatikan bentuk-bentuk visual, motif, citraan, cerita dan alegori sebagai perwujudan dari prinsip-prinsip yang mendasarinya, dapat diinterpretasikan elemen tersebut sebagai apa yang oleh Ernst Caissar disebut nilai-nilai simbol. Untuk mendapatkan interpretasi Ikonologis lebih dalam dibutuhkan kerangka konfirmasi dengan prinsip korektif interpretasi sejarah kultural melalui berbagai gejala yang membentuk simbol. Patut disadari bahwa studi untuk mengkaji karya seni yang berasal dari masa lampau otomatis kerap memunculkan kondisi kesadaran ruang dan waktu, sehingga dibutuhkan suatu konstruksi kesejarahan untuk menyajikan cerita dari masa yang sudah berlalu (Zuliati, 2014:3).

Teori dan Metodologi

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif merupakan metode dalam melakukan penelitian suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir, 1988). Ardial (2014:248-262), juga menegaskan bahwa penelitian kualitatif yang mempercayai realitas jamak dapat dilakukan dengan metode deskriptif yang tidak berupaya menguji hipotesis, melainkan untuk mengeksplorasi fenomena dan mengklasifikasi variabel maupun unit-unit yang diteliti berdasarkan fakta yang tampak. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk menghasilkan deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Hasil dan Pembahasan



Gambar 1 Aksi Kamisan karya Fanny Octavianus dalam buku foto Kilas Balik 2013-2014



Gambar 2 Aksi Kamisan karya Fanny Octavianus dalam buku foto Kilas Balik 2013-2014

Deskripsi Pra-Ikonografi

Tahap pra-Ikonografi merupakan tahapan awal yang menggali tentang aspek visual pada karya foto, makna primer atau alamiah yang terkandung dalam makna faktual dan ekspresional digali melalui bentuk visual atau motif artistic (Panofsky, 1955:33-34). Penggalian makna faktual dilakukan dengan cara mengidentifikasi bentuk visual yang tampak pada objek, situasi peristiwa dan momen objeknya. Hal ini dapat dilakukan dengan mengamati atau melihat unsur-unsur visual seperti garis, warna, bentuk, teknik, dan objek utama, background, atau objek pendukung lainnya. Proses ini dilakukan dengan melihat dua foto yang menyajikan Aksi Kamisan.

Foto pertama menampilkan bentuk visual adanya suatu gerakan seperti gulungan atau bulatan berwarna hitam, objek gulungan atau bulatan yang terkesan bergerak tersebut terdapat huruf-huruf dengan warna putih yang tersamar tetapi masih bisa terbaca. Huruf-huruf tersebut merupakan kalimat “KAMISAN MELAWAN”. Di Sisi kiri objek gulungan atau bulatan yang terkesan bergerak tersebut tampak sosok manusia dengan kepala tampak garis putih yang terlihat

samar dengan baju warna coklat muda. Latar belakang atau *background* dari objek utama terlihat bangunan warna putih dengan garis-garis vertikal atau pilar-pilar besar dan tinggi.

Kemudian foto kedua menampilkan bentuk visual yang samar atau tidak fokus kepala orang yang terlihat hitam tampak dari samping dengan mulut menganga atau siluet dibawah payung hitam yang membentang diagonal pada bidang foto. Payung hitam tersebut terdapat tulisan "JANGAN DIAM LAWAN!". Terlihat fokus foto tersebut terletak pada tulisan yang berwarna putih. Background dari objek utama adalah langit dengan warna biru dan sedikit tampak awan putih. Gambaran bentuk-bentuk visual tersebut adalah konstruksi adegan aksi yang ditampilkan dalam karya fotonya Fanny Octavianus tentang Aksi Kamisan.

Penggalian makna ekspresional dilakukan dengan mengamati kebiasaan dan rasa familier watak yang sedih dari suatu pose, gerak-gerik, atau suasana yang menyenangkan/menyedihkan terhadap objek dan peristiwa. Mengidentifikasi hubungan antara suatu pose atau gerak dan suasana terhadap objek peristiwa-peristiwa yang dapat menjadikan kualitas ekspresional. Tampilan visual kedua foto Aksi Kamisan ini memperlihatkan adanya aksi yang emosional, yang tergambarkan pada foto pertama adanya gerakan chaos dan foto kedua terlihat wajah dengan mulut menganga yang terkesan meneriakkan sesuatu atau meneriakkan tentang tuntutan mereka.

Foto pertama yang digambarkan dengan efek gerakan tetapi terlihat jelas tulisan "Kamisan Melawan" mewakili dari sikap masyarakat yang mengikuti aksi tersebut, kemudian foto kedua menjelaskan bahwa foto pertama tersebut merupakan kumpulan orang yang sedang menuntut haknya. Background foto pertama terlihat bangunan putih dengan tiang atau pilar tinggi kokoh menunjukkan bahwa bangunan tersebut adalah Istana Negara yang berada di Jakarta Pusat yang merupakan pusat pemerintahan Republik Indonesia.

Kedua foto yang diciptakan oleh Fanny ini menggambarkan adanya aksi yang dilakukan oleh masyarakat yang menuntut kepada pemerintah pusat. Efek gerak yang diciptakan dengan pengendalian kamera menggunakan teknik slow motion pada foto pertama menambah ekspresi atau dramatisasi dari suasana saat aksi itu terjadi, kemudian ketepatan dalam menangkap ekspresi wajah siluet yang berteriak pada foto pertama juga menguatkan dari dramatisasi foto pertama, bahwa suasana dalam aksi tersebut penuh dengan ketegangan dan emosional.

Kedalaman deskripsi dalam tahapan pra-Ikonografi dibutuhkan prinsip korektif interpretasi tentang sejarah tradisi, dalam hal ini adalah sejarah fotografi jurnalistik. Dilihat dari sejarah foto jurnalistik yang awalnya hanya merupakan ilustrasi berita dan fotografer hanya sebagai

pendokumentasi peristiwa saja, kemudian seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan fotografi jurnalistik, bahwa ide dalam penciptaan fotografi jurnalistik menjadi penting. Seperti yang disampaikan oleh Darwanto, bahwa ide dalam penciptaan karya foto jurnalistik sangatlah penting agar pesan yang terkandung dalam foto tersebut terbaca oleh pembaca. Ide ini tentunya akan mempengaruhi dari hasil foto yang diciptakan oleh fotografer, sehingga dalam suatu peristiwa yang sama karena perbedaan ide fotografer maka foto yang ditampilkan juga bisa berbeda. Dengan demikian karya foto Aksi Kamisan ini diciptakan dengan ide si fotografer untuk menampilkan suasana yang chaos dan menegangkan serta emosional ditampilkan dengan menggunakan teknik slow motion pada foto pertama untuk mendapatkan gambaran tersebut.

Kemudian dalam foto kedua Fanny menggunakan teknik backlight untuk mendapatkan wajah siluet dengan berteriak, karena mungkin Fanny memang tidak ingin memecah perhatian pembaca kepada objek utama tulisan dan mulut menganga dengan menampilkan wajah yang jelas, sehingga pembaca tetap terfokus pada tulisan dan siluet wajah berteriak. Pesan konotatif yang disampaikan Fanny ini diperkuat dengan yang disampaikan Ajidarma, bahwa karya foto jurnalistik juga bisa dikategorikan sebagai foto ekspresif jika pesan konotatifnya lebih kuat melebihi dari teks yang menjelaskan ataupun dalam keterbacaan visual (Ajidarma, 2003). Kehadiran bentuk atau gaya dari foto pertama yang diciptakan Fanny dengan teknik slow motion ini juga sudah terdapat dalam dunia fotografi jurnalistik.

Foto dengan gaya seperti foto pertama bisa dilihat dari karya Robert Capa, seorang fotografer perang yang memotret perang dunia kedua saat pendaratan pasukan sekutu di pantai Omaha Normandia. Selain itu juga bisa dilihat karya John Moore fotografer Getty Image yang mendapatkan penghargaan World Press Photo tentang terjadinya pengeboman di Pakistan tahun 2008 yang menewaskan mantan perdana menteri Pakistan Benazir Bhuto. Sebagai fotografer yang berada pada situasi atau peristiwa terjadi, Fanny merasa perlu untuk menghadirkan suasana yang chaos atau menegangkan bahkan emosional dengan melakukan pemotretan teknik slow motion.

Analisis Ikonografis

Proses Analisis Ikonografi, merupakan tahapan untuk menggali makna sekunder. Pada tahap ini, analisis dibantu pengetahuan literal dan berbagai alegori, serta imaji karya seni lain. Ikonografi mengisyaratkan suatu rasa familiar terhadap tema atau konsep tertentu sebagaimana yang dipahami melalui sumber literal, apakah didapatkan melalui membaca atau melalui tradisi

dari mulut ke mulut. Untuk melihat hubungan itu diperlukan pengetahuan dan pengamatan pada kebiasaan pengalaman praktis sehari-hari (Panofsky, 1955:35).

Tema foto Aksi kamisan ini adalah tentang ketidakpuasan atau tuntutan masyarakat atas penanganan kasus-kasus Hak Asasi Manusia (HAM) yang terjadi di Indonesia. Tema semacam ini sering terjadi di belahan bumi ini, lebih khusus di Indonesia juga sering terjadi ketidakpuasan masyarakat atas kasus HAM. Sejak Indonesia merdeka mungkin sudah terjadi kasus HAM yang ditangani oleh pemerintah, namun ketika penanganan kasus HAM dirasa tidak memuaskan masyarakat, maka kadang kala masyarakat akan turun ke jalan atau melakukan demonstrasi untuk menyuarakan tuntutan mereka.

Kasus HAM yang dituntut oleh Aksi Kamisan ini sebenarnya sudah berlangsung lama. Aksi Kamisan adalah sebuah aksi yang dilakukan setiap hari Kamis di depan Istana Negara yang dilakukan oleh korban pelanggaran Hak Asasi Manusia di Indonesia. Aksi ini pertama kali dimulai pada tanggal 18 Januari 2007. Tuntutan dari kegiatan ini adalah menuntut negara untuk menuntaskan pelanggaran HAM berat di Indonesia seperti Tragedi Semanggi, Trisakti, dan Tragedi 13-15 Mei 1998, Peristiwa Tanjung Priok, Peristiwa Talangsari 1989 dan lain-lain (Ristianto, 2019).

Tema yang sama tentang tuntutan penanganan HAM juga terjadi saat keluarga korban kasus penyerangan lapas Cebongan Sleman Yogyakarta yang terjadi di tahun 2013. Keluarga korban tersebut yang melakukan tuntutan kepada pemerintah melalui Komnas HAM agar para pelaku penyerangan mendapatkan hukuman yang setimpal (Esnir, 2013).

Dari pemaparan tema foto Fanny tentang Aksi Kamisan yang telah dirunut dari beberapa sumber literat ini dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa konsep yang diangkat dalam tema foto Fanny Aksi Kamisan ini adalah konsep tentang konflik sosial yang bernuansa HAM yang terjadi di masyarakat dan berhubungan dengan penyelesaian yang dilakukan oleh pemerintah.

Pencapaian kedalaman analisis Ikonografi yang dibutuhkan adalah kerangka konfirmasi dengan prinsip korektif sejarah tipe, yaitu kondisi-kondisi sejarah yang mempengaruhi konvensi suatu tema atau konsep dari foto yang diciptakan. Konvensi tema dan konsep tentang konflik sosial atau tuntutan masyarakat kepada pemerintah agar kasus-kasus HAM diselesaikan seperti karya Fanny ini sebenarnya sudah sejak dahulu terjadi atau sejak zaman orde lama apabila ditarik waktu dari sejarah Indonesia merdeka.

Cara atau pola penampilan karya yang disampaikan merupakan lebih pada bentuk keleluasaan fotografer dalam mengolah idenya agar apa yang ingin disampaikan sesuai pesannya. Berbagai tema dan konsep tentang konflik yang terjadi di masyarakat ini dalam fotografi jurnalistik dimasukkan dalam tema nilai berita konflik atau kontroversi, yaitu foto-foto yang mengandung atau mengangkat konflik dan kontroversi yang terjadi di masyarakat, baik yang terjadi antara rakyat dan penguasa maupun konflik horizontal antar rakyat sendiri. Selama pengamatan yang dilakukan pada karya Fanny tentang Aksi Kamisan ini, memberikan gambaran tentang ciri-ciri visual, tema, dan konsep, yang kuat pada kategori tema foto konflik dan kontroversi pada pengkategorian nilai berita pada fotografi jurnalistik.

Interpretasi Ikonologis

Proses interpretasi Ikonologis merupakan proses tahapan paling penting untuk menggali makna intrinsik atau isi dari sebuah karya seni. Interpretasi Ikonologis dilakukan setelah melakukan proses pra-Ikonografi dan Analisis Ikonografi. Untuk melakukan proses ini dibutuhkan yang namanya kemampuan mental atau disebut dengan intuisi sintesis untuk memahami simbol. Kemampuan mental yang disebut dengan intuisi sintesis ini, menyangkut tendensi pentingnya pemikiran psikologi personal dan *weltanschauung* (pandangan hidup) (Panofsky dalam Burhan, 2015:5).

Berbagai pandangan tentang tendensi psikologis dalam mengungkap simbol yang berada dibalik karya Fanny ini dapat dilihat dari pandangan para pewarta foto dan semangat mereka pada saat karya Fanny ini diciptakan. Pada tahun 2013-2014 banyak para jurnalis muda yang berada di Jakarta, selain mereka tergabung di LKBN Antara ada juga yang bekerja di perusahaan media atau sebagai kontributor kantor berita asing, bahkan sebagai freelancer atau pewarta foto lepas. Mereka kebanyakan tergabung dalam organisasi profesi, yaitu Pewarta Foto Indonesia (PFI), usia mereka rata-rata masih relatif cukup produktif yaitu di usia 30-an tahun. Selain itu semangat zaman yang ada, khususnya dunia foto jurnalistik yang menjadi garda terdepan yang berada dalam ranah sosial dan berpegang pada kebenaran dan kemanusiaan sangat mempengaruhi hasil karya mereka.

Meskipun mereka berada dalam situasi pekerjaan sebagai jurnalis foto yang memenuhi kebutuhan perusahaan atau kantor berita dimana mereka bekerja, tetapi sebagai seorang fotografer mereka tentunya juga tidak hanya memotret peristiwa asal mendapatkan foto saja. Tetapi mereka juga mengolah ide dan kreativitas mereka untuk mendapatkan karya-karya foto yang memenuhi

estetika pribadi mereka sebagai pencipta karya fotografi. Organisasi dimana mereka bernaung yaitu PFI, juga tidak jarang melakukan diskusi dan menghadirkan para narasumber yang berhubungan dengan profesionalisme sebagai seorang fotografer. Hal ini turut memupuk jiwa kreatif para jurnalis foto. Sebagai “pekerja lapangan” para jurnalis ini selalu berinteraksi langsung dengan persoalan-persoalan yang terjadi, baik kondisi politik, sosial, budaya, seni, olahraga dan lain-lain.

Dengan terjun langsung ke “lapangan” inilah para jurnalis ini akhirnya turut juga merasakan apa yang dirasakan oleh masyarakat dalam kondisi dan peristiwa yang terjadi. Karena seorang jurnalis foto, untuk dapat mendapatkan hasil karya harus turun langsung ke peristiwa, tidak cukup hanya melakukan wawancara atau telpon saja kepada narasumber. Interaksi yang terus menerus inilah yang kemudian para jurnalis foto ini mampu menghayati peristiwa yang ada didepan mereka .

Berbagai peristiwa latar belakang gejala sosial, politik, kultural yang dialami oleh para pewarta foto inilah, kemudian mereka mempunyai tanggung jawab untuk membawa pesan apa yang mereka rasakan di “lapangan” untuk bisa juga dirasakan oleh para pembaca karya mereka. Pesan yang mereka sampaikan ini tertuang dalam simbol visual yang mereka tuangkan dalam karya dengan cara pengolahan atau pengendalian kerja kamera yang mereka gunakan. Sebagaimana dalam teori simbol seni Suzanne K. Langer, simbol seni merupakan bentuk ekspresi, sebagai jalinan antara sensibilitas, emosi, perasaan, dan kognisi impersonal, yang merupakan ciri utama karya seni (Sudiarja dalam Burhan, 2013:245). Maka pesan yang ingin disampaikan oleh Fanny pada karya foto Aksi Kamisan ini merupakan penghayatan dan empati serta perasaan yang dia rasakan ketika berada pada peristiwa tersebut, dimana suasana Aksi yang chaos, emosional, dengan teriakan-teriakan dia tuangkan dengan pengendalian kamera dia untuk mendapatkan foto yang sesuai dengan suasana peristiwa terjadi. Sehingga hasil karya yang tercipta adalah foto dengan teknik slow motion yang menggambarkan betapa chaos dan ketidak menentuan tuntutan rakyat ini kepada pemerintah dengan ketidak jelasan perasaan rakyat, yang diwakili dengan wajah siluet berteriak.

Kerangka konfirmasi dengan prinsip korektif interpretasi yang digunakan untuk mendapatkan kedalaman dari Interpretasi Ikonologis ini adalah sejarah kultural melalui berbagai gejala yang membentuk simbol. Kerangka konfirmasi tentang foto Aksi Kamisan ini merupakan ekspresi Fanny dalam menyampaikan pesan tentang peristiwa yang terjadi saat Aksi Kamisan.

Fanny dengan kemampuan fotografinya mencoba memberikan pesan kepada pembaca karyanya apa yang dia rasakan. Untuk menyatakan chaos dan ketidak menentuan tuntutan masyarakat Fanny memberikan simbol atau tanda dengan ketidak jelasan objek yang terkesan bergerak tetapi huruf-huruf yang ada pada objek utama masih bisa terbaca. Rakyat yang no name atau bukan merupakan tokoh tetapi hanyalah rakyat biasa disimbolkan Fanny dengan sosok wajah siluet dibawah payung.

Karya Fanny ini juga merupakan refleksi sejarah yang menyatakan bahwa peristiwa tersebut berada di tahun 2013-2014 yang artinya Indonesia berada di era reformasi. Kultur yang dibangun di era reformasi adalah kultur keterbukaan. Sejarah bangsa Indonesia ketika sebelum era reformasi, bisa jadi karya-karya foto jurnalistik seperti yang Fanny ciptakan tidak akan pernah terpublikasikan ke masyarakat. Banyak kasus tentang HAM di masa sebelum era reformasi tidak terinformasikan ke masyarakat. Masa-masa sejarah Indonesia sebelum era reformasi sangat dibatasi dalam hal informasi public, baik foto maupun tulis. Pada masa sebelum era reformasi pers sangat dibatasi oleh pemerintah, bahkan semua industri pers harus berijin ke pemerintah untuk penerbitannya. Setelah era reformasi, informasi semakin terbuka, sehingga karya-karya foto tentang tuntutan masyarakat atau demonstrasi masa yang menuntut kepada pemerintah bisa bebas di informasikan.

Dengan latar belakang sejarah kultur tersebut, dapat dilihat berbagai gejala psikologis serta pandangan Fanny dalam membaca peristiwa yang terjadi selama dia menjalani profesi sebagai seorang pewarta foto, sehingga karya Fanny tentang Aksi Kamisan ini bisa dipandang sebagai simbol keterbukaan kultur era reformasi serta simbol dari ungkapan rakyat yang menyampaikanuntutannya kepada pemerintah secara langsung untuk mendapatkan hak asasinya sebagai manusia warga negara.

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya berbagai penanda visual foto Aksi Kamisan yang bersifat faktual dan ekspresional. Penanda visual faktual adalah bentuk visual foto pertama adanya suatu gerakan seperti gulungan atau bulatan berwarna hitam, objek gulungan atau bulatan yang terkesan bergerak terdapat huruf-huruf dengan warna putih yang tersamar tetapi masih bisa terbaca. Huruf-huruf tersebut merupakan kalimat “KAMISAN MELAWAN”, dan foto kedua sosok siluet dibawah payung hitam bertuliskan JANGAN DIAM LAWAN!.

Ketepatan objek yang disampaikan tentang peristiwa demonstrasi atau tuntutan rakyat kepada pemerintah yang terwakili dari tulisan yang ada di kedua foto. Bentuk visual ekspresional dalam foto ini adalah efek gerak yang diciptakan dengan pengendalian kamera menggunakan teknik slow motion pada foto pertama menambah ekspresi atau dramatisasi dari suasana saat aksi itu terjadi, kemudian ketepatan dalam menangkap ekspresi wajah siluet yang berteriak pada foto pertama juga menguatkan dari dramatisasi foto pertama, bahwa suasana dalam aksi tersebut penuh dengan ketegangan dan emosional.

Kemudian tentang tema dan konsep dari karya Fanny tentang Aksi Kamisan ini adalah tema foto konflik dan kontroversi pada pengkategorian nilai berita pada fotografi jurnalistik dengan konsep tentang konflik sosial yang bernuansa HAM yang terjadi di masyarakat dan berhubungan dengan penyelesaian yang dilakukan oleh pemerintah.

Terakhir tentang nilai-nilai simbolik yang disampaikan dalam foto Aksi Kamisan ini adalah era keterbukaan dalam menyampaikan pendapat rakyat langsung kepada pemerintah bisa dipandang sebagai simbol keterbukaan kultur era reformasi serta simbol dari ungkapan rakyat yang menyampaikan tuntutan mereka kepada pemerintah secara langsung untuk mendapatkan hak asasinya sebagai manusia warga negara.

Referensi

- Ajidarma, S. G. (2003). *Kisah Mata: Fotografi Antara Dua Subjek Perbincangan Tentang Ada*. Galang Press.
- Ardial, H. (2014). *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Bumi Aksara.
- Burhan, M. A. (2013). "Ikonografi dan Ikonologi Lukisan Djoko Pekik: 'Tuan Tanah Kawin Muda'." *Jurnal Panggung*, 23(3).
- Burhan, M. A. (2015). "Lukisan Ivan Sagita 'Makasih Kollwitz' (2005) dalam Sejarah Seni Lukis Modern Indonesia: Tinjauan Ikonografi dan Ikonologi." *Jurnal Panggung*, 25(1).
- Darwanto. (2007). *Televisi sebagai Media Pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Esnir, R. (2013). *Keluarga Korban Lapas Cebongan*.
<https://bali.antaranews.com/foto/115296/keluarga-korban-lapas-cebongan>
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Panofsky, E. (1955). *Meaning of The Visual Arts*. Doubleday Anchor Books.

- Risianto, C. (2019). *8 Fakta Tentang 12 Tahun Aksi Kamisan, Hanya Sekali Diajak Masuk ke Istana*. <https://nasional.kompas.com>.
- Susanto, A. A. (2017). Fotografi adalah Seni: Sanggahan terhadap Analisis Roger Scruton Mengenai Keabsahan Nilai Seni dari Sebuah Foto. *Journal of Urban Society's Arts*, 4(1), 49–60.
- Zuliati. (2014). Ikonografi Karya Sudjojono “Di Depan Kelamboe Terboeka.” *Journal of Urban Society's Art*, 1(1), 1–16.

EMMO ITALIAANDER PELOPOR FOTOGRAFI INDUSTRIAL DI INDONESIA

Oscar Samaratunga

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: oscar.keken@gmail.com

ABSTRAK

Emmo Italiaander adalah seorang fotografer yang berasal dari Belanda. Beliau menjadi seorang fotografer komersial yang terkenal di masa Orde Baru. Dengan latar belakang sebagai *bule* yang dianggap mempunyai ilmu serta alat pendukung fotografi yang lengkap yang belum dimiliki semua fotografer pada masa itu, maka Emmo Italiaander menjadi fotografer langganan perusahaan-perusahaan besar di Indonesia. Tetapi sepak terjangnya sebagai seorang fotografer belum terdokumentasi dengan baik yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi, kajian, dan pembelajaran fotografi. Sekarang Emmo Italiaander sudah menyatakan mundur dari dunia fotografi dan memilih untuk menikmati masa pensiunnya untuk tinggal di sebuah desa yang jauh dari hingar bingar kota. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap seperti apa riwayat hidup Emmo Italiaander dan bagaimana perjalanan karir Emmo Italiaander dalam fotografi komersial. Untuk mendapat data dari pertanyaan tersebut maka akan digunakan metode observasi/partisipatif, interview/wawancara, dokumentasi dan kepustakaan, dan historis. Sehingga akhirnya akan didapat data yang cukup lengkap untuk dianalisis, kemudian disajikan sebagai sebuah kajian yang dapat digunakan untuk bahan pembelajaran dan referensi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui riwayat hidup Emmo Italiaander dan perjalanan karirnya dalam bidang fotografi, terutama fotografi industrial. Perjalanan karir selama 35 tahun berkiprah di bidang fotografi dan *branding* bukanlah hal yang mudah dan tentu penuh tantangan. Tetapi Emmo Italiaander dapat bertahan dan menangkap peluang serta memenuhi kebutuhan industri fotografi dengan baik. Hasil dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan bahan referensi dan kajian serta pembelajaran tokoh dalam dunia fotografi.

Kata kunci: Emmo Italiaander, fotografi industrial, fotografi komersial

Pendahuluan

Fotografi di Indonesia telah melahirkan pelaku fotografi atau fotografer hebat sesuai zamannya. Pada era kemerdekaan banyak sekali tokoh fotografi jurnalistik dan dokumenter Indonesia yang tercatat dalam sejarah dalam mengiringi perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia. Sejalan dengan itu, setelah Indonesia merdeka fotografi di Indonesia berkembang dengan pesat, menjadikan fotografi sebuah industri yang tumbuh di kota-kota besar di Indonesia.

Fotografer jurnalistik banyak yang bekerja di berbagai media cetak yang menjamur di Indonesia. Begitu juga banyak fotografer yang berkecimpung di dunia fotografi komersial.

Salah satunya adalah Emmo Italiaander seorang fotografer ternama pada saat itu, yaitu pada masa orde baru. Pada masa itu banyak sekali pengusaha penting yang memiliki perusahaan terkenal yang menggunakan jasanya untuk membuat fotografi komersial, terutama pengusaha yang dekat dengan penguasa, baik itu untuk promosi ataupun dokumentasi perusahaan semata. Tetapi sayangnya belum banyak catatan tentang seorang Emmo Italiaander yang dapat dibaca dan dibahas, karena memang belum ada orang yang mencatat sepak terjang Emmo dalam proses berkarya dan juga dokumentasi karya-karyanya selama ini.

Tentu banyak sekali yang dapat dipelajari dari perjalanan hidup Emmo dalam dunia fotografi yang telah membesarkannya. Penelitian ini mencoba untuk mengungkap bagaimana latar belakang atau riwayat kehidupannya, bagaimana perjalanan karir dalam fotografi komersial selama ini yang akhirnya menjadikan dia seorang fotografer terkenal,

Penulis pertama kali mengenal Emmo Italiaander sekitar awal tahun 2018. Pada saat itu Emmo yang sudah pensiun dari dunia fotografi menghibahkan sebagian besar peralatan fotografinya kepada Program Studi (Prodi) Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Peralatan fotografi tersebut adalah peralatan yang selama ini digunakan oleh Emmo Italiaander dalam melakukan pekerjaan pemotretan. Awalnya semua peralatan tersebut ingin dijual dan sudah dibuatkan daftar barang beserta total harganya. Tetapi seiring berjalannya waktu alat-alat tersebut sepi peminat, maka akhirnya diputuskan untuk dihibahkan saja kepada kampus sehingga dapat digunakan untuk proses belajar mengajar seluruh mahasiswa Prodi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan untuk meneliti tentang latar belakang dan sepak terjang seorang Emmo Italiaander sebagai seorang fotografer.

Emmo Italiaander merupakan fotografer yang cukup terkenal di kalangan pengusaha besar dan penguasa pada saat orde baru yaitu mulai tahun 1980-an. Pada saat itu telah banyak fotografer yang asli Indonesia seperti Rey Hanityo, Darwis Triadi, Ferry Ardiyanto, dan masih banyak lagi. Hal menarik dari seorang Emmo Italiaander karena saat itu Emmo tidak berminat untuk menekuni fotografi model, fashion, produk, dan pernikahan secara umumnya fotografer pada saat itu. Ia lebih memilih untuk konsentrasi dalam melayani pemotretan *corporate* seperti hotel, dan perusahaan dari dalam serta luar negeri.

Karir Emmo terbilang cukup baik apalagi dengan latar belakang seorang warga asing dari Belanda – yang kemudian menjadi WNI – Emmo pasti mempunyai cara atau pendekatan tersendiri untuk dapat masuk ke dalam lingkungan pengusaha dan penguasa pada masa orde baru. Selain itu hal yang menarik untuk dibahas adalah adakah hubungan antara latar belakang kehidupannya dalam membentuk prinsip hidup dan etos kerja selama ini.

Memang tidak mudah untuk mendapatkan gambaran secara jelas dan utuh jika tidak berhubungan langsung dengan pelaku. Tetapi Emmo Italiaander saat ini masih hidup dan bersedia untuk memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan. Sehingga secara keseluruhan nantinya akan terbaca peran Emmo Italiaander dalam perkembangan fotografi komersial dan fotografi industrial di Indonesia selama ini.

Teori dan Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, berangkat dari lapangan dengan melihat fenomena atau gejala yang terjadi, menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif serta memaparkan fakta berdasarkan data-data dan sumber pustaka.

Sesuai dengan tujuannya, penelitian ini dirancang menggunakan desain penelitian kualitatif model deskriptif dengan tradisi fenomenologi. Penelitian kualitatif merupakan sebuah pendekatan penelitian yang diselenggarakan dalam *setting* alamiah, memerankan peneliti sebagai instrumen pengumpulan data, menggunakan analisis induktif, dan berfokus pada makna menurut perspektif partisipan. Penelitian ini juga menggunakan multi-teknik pengumpulan data dan multi-sumber data, memilih data berupa kata-kata dan gambar, menggunakan pola narasi yang ekspresif dan persuasif, serta berbasis pada tradisi metodologi tertentu (Marzuki, 2010)

Metode dalam penelitian ini mengandung beberapa hal sebagai berikut.

1. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah Emmo Italiaander. Data diperoleh melalui studi pustaka, wawancara mendalam, dan pendapat tentang Emmo Italiaander. Berikut dikemukakan tentang populasi dan sampel dalam penelitian ini.

a. Luasnya daerah generalisasi

Tokoh fotografi komersial memang banyak, tetapi yang dimaksudkan sebagai studi biografi dalam penelitian ini hanya berlaku terhadap Emmo Italiaander saja, yaitu tentang latar belakang kehidupan/pengalamannya dan perjalanan karir fotografinya.

b. Sifat-sifat Populasi

Sifat-sifat populasi dalam penelitian ini mengenai:

- a. Emmo Italiaander sebagai pribadi
- b. Pengalaman hidup Emmo Italiaander
- c. Dokumentasi pustaka

c. Sumber informasi

- a. Untuk menyusun latar belakang dan riwayat kehidupan Emmo, sumber diperoleh dari:
 - i. Emmo pribadi
 - ii. Keluarga Emmo
 - iii. Teman-teman Emmo yang mengetahui tentang dirinya
 - iv. Dokumen pribadi Emmo
 - v. Kepustakaan dan media cetak
- b. Sumber informasi tentang perjalanan karir Emmo diperoleh dari:
 - i. Emmo pribadi
 - ii. Perpustakaan/media cetak
 - iii. Beberapa tokoh seni fotografi/fotografer

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan tiga metode yakni, wawancara, dokumentasi, dan observasi partisipasi. Ketiga metode ini dilakukan secara berulang-ulang sesuai dengan pertanyaan yang muncul pada saat tertentu. Instrumen utama dari studi ini adalah peneliti sendiri, yang dibantu dengan kamera, alat perekam suara, daftar wawancara, serta alat-alat lain yang dapat digunakan secara insidental. Peneliti selain bertindak sebagai instrumen utama, juga bertindak sebagai pengumpul data. Peneliti bertindak sebagai human instrumen (Bogdan, R.C & Biklen, 1982)

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap dan persiapan. Dalam penyusunan biografi atau studi tokoh yang dilakukan pada tokoh yang masih hidup, menurut (Furchan, 2005), akan lebih baik kalau pengumpulan data itu dilakukan dengan metode observasi partisipasi. Dengan

metode ini, peneliti akan dapat mengetahui secara jelas apa yang dipikirkan, dilakukan, dan dihasilkan sang tokoh.

Metode observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati secara langsung terhadap objek yang akan diteliti, dengan tujuan untuk memperoleh data-data mengenai:

- a. Data yang menerangkan data diri/biografi dari Emmo Italiaander
- b. Dokumen dan data mengenai aktivitas karir fotografi Emmo Italiaander

Berikut tiga metode pengumpulan data dalam studi tokoh, antara lain (1) Wawancara, adalah metode pengumpulan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada subjek penelitian atau informan. Metode wawancara yang digunakan dalam studi tokoh dapat mengacu pada pemikiran (Burgess, 1985) yaitu wawancara tidak berstruktur atau wawancara mendalam. (2) Dokumentasi, penelitian tokoh biasanya juga menggunakan metode dokumentasi. Data dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara. Dengan dokumentasi peneliti dapat mencatat karya-karya yang dihasilkan narasumber selama ini atau tulisan-tulisan orang lain yang berkaitan dengan narasumber. (3) Observasi (partisipasi), dalam studi tokoh yang dilakukan pada tokoh yang masih hidup, akan lebih baik jika pengumpulan data itu dilakukan dengan metode observasi partisipasi. Dengan metode ini, peneliti akan dapat mengetahui secara jelas apa yang dipikirkan, dilakukan, dan dihasilkan narasumber.

Ketiga metode pengumpulan data tersebut digunakan secara simultan, dalam arti digunakan untuk saling melengkapi data satu sama lain. Dengan demikian diharapkan akan diperoleh data dengan keabsahan sebaik mungkin.

Hasil dan Pembahasan

Sesuai hasil wawancara dan juga dokumentasi pustaka banyak sekali hal-hal yang menarik untuk dibahas. Akan tetapi untuk saat ini batasan bahasan adalah mengetahui latar belakang dan riwayat kehidupan serta mengulas perjalanan karir Emmo Italiaander dalam bidang fotografi komersial.

Emmo Italiaander lahir di Rotterdam, 8 Oktober 1947. Berasal dari keluarga Jerman yang berpindah ke Belanda dikarenakan perang dunia. Cukup berat kehidupan awal keluarganya setelah pindah ke Belanda karena memulai kembali kehidupan dari awal. Tetapi walaupun cukup berat dan keras pengalaman kehidupan awal di Belanda keluarga Emmo dapat bertahan hidup dengan baik.

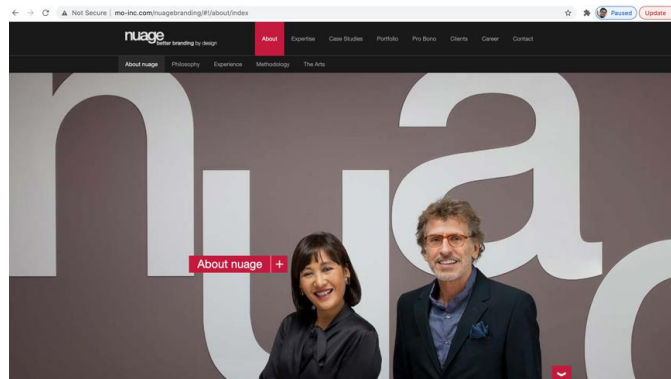
Emmo menyelesaikan pendidikan hingga setingkat Sekolah Menengah Atas di Belanda. Walaupun termasuk salah satu siswa yang cukup berprestasi di sekolah tetapi Emmo tidak mempunyai keinginan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi lagi karena sejak awal sudah mempunyai keinginan untuk berpetualang ke beberapa negara, mengeksplorasi dunia baru, pengalaman baru, dan juga tantangan baru.

Beberapa negara pernah dikunjungi dan ditinggali cukup lama karena mendapat pekerjaan yang cukup baik seperti di Spanyol, Amerika, dan Australia. Berbagai macam pengalaman dan pekerjaan yang cukup menantang dan menuntut kompetensi serta ketekunan dapat dijalani dengan baik oleh Emmo. Pengalaman hidup dan pengalaman bekerja ini ternyata membentuk jati diri seorang Emmo Italiaander.

Emmo melakukan perjalanan ke Indonesia pada tahun 1979 melalui Australia di mana Emmo diperkenalkan dengan seni Indonesia melalui galeri seorang teman baik di Sydney. Pertama kali masuk ke Indonesia Emmo tiba di Bali. Emmo terpesona oleh keragaman budaya dan menjadikannya tujuan untuk belajar sebanyak mungkin tentang hal itu. Emmo menghabiskan dua tahun berkeliling kepulauan Indonesia dengan berjalan kaki, mengunjungi sebagian besar daerah kesukuan di mana dapat membeli dan memperdagangkan seni etnografi Indonesia untuk mempertahankan perjalanan petualangannya di Indonesia.

Selanjutnya Emmo menetap di Jakarta. Kehidupan awal di Jakarta ternyata cukup berat dan tidak sesuai dengan harapan. Emmo tinggal di sebuah kamar kost kecil di daerah Tanah Abang. Karena keadaan di Jakarta semakin sulit Emmo dengan terpaksa harus menjual beberapa barang berharganya untuk bertahan hidup. Tetapi dengan pengalaman hidup susah saat kecil dan juga pengalaman hidup di beberapa negara serta juga dengan keuletannya perlahan Emmo menemukan jalan untuk berkembang dengan fotografi.

Emmo mempunyai visi yang baik dalam karirnya karena tidak hanya sebagai berdiam dan puas hanya menjadi seorang fotografer saja tetapi seiring berjalannya proses kerja dalam fotografi dan melayani berbagai macam klien Emmo membaca peluang lebih yang bisa didapat dari klien-klien tersebut. Maka dari itu, kemudian Emmo mendirikan Nuagebranding dengan istrinya yang asli Indonesia yang bernama Narcisse pada tahun 1981. Nuagebranding adalah sebuah perusahaan yang melayani desain dan *branding* serta komunikasi. Sebuah perusahaan yang memadukan solusi desain, komunikasi, *branding*, dan fotografi untuk perusahaan nasional dan internasional yang membutuhkannya.



Gambar 1. Emmo beserta istri di laman internet Nuage Branding.
Sumber: (Branding, n.d.). di akses pada 3 November 2021, pukul 14.00 WIB.

Nuagebranding bekerja sangat keras untuk membawa keunggulan desain ke Indonesia, menawarkan konten dan desain berkualitas melalui jaringan profesional di seluruh dunia yang menyediakan perusahaan dengan inovasi, *copywriting* dalam berbagai bahasa, dan sejenisnya. Selain menghasilkan *branding* perusahaan berkualitas tinggi, Nuagebranding juga menghasilkan desain strategis dan komunikasi, itu adalah yang menjadi filosofi Nuagebranding. Melalui Nuagebranding, Emmo juga menepati janjinya untuk melakukan pekerjaan '*Pro Bono*' yaitu melakukan pekerjaan demi kebaikan publik atau secara cuma-cuma memberikan layanan atau jasa kepada organisasi non-profit.

Banyak sekali klien dari Nuagebranding merupakan perusahaan nasional yang besar dan dimiliki oleh pengusaha besar masa Orde Baru. Juga banyak perusahaan internasional yang mempercayakan kepada Emmo. Tentu tidak mudah berurusan dengan pengusaha besar yang dekat dengan penguasa saat itu. Tetapi dengan keuletan, pengalaman, komunikasi, dan hasil kerja yang baik Emmo akhirnya mendapat kepercayaan hampir dari semua perusahaan besar masa itu. Beberapa di antaranya adalah perusahaan grup Ciputra, BPMigas, Unocal, dan masih banyak lagi (Branding, n.d.)

Nuagebranding juga memproduksi program seni Chase Manhattan Bank selama 18 tahun, memperkenalkan konstituen Chase ke berbagai aspek seni & budaya Indonesia. Sejak tahun 2000, Nuagebranding mulai mensponsori seniman muda melalui publikasi dan kalender seni. Dengan pengalaman 35 tahun bisnis desain di Jakarta, memungkinkan Nuagebranding untuk melakukan apa yang direncanakan, yaitu meningkatkan standar dan menciptakan karya di Indonesia dengan kualitas yang menyamai produk apa pun yang diproduksi di tempat lain di dunia.

Emmo Italiaander tinggal di Jakarta selama 35 tahun, karena di situlah bisnis desain dan *branding* perusahaan yang dia dirikan berkembang dan dapat memberikan dua anak Emmo pendidikan internasional berstandar tinggi. Ketika saatnya tiba untuk pensiun dari bisnis, maka pindah dari Jakarta ke jantung Jawa Tengah adalah pilihan alami, karena bagian khusus dari Jawa ini adalah yang paling dekat dengan yang membuat Emmo jatuh cinta dengan Indonesia pada kali pertama. Orang-orang yang sangat ramah, mereka masih mempraktikkan Kejawen kuno, kepercayaan universal tradisional Jawa, menjadi tetangga yang baik dan hidup selaras dengan alam dan alam semesta.

Simpulan

Pengalaman hidup dari seseorang yang telah banyak makan asam garam dan malang melintang di dunia yang ia tekuni sangat menarik untuk didengar dan dijadikan inspirasi bagi generasi berikutnya. Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah mendapatkan inspirasi dari perjalanan hidup dan karir dari seorang Emmo Italiaander sebagai fotografer komersial dan industrial.

Pengalaman hidup susah, pengalaman dengan berbagai macam pekerjaan dan juga keuletan diri, secara tidak langsung membentuk pribadi seorang Emmo Italiaander yang selalu menuntut kesempurnaan dalam setiap pekerjaannya. Dengan kinerja dan komunikasi yang baik Emmo mendapat kepercayaan dari banyak perusahaan nasional maupun internasional untuk membuat foto *corporate* serta *branding*. Kepercayaan tersebut dapat dijaga dengan baik dan hal ini dapat dibuktikan dengan kiprahnya selama 35 tahun di Jakarta.

Sebagai seorang fotografer Emmo tidak serta merta ikut tren dalam mendapatkan pekerjaan. Emmo tidak tertarik untuk memotret model, pernikahan, dan berlama-lama di dalam studio. Jiwanya dari dulu selalu ingin bebas dan berpetualang, sehingga Emmo lebih menekuni dunia fotografi perusahaan atau *company profile*. Bahkan dapat dikatakan Emmo merupakan pelopor fotografi industrial di Indonesia. Karena sebelumnya perusahaan-perusahaan minyak yang berada di Indonesia selalu menggunakan jasa fotografer luar negeri. Tetapi Emmo hadir dengan menawarkan pendekatan yang berbeda yang ternyata sangat disukai oleh mereka. Emmo memadukan pendekatan budaya Indonesia dengan profesionalitas kerja dari mancanegara.



Gambar 2 Emmo ketika memotret kilang minyak dengan kamera *large format* analog.
(sumber: Dokumentasi pribadi Emmo Italiaander)



Gambar 3. Emmo sedang memotret situasi pabrik menggunakan kamera DLSR Nikon.
(sumber: Dokumentasi pribadi Emmo Italiaander)

Referensi

- Bogdan, R.C & Biklen, S. K. (1982). *Qualitative Research for Education an Introduction to the Theory and Methods*. Allyn and Bacon Inc.
- Branding, N. (n.d.). Nuage. <http://mo-inc.com/nuagebranding/#!/about/index%0D%0A%0D%0A>
- Burgess, R. G. (1985). *Strategies of Educational Research: Qualitative Methods*. The Falmer Press.
- Furchan, A. dan A. M. (2005). *Studi Tokoh: Metode Penelitian Mengenai Tokoh*. Pustaka Pelajar.
- Marzuki, S. (2010). *Pendidikan Nonformal (Dimensi dalam Keaksaraan Fungsional Pelatihan, dan Andragogi)*. PT. Remaja Rosdakarya.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

CITRA PEMIMPIN DALAM FOTOGRAFI POTRET SRI SULTAN HAMENGKU BUWONO VII KARYA KASSIAN CEPHAS

Muhammad Fajar Apriyanto

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: fajarapriyanto29@gmail.com

Abstrak

Salah satu periode sejarah Keraton Yogyakarta yang cukup dikenal adalah masa periode pemerintahan Sri Sultan Hamengku Buwono VII yang bertahta pada tahun 1877-1921. Sosok Sri Sultan Hamengku Buwono VII yang cukup dinamis diabadikan dalam karya foto potret yang dapat dinikmati hingga kini di Keraton Yogyakarta. Potret tersebut merupakan hasil karya seorang fotografer yang bernama Kassian Cephas. Kassian Cephas adalah orang pribumi (Jawa) pertama yang dapat mempelajari fotografi pada saat itu. Hingga saat ini Kassian Cephas dinilai sebagai pemotret Indonesia pertama. Atas dasar pemaparan itulah, tujuan dilakukan penelitian ini adalah mengulas citra pemimpin yang muncul dalam fotografi potret Sri Sultan Hamengku Buwono VII karya Kassian Cephas. Selain itu, penelitian ini juga akan mengulas adanya julukan sebagai raja “sugih” karena industrialisasi pembangunan pabrik gula dan sarana pendidikan di Yogyakarta pada masa pemerintahannya serta akan membahas bagaimana pengaruh seorang fotografer menghasilkan sebuah karya fotografi potret. Metode penelitian menggunakan pendekatan kajian psikologi, sosiologi, dan gaya oleh Arnold Hauser. Sehingga dapat disimpulkan bahwa citra karakter, identitas, dan status yang melekat pada diri Sri Sultan Hamengku Buwono VII sebagai Raja Keraton Yogyakarta adalah seorang pemimpin yang mempunyai visi dan misi ke depan. Hal ini dapat dilihat dengan pertumbuhan ekonomi dan modernisasi kehidupan masyarakat kala itu, karena banyak terjadi pembangunan infrastruktur di wilayah Keraton Yogyakarta.

Kata kunci: citra pemimpin, fotografi potret, Sri Sultan HB VII, Kassian Cephas

Pendahuluan

Sejarah mencatat sebelum bergabungnya Keraton Yogyakarta dengan NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia), masa kerajaan pemerintahan melalui beberapa periode sejarah. Periode tersebut dimulai dari sultan yang pertama yaitu Sri Sultan Hamengku Buwono I hingga masa pemerintahan Sri Sultan Hamengku Buwono X. Setiap periode sejarah mempunyai cita rasa khas tersendiri dan keunggulan masing masing dalam kepemimpinannya serta pemerintahannya. Keunggulan tersebut menjadi pembeda satu sultan dengan sultan yang lain sehingga menjadi sebuah sejarah tersendiri.

Salah satu periode sejarah yang cukup dikenal adalah masa periode pemerintahan Sri Sultan Hamengku Buwono VII yang bertahta pada tahun 1877-1921. Sri Sultan Hamengku Buwono VII lahir pada tanggal 4 Februari tahun 1839, beliau merupakan anak pertama dari Sultan

Hamengku Buwono ke VI. Pada masa pemerintahannya beliau mempunyai kelebihan dan dikenal karena mempunyai julukan sultan “sugih”, hal ini karena beliau merupakan raja yang pada masa pemerintahannya banyak melakukan pembangunan industrialisasi pabrik-pabrik gula di wilayah kekuasaannya. Hal ini bisa dilihat dari tumbuh dan berkembangnya pabrik gula waktu itu. Tak kurang terdapat 17 pabrik gula berdiri pada masa pemerintahan Sri Sultan Hamengku Buwono VII (“Sri Sultan Hamengku Buwono VII,” 2020).

Di masa itu juga terjadi masa transisi antara masa tradisional ke masa modern sehingga banyak pembangunan sarana pendidikan sekolah-sekolah didirikan di Yogyakarta. Sri Sultan Hamengku Buwono VII sadar akan pentingnya sebuah pendidikan sehingga putra dan putri Sri Sultan Hamengku Buwono VII disekolahkan dan dikirim sampai jenjang perguruan tinggi ke Negara Belanda. Pada masa itu rakyat mulai mengenal sekolah dan pendidikan baik dari jenjang yang paling dasar sampai jenjang yang paling tinggi.

Pada masa pemerintahan sebelumnya yaitu pada era Sri Sultan Hamengku Buwono VI yang semula seni dan budaya banyak dilakukan hanya di dalam keraton, pada masa Sri Sultan Hamengku Buwono VII mulai diperkenalkan di luar keraton. Pertunjukan seni dan pagelaran baik kesenian tarian dan pertunjukan wayang diselenggarakan di luar keraton, sehingga rakyat dapat menikmati dan berapresiasi terhadap seni dan budaya. Sri Sultan Hamengku Buwono VII mengizinkan anak dan para penari keraton membuka dan mendirikan sekolah tari karena hal tersebut dapat melahirkan penari-penari dari unsur masyarakat biasa yang ingin belajar menari gaya Yogyakarta. Sosok Sri Sultan Hamengku Buwono VII yang cukup dinamis dan diabadikan dalam karya foto potret dapat dinikmati hingga kini di keraton Yogyakarta. Potret tersebut merupakan hasil seorang fotografer yang bernama Kassian Chepas.

Citra karya Fotografi potret yang menjadi *subject matter* adalah sosok figur Sri Sultan Hamengku Buwono VII dan fotografer keraton Yogyakarta yaitu Kassian Cephass yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini. Kassian Cephass lahir 15 Januari 1845 di Yogyakarta (Matanasi, 2017) dan merupakan seorang fotografer Keraton Yogyakarta sekaligus sebagai abdi dalem Keraton Yogyakarta. Kassian Cephass adalah orang pribumi (Jawa) pertama yang dapat mempelajari fotografi pada saat itu. Hingga saat ini Kassian Cephass dinilai sebagai pemotret Indonesia pertama (Hermanu, 2008)

Karier fotografi Kassian Cephass dimulai pada saat menjadi abdi dalem keraton pada masa pemerintahan Sri Sultan Hamengku Buwono VI bertahta. Menurut Gerrit Knaap dalam *Cephass*,

Yogyakarta: Photography in the Service of the Sultan dalam pendidikan ketika masih muda, sewaktu bekerja di Keraton, atas permintaan Sultan Hamengkubuwana VI, Cephass yang mempunyai bakat alam di bidang itu, dilatih oleh fotografer kerajaan yang bernama Camerik (Knaap, 1999).

Sehingga dapat disimpulkan Kassian Cephass mempunyai bakat di bidang fotografi yang konstelasi saat itu sangat jarang sekali orang pribumi memahami dan mengetahui tentang dunia fotografi. Biaya operasional fotografi pada saat itu sangat mahal sehingga hanya dari kalangan terbatas yang dapat mengakses dan mempelajari. Melihat hal tersebut Sri Sultan Hamengkubuwono VI memerintahkan Cephass untuk belajar dan magang bersama seorang pelukis sekaligus fotografer yang bernama Camerik. Kesempatan ini tidak disia-siakan oleh Kassian Cephass untuk mempelajari seluk beluk dunia fotografi yang masih menjadi media yang eksklusif.

Setelah wafatnya Sri Sultan Hamengkubuwono VI pada tahun 20 Juli 1877 (Raditya, 2019) digantikan oleh anaknya yaitu Gusti Raden Mas (GRM) Murtejo, demikian nama kecil beliau, lahir pada tanggal 4 Februari 1839 (“Sri Sultan Hamengkubuwono VII,” 2020). Di masa inilah pertemuan dua tokoh ini berlanjut, Sri Sultan Hamengkubuwono VII dan Kassian Cephass. Sehingga dapat dilihat Kassian Cephass menjadi fotografer sultan dan kerabatnya, dalam hal ini kerajaan pada kurun waktu selama masa pemerintahan Sultan Hamengkubuwono VII.

Atas dasar pemaparan di atas itulah maka muncullah ide untuk membuat penelitian berjudul “Citra Pemimpin dalam Fotografi Potret Sri Sultan Hamengkubuwono VII Karya Kassian Cephass : Kajian Psikologi, Sosiologi, dan Gaya Arnold Hauser”. Tulisan ini dipandang cukup penting sebagai upaya menganalisis dan melihat citra diri seorang pemimpin yaitu Raja Keraton Yogyakarta ke-VII. Julukan sebagai raja “sugih” karena masifnya industrialisasi pembangunan pabrik gula dan sarana pendidikan di Yogyakarta pada masa pemerintahannya, selain itu juga akan dibahas bagaimana pengaruh seorang fotografer menghasilkan sebuah karya fotografi potret yang dihasilkan dengan pendekatan kajian psikologi, sosiologi, dan gaya oleh Arnold Hauser.

Teori dan Metodologi

Teori menggunakan fotografi potret yang menampilkan citra pemimpin, sedangkan metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah koleksi foto potret Sri Sultan Hamengkubuwono VII karya Kassian Cephass. Jumlah foto yang akan dianalisis berjumlah satu buah foto. Foto diambil dari sumber internet. Alat penelitian yang digunakan adalah kamera DSLR dan lensanya

untuk mereproduksi foto. Jalan penelitian meliputi proses atau langkah yang dilalui selama proses penelitian, yaitu pengumpulan data berupa foto potret Sri Sultan Hamengku Buwono VII karya Kassian Chepas, analisis data dengan metode pendekatan psikologi, sosiologi, dan gaya Arnold Hauser.

Hasil dan Pembahasan

Budaya potret dalam fotografi tentu saja terpengaruh dengan seni rupa khususnya seni lukis yang terlahir terlebih dahulu, yang merupakan ibu kandung dari potret fotografi. Tradisi seni potret sudah ada jauh sebelum fotografi ditemukan, pengaruh seni lukis potret terhadap fotografi potret sangat mempengaruhi karakteristik dan adopsi nilai nilai yang ada. Sebagaimana yang dinyatakan oleh (Daval, 1982):

“The relations and rivalries between painters and photographer proved fruitful; innovation thrived them. As painters pressed on from naturalism to impressionism, they grasped the importance of the constituent element of the image and developed their expressive to the verge of abstraction” (Daval, 1982)

Sehingga antara seni lukis potret dan fotografi potret yang semula saat kemunculannya dipandang sebagai alat pesaing bagi para pelukis dalam perkembangannya sudah saling melengkapi satu dengan yang lain. Kaum borjuis di Paris pada awal abad 19 mempunyai keinginan yang besar untuk diabadikan dalam fotografi potret di studio sebagaimana seperti dalam lukisan.

Maksud dari citra pemimpin potret di sini adalah karakter, identitas, ekspresi pada wajah dan sesuatu yang menyertai diri, sehingga busana dan aksesoris menjadi bagian pendukung dari potret itu sendiri. Sedangkan citra adalah pemahaman kesan yang timbul karena pemahaman akan suatu kenyataan (*Definisi Pengertian Citra (Image)*, 2015).

Terkait pengertian citra, Bill Canton (1990) mengatakan bahwa citra adalah *‘image: impression, the feeling, the conception which the public has of accompany; a consciously created impression of an object, person or organization*). [Citra adalah perasaan, gambaran dari publik terhadap perusahaan, kesan yang disengaja diciptakan dari suatu objek, orang, atau organisasi] (Soemirat, 2003).

Berdasarkan pendapat para ahli, terdapat bermacam-macam definisi pemimpin. Menurut Amirullah dalam (Yuliana, 2018), pemimpin sering disebut penghulu, pemuka, pelopor, pembina, panutan, pembimbing, pengurus, penggerak, ketua, kepala, penuntun, raja, tua-tua dan sebagainya. Istilah pemimpin, kepemimpinan dan memimpin pada mulanya berasal dari kata dasar yang sama

“pimpin”. Namun, ketiganya digunakan dalam konteks yang berbeda. Pemimpin adalah suatu peran dalam sistem tertentu; karenanya seseorang dalam peran formal belum tentu memiliki keterampilan kepemimpinan dan belum tentu mampu memimpin. Lebih lanjut, (Yuliana, 2018)) mengacu ke Hasibuan pemimpin adalah seseorang yang mempergunakan wewenang dan kepemimpinannya untuk mengarahkan orang lain serta bertanggung jawab atas pekerjaan orang tersebut dalam mencapai suatu tujuan.

Pendekatan citra pemimpin fotografi potret Sri Sultan Hamengku Buwono VII yang akan digunakan untuk membahas karya merujuk pada teori potret dan identitas yang ditawarkan oleh West yang menyatakan demikian :

“The gestures and disposition of the body were the means of conveying the character and status of the sitter, artists have also explores the expressive potential of the body in many different ways. Portraiture the face was seen as the marker of identity and as the index of the soul , whereas bodies could often be more conventional than individual” (West, 2004).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa apa yang menjadi kekuatan dalam fotografi potret tersebut di antaranya adalah aspek karakter seseorang, status model yang akan menjadi objek, identitas sebagai indeks jiwa. Kesemuanya hal tersebut akan menjadi sesuatu yang akan dieksplorasi dan digali oleh seniman sehingga akan memunculkan sebuah nilai estetika pada tataran potret. Pokok-pokok kejelasan potret itulah yang menjadi kunci dalam mewujudkan representasi sebuah citra foto potret yang ideal, yaitu citra fotografi potret Sri Sultan Hamengku Buwono VII sebagai Raja Keraton Yogyakarta.



Gambar 1. *Photograph - Studio portait of Hamengkubuwana VII, Sultan of Yogyakarta (Hamengku Buwana VII Sultan van Jogjakarta, 2010)*

Sumber:

(https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:COLLECTIE_TROPENMUSEUM_Studioportret_van_Hamengku_Buwana_VII_Sultan_van_Jogjakarta_TMnr_60001455b.jpg)



Gambar 2. Sri Sultan Hamengkubuwana VII, dengan pakaian kebesaran militer.

Sumber : (lossy-page1-1200px-Hamengkoe_Boewono_VII,_sultan_van_Jogjakarta,_in_uniform_-_Kassian_Céphas_-_KITLV_10001.ti)

Kedua gambar di atas menggambarkan seorang penguasa yaitu Raja Jawa dengan jiwa seorang pemimpin yang membumi. Hal ini dapat dilihat secara visual karakter, identitas, dan status serta pakaian yang dikenakan berupa beskap dengan jarik serta simbol simbol yang melekat pada potret Sri Sultan Hamengku Buwono VII. Seorang raja dan seorang pemimpin diharapkan dapat yang memberikan contoh suri tauladan. Maka beliau berpose dengan pose tegap dan arah pandang ke depan mengadopsi pose nilai-nilai foto raja-raja Eropa abad 19. Pose dan karakter serta identitas sangat berpengaruh terhadap bahasa teks narasi yang akan disajikan seorang fotografer. Itulah kira-kira alasannya mengapa dikatakan bahwa banyak potret resmi waktu permulaan era fotografi, lebih memperlihatkan sifat “watak”, dibandingkan dengan sifat ekspresi pada wajah modelnya yang dibekukan dalam waktu yang sangat singkat (Charpentier, 2003).

Hal yang demikian juga diperkuat dengan pernyataan Irwandi,

“Pose subjek dalam foto foto potret dekade 60-70 –an yang ditemui tampak statis dan biasa . Pose berdiri menghadap kamera disertai dengan variasi $\frac{3}{4}$ profil tampak dominan dalam foto potret masa itu. Selain berpose berdiri, tidak sedikit pula pose pose yang sedikit santai, misalnya sambil duduk di kursi , baik menatap kamera maupun menatap ke tempat lain. Yang jelas kesan kesempurnaan tampilan sangat terasa terpancar dari foto” (Irwandi, 2015)

Dengan demikian, identitas karakter, pose, dan bahasa tubuh seorang pemimpin dalam sebuah citra yang akan disampaikan masih didominasi nilai-nilai potret abad 19, antara lain ekspresi tampak statis dan biasa dengan kesan kesempurnaan menjadi kunci utama. Hal tersebut mempunyai makna kehormatan dan kewibawaan seorang pemimpin. Raja atau siapapun yang menjadi seorang pemimpin mempunyai peran khusus dalam kehidupannya. Kedudukan tersebut harus selalu dikelola dengan baik, agar selalu dalam keadaan yang seimbang (Raharja, 2020).

Selanjutnya membahas tentang aspek aspek yang mempengaruhi seorang fotografer keraton yaitu Kassian Cephas sehingga dapat menghasilkan karya potret Sri Sultan Hamengku Buwono VII. Seperti apa yang disampaikan Arnold Hauser :

“The work of art is not only a source of complex personal experience, but also has another kind of complexity, being a nodal point of several different causal lines. It is the outcomes of at least three types of conditions : psychological, sosiological and stylistic” (Hauser, 1995).

Karya seni tidak hanya menjadi sumber pengalaman pribadi yang kompleks, tetapi juga memiliki jenis kompleksitas lain, menjadi titik simpul dari beberapa garis sebab-akibat yang berbeda. Ini adalah hasil dari setidaknya tiga jenis kondisi: psikologis, sosiologis, dan gaya. Sehingga dapat

dikatakan bahwasanya seorang seniman dalam hal ini adalah fotografer keraton Yogyakarta Kassian Cephas dalam membuat foto Sri Sultan Hamengku Buwono VII dipengaruhi oleh situasi dan kondisi psikologis, sosiologis, dan gaya.

Aspek psikologis berkaitan dengan jiwa perilaku dan mental seseorang, masalah ini dapat melahirkan idiom-idiom baru di dalam karyanya (pemaknaan tersirat). Kehidupan masa kecil hingga dewasa mengantarkan seorang Kassian Cephas menjadi pribadi yang rendah hati. Pada usia 15 tahun dia berpindah keyakinan menjadi Kristen dan dibaptis oleh seorang pendeta bernama Christina Petronella Philips-Steven (Knaap, 1999). Melihat di usia masih beliau tersebut dapat disimpulkan Kassian Cephas hingga dewasa hidup menjadi pembantu atau asisten pendeta Philips-Steven. Sehingga aspek kehidupan lingkungan religi membawanya menjadi pribadi yang taat dan disiplin.

Aspek sosiologis berkaitan dengan tataran status sosial struktur kelompok kelompok di masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat bahwasanya Kassian Cephas termasuk orang pada kelompok kelas menengah ke atas. Hal ini didasari oleh pendidikan dari seorang pendeta yang mempunyai latar belakang kelompok sosial yaitu orang eropa. Metode dan cara pandang dalam segala aspek kehidupan serta cita rasa yang tinggi mempengaruhi mental seorang Kassian Cephas. Sehingga membawanya pada pribadi yang bermental percaya diri dan optimistis.

Aspek gaya menghasilkan sebuah karya yang berpangkal pada aspek psikologi dan sosiologi. Karya fotografi Kassian Cephas tentang potret Sri Sultan Hamengku Buwono VII menggunakan pakaian dan aksesoris kebesarannya merupakan bentuk cerminan ekspresi. Gaya yang dihasilkan merupakan representasi fotografi potret kala itu sesuai dengan jiwa zamannya. Gaya juga dapat merepresentasikan sebagai makhluk sosial pada seorang seniman. Potret dalam hal ini fotografi mengadopsi gaya potret pada media lukisan yang lahir terlebih dahulu. Referensi potret dapat terlihat pada lukisan raja raja eropa dan gubernur di masa kolonial yang di lukis oleh Raden Saleh.

Sehingga dapat disimpulkan citra karakter, identitas dan status yang melekat pada diri Sri Sultan Hamengku Buwono VII sebagai Raja Keraton Yogyakarta adalah seorang pemimpin yang mempunyai visi dan misi ke depan. Hal ini dapat dilihat dengan pertumbuhan ekonomi dan modernisasi kehidupan masyarakat kala itu, karena banyak terjadi pembangunan infrastruktur di wilayah keraton Yogyakarta. Seni tradisi dan budaya mulai terbuka untuk dipelajari dan dinikmati oleh rakyat hal ini sebagai entitas terbukanya Sri Sultan Hamengku Buwono VII.

Simpulan

Karya Kassian Cephas dengan *subject matter* fotografi potret Sri Sultan Hamengku Buwono VII dengan pendekatan kajian psikologi sosiologi dan gaya oleh Arnold Hauser. Melihat dari penjelasan di atas mengenai kajian tersebut dapat disimpulkan bagaimana seorang Kassian Cephas dapat menghasilkan sebuah fotografi potret yang estetis dan artistik pada jamannya. Mental yang percaya diri meskipun dari kelompok orang pribumi biasa memberanikan diri untuk dapat memotret seorang raja yang berkuasa dan sangat dihormati rakyatnya. Hal ini merupakan bekal yang didapat dari seorang pendeta yang terus mendampingi dan membimbing sehingga mempunyai mental yang kuat. Tanpa bekal percaya diri akan sulit mengatur dan berkomunikasi dengan Sri Sultan Hamengku Buwono VII.

Menjadi seorang fotografer diperlukan bahasa komunikasi yang baik dan sifat optimistis sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap model yang akan difoto. Pengaruh di sini adalah meyakinkan dan mengarahkan model sehingga dapat diatur sesuai dengan arahan. Imajinasi sangat diperlukan untuk menciptakan fotografi potret yang nanti kan dihasilkan. Seperti layaknya seorang pelukis yang akan melukis di atas kanvas polos putih, pelukis tersebut dapat membayangkan hasil apa yang akan dilukis nantinya. Sehingga sebenarnya tinggal merealisasikan ide dan gagasan imajinasi tersebut.

Kassian Cephas menceritakan tentang seorang pemimpin yang pada zamannya mempunyai visi dan misi ke depan untuk mengajak rakyatnya untuk maju ke depan menghadapi tantangan zaman. Mencitrakan dan menggambarkan seorang pemimpin dan raja yang melindungi rakyat sesuai dengan nama yang melekat dalam dirinya, yaitu filosofi jawa Hamengku Buwono yang berarti memangku atau mengayomi bumi. Hal ini tercermin lewat citra visual yang ditampilkan di foto potret yang berpotret.

Referensi

- Charpentier, P. (2003). *Fotografi Potret*. Effhar Offset.
- Daval, J.-L. (1982). *Photography: History of an Art*. Rizzoli International Publication, Inc.
- Hauser, A. (1995). *Art History and Its Methods a Critical Anthology by Eric Fernie*. Phaidon Press Limited.
- Hermanu. (2008). *Pameran Fotografi Potret*. Bentara Budaya Yogyakarta.
- Irwandi. (2015). [*Prosiding Konferensi Nasional Pengkajian Seni: Arts and Beyond.*] Universitas Gadjah Mada.

- Knaap, G. (1999). *Cephas, Yogyakarta: Photography in the Service of the Sultan*. KITLV Press Leiden.
- Matanasi, P. (2017). Kassian Cephas: Bumiputera Pertama yang Jadi Fotografer. Tirtoid. <https://tirtoid.com/kassian-cephas-bumiputera-pertama-yang-jadi-fotografer-csF6>
- Raditya, I. N. (2019). *Hamengkubuwana VI, Penerus Takhta Berdarah Kesultanan Yogyakarta*. NP.
- Raharja. (2020). *Membangun Karakter dan Identitas: Meneladan Kreativitas dan Inovasi Sri Sultan Hamengku Buwono I*.
- Soemirat, S. E. dan A. (2003). *Dasar-Dasar Public Relations*. Remaja.
- Sri Sultan Hamengku Buwono VII. (2020). Kratonjogja. <https://www.kratonjogja.id/raja-raja/8/sri-sultan-hamengku-buwono-vii>
- West, S. (2004). *Portraiture*. Oxford University Press.
- Yuliana, B. dan I. A. W. (2018). “Analisis Karakteristik Pemimpin yang Dikagumi oleh Bawahan.” [*JIABI*], 2(1), 208–218.

KAJIAN PENGALAMAN SENI PADA BUKU FOTOGRAFI "FLORES VITAE" KARYA NICO DHARMAJUNGEN

Kusrini

Program Studi Fotografi , Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta,
Indonesia
E-mail: kkusrini31@gmail.com

Aji Susanto Anom Purnomo

Program Studi Fotografi , Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta,
Indonesia
E-mail: ajisusantoanom@gmail.com

Muhammad Alfariz

Program Studi Fotografi , Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta,
Indonesia

Siti Solekhah

Program Studi Fotografi , Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta,
Indonesia

ABSTRAK

Buku Fotografi adalah sebuah entitas ruang seni bagi fotografer untuk mempresentasikan karyanya. Dalam ruang seni, karya seorang seniman berjumpa dengan penikmat seni. Galeri seni merupakan ruang seni yang paling umum dijumpai. Gejala terbaru yang berkembang dalam dunia fotografi Indonesia adalah muncul satu ruang seni alternatif yaitu Buku Fotografi. Sebagai ruang seni alternatif, fotografer perlu memahami nilai atau konsep keindahan dari sebuah buku fotografi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai pengalaman seni dari buku fotografi melalui metode studi kasus karya buku fotografi "*Flores Vitae*" oleh Nico Dharmajungen. Nico Dharmajungen adalah seorang maestro fotografi yang menggunakan galeri seni sebagai ruang seni utama dalam memamerkan karya seninya. Buku fotografi "*Flores Vitae*" dipilih karena merupakan karya satu-satunya dari seorang maestro fotografi yaitu Nico Dharmajungen yang dipublikasikan dalam wujud buku fotografi. Hal tersebut menjadi penting karena menunjukkan gejala pergeseran alternatif ruang seni dari galeri konvensional ke buku fotografi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif naratif dengan teori utama pengalaman seni dari John Dewey. Dari hasil penelitian didapat pemaparan dan wacana yang komprehensif dari sebuah tawaran konsep nilai keindahan ruang alternatif dalam wujud medium buku fotografi. Nilai keindahan yang mendasar dari sebuah buku fotografi adalah Pertama, buku fotografi mempertemukan pengalaman artistik dan estetika sehingga menjadi sebuah ruang seni yang utuh. Kedua, buku fotografi menghadirkan pengalaman privat dengan memfasilitasi fokus perhatian yang penuh terhadap sebuah karya seni. Ketiga, buku fotografi menghadirkan pengalaman ketubuhan yang aktif dan afektif dari pembacanya. Perhatian penuh tersebut akan membawa penikmat foto pada tataran pengalaman estetika lebih tinggi yang sifatnya simbolis.

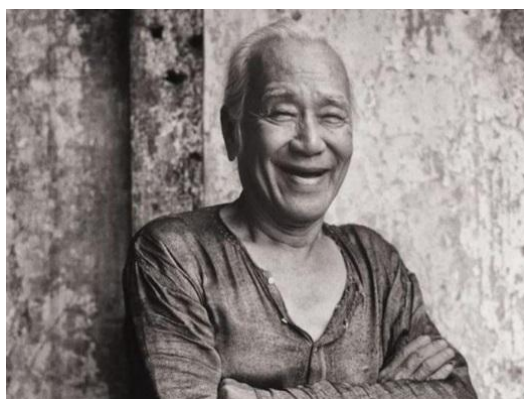
Kata kunci: buku fotografi, pengalaman seni, ruang seni alternatif, Nico Dharmajungen

Pendahuluan

Sejarah mencatat perkembangan teknik presentasi karya fotografi tidak hanya berkuat pada sebuah citra bergambar yang dibingkai dalam ruang-ruang privat atau publik layaknya karya seni visual yang lain. Anna Atkins seorang fotografer dan ahli botani dari Inggris adalah orang pertama yang menerbitkan buku ilustrasi dengan menggunakan media fotografi. Pada tahun 1843 ia menerbitkan "*Photographs of British Algae: Cyanotype Impresions*" yang diterbitkan mandiri secara terbatas. Hari terbitnya buku tersebut saat ini diperingati sebagai Hari Buku Fotografi Dunia pada tanggal 14 Oktober. Buku fotografi secara sederhana memiliki pengertian sebagai sebuah buku yang dilihat atau dibaca oleh pembaca karena fotografer yang ada di dalam buku tersebut. (Colberg, 2017). Buku fotografi merupakan salah satu wujud kehadiran presentasi fotografi yang paling "maju" kita temui pada saat ini. Dalam perkembangan buku fotografi Indonesia kemudian muncul gejala-gejala baru yang dimulai pada tahun 2012. Beberapa publikasi buku fotografi di periode tersebut seolah-olah melakukan upaya untuk keluar dari narasi-narasi raksasa eksotisme budaya dan mulai menuliskan cerita dari perspektif subjek serta menggarisbawahi aspek dramatik dalam hidup fotografernya. Salah satu buku fotografi yang terbit di Indonesia pada periode tersebut dan patut dicatat adalah penerbitan buku fotografi "*Flores Vitae*" karya Nico Dharmajungen.

Nico Dharmajungen (1948-2020) merupakan seorang fotografer asal Indonesia yang belajar dan mulai berkarya di Jerman pada masa mudanya. Nico Dharmajungen menempuh pendidikan pada tahun 1971-1977 di *Fine Arts and Visual Communication, The Grafik Schule Rolf Laute and Hochschule Fur Bildende Kunste in Hamburg*. Ketertarikan Nico Dharmajungen pada seni grafis memberikan pengaruh pada karya-karya seni *paper base* termasuk karya fotografinya. Kualitas, dimensi, dan estetika bentuk dalam sebuah cetakan dua dimensi, menjadi sebuah prasyarat ketika sebuah karya fotografi ingin diapresiasi sebagai sebuah karya seni. Hal tersebut nampak jelas dalam idealisme Nico Dharmajungen ketika memproduksi karya fotografi untuk keperluan pameran. Beliau selalu mempertimbangkan kualitas cetakan, dimensi spesifik, dan komposisi formalnya. Kesadaran akan pentingnya sifat materialitas menjadi hal utama dalam presentasi karya fotografi Nico Dharmajungen. "*Flores Vitae*" adalah sebuah buku fotografi karya Nico Dharmajungen yang diterbitkan oleh *Afterhours* pada tahun 2016. "*Flores Vitae*" adalah karya Nico Dharmajungen satu-satunya yang dipresentasikan

dalam bentuk buku fotografi. Buku Fotografi ini kemudian menjadi penting karena merupakan karya dari seorang fotografer yang biasa mempresentasikan karya dalam ruang seni galeri pameran lalu mencoba medium ruang seni alternatif yaitu buku fotografi. Hal tersebut tentu saja melalui pertimbangan dari berbagai aspek yang melatarbelakangi munculnya keputusan untuk menggunakan medium buku fotografi. Artinya buku fotografi “Flores Vitae” menjadi penting untuk dikaji sebagai studi kasus untuk mengungkapkan pemilihan medium buku fotografi dari seorang fotografer *fine-art* yang selalu melakukan presentasi karyanya melalui galeri konvensional. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan yang akan digali dalam kajian ini. Rumusan masalah ini berasal dari fenomena buku fotografi dipandang sebagai sebuah ruang seni alternatif yang mempertemukan antara seorang seniman, karya seni dan penikmat seni. Dalam ruang seni tersebut muncul sebuah pengalaman artistik dari seorang seniman saat mewujudkan karya seninya dan pengalaman estetis dari penikmat seni saat mengapresiasi sebuah karya seni. Pengalaman seni tersebut akan dikaji dan memberikan wacana deskriptif mengenai nilai keindahan dari sebuah buku fotografi. Sehingga kajian ini akan memberikan kesimpulan-kesimpulan terkait nilai-nilai seni tersebut akan menjadi pelengkap dari khazanah ruang seni alternatif bagi fotografer.



Gambar 1

Nico Dharmajungen, Maestro Fotografi *Fine-Art*. (1984-2020)

Sumber: <https://hot.detik.com/art/d-5158084/maestro-fotografi-indonesia-nico-dharmajungen-meninggal-dunia>, diakses pada 3 Agustus 2021, pukul 20.16 WIB

Teori dan Metodologi

Penelitian yang akan dilaksanakan adalah jenis penelitian yang menggunakan metode kualitatif deskriptif naratif. Menurut Bogdan dan Tylor sebagaimana yang dikutip oleh Lexi Moleong (Moleong, 2000) menyebutkan bahwa metode deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan untuk menganalisa data dengan mendeskripsikan data melalui bentuk kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif naratif dengan pertimbangan antara lain: penelitian ini bersifat menggambarkan, menguraikan suatu hal dengan apa adanya, data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata atau penalaran, gambar, dan bukan angka-angka. Hal ini disebabkan oleh adanya penerapan kualitatif; penyajian data dilakukan secara langsung hakikat hubungan peneliti dengan objek penelitian; lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan kenyataan. Suatu rencana prosedur kualitatif harus menghasilkan bagian tentang naratif yang muncul dari analisa data. Naratif dalam penelitian kualitatif menyajikan informasi dalam bentuk naskah atau gambar. Peneliti dapat memasukkan pembahasan tentang kesepakatan naratif seperti: menggunakan kutipan panjang, pendek dan kutipan yang ada dalam naskah secara bervariasi, memasukkan kutipan dan penafsiran (peneliti) secara bergantian, menggunakan kata ganti orang pertama saya atau kata ganti kolektif kita dalam bentuk naratif. Lokasi dari penelitian ini adalah di Daerah Istimewa Yogyakarta. Populasi dari penelitian ini adalah karya fotografi Nico Dharmajungen dengan sampel penelitian buku fotografi “Flores Vitae”. Metode pemilihan sampel menggunakan *purposive sampling* terhadap karya fotografi pada buku fotografi “Flores Vitae”. Penelitian ini akan dilaksanakan menggunakan metode kajian pengalaman seni yang muncul saat terjadi perjumpaan antara seniman, karya seni dan penikmat seni. Pengalaman seni yang menjadi titik tolak pada penelitian ini secara spesifik menggunakan konsep Pengalaman Artistik dan Pengalaman Estetik menurut John Dewey (Dewey, 1934).

Hasil dan Pembahasan

Dalam melakukan analisis sampel penelitian buku fotografi “Flores Vitae” berangkat dari konsep pengalaman seni yaitu pengalaman yang muncul saat seniman, karya seni dan penikmat seni bertemu. Pengalaman yang berkelindan saat sebuah karya seni bertemu penikmatnya menurut John Dewey (Dewey, 1934) dalam bukunya “*Art as Experience*” terbagi dalam dua kategori yaitu pengalaman artistik dan pengalaman estetik. Pengalaman artistik atau aktivitas produksi adalah

pengalaman yang terjadi dalam proses penciptaan karya seni dan yang menjadi subjek utama adalah senimannya. Pengalaman estetik adalah pengalaman yang dirasakan oleh penikmat terhadap karya estetik (karya seni) yang terwujud pada persepsi dan penikmatan.

Buku fotografi adalah sebuah buku yang dilihat atau dibaca oleh pembaca karena fotografer yang ada di dalam buku tersebut. Tidak seperti buku tekstual pada umumnya, membuat sebuah buku foto diawali oleh karya foto dari fotografernya, lalu teks dan elemen desain yang lain ditambahkan setelahnya. Jorg Colberg dalam bukunya "*Understanding Photobooks*" memaparkan 3 sub kategori dari buku fotografi yaitu: album, katalog dan monograf (Colberg, 2017). Album secara konseptual adalah sebuah sub kategori dari buku fotografi yang biasanya dibuat atau "mengada" seiring berjalannya waktu. Album yang dimaksud disini adalah Album foto yang merefleksikan sejarah dari seorang individu atau keluarga. Album foto biasanya memuat momen-momen bahagia dan momen-momen penting dalam hidup. Katalog adalah sebuah sub kategori dari buku fotografi yang diproduksi oleh seorang fotografer pada masa retrospeksi karyanya dalam periode tertentu atau saat ia melakukan pameran. Katalog bekerja seperti sebuah hasil survei yang memberi pembaca sebuah gambaran atau intipan dari suatu tahapan karir kreatif seorang seniman. Dalam sebuah katalog tidak ada payung narasi yang mengalir dari satu foto ke foto yang lain, artinya setiap foto berdiri sendiri secara individual. Sub kategori terakhir dari buku foto adalah monograf, monograf inilah yang nanti akan kita bicarakan lebih lanjut dalam kajian ini.

Dalam monograf, hal yang paling penting adalah adanya payung narasi utuh dan mengalir dari satu foto ke foto yang selanjutnya. Penempatan posisi dari foto dalam halaman tertentu dan desain perwajahan membangun konektivitas yang subtil dari sebuah monograf sehingga apabila kita dengan sengaja merobek satu halaman dari monograf tersebut, maka keutuhan narasi yang diceritakan akan terganggu. Menurut kategori tersebut maka dapat dikategorikan buku fotografi "*Flores Vitae*" sebagai sebuah monograf dari Nico Dharmajungen.

Pengalaman artistik dalam buku fotografi "*Flores Vitae*" dipaparkan melalui beberapa aspek formal dalam perwujudan karya tersebut dan aspek ide atau gagasan dalam karya tersebut. Pengalaman artistik ini dapat kita paparkan pertama-tama dari judul karya tersebut yaitu "*Flores Vitae*", judul tersebut berasal dari dua kata asing yang dapat diterjemahkan sebagai berikut *flores*: Jenis tanaman bunga, *vitae*: riwayat dari kehidupan. Dari judul ini dapat ditangkap pemikiran bahwa buku fotografi "*Flores Vitae*" merupakan sebuah buku yang meriwayatkan atau

menarasikan hikayat bunga. Bunga yang menjadi subjek utama eksplorasi ide dan perwujudan artistik dari buku ini.

Selanjutnya kita akan menggali lebih dalam dalam pengalaman artistik buku fotografi “Flores Vitae” dari aspek material atau yang dapat teramati sebagai berikut: ukuran dimensi buku: 30 x 21 cm (format *portrait*), jumlah halaman: 100 halaman, bahasa: *english*, jenis sampul buku: *hardcover*, berat buku: 1 kg. Tidak ada informasi mendetail terkait jenis material kertas cetak dari buku fotografi “Flores Vitae”. Kertas yang digunakan dalam buku ini memiliki karakteristik permukaan bertekstur *doff* dan bukan *glossy*. Dari aspek material buku tersebut kita dapat merasakan pengalaman mengenggam dan memegang yang kuat. Sampul berbahan tebal atau sering disebut dengan istilah “*hardcover*” memperkuat kesan tersebut. Kesan yang ditimbulkan dari halaman sampul buku adalah nuansa yang terlalu sederhana dengan menampilkan material sampul yang terekspos tanpa ada *finishing* lapisan dan hanya dihiasi oleh satu foto di posisi tengah.

Buku ini memuat karya fotografi berwarna dan karya fotografi hitam putih. Subjek pemotretan karya fotografi berwarna adalah variasi subjek bunga. Subjek pemotretan karya fotografi hitam-putih adalah variasi subjek tubuh wanita telanjang. Subjek bunga merupakan narasi yang muncul pertama kali dari halaman depan buku. Setelah narasi bunga berakhir, di halaman tengah terdapat dua tulisan komentar atau apresiasi dari pakar atau relasi Nico Dharmajungen terkait proses kekaryaan beliau. Setelah tulisan tersebut pembaca akan memasuki narasi tubuh wanita telanjang. Subjek tubuh wanita telanjang dipotret dengan berbagai objek lain menutupi atau menggantikan fungsi identitas dari subjek fotonya. Melalui ide tampilan atau konsep pengemasan narasi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa ada keinginan dari rancangan buku fotografi tersebut untuk menyajikan *diptych* atau penyandingan suatu narasi atau objek yang dirasa saling terkait. Pemilihan ide tampilan atau konsep tersebut akan menstimulus pembaca untuk mencari relasi antara narasi yang satu dengan yang lain, sehingga muncul pemaknaan yang lebih dalam terhadap suatu fenomena. Alasan dari ide tampilan tersebut dapat dianalisis dari tulisan teks deskripsi buku tersebut. Dalam teks deskripsi tersebut dinyatakan bahwa buku ini memuat semangat metafora yang indah dari fotografer Nico Dharmajungen. Semangat metafora tersebut terwujud dalam jukstaposisi kecantikan flora dan bentuk wanita telanjang yang ditampilkan dalam perwujudan karya buku fotografi. Menurut kamus linguistik (Kridalaksana, 2008), yang dimaksud metafora adalah pemakaian kata atau ungkapan lain untuk objek atau konsep lain berdasarkan kiasan dan atau persamaan. Metafora adalah pengalihan makna atas dasar

kesamaan bentuk, fungsi, dan kegunaan. Pengalihan makna tersebut merupakan wujud dari perbandingan dua hal secara implisit. Dalam buku fotografi “Flores Vitae” metafora tersebut terwujud pada pemilihan subjek bunga dan tubuh telanjang wanita.



Gambar 2
Sampel Penelitian Buku fotografi “Flores Vitae”

Pengalaman estetik dalam buku fotografi “Flores Vitae” dapat kita bicarakan dalam beberapa dimensi. Pertama-tama perlu kita pahami bahwa pengalaman estetik membutuhkan beberapa aspek pendukung agar bisa terjadi dengan optimal. Faktor pendukung yang utama adalah perhatian sepenuhnya dari seorang penikmat seni. Perhatian ini menjadi hal yang sangat penting dan menjadi keistimewaan buku fotografi dibandingkan dengan ruang seni yang lain. Seorang pembaca apabila dihadapkan pada sebuah buku fotografi pasti akan memusatkan perhatian pada pengalaman tersebut dan sifat pengalamannya sangat privat. Pengalaman estetik muncul pada sebuah keadaan pikiran yang luar biasa dan secara kualitatif berbeda dari keadaan mental sehari-hari atau kondisi pikiran 'normal'. Dalam keadaan mental ini, seseorang terpesona dengan objek estetik tertentu dan mempengaruhi kesadaran diri terhadap lingkungan disekitarnya. Objek estetik yang dimaksudkan sebagai objek objek pengalaman estetik adalah transendensi dari tingkat makna yang pragmatis ke estetika simbolis. Munculnya pengalaman simbolis ini tidak otomatis dan merupakan hasil dari konteks lingkungan dan sosial yang menentukan hubungan subjek-objek tertentu (Winston, W. S., & Cupchik, 1992). Sependapat dengan hal tersebut, Markovic berpendapat bahwa adanya dua tingkat paralel pemrosesan informasi estetika pada pengalaman

estetik. Pada tingkat pertama dua sub-tingkat narasi diproses, cerita (tema) dan simbolisme (makna yang lebih dalam). Tingkat kedua mencakup dua sub-level, asosiasi perseptual (makna implisit dari fitur fisik objek) dan deteksi keteraturan komposisi (Marković, 2012).

Pengalaman estetik pada analisis buku fotografi “Flores Vitae” didapatkan ketika peneliti memposisikan diri sebagai penikmat sebuah karya seni dan berkonsentrasi secara penuh sehingga menghasilkan fokus perhatian yang kuat. Fokus perhatian yang kuat dapat memunculkan analisis terhadap simbolisme atau makna yang lebih dalam. Sehingga kita akan memasuki tingkat yang lebih lanjut dalam mengalami sebuah pengalaman estetik.

Pengalaman estetik sebuah buku foto juga tidak lepas dari pengalaman ketubuhan yang aktif. Brinck menyatakan bahwa pengalaman estetik didasarkan pada pengalaman tubuh terkait gerak dan arah ketubuhan sehingga pengalaman estetik memiliki dimensi afektif yang tak terelakkan. Pengalaman tubuh mempengaruhi proses pembuatan pemikiran yang hadir dalam benak pemirsa karena pemirsa terus menyesuaikan gerakan tubuhnya untuk mempertahankan interaksi sambil bergerak masuk dan keluar dari sinkronisasi tersebut (Brinck, 2018). Pengalaman ketubuhan yang peneliti alami ketika membaca buku fotografi terwujud pada gerakan-gerakan seperti mendekatkan mata ke halaman yang menarik secara detail, merasakan material kertas dan cetak dengan sentuhan dan pengalaman tubuh yang lainnya.

Pengalaman estetik atau penikmatan karya seni pada buku fotografi “Flores Vitae” adalah sebuah perjalanan pengalaman personal yang menawarkan pemahaman atau inspirasi baru terkait pemahaman umum mengenai keindahan. Hal itu diungkapkan melalui dua subjek pemotretan yaitu bunga dan tubuh wanita telanjang. Kehadiran dua subjek tersebut menciptakan relasi pada benak pembaca tentang makna metafora keindahan sebuah tubuh wanita yang murni layaknya keindahan sebuah bunga. Seringkali makna keindahan ini dalam masyarakat terdistraksi dengan kepentingan seksual dan nafsu biologis sehingga apresiasi terhadap tubuh-tubuh telanjang memiliki stigma negatif. Melalui pengalaman estetik pada buku fotografi “Flores Vitae” makna ini hadir kembali pada benak pembaca.

Melalui kajian pengalaman seni tersebut peneliti menyimpulkan beberapa nilai keindahan yang mendasari sebuah ruang seni alternatif yaitu buku fotografi. Yang pertama adalah buku fotografi menghadirkan pengalaman privat dengan memfasilitasi fokus perhatian yang penuh terhadap sebuah karya seni. Yang kedua buku fotografi menghadirkan pengalaman ketubuhan yang aktif dan afektif dari pembacanya. Dalam pengalaman estetik yang berlanjut, seorang

penikmat akan terbawa pada tataran pemaknaan simbolisme yang lebih tinggi daripada tataran formalis. Relasi antara penikmat dan karya seni berlanjut karena penikmat memiliki keterbukaan yang lebih tinggi dan sensitif terhadap kebaruan dalam karya seni dan mengalami keterlibatan yang lebih besar secara keseluruhan. Hal ini yang mempengaruhi mereka untuk merasa lebih tertarik dan menikmati proses menanggapi seni (Fayn, MacCann, Tiliopoulos, & Silvia, 2015).

Simpulan

Kesimpulan dari kajian ini adalah munculnya sebuah pemaparan yang menyeluruh dari nilai pengalaman seni pada ruang seni alternatif yaitu buku fotografi. Kajian pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan studi kasus buku fotografi “Flores Vitae” karya Nico Dharmajungen. Pengalaman seni hadir pada proses perjumpaan antara seniman, karya seni dan penikmat seni. Perjumpaan antara seniman, karya seni dan penikmat seni biasanya berlangsung pada sebuah ruang seni konvensional yaitu galeri seni. Dari kajian ini ditemukan beberapa hal yang menjadi aspek penting dalam memaparkan nilai seni sebuah buku fotografi.

Beberapa aspek penting tersebut adalah: pertama, buku fotografi memiliki potensi untuk mempertemukan pengalaman artistik dan estetik sehingga menjadi sebuah ruang seni alternatif yang utuh. Ruang seni alternatif ini seturut dengan apa yang disampaikan oleh Wibowo bahwa ruang seni senantiasa merupakan produk dari konstelasi kebudayaan yang terus berubah dan berkembang (Wibowo, 2017). Kedua, buku fotografi menghadirkan pengalaman privat dengan memfasilitasi fokus perhatian yang penuh terhadap sebuah karya seni. Ketiga, buku fotografi menghadirkan pengalaman ketubuhan yang aktif dan afektif dari pembacanya. Perhatian penuh tersebut akan membawa penikmat foto pada tataran pengalaman estetik lebih tinggi yang sifatnya simbolis. Dengan pemaparan aspek-aspek tersebut diharapkan pengetahuan dan wacana mengenai buku fotografi di Indonesia akan lebih beragam mengingat potensi dari ruang seni alternatif yang begitu besar dan bisa jadi menjadi tawaran selain galeri seni konvensional.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih peneliti ucapkan kepada Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor ISI Yogyakarta., Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Dekan FSMR ISI Yogyakarta., LPM ISI Yogyakarta yang telah memberikan dukungan fasilitas dan dana untuk terselenggaranya penelitian ini.

Referensi

Artikel Jurnal

- Brinck, I. (2018). Empathy, engagement, entrainment: the interaction dynamics of aesthetic experience. *Cognitive Processing*, 19(2), 201–213. <https://doi.org/10.1007/s10339-017-0805-x>
- Fayn, K., MacCann, C., Tiliopoulos, N., & Silvia, P. J. (2015). Aesthetic emotions and aesthetic people: Openness predicts sensitivity to novelty in the experiences of interest and pleasure. *Frontiers in Psychology*, 6(DEC), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.01877>
- Marković, S. (2012). Components of aesthetic experience: Aesthetic fascination, aesthetic appraisal, and aesthetic emotion. *I-Perception*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.1068/i0450aap>
- Wibowo, A. A. (2017). *RUANG SENI DI KAMPUNG NITIPRAYAN KABUPATEN BANTUL* (Universitas Atma Jaya Yogyakarta). Retrieved from <http://e-journal.uajy.ac.id/12844/>
- Winston, W. S., & Cupchik, G. C. (1992). Evaluation of High Art and Popular Art by Naive and Experienced Viewers. *Visual Arts Research*, 18, 1–14.

Buku

- Colberg, J. (2017). *Understanding Photobooks: The form and content of the photographic book*. Routledge.
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. Southern Illinois University Press.
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik* (4th ed.). Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- Moleong, L. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Pustaka Laman

- <https://hot.detik.com/art/d-5158084/maestro-fotografi-indonesia-nico-dharmajungen-meninggal-dunia>
diakses pada 3 Agustus 2021, 20.16

**ASPEK IDEASIONAL DAN TEKNIKAL
KARYA SENI FOTOGRAFI TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI S-1 FOTOGRAFI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM, ISI YOGYAKARTA
YANG BEROBJEK WANITA ATAU PEREMPUAN**

Arti Wulandari

Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta
E-mail: artiwlndr99@gmail.com

ABSTRAK

Wanita adalah salah satu hal yang menarik untuk diangkat dalam karya seni fotografi yang dicipta oleh fotografer wanita maupun fotografer pria yang mempunyai perhatian kepada wanita. Berdasarkan data yang diperoleh dari Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta dapat dideskripsikan bagaimana wanita sebagai objek dalam karya seni fotografi. Dari ketiga bidang konsentrasi fotografi, yaitu ekspresi, jurnalistik, dan komersial, terdapat 64 judul TA karya seni fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita atau perempuan. Rinciannya adalah 18 bidang ekspresi, 13 bidang jurnalistik, dan 33 bidang komersial. Dari deskripsi awal tersebut dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut tentang bagaimana kajian estetika, yang menyangkut aspek ideasional dan aspek teknis. Sesudah data yang terjaring diklasifikasikan sesuai tiga bidang konsentrasi fotografi, dilakukan analisis untuk mengetahui bagaimana ide dan teknik penciptaan karya seni fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita atau perempuan. Hasil analisis data berupa deskripsi aspek ideasional dan teknis. Ternyata, sumber ide penciptaan karya seni fotografi dengan objek wanita sangat beraneka ragam. Ada yang berasal dari lingkungan, pengalaman hidup, dan perenungan pribadi. Semua ide itu dapat divisualisasikan ke dalam bentuk karya dalam bidang ekspresi, jurnalistik, dan komersial. Aspek teknik berkaitan dengan bagaimana teknik, proses, dan metode dari penggunaan pengetahuan yang digabung dengan sumber daya material baik itu dalam teknik pemotretan, proses kamar gelap/terang, maupun penampilannya.

Kata kunci: aspek ideasional, aspek teknis, karya seni fotografi, wanita

Pendahuluan

Sebagai lembaga pendidikan seni di bidang fotografi, yang didirikan pada tahun 1993 Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta telah meluluskan banyak sarjana seni fotografi yang terbagi dalam tiga konsentrasi, yaitu fotografi seni, jurnalistik, dan komersial. Tema yang beragam terdapat di dalam karya seni fotografi dengan mengangkat persoalan kehidupan, politik, sejarah, dan lain-lain. Salah satu yang menarik adalah tentang wanita. Tulisan ini akan mendeskripsikan ide dan teknik penciptaan fotografi dalam karya seni fotografi berobjek wanita (studi kasus dalam Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta

Terkait wanita sebagai objek dalam karya seni fotografi Indonesia, terutama studi kasus di Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta dalam penelusuran penulis, belum pernah dikaji oleh peneliti lain. Dalam penelitian terdahulu oleh penulis, baru menginventarisasi dan mengklasifikasi menurut bidang ekspresi, jurnalistik, dan komersial. Hasilnya diperoleh 64 judul TA karya seni fotografi yang berobjek wanita atau perempuan 18 bidang ekspresi, 13 bidang jurnalistik, dan 33 bidang komersial. Berpijak pada temuan dan deskripsi awal tersebut, dalam tulisan ini akan dikaji aspek estetika karya seni fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta berobjek wanita atau perempuan, meliputi aspek ideasional dan aspek teknis.

Objektivitas perempuan tua dalam fotografi jurnalistik dikaji oleh (Surahman, 2018). Analisis deskriptif interpretif berparadigma kritis dilakukan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan data yang bersangkutan dengan objektivikasi dan mitos dalam karya fotografi jurnalistik pada pameran “Jalan Menuju Media Kreatif #8”. Ditemukan tiga objektivikasi perempuan dalam karya foto jurnalistik: objektivikasi perempuan dengan *inner beauty*; perempuan dengan kenikmatannya sebagai ibu rumah; dan perempuan dengan penampilan tanpa *make up* tebal.

Pengaruh media massa dalam kehidupan sosial perempuan dikaji oleh (Nayahi, 2015). Perempuan tidak banyak bergelut dalam dunia industri media sehingga makin menempatkan dominasi kekuasaan laki-laki terhadap perempuan dalam industri media, baik dalam hal regulasi konten maupun visualisasi konten ke masyarakat. Dengan sudut pandang kritis terhadap ketidakseimbangan ini, filsafat komunikasi berupaya membahas fenomena identitas dan kekuasaan dalam media.

Handayani (2017) menguraikan bahwa fotografer mempunyai kuasa terhadap perempuan sebagai objek foto. Sebagai suatu objek seksual hasil konstruk kaum laki-laki untuk dilihat laki-laki lain, fotografer laki-laki mengkombinasikan tatapannya dengan tatapan spektator untuk mengobjektivikasi perempuan dengan teknologi kamera. Dengan demikian, jelas bahwa representasi perempuan masih dikonstruksi oleh hegemoni laki-laki; perempuan berjuang terus-menerus untuk beradaptasi untuk hidup dalam dunia laki-laki.

Salah satu tulisan nonilmiah Oosterhoff (2017) “Wanita dalam Fotografi: Sebuah Cerita Masih yang Dituliskan” mengkaji peran wanita dalam fotografi; bagaimana wanita membuat kehidupan di fotografi, dan bagaimana wanita terus merepresentasikannya dalam fotografi.

Hapsari (2017) mendeskripsikan bahwa dalam peranannya sebagai penyampai ide fotografi Indonesia dan sistem sosial bekerja sama untuk memarginalkan wanita. Wanita Indonesia digambarkan secara sangat sepihak oleh fotografer laki-laki. Fotografi sebagai medium personal untuk menumpahkan apresiasi tentang berbagai rasa yang hadir dalam hidup, jika bertujuan untuk keindahan maka proses menuju tercapainya keindahan tersebut harus menghormati dan mengerti subjek keindahan itu, apalagi jika subjek tersebut merupakan suatu komunitas yang secara kultur dan politis telah dimarginalkan.

Teori dan Metodologi

Landasan Teori

1. Wanita

Yulawati (2018) membahas penggunaan istilah antara *wanita* dan *perempuan*. Menurutnya, pendapat yang menyatakan kata *wanita* dulu lebih banyak digunakan karena memiliki makna yang lebih baik dan kata *perempuan* kini lebih banyak digunakan karena diangkat oleh para aktivis perempuan tampaknya tidak sepenuhnya terbukti. Faktanya, kata *wanita* justru lebih populer. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa kata *perempuan* lebih banyak digunakan untuk melambangkan perempuan yang terkait dengan ranah domestik dan publik. Sementara itu, kata *wanita* lebih banyak digunakan untuk melambangkan perempuan yang terkait dengan perannya di ranah domestik.

Tim Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2007) mendefinisikan *perempuan* dan *wanita* berdasarkan kategori anatomi dan fisiologi, yaitu terkait dengan fungsi reproduksi. Sementara itu, perbedaan di antara kedua istilah tersebut hanya terletak pada aspek umur. Kata *perempuan* dimaknai sebagai manusia yang memiliki puki, mengalami menstruasi, hamil, melahirkan anak, dan menyusui, sedangkan kata *wanita* didefinisikan sebagai perempuan dewasa.

C. S. Handayani (2004:vi) mengungkapkan bahwa hingga saat ini belum ada kesepakatan dalam penggunaan istilah (yang tepat) antara *perempuan* dan *wanita*. Kata *perempuan* berakar dari *empu*, bermakna dihormati, sedangkan kata *wanita* berasal dari bahasa Sansekerta, *wan* yang berarti nafsu, maka kata *wanita* mempunyai arti yang dinafsui. Selain itu, kata *wanita* berarti *wani ditata*, yaitu berani ditata, dan juga berarti *wani tapa* yang artinya berani menderita bahkan untuk orang lain. Dengan demikian, mengubah penggunaan kata *wanita* menjadi *perempuan* secara

simbolik adalah mengubah objek menjadi subjek. Kedua istilah ini tidak hanya terkait dengan asal bahasa atau padanan kata, tetapi juga terkait dengan citra, mitos, atau stereotip sehingga kaum feminis (di Indonesia) lebih banyak memilih menggunakan kata *perempuan* dan bukan *wanita*.

Berdasarkan pemaknaan, kata “wanita” lebih dekat dengan kesadaran praktis masyarakat, terutama masyarakat Jawa. Kata *wanita* berasal dari kata *wani* (berani) *ditata* (diatur) sehingga wanita Jawa adalah orang yang berani diatur, tetapi 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 (Soetarjo, 2018). Merujuk referensi terakhir ini, kata *wanita* digunakan untuk tulisan ini meskipun dalam pengumpulan data, kata *perempuan* pun digunakan dengan harapan pengumpulan data bisa representatif secara kuantitas.

2. Objek

Objek adalah (1) “hal, perkara, atau orang yang menjadi pokok pembicaraan; (2) benda, hal, dsb. sebagai 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” (Tim Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2007).

Terkait objek seni, Susanto (2018) secara lebih detail mendefinisikan objek sebagai “material yang dipakai 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....”

Dalam tulisan ini, hal yang menjadi pokok pembicaraan terkait istilah objek adalah wanita di dalam karya seni fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta. Meskipun demikian, *perempuan* pun digunakan sebagai objek agar kajian lebih umum dan menyeluruh.

3. Karya Seni Fotografi

Menurut Susanto (2018), karya seni adalah buah tangan atau hasil cipta seni baik bersifat fisik dan nonfisik. Secara fisik, merujuk Chapman (1978), karya seni secara utuh dilihat dari segi bentuk dan dimensi, manfaat, fungsi, medium, desain, pokok isi dan gaya. Sementara itu, Feldman (1986) melihatnya 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). Berbeda dengan Chapman dan Feldman, Huisman (1964) mengkaji dari perilaku dasar karya seni sebagai ciptaan, karya seni dalam berbagai fungsi (seni untuk seni, sosial, pendidikan, dan politik). Sementara itu, karya seni nonfisik meliputi ide dan konsep karya.

Dapat disimpulkan bahwa karya seni fotografi adalah hasil cipta seni dalam bidang fotografi, baik bersifat fisik maupun nonfisik. Secara fisik, karya seni yang dihasilkan melalui proses penciptaan dan kehadiran karya seni fotografi, sedangkan nonfisik menyangkut ide dan teknik penciptaannya.

4. Studi Kasus

Studi kasus merupakan pendekatan untuk meneliti gejala sosial dengan mengkaji satu kasus secara mendalam dan utuh (Tim Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2007:1093). Studi kasus dalam hal ini dilakukan dengan mendeskripsikan fakta yang terjadi tentang karya seni fotografi dalam Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita.

5. Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta

Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta merupakan 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 seni fotografi, yaitu (1) fotografi seni/ekspresi (*fine art photography*), (2) fotografi jurnalistik, dan (3) fotografi komersial (Penyusun, 2017).

6. Ide dan Teknik Penciptaan

Ide adalah pokok isi yang ingin diungkapkan seniman melalui karya-karyanya. Ide mencakup benda dan alam, peristiwa atau sejarah, proses teknis, pengalaman pribadi, dan kajian (Susanto, 2018:191). Terkait teknik seni, diungkapkan juga oleh (Susanto, 2018:404) adalah bagaimana teknik, proses, dan metode dari penggunaan pengetahuan yang dikombinasikan dengan sumber daya material secara masif, modal, dan pekerja tersebar oleh industri modern. Pemaknaan ini lebih luas daripada pengertian teknik sebagai kemampuan tentang keterampilan khusus.

Diungkapkan oleh Soedjono (2007), fotografi sebagai salah satu entitas dalam domain seni rupa tidak terlepas dari nilai dan kaidah estetika yang berlaku dalam seni rupa. Dalam domain fotografi terdapat aspek ideasional dan aspek teknis. Aspek ideasional mengimplikasikan bahwa wacana fotografi berkembang dari kesadaran manusia sebagai makhluk yang berbudi/berakal, berkemampuan lebih dalam merekayasa alam lingkungan di sekitarnya sehingga ia tetap bisa *survive* dan berkarya sebagai tanda keberadaannya. Sehubungan dengan fotografi, hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana manusia merespons fenomena alam dengan menemukan sesuatu dan mengekspresikannya dalam berbagai bentuk konsep, teori, dan wacana.

Selain aspek ideasional, wacana fotografi juga terkait dengan berbagai teknik, baik yang bersifat teknis peralatan maupun yang bersifat teknik praxis-implimentatif dalam penggunaan peralatan untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Varian teknik fotografi yang ada ternyata menghadirkan berbagai terminologi dengan pengertian dan pemahaman istilah yang memiliki keunikan tersendiri. Hal tersebut terjadi karena dari setiap teknik yang digunakan kadang berkorelasi dengan peralatan yang ada, baik itu dalam teknik pemotretan, proses kamar gelap/terang, maupun penyajiannya (Soedjono, 2007).

Dengan demikian, aspek ide terkait dengan pokok isi yang ingin diungkapkan seniman melalui karya-karyanya dalam berbagai bentuk konsep, teori, dan wacana, sedangkan aspek teknik berkaitan dengan bagaimana teknik, proses, dan metode dari penggunaan pengetahuan yang digabung dengan sumber daya material baik itu dalam teknik pemotretan, proses kamar gelap/terang, maupun penyajiannya. Bagaimana representasi kedua aspek tersebut akan dideskripsikan dalam tulisan ini, terutama terkait dengan karya seni fotografi Tugas Akhir Program S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita.

Metodologi

Data dalam penelitian ini adalah Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita atau perempuan. 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. Diperoleh data dari hasil penelitian terdahulu berdasarkan klasifikasi bidang ekspresi, jurnalistik, dan komersial yaitu 64 judul dengan 18 bidang ekspresi, 13 bidang jurnalistik, dan 33 bidang komersial. Dari inventarisasi dan klasifikasi tersebut, kemudian dianalisis ide dan teknik penciptaannya, yang dalam tulisan ini masing-masing bidang hanya diambil tiga buah karya sebagai sampel.

Hasil dan Pembahasan

Wanita masih menjadi objek dalam Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, yang terbagi ke dalam bidang ekspresi, jurnalistik, dan komersial. Berikut adalah paparan singkatnya.

A. Ekspresi

1. Esti Rugminten (9410016031): “Wanita dalam Karya Fotografi”

Wanita dalam berbagai aktivitas dan profesinya merupakan sesuatu yang menarik, dari aktivitas rumah tangga, merawat suami, dan anak-anak yang menuntut sisi kelembutan melaksanakan tugasnya sebagai pendidik utama bagi anak-anaknya yang menuntut kesabaran dan kasih sayang yang luar biasa. Aktivitas yang boleh dikatakan hampir selama 24 jam dan dalam setiap fasenya menampilkan karakter seorang wanita yang berbeda sehingga melahirkan profil wanita dengan kepribadian unik. Dikatakan unik karena dalam diri wanita ada paduan antara karakter keras dengan kelemahannya, ketegaran, dan kelembutannya. Merekam setiap perbedaan karakter yang menjadi tuntutan ketika seorang wanita menjalani perannya yang kompleks.

Pemotretan dilakukan *on the spot* mengikuti kegiatan objek, yang sedang beraktivitas. Pencahayaan dengan sinar matahari dan *fill in light* dengan menggunakan *flash*. *Setting* foto kadang dilakukan.



Membuat Anyaman



Bambu Pematik Taman Sari

2. Alim Buana (9810146031): “Tubuh Wanita dalam Karya Seni *Nude Photography*”

Ide muncul pada saat penulis sengaja mengamati bentuk tubuh seorang wanita. Tubuh wanita menjadi suatu hal yang substansial yang menuntut sebuah perhatian dan juga dapat memberikan berbagai macam imajinasi dan rangsangan yang dapat menimbulkan rangsangan biologis seperti pancaindra. Pemotretan dilakukan di dalam studio, dengan menggunakan cahaya satu lampu atau *main light*. Teknik foto *DoF* luas.



Daydream II, 2006



Miss X, 2005

3. Sigit Setya Kusuma (1110565031): “Cipratan Air pada Model Perempuan dalam Karya Fotografi Ekspresi”

Karya yang dipilih lebih menitikberatkan bentuk pengungkapan ekspresi yang nanti akan dihasilkan ketika merespons cipratan air yang dipercikkan ke area tubuh model perempuan. Ketika cipratan air secara jelas sebagai sebuah ungkapan atau simbol emosi dalam diri yang dimunculkan model.

Pemotretan dilakukan di dalam studio fotografi dengan dua sumber cahaya, yaitu cahaya utama (*main light*) dan cahaya tambahan (*fill in light*) dengan teknik *splash photography*.



Fresh Orange, 2015



Menjerit, 2015

B. Jurnalistik

1. Armin Dwi Putranti (9510067031): “Denada dalam Karya Fotografi Dokumenter Hitam-Putih”

Sosok Denada yang merupakan *public figure* dan berprofesi sebagai penyanyi, pemain sinetron, presenter, juga bintang iklan akan menjadi sangat menarik diamati dalam kesehariannya. Penulis mengamati dan merekam sepenggal kehidupan Denada dengan mengikuti beberapa aktivitasnya baik di atas panggung maupun di luar panggung. Pemotretan dilakukan *on the spot* mengikuti kegiatan objek, dengan pencahayaan dengan sinar matahari, teknik foto *DoF* luas.



Nyodok abis!



Jamu ne... Mas..

2. Arif Yulianto (9810130031): “Portrait Pekerja Wanita dalam Karya Fotografi”

Dalam kehidupan, kita sering bersinggungan dengan sesuatu yang membangkitkan rasa baik itu senang maupun keprihatinan. Subjek yang penulis foto adalah pekerja wanita dewasa sampai dengan orang tua yang melakukan aktivitas kerjanya, yaitu di Pasar Legi, Pasar Gede Solo, Pasar Mangiran, Industri Kerajinan Keramik dan Kayu di Kasongan.

Pemotretan dilakukan *on the spot* yaitu di dalam pasar. Teknik foto dengan men-*candid* objek yang sedang beraktivitas. Pencahayaan dengan sinar matahari yang masuk ke dalam pasar. Teknik foto *DoF* luas.



Klamben Pitik, 2004



Rutinitas, 2004

3. Rizqi (0910484031): “Potret Perempuan Dayak Iban, Kayan, Desa, dan Sungkung di Kalimantan Barat”

Keinginan untuk memperkenalkan perempuan Dayak, khususnya Dayak Iban, Kayan, Desa, dan Sungkung yang sangat menonjol identitas subsuku Dayaknya melalui tradisi leluhur mereka seperti motif tato, motif tenun, memanjangkan daun telinga, dan perhiasan. Simbol tersebut menjadi nilai sebuah perjalanan hidup tatanan suku Dayak yang tidak dibuat secara sembarangan, tetapi dilakukan secara religius mengandung pemaknaan yang sangat dalam terhadap Tuhan dan roh-roh leluhur mereka.

Pemotretan dilakukan *on the spot* mengikuti kegiatan objek. Pencahayaan dengan sinar matahari. Teknik foto potret agar tampak identitas objek. *Setting* foto kadang dilakukan.



Seraung Ungu, 2015



Rokok Linting, 2015

B. Komersial

1. Dhodi Syailendra (9610078031): “Patung Wanita dalam *Still Life Photography*”

Penulis menampilkan karya dalam bentuk seni yang berbasis pada fotografi *still life* dengan memanfaatkan sentuhan teknologi digital. Karya-karya yang ditampilkan nanti diharapkan bisa diikat satu sama lain lewat konsep tema dan visualisasi komposisi patung wanita dan variasi teknik digital. Visualisasi patung wanita dalam *still life* adalah mengangkat tema-tema seputar kehidupan wanita dengan patung wanita sebagai simbol sosok wanita.

Pemotretan dilakukan di dalam studio fotografi dengan satu sumber cahaya atau disebut juga dengan *main light*, dengan. Teknik *selective focus*.



Dua Generasi, 2002



Kodrat, 2002

2. Laily Rachmelia Evrini (0210259031): “Representasi Wanita dalam Foto di Majalah Pria”

Dalam karya tugas akhir ini penulis mencoba merepresentasikan figur-figur wanita melalui fotografi potret yang diangkat dalam majalah *Esquire* secara glamour (menarik dan mempesonakan), seksi (menggairahkan), *mature* (dewasa), *beauty* (indah, cantik), berdasarkan konsep yang sudah dibuat sebelumnya sesuai dengan karakteristik majalah *Esquire* yang diperuntukkan bagi eksekutif muda dan para pria intelektual dengan usia antara 25-45 tahun

Pemotretan dilakukan di dalam studio fotografi dengan dua sumber cahaya, yaitu cahaya utama (*main light*) dan cahaya tambahan (*fill in light*). Teknik *angle* fotografi *DoF* luas.



Dewi Sandra



Maya Hasan

3. Tri Meilina (1410036131): “Bunga Sebagai Inspirasi Tata Rias Wajah Wanita dalam Fotografi Komersial”

Ide penciptaan didasari dari pengalaman dan kejadian di lingkungan sekitar. Ide tentang bunga sebagai inspirasi tata rias wajah wanita untuk kebutuhan komersial ini berasal dari pengalaman dalam diri sendiri dan adanya pengaruh lingkungan sekitar dalam merangsang suatu pemikiran ide. Ide yang muncul karena adanya ketertarikan terhadap warna bunga yang beragam serta tatanan tata rias wajah yang berkembang.

Pemotretan dilakukan di dalam studio fotografi dengan dua sumber cahaya, yaitu cahaya utama (*main light*) dan cahaya tambahan (*fill in light*). Teknik *angle* fotografi *DoF* luas.



Enthusiasm, 2019



Patience, 2019

Simpulan

Wanita masih menjadi objek dalam Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, yang terbagi ke dalam bidang ekspresi, jurnalistik, dan komersial. Berdasarkan temuan dan deskripsi awal 64 judul TA karya seni fotografi Tugas Akhir Program Studi S-1 Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta yang berobjek wanita atau perempuan, dengan rincian 18 bidang ekspresi, 13 bidang jurnalistik, dan 33 bidang komersial dapat dikaji aspek estetikanya. Aspek estetika tersebut meliputi aspek ideasional dan aspek teknis karya seni fotografi.

Ide penciptaan karya seni fotografi dengan objek wanita sangat beraneka ragam. Ada yang bersumber dari lingkungan, pengalaman hidup, maupun perenungan pribadi. Semua ide tersebut dapat divisualisasikan ke dalam bentuk karya dalam bidang ekspresi, jurnalistik, dan komersial. Aspek teknik berkaitan dengan bagaimana teknik, proses, dan metode dari penggunaan pengetahuan yang digabung dengan sumber daya material baik itu dalam teknik pemotretan, proses kamar gelap/terang, maupun penyajiannya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPT ISI Yogyakarta atas dana dan fasilitas melalui Penelitian Dosen ISI Yogyakarta 2020 dengan Skema Penelitian Dasar sehingga tulisan ini menjadi luaran penelitian tersebut.

Referensi

- Handayani, C. S. (2004). *Kuasa Wanita Jawa*. 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.”
<https://nengranifitriani.wordpress.com/2017/05/05/wanita-dalam-fotografi-indonesia/>.
- Nayahi, M. (2015). “Objektifikasi Perempuan oleh Media: Pembakuan Identitas Perempuan dan Dominasi Kekuasaan Laki-Laki.” *Jurnal Perempuan Untuk Pencerahan Dan Kesetaraan*.
<https://www.jurnalperempuan.org/wacana-feminis/objektifikasi-perempuan-oleh-media-pembakuan-identitas-perempuan-dan-.dominasi-kekuasaan-laki-laki>
- Oosterhoff, D. (2017). *Wanita dalam Fotografi: Sebuah Cerita Masih yang Dituliskan*.
<https://photography.tutsplus.com/id/articles/women-in-photography-a-story-still-being-written--cms-23555>.
- Penyusun, T. (2017). *Buku Panduan Akademik Diploma dan Sarjana Strata Satu ISI Yogyakarta Tahun Akademik 2017/2018*. ISI Yogyakarta.
- Soedjono, S. (2007). *Pot-Pourri Fotografi*. Penerbit Universitas Trisakti.
- Soetarjo, L. S. (2018). *FOTO WANITA JAWA PADA KARTU POS. 1*, 9–16.
- Surahman, S. (2018). “Objektifikasi 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*. Penerbit DictiArt Laboratory.
- Tim Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Yuliawati, S. (2018). Perempuan Atau Wanita? Perbandingan Berbasis Korpus Tentang Leksikon Berbasis Gender. *Paradigma, Jurnal Kajian Budaya*, 8(1), 53.
<https://doi.org/10.17510/paradigma.v8i1.227>

PENGGUNAAN FOTOGRAFI DALAM AKUN INSTAGRAM PENANGANAN COVID-19 @LAWANCOVID19_ID

Eko Suprati

BBPPMPV Seni dan Budaya, Yogyakarta, Indonesia

Email: eko.suprati@kemdikbud.go.id

Zuliati

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Email: zuliati@isi-ska.ac.id

ABSTRAK

Dalam penelitian ini akan digali bagaimana penggunaan media instagram oleh lembaga atau organisasi dalam hal ini Komite Penanganan Covid-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional (KCPEN), terkait dengan penanganan Covid-19 di Indonesia. Metode yang digunakan adalah mengumpulkan sumber data utama kiriman (*post*) dari akun Instagram @lawancovid19_1d selama kurun waktu Juni-Agustus 2021, dengan fokus pada penggunaan foto di dalamnya. Sebanyak 203 kiriman foto dianalisis dari sisi perspektif yang dihadirkan, sisi penyiarannya, dan sisi mobilisasi terhadap audiensnya. Maka diperoleh hasil bahwa kiriman berupa fotografi dalam akun tersebut lebih bersifat informatif dan kurang memobilisasi audiensnya. Informasi yang disediakan oleh akun KCPEN belum menunjukkan upaya untuk mendorong mobilisasi partisipasi masyarakat dalam penanganan Covid-19.

Kata kunci: fotografi, Instagram, COVID-19, komunikasi visual, media sosial

Pendahuluan

Pada akhir Desember 2019, dunia dikejutkan dengan berita tentang penyakit yang kemudian disebut dengan Corona Virus Diseases 19 (Covid-19). Pertama kali ditemukan dan muncul di Wuhan, Cina dan dengan segera menyebar ke seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia. Pemerintah Indonesia mengumumkan mengenai adanya pasien positif Covid-19 pada 2 Maret 2020 dan sampai saat ini tercatat 4.242.532 orang telah terpapar Covid-19, 4.086.759 orang dinyatakan sembuh dan dengan angka kematian mencapai 143.333 jiwa (data 28 Oktober 2021 <https://covid19.go.id/>). Covid-19 telah menimbulkan kepanikan, ketakutan, dan kekhawatiran di masyarakat karena proses penularannya yang sangat cepat dan dengan segera mengubah lanskap kehidupan manusia yang harus beradaptasi dengan situasi baru.

Langkah-langkah preventif digencarkan pemerintah dalam rangka pengendalian dan pencegahan Covid-19. Dalam hal ini, sosialisasi dan penyebaran informasi memiliki peran yang

krusial di dalamnya (Yuniarto, D., Khozinaturrohmah, H., & Abd. Rahman, 2021). Dengan angka pengguna media sosial mencapai 170 juta atau 56% dari total populasi, maka media sosial memiliki peran vital dalam penyebaran informasi pada masyarakat saat ini (Data Reportal, 2021). Tidak mengherankan jika berbagai lembaga dan organisasi dari berbagai level dan elemen memaksimalkan penggunaannya jalur media sosial sebagai bagian dari langkah penanggulangan Covid-19. Pada umumnya yang digunakan adalah media sosial arus utama, seperti Facebook, Instagram dan Twitter.

Komite Penanganan Covid-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional (KPCPEN) merupakan lembaga yang dibentuk pemerintah Indonesia pada Juli 2020 dengan mengintegrasikan kewenangan Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19 yang sudah ada sebelumnya dengan beberapa Kementerian terkait. Adapun fungsi utama lembaga ini yaitu melakukan penanggulangan dampak COVID-19 dan percepatan pemulihan ekonomi akibat pandemi. Sebagai lembaga nasional, KPCPEN menggunakan jalur-jalur komunikasi diantaranya situs web resmi dan media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Twitter untuk menyiarkan program-program yang dilakukan.

Penelitian ini ingin menggali lebih dalam terkait dengan bagaimana penggunaan media Instagram oleh lembaga atau organisasi resmi dalam hal ini KPCPEN, dengan akun Instagram berjudul @lawancovid19_id, dalam situasi Covid-19 saat ini di Indonesia. Media Instagram menarik sebab masih jarang didiskusikan dibanding dengan platform lainnya seperti Facebook dan Twitter, apalagi jika dikaitkan dengan pemanfaatannya oleh lembaga atau organisasi tertentu (Russman, U.; Svensson, 2017). Selain itu menurut laporan yang dirilis awal 2021, data menunjukkan bahwa pengguna Instagram menduduki urutan ke-3 setelah pengguna Youtube dan Whatsapp atau sebanyak 86% dari total penggunaan media sosial di Indonesia (DataReportal, 2021). Dengan daya jangkauan sedemikian besar, tidak mengherankan jika banyak pihak memaksimalkan penggunaan Instagram untuk menjangkau audiens sebanyak-banyaknya.

Melihat lebih jauh terkait dengan situasi pandemi dan dinamika yang terjadi di tengah masyarakat saat ini, penyebaran informasi diharapkan tidak lagi sebatas apa dan bagaimana virus tersebut, melainkan juga mendorong tindakan masyarakat dalam rangka pencegahan, yakni dengan cara menjalankan protokol kesehatan, melakukan vaksin, melakukan pelacakan (*tracing*) dan lainnya yang pada prinsipnya berbentuk dorongan untuk partisipasi aktif. Oleh sebab itu, penulis

tertarik untuk melihat lebih jauh strategi apa yang digunakan oleh akun @lawancovid19_id sebagai bagian dari lembaga resmi penanggulangan Covid-19.

Teori dan Metodologi

Komunikasi visual adalah semua bentuk komunikasi yang menggunakan gambar untuk mengekspresikan suatu pesan atau informasi (Müller, 2007). Gambar visual, termasuk foto, seringkali dipahami sebagai salah satu moda komunikasi yang melengkapi teks tertulis atau verbal; gambar dipercaya membantu audiensnya untuk memahami suatu pesan dengan lebih cepat (Hand, 2017).

Dalam perkembangannya, platform media sosial menjadi multimodal di mana dalam kontennya juga digunakan gambar, video, tagar, emotikon, dan tentu saja termasuk penggunaan teks. Lebih dari itu semua, media sosial juga memungkinkan konten dengan gambar atau foto yang telah disusun dan disunting sedemikian rupa sebelum dibagikan. Oleh karena itu, citra visual yang muncul secara daring ini tidak hanya memberikan informasi tambahan ke pesan yang disampaikan dan menguraikan secara literal, namun juga memberikan kesempatan untuk dapat melakukan komunikasi yang secara strategis dirancang dan bersifat reflektif dalam rangka memberikan kesan khusus atas pengirimnya dan atau konten kirimannya (Russman, U.; Svensson, 2017).

Di samping itu, foto juga mampu menghadirkan realitas dan dengan demikian memiliki potensi untuk membangun dan/atau memulihkan kepercayaan dan legitimasi sehubungan dengan pengirim (misalnya: organisasi). Gambar membantu pemirsa untuk mencapai pemahaman secara lebih cepat; menciptakan makna dan mendorong interaksi. Dalam kajian komunikasi visual juga menunjukkan bahwa foto penting untuk menciptakan hubungan kaitannya dengan bagaimana pengikut akun tersebut melihat organisasi yang diwakili oleh akun instagram tersebut, dengan kata lain kiriman pada akun tersebut dipersepsi sebagai pernyataan (*statement*) resmi dari lembaga yang diwakili. Dengan karakteristik semacam itu tidak mengherankan jika medium visual (foto) semakin mendominasi media daring, sebab ia sangat cair dan dapat dimanfaatkan oleh pihak manapun untuk memberikan kesan tertentu yang nantinya akan ditujukan kepada khalayaknya. Misalnya, gambar yang digunakan untuk akun bisnis makanan akan sangat terbantu dengan penggunaan foto-foto makanan yang tidak hanya menunjukkan seperti apa bentuk dan rupa makanannya, melainkan juga dengan cara tertentu foto dapat membangkitkan selera audiensnya, sekaligus memberikan informasi bahwa makanan tersebut bernutrisi dan sehat untuk

konsumennya. Contoh yang lain; foto-foto yang digunakan oleh suatu organisasi akan memudahkan organisasi tersebut dalam menjabarkan siapa saja yang terlibat, apa saja program dan sasarannya dan lain sebagainya. Pada sisi lain, karakteristik dari medium visual yang melayani pembuat pesannya ini juga menjadi pisau bermata dua, apakah kontennya akan memuat sesuatu yang bersifat positif atau negatif, informasi sah atau bohong, merupakan bagian dari karakteristik medium ini.

Dalam upaya untuk mendiskusikan secara sistematis terkait dengan komunikasi visual khususnya platform media sosial, maka berikut ini disampaikan pendekatan dengan mengacu pada dari sisi sebelah mana aspek yang akan dibicarakan tersebut ditempatkan (Rose, 2007). Pertama, dari sisi teknologi terkait dengan produksi mengacu pada sisi bagaimana atau dimana suatu gambar atau suatu visual dibuat. Kedua, dari sisi gambar itu sendiri terkait dengan isi atau komposisi yang terkandung pada gambar itu sendiri. Ketiga, dari sisi sirkulasi atau penyebaran gambar itu sendiri. Dalam proses pengoperasiannya, ketiga sisi ini dimungkinkan untuk beririsan atau *overlap* yang mana hal tersebut memang mungkin terjadi mengingat ketiga sisi tersebut saling terkait satu sama lain. Pembahasan pada makalah ini berupaya memfokuskan sisi konten foto, meskipun tidak menutup kemungkinan untuk berkaitan dengan sisi produksi dan sisi peredarannya. Namun, pada tahapan intinya makalah ini akan fokus terlebih dahulu untuk membicarakan apa yang muncul dalam foto dan bagaimana?

Instagram merupakan salah satu bentuk komunikasi visual platform media sosial yang pada awalnya berbasis gambar (foto dan grafis) yang dalam perkembangannya juga dapat memuat video. Setiap kiriman (*post*) dapat dilengkapi keterangan atau informasi gambar (*caption*). Pemilik akun dapat mengatur apakah kontennya dapat dilihat oleh semua orang atau hanya yang sudah menjadi pengikutnya (*follower*). Pemilik akun juga dapat menentukan sejauh mana pengikutnya dapat berinteraksi dengannya. Jika menginginkan, pemilik akun dapat mematikan fungsi komentar. Dalam hal ini, pengikut dapat memilih untuk memberikan reaksi atau respon terhadap kiriman pemilik akun yang diikuti dengan cara menuliskan komentar maupun memberikan tanda hati sebagai bentuk “suka” atau simbol apresiasi positif terhadap kiriman. Dari sisi pengguna atau pemilik akun, Instagram itu sendiri dapat dikategorikan dalam kelompok akun pribadi/personal, organisasi pemerintah, bisnis (jual beli), organisasi nirlaba dan lainnya. Pilihan ini disesuaikan dengan siapa yang berada di belakang akun tersebut, sekaligus sebagai cara untuk memudahkan identifikasi akun.

Berbeda dengan, misalnya, akun bisnis yang kirimannya bisa jadi fokus pada upaya penjualan produk, maka akun dengan jenis organisasi ini biasanya memiliki misi untuk menjadi representasi dari organisasi yang ia wakili. Kontennya pun dapat menunjukkan siapa dan apa yang dilakukan oleh organisasi ini. (Filimonov, K.; Russmann, U.; Svensson, 2016)) dalam penelitian tentang akun organisasi politik menawarkan kerangka metodologis untuk membahas penggunaan Instagram oleh organisasi atau lembaga. Untuk memeriksa hal tersebut, dapat dilakukan dengan mengoperasikan beberapa variabel yang relevan yang mencakup aspek perspektif, aspek *broadcast* (penyiaran/penyebar luasannya), dan aspek mobilisasi.

Ketiga aspek di atas dikembangkan dengan mengambil sudut pandang dari persepsi audiens atau pemirsa atas kiriman foto dari akun terkait. *Pertama perspektif*, yakni mengacu pada sudut pandang apa konten yang ditampilkan pada kiriman. Apakah mewakili suatu citra resmi suatu lembaga pemerintahan atau citra lainnya? Apa atau siapa yang ditampilkan sebagai subjek utama dalam kiriman tersebut? Jika dilihat, media sosial menyediakan kemudahan penggunaannya untuk mengirim foto langsung dari gawai yang dimiliki (*snapshot; selfie*). Apakah lembaga ini menggunakan kemudahan tersebut? Atau melakukan upaya-upaya tertentu?

Kedua yaitu broadcast atau penyiaran informasi, ini terkait dengan digunakan untuk menyebarkan pesan dari lembaga terkait dengan suatu masalah, opini, dan informasi terkini tentang layanan dan produk kepada khalayaknya. Lembaga-lembaga yang cukup besar dan memandang penting potensi penyebaran informasi, biasanya menggunakan beberapa platform sekaligus, termasuk website resmi lembaga. Penggunaan jalur media sosial biasanya dilakukan untuk dapat menjangkau khalayak melalui jaringan yang lebih pribadi dari audiens. Di samping penggunaan medium foto yang dianggap lebih efektif dalam penyampaian pesan, apalagi dikombinasikan dengan teks atau *caption* sehingga dapat memberikan informasi tambahan yang lebih rinci (Au-Yong-Oliveira, M.; Ferreira, 2014)

Ketiga yaitu mobilisasi, dimaksudkan sebagai cara bagi pemilik akun melalui kirimannya, untuk menggerakkan pengikutnya melakukan sesuatu. Misalnya; apakah suatu kelompok partai politik tertentu melalui kontennya mendorong pengikutnya untuk memberikan dukungan suara terhadap kelompoknya. Atau, dalam konteks penanganan Covid-19 ini, pengikut akun penanggulangan penyebaran Covid-19 diminta untuk menaati protokol kesehatan.

Dengan menggunakan landasan teoritis di atas, maka penelitian ini dioperasikan menggunakan analisis isi yakni dengan memeriksa “bagaimana” konten dalam kiriman media sosial yang

berafiliasi dengan organisasi tertentu menggunakan Instagram untuk menjangkau pemangku kepentingan mereka.

Hasil dan Pembahasan

Pembahasan dalam makalah ini digeneralisasikan dari analisis konten atas kiriman akun @lawancovid19_id. Hingga saat ini (mid Oktober 2021) akun ini memiliki 98,6 ribu pengikut dengan jumlah postingan 1.827 ribu. Kiriman yang diolah dalam pembahasan ini merupakan konten yang dikirim pada 1 Juni hingga 31 Agustus 2021. Pada kurun waktu tersebut terjadi puncak lonjakan angka kasus baru Covid-19 di Indonesia. Dimulai pada akhir Mei 2021 dengan total penambahan kasus baru rata-rata 5.797 per minggu (data 31 Mei) dan merangkak naik dari awal Juni dengan total kasus baru 8340/minggu (data 15 Juni), hingga mencapai puncaknya dengan rata-rata total kasus baru 50.039/minggu (data 18 Juli). Grafik baru mulai melandai pada akhir Agustus (JHU CSSE, 2021). Sehingga penulis tertarik untuk melihat bagaimana media sosial yang menjadi bagian dari lembaga resmi pemerintah dalam penanganan Covid-19 ini mengelola kiriman di akunnya.

Dari hasil observasi, kiriman akun ini didominasi oleh tipe kiriman di mana dalam satu kiriman terdiri dari beberapa tayangan dengan menggunakan medium foto pada bagian paling depan disertai dengan judul, tayangan berikutnya merupakan rincian dari judul yang ditampilkan, biasanya berupa teks maupun infografis. Setiap kiriman juga memuat keterangan (*caption*) yang memberikan informasi lebih lanjut dari gambar atau foto yang ditampilkan. Sepanjang tiga bulan tersebut @lawancovid19_id telah membuat kiriman dalam bentuk gambar atau foto dan video dengan disertai keterangan berupa teks (*caption*). Fokus yang akan diteliti di sini adalah foto yang menjadi halaman depan berikut judul yang melekat pada foto. Jika foto merupakan elemen non-teks (atau hanya memuat gambar saja), maka judul yang menempel pada setiap foto tersebut menjadi jangkar yang menampilkan konteks secara ringkas dan pokok informasi yang ingin dikaitkan oleh pengirim konten untuk dipahami oleh audiensnya pada pandangan pertama. Dengan demikian, unit analisis pada penelitian ini adalah foto pertama berikut judul pada kiriman @lawancovid19_id, terkhusus yang menampilkan figur manusia di dalamnya. Sedangkan, keterangan informasi dan kiriman dalam bentuk video tidak akan dibahas secara lebih jauh, termasuk kiriman berwujud infografis dan komentar dari para pengikutnya.

Langkah yang dilakukan dalam proses pengumpulan data yakni memeriksa kiriman foto oleh @lawancovid19_id pada kurun waktu 3 bulan tersebut. Untuk memudahkan pengolahan data, foto-foto tersebut diunduh dan dilakukan pengodean. Setiap foto diberi nomor berikut tanggal foto. Berikutnya, setiap unit foto diberi kode dengan memasukkannya dalam kategori yang telah dibuat berdasarkan variabel yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu perspektif, *broadcast* (penyiaran/penyebar luasannya), dan mobilisasi. Pengolahan data yang dilakukan mengambil perspektif sebagai audiens atau pemirsa, sebagai pengikut akun tersebut. Pengodean dilakukan oleh dua orang, secara terbuka melalui diskusi terhadap setiap unit foto.

Sepanjang durasi yang ditentukan ditemukan ada 292 kiriman, dari angka tersebut tercatat 203 kiriman yang sesuai dengan unit analisis yang telah ditentukan. Selanjutnya, foto-foto tersebut dikategorikan sesuai dengan variabel-variabel yang ada. *Variabel perspektif*, digunakan untuk memeriksa siapa yang hadir dalam foto? Atau dengan kata lain merupakan bentuk personalisasi dalam foto. Apakah peran figur tersebut dalam konteks foto tersebut? Apakah sebagai petugas atau warga? Petugas dalam konteks ini yaitu semua peran resmi yang berafiliasi dengan lembaga atau institusi penanganan Covid-19, yang muncul dalam rangka menjalankan tugasnya. Misalnya: tenaga kesehatan, petugas penyaluran vaksin, dan petugas keamanan. Sementara, warga mengacu pada figur non-petugas yang hadir dalam konteks bagian dari masyarakat luas. Bisa jadi warga muncul sebagai ibu rumah tangga, remaja bermasker, atau balita dengan ibunya. Selain itu juga diperiksa, terkait lokasi di mana figur dalam foto hadir (privatisasi), apakah ia hadir dalam konteks ruang publik (rumah sakit, bandara, area jalanan umum) atau berada di ruang pribadi, misalnya rumah.

Hasil pengodean menunjukkan bahwa kehadiran figur petugas sebagai tenaga kesehatan mencapai 39,4 %, sedangkan figur petugas non tenaga kesehatan (petugas bandara, polisi dan lainnya) mencapai 17,7%. Secara total kehadiran petugas dalam keseluruhan kiriman mencapai 57,14%, sedangkan kehadiran warga secara keseluruhan sedikit lebih banyak dari kehadiran petugas yakni mencapai 64%. Kehadiran petugas hampir selalu ditunjukkan tengah berada di ruang publik (94,8%), misalnya di ruang periksa dan bandara, sedangkan kehadiran warga di ruang publik mencapai 78,4%, misalnya sedang berada di sarana umum dan sebanyak 12,3% berada di ruang privat. Hasil pengodean menunjukkan hanya 46 (18,9 %) di antara keseluruhan foto yang menghadirkan petugas dan warga dalam satu bingkai (*frame*). Pada kondisi demikian ditemukan

bahwa petugas selalu menjadi subjek (mengenakan tindakan tertentu) sementara warga menjadi objek (dikenakan tindakan tertentu).

Selain itu, secara umum dapat dilihat bahwa semua foto menunjukkan kualitas teknis yang baik. Tidak ditemukan indikasi bahwa foto merupakan hasil produksi langsung dari gawai (misalnya: *snapshot* atau *selfie*). Mayoritas foto menunjukkan pencahayaan dan komposisi yang baik, dengan penyuntingan yang juga baik. Sejumlah 33 foto ditandai sebagai diperagakan oleh model, dengan melihat pada pencahayaan, komposisi, pemilihan orang dan ekspresi wajahnya yang difungsikan untuk memeragakan gerak tubuh (*gesture*) tertentu, misalnya: batuk dengan menggunakan masker, mengacungkan lengan tanda sudah divaksin, menerima bantuan, menjaga jarak, bantuan kuota internet dan lain sebagainya.

Variabel broadcast mengacu pada apakah kiriman tersebut memuat aspek upaya penyebaran informasi atau tidak? Sebagai upaya untuk melihat tersebut dengan lebih jelas, maka kami memeriksa lebih lanjut judul yang menempel pada foto. Apakah teks tersebut memuat ringkasan nilai informasi tertentu? Apakah menunjukkan upaya untuk menyiarkan suatu informasi atau pengetahuan kepada pemirsanya? Misalnya: tentang angka ketersediaan stok vaksin dan informasi terkait cara mengatasi efek lanjutan pasca vaksin. Hasil pengodean menunjukkan sebanyak 82,2% dari total kiriman menunjukkan konten kiriman berbentuk penyebaran informasi.

Sementara itu pada *variabel mobilisasi*, digunakan untuk memeriksa apakah suatu kiriman mengandung unsur upaya menyerukan atau mendorong audiensnya melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Ajakan ini dapat berupa, misalnya, untuk tidak bepergian, untuk mematuhi protokol kesehatan, dan untuk mengenakan masker dan cuci tangan. Pada variabel ini hanya ditemukan sebanyak 16,7%.

Simpulan

Secara ringkas, berdasarkan pembahasan di atas, dapat dikemukakan bahwa akun @lawancovid19_id sarat dengan karakteristik kanal informasi lembaga resmi (KPCEN) yang menghadirkan dirinya dalam situasi yang resmi dan terkendali. Kehadiran figur petugas yang selalu muncul dalam lingkungan ruang publik merupakan bentuk upaya representasi pelaksanaan fungsi lembaga dengan warga sebagai figur penerima layanan program. Meskipun kehadiran kedua pihak nyaris berimbang, namun ditemukan bahwa pada semua foto di mana petugas dan warga hadir bersama, warga selalu menjadi objek dari kegiatan petugas.

Lebih jauh, platform ini digunakan oleh @lawancovid19_id lebih untuk penyebaran informasi daripada memobilisasi audiensnya. Hal ini senada dengan temuan pada penelitian sebelumnya yang menyampaikan bahwa pada konteks ini Instagram tak ubahnya digunakan sebagai papan pengumuman virtual atas informasi yang ingin disebar oleh pemilik akun kepada publik (Filimonov, K.; Russmann, U.; Svensson, 2016). Jenis informasi yang ditampilkan juga difokuskan pada program-program pemerintah saja dan bersifat satu arah, jika dibandingkan dengan apa yang muncul pada media-media lainnya, di mana pada masa atau waktu tersebut didominasi dengan laporan penambahan kasus baru, daya dukung rumah sakit yang semakin menurun dan angka kematian yang semakin naik. Sehingga, sebuah studi lanjutan yang membandingkan konten yang tampil pada akun lembaga resmi pemerintah dengan media lain berbasis kondisi riil di masyarakat dapat dilakukan pada masa mendatang untuk melihat *gap* di antara keduanya.

Referensi

- Au-Yong-Oliveira, M.; Ferreira, J. J. (2014). What If Colorful Images Become more Important than Words? Visual Representations as the Basic Building Blocks of Human Communication and Dynamic Storytelling. [*World Future Rev.*] <https://doi.org/10.1177/1946756714528880>
- DataReportal. (2021). *Digital 2021: Indonesia*.
- Filimonov, K.; Russmann, U.; Svensson, J. (2016). Picturing the Party. Instagram and Party Campaigning in the 2014 Swedish Elections. [*Soc. Media Soci.*] <https://doi.org/10.1177/2056305116662179>
- Hand, M. (2017). *Visuality in Social Media: Researching Images, Circulations and Practices*. (In L. Sloa). SAGE.
- Rose, G. (2007). *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. SAGE.
- Russman, U.; Svensson, J. (2017). Introduction to Visual Communication in the Age of Social Media: Conceptual, Theoretical and Methodological Challenges. [*Media and Communication*], 5(4), 1–5. <https://doi.org/10.17645/mac.v5i4.1263>
- Yuniarto, D., Khozinaturrohman, H., & Abd. Rahman, A. (2021). Effectiveness of Covid-19 Information through Social Media based on Public Intention. [*Applied Information System and Management (AISM)*], 4(1), 37–44. <https://doi.org/10.15408/aism.v4i1.19457>

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

ANALISIS SEMIOTIKA PADA FILM PENDEK BERJUDUL “TILIK” KARYA WAHYU AGUNG PRASETYO.

Alexandri Luthfi R
Jurusan Film dan Televisi
FSMR ISI Yogyakarta, Indonesia.
alexluthfi@yahoo.co.id

ABSTRAK

Tema penelitian ini adalah realitas sosial dan representasi perilaku wanita, sedangkan topiknya, analisis semiotika penafsiran makna dari tanda pada pengadeganan dan karakteristik pemain. Dewasa ini kehadiran film di tengah kehidupan manusia semakin penting dan sudah setara perannya dengan media seni lainnya. Film atau motion pictures adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks, terbentuk oleh serangkaian gambar bergerak yang diisi dengan suara, kemudian disatukan menjadi sebuah cerita. Keindahan pada karya film dapat kita ketahui dari cara seorang sutradara dalam menyusun tanda disetiap adegannya, sehingga dari tanda tersebut terjadi relasi yang memiliki makna juga pesan. Semiotika dalam film merupakan ilmu yang mengkaji tentang tanda dalam suatu konteks, yaitu skenario, gambar, teks, musik dan adegan. Di dalam penelitian ini, akan dilakukan analisa dengan metode deskripsi kualitatif untuk mengungkapkan sistem tanda yang ada pada film pendek berjudul Tilik, karya Wahyu Agung Prasetyo. Film ini berhasil memenangkan Piala Maya untuk kategori Film Cerita Pendek Terpilih di tahun 2018. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana penerapan fungsi tanda pada pengadeganan dan karakteristik para pemain yang merepresentasi perilaku ibu-ibu yang suka menggosip. Analisa dalam penelitian ini akan menggunakan teori semiotika dari ahli semiotika Charles Sanders Peirce, dan Roland Barthes. Penelitian deskriptif kualitatif yang diusulkan ini, targetnya dapat diperoleh pengetahuan baru pada karya film pendek berjudul Tilik, tentang nilai keindahan (estetika) yang dibangun dengan cara mengkonstruksi makna dan tanda pada setiap adegannya.

Kata kunci: film pendek, Tilik, Analisa, semiotika, Ibu-ibu.

Pendahuluan

Kehadiran film di tengah-tengah kehidupan manusia, selain untuk media hiburan juga dapat digunakan sebagai media penyampai pesan. Pesan yang terkandung di dalamnya cenderung dapat memberi pengaruh dan membentuk perilaku masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) yang ada di dalam film tersebut. Film sebagai karya seni, tentu memiliki tema yang menjadi ide dasar penciptaannya. Tema dan idenya pada umumnya diperoleh atau terinspirasi oleh realitas sosial kehidupan masyarakat. Sehingga kemudian film mempunyai suatu dampak tertentu terhadap penonton, diantaranya adalah dampak psikologis dan dampak sosial.

Film pendek berjudul “Tilik” merupakan karya seni yang sukses meraih penghargaan Piala Maya untuk kategori Film Cerita Pendek Terpilih di tahun 2018. Film ini alur penceritaannya sangat sederhana, yaitu menggambarkan realitas dan representasi sosial kehidupan masyarakat pada umumnya. Kemudian penggunaan dialog berbahasa Jawa yang diperankan oleh sekelompok ibu-ibu, membuat film ini menjadi masif menggambarkan karakteristik figur wanita yang guyup, rukun dan senang menggosip. Maka, jika film adalah representasi sosial yang dimaknai sebagai bentuk penggambaran kembali fragmen kehidupan di masyarakat, film pendek Tilik ini berhasil merefleksikan realitas kehidupan nyata dengan kearifan lokalnya, yaitu sekelompok masyarakat yang masih menjalankan budaya menjenguk (tilik) menjadi tradisi dan masih lekat dalam kehidupan sehari-hari.

Sutradara Wahyu Agung Prasetyo telah berhasil menempatkan karyanya sebagai salah satu film pendek fenomenal yang sarat dengan tanda-tanda, ini terlihat pada alur cerita, karakter pemain, dan pengadeganan. Dalam konteks penelitian ini, gambar dan teks yang penuh makna dan multi tafsir itu akan diteliti dengan menggunakan metode analisis semiotik dari beberapa ahli semiotika seperti Charles Sanders Peirce, dan Roland Barthes. Teori yang akan digunakan adalah interelasi antar tanda, melalui interaksionisme simbolik terdapat tiga tahapan di dalam mengidentifikasi objeknya, yaitu tanda (*sign*), penggunaan tanda (*interpretant*) dan acuan tanda (*object*). Sehingga penafsirannya sampai pada tanda-tanda ikonis yakni gambar-gambar memiliki kesamaan dengan objek dan juga terdapat indeks-indeks dari gambar yang sarat makna serta simbol-simbol yang memiliki banyak arti yang perlu ditafsirkan. Gambaran di dalam film ini sesuai dengan gagasan Peirce yang membagi tanda menjadi tiga kategori yakni ikon, indeks dan simbol dalam menciptakan makna.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa film pendek Tilik ini menjadi karya seni yang fenomenal karena pada alur cerita, pengadeganan dan dialognya, menghadirkan banyak tanda-tanda yang menyiratkan pesan tentang arti pentingnya budaya menjenguk (tilik). Kemudian dari aspek dramatisnya, juga tercipta atmosfer atau suasana imajinatif yang mampu membius penontonnya menjadi terlibat dalam setiap adegan serta dialog berbahasa Jawa yang mengalir dengan cair juga natural. Berdasarkan paparan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Analisis Semiotika Pada Film Pendek Berjudul Tilik, Karya Wahyu Agung Prasetyo”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalahnya penulis tetapkan sebagai berikut, Bagaimana konstruksi makna dalam film pendek berjudul *Tilik*, dihubungkan dengan analisis semiotika.

Teori dan Metodologi

A. Landasan Teori

Karya film sudah cukup lama menjadi objek penelitian para akademisi bidang seni media rekam. Penelitian yang dilakukan lebih banyak mengkaji pada aspek teknik sinematografi dan manajemen produksi. Sedangkan penelitian tentang kajian semiotika pada sebuah film sebagai suatu alternatif, cenderung kurang diminati. Maka pada kesempatan ini, dengan mengamati semakin banyaknya literatur semiotika yang diterbitkan, dan pentingnya pengetahuan semiotika sebagai materi kuliah, peneliti tertarik melakukan penelitian pada film pendek berjudul “*Tilik*” untuk dianalisa dengan menggunakan teori semiotika. Adapun metode analisisnya adalah deskripsi kualitatif, maka dalam konteks ini pula akan dilakukan tinjauan pustaka untuk mendapatkan teori semiotika yang sesuai dan relevan agar dapat dipakai sebagai dasar analisa.

Semiotika visual adalah salah satu bidang studi yang secara khusus mempelajari penyelidikan terhadap segala jenis makna yang disampaikan melalui sarana indra penglihatan atau visual sense. Dari pengertian tersebut sudah jelas bahwa teori semiotika visual dapat mengkaji karya seni yang memiliki rupa. Karya film dapat diamati dengan pendekatan semiotika, khususnya boleh dibidang semiotika visual atau semiotika rupa. Sebagai pisau analisa semiotika dapat digunakan untuk mengungkapkan tujuan komunikasi pikiran, perasaan, atau ekspresi apa saja yang disampaikan oleh kreator dengan karyanya terhadap pemirsa melalui komposisi tanda. Semiotika adalah disiplin ilmu yang menelaah tanda termasuk pengertian simbol, indeks, ikon) dan karya film terdapat komposisi tanda baik secara verbal maupun non-verbal. Secara khusus, Kris Budiman mengkaji ruang lingkup semiotika visual sebagai kajian pertandaan yang menaruh minat pada penyelidikan segala makna dari tanda yang disampaikan melalui sarana indra penglihatan (Budiman, 2011)

(Benny H. Hoed, 2003) menulis dalam bukunya “*Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*”, bahwa semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Semua tanda yang ada di kehidupan manusia memiliki makna atau arti, dengan kata lain ilmu semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang makna yang ada dalam sebuah tanda.

Penelitian kualitatif memiliki cukup banyak definisi, salah satunya menyebutkan bahwa definisi penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat interpretatif (menggunakan penafsiran) yang melibatkan banyak metode, dalam menelaah masalah penelitiannya. Penggunaan metode ini sering disebut

triangulasi- dimaksudkan agar peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif (holistik) mengenai fenomena yang ia teliti. Selain itu terdapat pula sebuah penelitian kualitatif secara konvensional, yaitu menelaah makna, konteks, dan suatu pendekatan holistik terhadap fenomena. Di dalam analisis semiotika, metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Hal itu disebabkan karena asumsi dasar semiotika adalah kajian tentang tanda, dimana dalam memaknainya setiap orang akan berbeda-beda sesuai dengan budaya, ideologi, pengalaman, dsb. oleh sebab itu, semiotika sebagai metode tafsir tanda memiliki sifat yang subjektif. Dengan demikian, analisis semiotika akan lebih sesuai menggunakan pendekatan kualitatif karena metode penelitian kualitatif bersifat subjektif sehingga instrumen penelitiannya adalah peneliti sendiri (Vera, 2014).

Konstruksi Makna

Pengertian Konstruksi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, diartikan sebagai susunan (model, tata letak) suatu bangunan atau susunan dan hubungan kata dalam kelompok kata (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Sedangkan menurut kamus komunikasi, definisi konstruksi adalah suatu konsep, yakni abstraksi sebagai generalisasi dari hal-hal yang khusus, yang dapat diamati dan diukur (Onong, 1989). Pengertian Makna dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti: arti, maksud pembicara atau penulis (Departemen Pendidikan Nasional, 2005). Makna adalah proses aktif yang ditafsirkan seseorang dalam suatu pesan.

Menurut Charles E. Peirce menjelaskan, “penuturan mengenai makna, umumnya seperti melemparkan segeggam tanah liat ke sasaran yang berupa fenomena tanda. Makna yang berkaitan dengan komunikasi pada hakikatnya merupakan fenomena sosial. Makna sebagai konsep komunikasi, mencakup lebih dari sekedar penafsiran atau pemahaman seorang individu saja. Makna selalu mencakup banyak pemahaman, aspek- aspek pemahaman yang secara bersama dimiliki para komunikator. Maka kajian keilmuan yang meneliti mengenai simbol atau tanda dan konstruksi makna yang terkandung dalam tanda tersebut dinamakan dengan Semiotik.

Representasi Sosial

Representasi berasal dari bahasa Inggris, *representation* yang berarti perwakilan gambar atau penggambaran. Secara sederhana representasi dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media (Mulyana & Solatun, 2013). Menurut (Fisk, 2004), representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata, bunyi, citra dan kombinasinya.

Representasi didefinisikan sebagai penggunaan suatu tanda untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik. Dapat dikatakan representasi merupakan bentuk kongkret (penanda) yang berasal dari konsep abstrak. Representasi merupakan konsep yang digunakan dalam proses pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia, yaitu dialog, tulisan, video, film, fotografi. Isi atau makna dari sebuah film dapat dikatakan merepresentasikan suatu realita yang terjadi. Representasi itu merujuk pada proses yang dengannya realita disampaikan dalam komunikasi, kata-kata dan kombinasinya (Fisk, 2004).

Metode Semiotika

Metode semiotika pada dasarnya bersifat kualitatif-interpretatif (*interpretation*), yaitu sebuah metode yang memfokuskan dirinya pada tanda dan teks sebagai objek kajiannya, serta bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode (*decoding*) dibalik tanda dan teks tersebut. Metode analisis teks (*textual analysis*) adalah salah satu dari metode *interpretative* tersebut (Pilliang, 2018).

Sejalan dengan uraian di atas, penelitian ini deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan teori dan analisis semiotik untuk menganalisa karya film pendek berjudul “Tilik”. Adapun teori yang digunakan diambil dari beberapa ahli semiotika seperti Charles Sanders Peirce, dan Roland Barthes. Di dalam bidang semiotika, Charles Sanders Pierce (1931) menjelaskan, bahwa semiotik adalah ajaran formal dari tanda-tanda yang erat hubungannya dengan logika. Lebih lanjut dijelaskan oleh Pierce bahwa semiotika adalah suatu tindakan (*action*), pengaruh (*influence*), atau kerja sama tiga subjek, yaitu tanda (*sign*) objek (*object*), dan makna tanda (*interpretant*), teori tersebut biasa disebut dengan segitiga triadik. Tanda (*sign*) selalu terdapat dalam hubungan triadik, yakni *sign*, *object* dan *interpretant*. Berikut hubungan segitiga triadik yang dikemukakan oleh Pierce (Sobur, 2006).

Kemudian dijelaskan juga oleh Sobur pandangan yang sama dari Roland Barthes, bahwa semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini. Di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia (Sobur, 2009). Yusita Kusumarini, di dalam bukunya menjelaskan teori yang dikemukakan oleh Roland Barthes (1915-1980), mengembangkan semiotika menjadi 2 tingkatan pertandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda pada realitas, menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti (Kusumarini et al., 2006).

Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “order of

signification”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal).

B. Metodologi

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan digunakan oleh penulis, mengarah pada jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan teori semiotika. Menurut (Herdiansyah, 2010), Penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan konteks dan latar apa adanya atau alamiah (*naturalistic*), bukan melakukan eksperimen yang dikontrol secara ketat atau memanipulasi variabel. Penelitian kualitatif deskriptif ini menggunakan tehnik pengumpulan data yang selengkap-lengkapnyanya dan digali sedalam-dalamnya serta tidak mengutamakan jumlah populasi atau sampling. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Kriyantono yang menekankan pada persoalan kedalaman (kualitas) dan bukan banyaknya (kuantitas) data (Kriyantono, 2009).

Metode semiotika pada dasarnya bersifat kualitatif-interpretatif (*interpretation*), yaitu sebuah metode yang memfokuskan dirinya pada tanda dan teks sebagai objek kajiannya, serta bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode (*decoding*) dibalik tanda dan teks tersebut. Metode analisis teks (*textual analysis*) adalah salah satu dari metode *interpretative* tersebut (Pilliang, 2018). Maka di dalam penelitian ini lebih difokuskan kepada jenis metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika Pierce dan Barthes.

2. Subjek dan Objek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah film pendek berjudul “Tilik”. Sedangkan objek penelitian ini adalah pesan yang terkandung pada film pendek “Tilik”, yang bersumber dari jalan cerita, adegan, dialog, karakter pemain dan aspek visual lainnya.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, film, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada (Sugiyono, 2008). Maka dalam kaitannya dengan penelitian ini studi pustaka dilakukan secara intensif dengan mengumpulkan dokumen yang berhubungan langsung dengan film yang diteliti dan mengumpulkan literasi sesuai dengan tujuan penelitian.

4. Teknik Pengambilan Data

a. Data Primer

Data primer akan diperoleh dari film pendek berjudul “Tilik”. Data yang didapatkan akan berupa potongan-potongan gambar serta unsur-unsur audio yang terdapat dalam film tersebut.

b. Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan sebagai pendukung dan pelengkap dari data primer dalam penelitian ini. Data sekunder didapatkan dari buku-buku, jurnal (online), dan artikel (online).

c. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah teknik dokumentasi, karena objek penelitian ini berupa dokumen yaitu film. Adapun tahap pengumpulan data sebagai berikut.

- a) Menonton secara cermat dan keseluruhan film pendek berjudul “Tilik” untuk memperoleh tanda-tanda yang ada pada tema cerita, pengadeganan, dialog dan aspek visual lainnya.
- b) Mengidentifikasi bagian-bagian cerita dan adegan serta dialog dalam film pendek berjudul “Tilik” sesuai dengan tujuan penelitian.
- c) Mengelompokan data sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan.
- d) Memasukan data berupa potongan-potongan gambar yang menunjukkan adanya potensi tanda-tanda yang menjadi dasar konstruksi pemaknaan pada film pendek berjudul “Tilik”, ke dalam tabel analisis. Pengumpulan data ini dilakukan untuk mempermudah dalam proses analisis data sehingga dapat diperoleh pemahaman serta pengertian yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti yaitu “Bagaimana konstruksi makna dalam film pendek berjudul “Tilik” dihubungkan dengan analisis semiotika”.

5. Dokumentasi

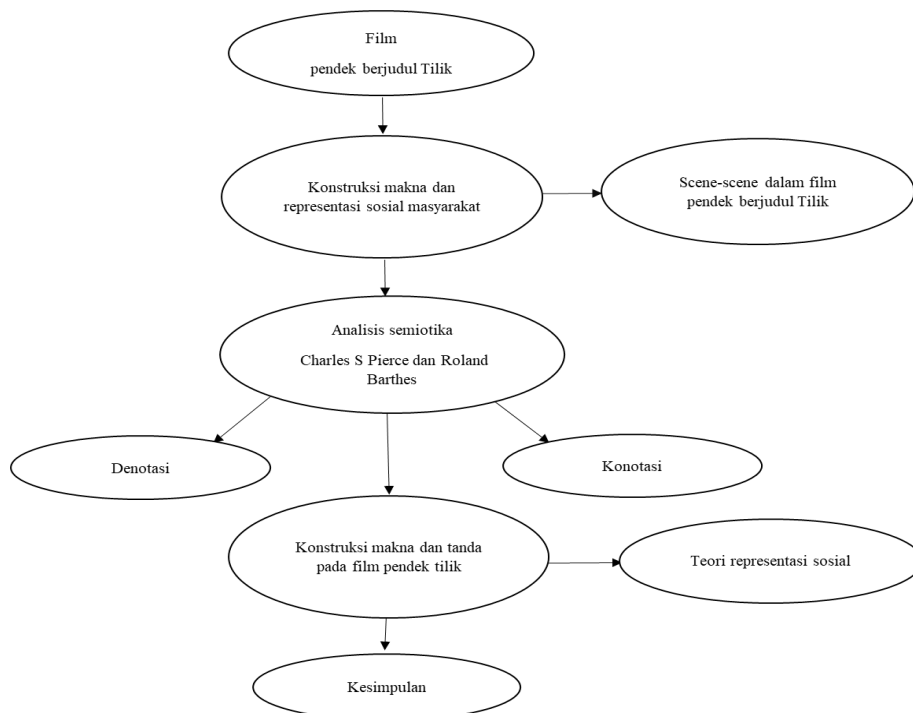
Menurut (Suharsimi, 2013) Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan semua data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan objek dan subjek penelitian, dapat berupa film, foto, catatan, transkrip, skenario, buku, dan lain sebagainya. Di dalam penelitian ini juga dilakukan pendokumentasian data yang erat hubungannya dengan proses kreatif dan produksi film pendek berjudul “Tilik”.

Hasil dan Pembahasan

A. Analisis Data

Menurut (Suprayogo & Tobroni, 2001) analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran, dan verifikasi data. Analisis data dalam penelitian kualitatif ini lebih bersifat iteratif (berkelanjutan) dan dikembangkan sepanjang penelitian. analisis data dilaksanakan mulai dari penetapan masalah, pengumpulan data, dan setelah data terkumpulkan. (pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi).

Teknis analisis data dalam penelitian ini akan menggunakan semiotika model Charles Sanders Pierce dan Roland Barthes. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksionisme simbolik, teori konstruksi realitas dan semiotika Dalam film ini terdapat tanda-tanda yang mengindikasikan dengan menggunakan tiga tahap, yaitu tanda (*sign*), penggunaan tanda (*interpretant*) dan acuan tanda (*object*). Dari uraian langkah-langkah tersebut di atas, pengumpulan datanya dilakukan dengan mengamati film pendek berjudul “Tilik” dan kemudian diambil beberapa scene yang mewakili untuk dilakukan analisa. Sehingga dengan metode analisa data seperti ini akan diperoleh jawaban dari rumusan masalah yang telah diambil.



B. Pembahasan

Pembahasan dilakukan setelah memisahkan dan mengelompokkan data, yaitu film pendek “Tilik” akan dibreakdown dalam beberapa scene berdasarkan sequence adegannya.

Scene 1



Gambar 1 Perjalanan ibu-ibu dengan mobil truk

Menit: 00:22

1. Sign

Gambar 1: Nampak dari depan mobil truk berisi ibu-ibu menuju rumah sakit.

Pembahasan Adegan

2. Objek Gambar: Klarifikasi objek ini adalah index, terdengar suara ramai dari bak belakang truk yang berisi ibu-ibu ngobrol ramai dalam Bahasa jawa.
3. Interpretant: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut merepresentasikan nilai sosial kekeluargaan. Makna denotasi terjadi silang pembicaraan dengan ekspresi kegembiraan, sedangkan makna konotasi guyub dan akrab.

Scene 2



Gambar 2 Pembicaraan hubungan Fikri dan Dian

Menit: 00.33

1. Sign

Gambar 2: Pembicaraan gosip hubungan Fikri dan Dian oleh bu Tejo dengan yu Sam.

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 2: Klarifikasi objek icon, dua tokoh ini mewakili watak wanita yang senang menggosip,
3. Interpretant: Di dalam dialog yang mulai menggosip membicarakan hubungan Fikri dengan Dian dari medsos dan hp, semakin seru menggosip sehingga pembicaraan tentang bu Lurah yang sedang sakit tidak dibahas. Dari ekspresi wajah dan gestur semua pemainnya menginformasikan tidak ada beban ketika menggosip.

Scene 3



Gambar 3 Kekhawatiran Supir Truck

Menit: 02:39

1. Sign

Gambar 3: Kekhawatiran Supir Truck yang tegang.

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 3: klarifikasi objek index, menginformasikan ada sesuatu yang mengganjal di dalam pikiran sang sopir. Tapi ketika ditanyakan “ngopo e mas”, dijawab dengan nada rendah tapi tegang.
3. Interpretant: Dari ekspresi wajah dan cara menjawab sang sopir, tetap saja ada yang disembunyikan. Sehingga membuat bu Siti mengerutkan wajah dan penuh tanda tanya.

Scene 4



Gambar 4 Truk belok di persimpangan

Menit: 03:08

1. Sign

Gambar 4: Truk belok di persimpangan menuju jalan ke kota.

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 4: klarifikasi objek sign, menandakan bahwa truk terus melaju menuju jalan ke kota.
3. Interpretant: Saat truk belok dan melaju dengan lancar, masih terdengar riuh suara ibu-ibu yang masih asyik menggosip tentang Dian yang viral di medsos sebagai wanita dengan pergaulan modern.

Scene 5



Gambar 5 Pembicaraan mengenai kehidupan Dian

Menit: 03:23

1. Sign

Gambar 5: bu Tejo sangat asyik menggosip, ngerasani sosok Dian dengan cara hidupnya.

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 5: Klarifikasi objek bu Tejo adalah icon, wanita yang senang menggosip dan mampu menyihir suasana di dalam truk menjadi riuh rendah.
3. Interpretant: Dari ekspresi wajah serta gestur bu Tejo yang ekspresif dengan mata bercahaya, bibirnya masih saja berbicara nerocos, pertanda tidak merasa ada beban dan rasa bersalah. Menariknya suasana di dalam bak truk menjadi hidup dan sangat ramai sekali.

Scene 6



Gambar 6 Truk melewati pepohonan

Menit: 05:01

1. Sign

Gambar 6: Truck melewati pepohonan nampak dari belakang gestur ibu-ibu goyang dengan riuh suara saling berdebat menggosip,

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 6: Klarifikasi objek sign, dari suara dialog yang terdengar ramai pertanda mereka masih sibuk membicarakan kehidupan Dian.
3. Interpretant: Bahwa bu Tejo masih menunjukkan dominasinya sebagai wanita yang serba tahu karena mengikuti perkembangan medsos. Hp denotasi dan bu Tejo dengan Hp yang dipegang menunjukkan luasnya wawasannya, konotasi.

Scene 7



Gambar 7 Yu nah muntah di perjalanan

Menit: 05:17

1. Sign

Gambar 7: Yu nah muntah di perjalanan membuat tegang suasana di bak truk.

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 7: Klarifikasi objek sign, manandakan kalau yu Nah tidak biasa berpergian dengan kendaraan roda empat.
3. Interpretant: Bu Tejo mendapat inspirasi dari kejadian yu Nah muntah-muntah, pembicaraan tentang muntah berbelok menggosip Dian yang pernah muntah dan bu Tejo ngonangi. Maka dengan sangat mudah bu Tejo menggosip kalau Dian itu hamil.

Scene 8



Gambar 8 Truck melewati tikungan

Menit: 05:44

1. Sign

Gambar 8: Truck melewati tikungan masih di jalur hutan pohon sengon.

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 8: Klarifikasi objek index, bahwa di dalam bak truk yang melaju cepat masih terdengar keributan.
3. Interpretant: Yu Nah yang muntah ada hubungannya dengan jalur yang berkelok sehingga membuatnya menjadi mabuk. Dan ibu-ibu rombongan menjadi panik.

Scene 9



Gambar 9 Pembicaraan mengenai Dian yang muntah-muntah

Menit: 06:00

1. Sign

Gambar 9: Pembicaraan mengenai Dian yang muntah-muntah diprgoki oleh bu Tejo

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 9: Klarifikasi objek index, bu Tejo membuat kesimpulan dari peristiwa tersebut.
3. Interpretant: Bu Tejo dengan gigih mempertahankan argumentasinya kepada ibu-ibu lainnya bahwa muntahnya Dian itu bukan muntah masuk angin, tetapi karena hamil. Denotasi dan konotasi dari kejadian muntah tetapi didistorsi ceritanya oleh bu Tejo.

Scene 10



Gambar 10 Truck berhenti di tengah sawah, bu Tejo kebelet pipis

Menit: 08:24

1. Sign

Gambar 10: Truck berhenti di tengah sawah, bu Tejo kebelet pipis.

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 10: Klarifikasi objek Index, truk berhenti karena bu Tejo kebelet pipis dan digoda oleh ibu-ibu sehingga suasana kembali cair;
3. Interpretant: “jempole dikareti” kalimat ini denotasi, “ben ora sido kebelet ngoyo” ini kalimat konotasi. Bahwa ibu-ibu masih mempercayai mitos tentang jempol dikareti.

Scene 11



Gambar 11 Truck berhenti di masjid.

Menit: 09:38

1. Sign

Gambar 11: Truck berhenti di masjid.

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 11: Klarifikasi objek index, menginformasikan adegan istirahat.
3. Interpretant: Truk berhenti di Masjid, ibu-ibu melepas penat dan pipis. Tiba-tiba hp yu Ning berdering ada telpon dari Dian. Tapi kemudian datang bu Tejo dengan gosipnya dan gaya bicaranya disertai oleh gerak tangannya memberi uang kepada mas Gotrek.. Membicarakan pemilihan Lurah dan Pak Tejo njago, untuk itu bu Tejo merayu mas Gotrek untuk jadi tim sukses.

Scene 12



Gambar 12 Ibu-ibu bersembunyi dari polisi.

Menit: 13:40

1. Sign

Gambar 12: Ibu-ibu bersembunyi, takut sama polisi.

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 12: Klarifikasi objek index, pertanda bahwa perjalanan rame-rame dengan truk sesungguhnya menyalahi aturan dan rawan ditilang polisi.
3. Interpretant: Bahwa perjalanan dengan truk membawa resiko distop dan ditilang oleh polisi. Tetapi tetap saja bu Tejo dan lainnya menggossip tentang Dian dan sudah mulai muncul kata “fitnah”, ini sedikit terungkap kalau gossip ini ada hubungan dengan pemilihan lurah.

Scene 13



Gambar 13 Truck Mogok dan harus di dorong

Menit: 17:35

1. Sign

Gambar 12: Truck Mogok dan harus di dorong

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 13: Klarifikasi objek sign, menandakan kalau truk ada masalah pada mesin.
3. Interpretant: Dari mogoknya truk, kemudian dihubungkan dengan keinginan bu Tejo yang sejak awal tidak mau n naik truk tapi ingin menyewa bis. Dan lagi-lagi ibu-ibu menunjukkan kekompakannya mendorong truk.

Scene 14



Gambar 14 Ibu-ibu mendorong mobil truck yang mogok.

Menit: 18:02

1. Sign

Gambar 14: Ibu-ibu mendorong mobil truck yang mogok.

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 14: Kl.rifikasi objek sign, menandakan kekompakan dan guyub,
3. Interpretant: Guyup dan kompak menandakan sekelompok wanita yang masih menunjukkan kekompakan serta sepenenderitaan.

Scene 15



Gambar 15 Truck kembali melaju, membicarakan uang pemberian Bu tejo

Menit: 18:52

1. Sign

Gambar 15: Truck kembali melaju, dan bu Tejo rebut dengan yu Ning.

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 15: Klarifikasi objek index, penanda bahwa mereka berdua sejak awal tidak sepemikiran tentang gosip kehidupan Dian yang akan jadi mantu bu Lurah.
3. Interpretant: Dari dialog, ekspresi wajah dan gestur tubuh menunjukkan sudah terjadi konflik dari keduanya, sehingga pembicaraan semakin memanas tentang Dian, fitnah dan umuk.

Scene 16



Gambar 16 Truck ditilang polisi, namun kemudian dibebaskan

Menit: 23:48

1. Sign

Gambar 16: Truck ditilang polisi, namun kemudian dibebaskan

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 17: Klarifikasi objek index, menandakan truk menyalahi aturan.
3. Interpretant: Dari peristiwa ini, menunjukkan sebab akibat yang ditimbulkan oleh kenekatan ibu-ibu berangkat “tilik” dengan truk, berdampak ditilang polisi.

Scene 17



Gambar 17 Truck sampai di Rumah sakit, namun Bu lurah tidak bias dikunjungi.

Menit: 27:03

1. Sign

Gambar 17: Truck sampai di Rumah sakit, namun Bu lurah tidak bisa dikunjungi.

Pembahasan Adegan

2. Object Gambar 17: Klarifikasi objek sign dan index, hubungan antar relasi kejadian ,mengakibatkan tilik bu lurah tidak bisa dibesuk masuk ke dalam kamarnya.
3. Interpretant: Rombongan ibu-ibu bertemu dengan Dian dan Fikri memberitahu kalau bu Lurah masih di ICU dan tidak bisa dijenguk, lalu kecewa. Tiba-tiba bu Tejo mengalihkan topik dengan menyindir agar Dian dan Fikri segera menikah. Dan ibu-ibu melanjutkan perjalanan ke pasar Gede, tapi di atas truk bu Tejo merasa menang berdebat dengan yu Ning, bahwa semu info tentang Dian dan bu Lurah benar adanya.
- 4.

Scene 18



Gambar 18 Dian menemani Pak Lurah

1. Sign

Gambar 18: Dian menuju mobil, masuk dan duduk bersebelahan dengan Pak Lurah.

Pembahasan adegan

2. Object gambar 18: Klarifikasi sign dan index, menggambarkan adegan pertanda dan sebab akibat dari kedua tokoh tersebut, yaitu Dian dan Pak Lurah.
3. Interpretant: Di dalam adegan ini ekspresi wajah Dian yang gundah dan ekspresi wajah Pak Lurah yang tenang itu, menginformasikan bahwa semua pembicaraan ibu-ibu di atas bak belakang truk itu semuanya keliru. Mereka berdua sudah lama menjalin hubungan yaitu Dian dengan Pak Lu

Simpulan

Menganalisa karya film pendek berjudul "Tilik" ini penulis memperoleh banyak pengalaman, selain syarat makna juga mampu menggambarkan potensi kearifan lokal dan sosial budayanya khususnya orang Jawa. Analisa dan pendekatan berdasar pada semiotik Charles Sanders Peirce dan Roland Barthes, diperoleh banyak data yang menunjukkan status sosial dan budaya tilik. Konstruksi makna yang dapat diperoleh dan dibaca adalah status sosial dan kebiasaan para wanita apabila bertemu dan kemudian menggosip. Untuk itu analisisnya yang mencakup tiga pembahasan berupa sign, object, dan interpretant dapat berjalan dengan baik sebab semua adegan dan dialognya memiliki makna denotasi dan konotasi yang merelasi menjadi satu dalam pemaknaan. Berdasarkan rumusan masalahnya penulis tetapkan sebagai berikut: "Bagaimana konstruksi makna dalam film pendek berjudul "Tilik" dihubungkan dengan analisis semiotika". Kemudian masalah yang diajukan, dapat disimpulkan sebagai berikut: bahwa film "Tilik" memiliki konstruksi makna serta nilai sosial budaya yang dapat kita analisa lebih jauh lagi, seperti dalam realitas sosial dan representasi perilaku wanita Jawa. Sehingga dari adegan dan penceritaannya dapat diperoleh tafsir dan makna pada pengadeganan dan karakteristik pemainnya.

Referensi

Buku

- Benny H. Hoed. (2003). *Strukturalisme de Saussure di Prancis dan Perkembangannya, dalam Prancis dan Kita*. Wedatama Widya Sastra.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Jalasutra.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Fisk, J. (2004). *Cultural and Communicatin Studies Sebuah Pengantar Paling Komperehensif*. Jalasutra.
- Herdiansyah, H. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Salemba Humanika.
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif & Kualitatif*. Prenada Media Grup.

- Kusumarini, Y., van Zoest Art, & P. Sudjiman. (2006). *Serba-serbi Semiotika*. Gramedia Pustaka Umum.
- Mulyana, D., & Solatun. (2013). *Metode Penelitian Komunikasi, Contoh-contoh Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Praktis*. PT Remaja Rosdakarya.
- Onong, U. E. (1989). *Kamus Komunikasi*. Mandar Maju.
- Pilliang, Y. A. (2018). *Kecerdasan Semiotik: Melampaui Dialektika dan Fenomena*. Cantrik Pustaka.
- Sobur, A. (2006). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Analisis Framing*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya .
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. alfabeta.
- Suharsimi, A. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Suprayogo, I., & Tobroni. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja.
- Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Ghalia Indonesia.

DAMPAK PANDEMI COVID-19 DALAM MENJAGA EKSISTENSI FESTIVAL FILM: STUDI KASUS FESTIVAL FILM PELAJAR JOGJA 2020

Deddy Setyawan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
Email: deddy@isi.ac.id

ABSTRAK

Kreator film dalam membuat film tentunya membutuhkan tempat untuk menyalurkan atau menayangkan film yang telah dibuat. FFPJ (Festival Film Pelajar Jogja) menjadi salah satu tempat untuk menyalurkan karya film yang telah dibuat oleh kreator film tingkat pelajar. Penyelenggaraan FFPJ setiap tahun memang memiliki keunikan tersendiri. Tidak terkecuali pada tahun 2020 yang mengharuskan penyelenggara merubah pola pelaksanaan festival film dikarenakan pandemi. Fenomena ini menjadi menarik untuk diteliti karena selama pandemi Covid-19 banyak kegiatan kesenian maupun festival yang terpaksa dihentikan. Sementara FFPJ dengan berbagai upaya masih bisa melaksanakan kegiatan festival dengan merubah pola yang biasanya dilakukan secara luring menjadi daring. Landasan teori yang akan digunakan adalah teori fungsi manajemen yang disampaikan George R. Terry yaitu *Planning, Organization, Actuating, Controlling*. Selanjutnya metode analisis data yang akan digunakan adalah analisis kualitatif. Metode analisis data ini merupakan metode dengan menggunakan wawancara dan observasi dengan menjawab pertanyaan seperti apa, mengapa atau bagaimana. Setelah dilakukan penelitian, diketahui pengelolaan penyelenggaraan festival film pelajar jogja tahun 2020 di masa pandemi Covid-19 yang bisa tetap dilaksanakan. Dengan pelaksanaan secara daring di masa pandemi tentunya ada kesulitan dan hambatan yang dihadapi penyelenggara. Keadaan ini yang akan coba diteliti sehingga diharapkan akan ditemukan konsep penyelenggaraan festival film pelajar yang tetap eksis di masa pandemi. Luaran yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah terdapat akan diterbitkan pada jurnal ilmiah dan pemakalah seminar tingkat nasional.

Kata kunci: festival, film, pelajar

Pendahuluan

Pada tahun 2009, Tomy berkesempatan memfasilitasi pendirian Forum Film Pelajar Indonesia di Yogyakarta. Beberapa kegiatan ini mendorong Tomy untuk meneguhkan diri berkiprah dalam dunia seni film untuk kalangan pelajar/pendidikan, yang diwujudkan melalui pendirian dan pengelolaan Festival Film Pelajar Jogja pada tahun 2010. Dan terbukti, FFPJ masih tetap eksis dari tahun 2010 hingga saat ini. Fenomena berkembangnya pelajar membuat film inilah yang coba dibidik oleh Tomy Widiyatno Taslim untuk membuat festival film yang dikhususkan untuk pelajar.

Namun, pada tahun 2019 pandemi Covid-19 melanda dunia dan Indonesia pun terkena imbas pandemi pada tahun 2020. Hal ini tentunya berpengaruh pula pada pelaksanaan Festival Film Pelajar Jogja. Penyelenggara FFPJ harus merubah cara pelaksanaan festival yang semula biasa dilaksanakan secara luring menjadi daring. Tentunya perubahan ini berakibat berubah pula tata laksana dan tata kelola yang harus dilakukan penyelenggara.



Gambar 1. Logo FFPJ
(sumber: www.filmpelajar.com)

Penyelenggaraan FFPJ setiap tahun memang memiliki keunikan tersendiri. Tidak terkecuali pada tahun 2020 yang mengharuskan penyelenggara merubah pola pelaksanaan festival film dikarenakan pandemi. Sehingga penyelenggara harus melakukan penyesuaian pelaksanaan. Fenomena ini menjadi menarik untuk diteliti karena selama pandemi Covid-19 banyak kegiatan kesenian maupun festival yang terpaksa dihentikan. Sementara FFPJ dengan berbagai upaya masih bisa melaksanakan kegiatan festival dengan merubah pola yang biasanya dilakukan secara luring menjadi daring.

Hal ini tidak lepas dari niat penyelenggara Festival Film Pelajar Jogja untuk tetap menunjukkan eksistensinya karena festival ini sudah melalui proses yang cukup panjang, mulai tahun 2010 sehingga sudah lebih dari 10 kali penyelenggaraan. Dengan rentang waktu yang cukup panjang tersebut, tentunya banyak sekali dinamika yang telah terjadi dalam mengiringi perjalanan pelaksanaan Festival Film Pelajar Jogja. Dalam website www.filmpelajar.com disebutkan bahwa festival film ini merupakan festival film yang pesertanya dikhususkan untuk para pelajar Indonesia. Program ini merupakan ajang silaturahmi komunitas dan karya film pelajar Indonesia yang diselenggarakan tiap tahun. (*Tentang Kami – Film Pelajar*, n.d.).

Setelah dilakukan penelitian, diharapkan nantinya akan diketahui pengelolaan penyelenggaraan festival film pelajar jogja tahun 2020 di masa pandemi Covid-19 yang bisa tetap dilaksanakan. Dengan pelaksanaan secara daring di masa pandemi tentunya ada kesulitan dan hambatan yang dihadapi penyelenggara. Keadaan ini yang akan coba diteliti sehingga diharapkan akan ditemukan konsep penyelenggaraan festival film pelajar yang tetap eksis di masa pandemi.

Teori dan Metodologi

Pada tahap pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan teori manajemen yang disampaikan oleh George R. Terry yaitu manajemen merupakan strategi yang digunakan pemimpin dalam mengimplementasikan kemampuannya pada suatu organisasi. Manajemen dalam makna pengelolaan organisasi dipahami dalam arti menyeluruh yaitu, yang meliputi berbagai dimensi diantaranya; perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengawasan, dan pemanfaatan sumber daya organisasi dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dimensi manajemen ini dipertegas lagi sesuai dengan fungsi-fungsi manajemen, yang oleh Terry (1977) diistilahkan dengan POAC, yang merupakan singkatan dari Planning, Organizing, Actuating, dan Controlling. (Robert, 1977)

Pada tahapan pengumpulan data menggunakan data yang berupa dokumentasi tertulis rencana kegiatan Festival Film Pelajar Jogja pada tahun 2020. Data berikutnya adalah data film yang ikut serta dalam festival film pelajar jogja pada tahun 2020. Harapannya data film ini bisa digunakan untuk menganalisis jumlah peserta yang mengikuti festival. Selain itu dari data film yang diperoleh akan bisa diketahui tipe film yang mengikuti festival pada masa pandemi.

Data wawancara dilakukan pada pendiri Festival Film Pelajar Jogja, yaitu Tomy Widiyatno Taslim sebagai narasumber utama pendiri FFPJ. Hal ini dikarenakan Tomy Widiyatno Taslim merupakan satu-satunya pendiri Festival Film Pelajar Jogja. Wawancara yang lain dilakukan pada juri yang telah terlibat sejak FFPJ dilaksanakan tahun 2010. Selain itu wawancara pada volunteer FFPJ karena setiap pelaksanaan FFPJ selalu melibatkan volunteer, sehingga diharapkan penelitian ini bisa melakukan wawancara dengan volunteer. Diharapkan pula dapat melakukan wawancara pada peserta Festival Film Pelajar Jogja.

Seluruh data diharapkan dapat dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan narasumber utama dan mendapatkan salinan data berupa data file dan film peserta FFPJ. Namun

jika tidak mendapatkan data secara wawancara langsung dari narasumber, pengumpulan data akan dilakukan melalui email.

Data sebagian sudah didapatkan, namun masih ada data yang belum diberikan oleh narasumber utama. Sehingga untuk validitas data, bisa dipastikan akan mendapatkan data yang valid. Metode analisis data yang akan digunakan adalah analisis kualitatif. Metode analisis data ini merupakan metode dengan menggunakan wawancara dan observasi dengan menjawab pertanyaan seperti apa, mengapa atau bagaimana. Data-data yang dianalisa dengan metode ini berupa teks atau narasi. Selanjutnya dari keseluruhan data tersebut dilakukan proses pengklasifikasian berdasarkan kebutuhan. Tahap selanjutnya adalah proses interpretasi data untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan.

Hasil dan Pembahasan

Dalam wawancara dengan pendiri FFPJ, Tomy Widiyatno Taslim, terungkap bahwa penyelenggaraan FFPJ tidak hanya pada kegiatan festivalnya saja, namun merupakan kegiatan berkelanjutan dalam satu tahun. Bulan januari – februari dilakukan pemetaan isu tema yang akan diangkat pada penyelenggaraan tahun berjalan. Pada tanggal 30 Maret diadakan peluncuran logo FFPJ. Dipilih tanggal 30 Maret karena merupakan Hari Film. Hal ini disebutkan dalam website www.katadata.co.id bahwa tanggal 30 Maret 1950 merupakan hari pertama pengambilan gambar film 'Darah dan Doa' karya Usmar Ismail diperingati sebagai Hari Film Nasional. (*30 Maret, Hari Film Nasional Dan Semangatnya Yang Tak Pernah Mati - Katadata*, n.d.)

Tanggal 2 Mei diluncurkan program kompetisi festival film. Bulan Mei – Oktober dilakukan silaturahmi digital, yaitu memberikan informasi secara langsung kepada sekolah-sekolah dan dilakukan diskusi-diskusi. Bulan Oktober film sudah terkumpul, kemudian dilakukan kuratorial oleh tim kurator selama bulan Oktober - pertengahan November. Pada pertengahan November, film yang telah dikurasi kemudian dikirimkan kepada Juri. Selanjutnya pertengahan bulan Desember merupakan puncak kegiatan festival film.

Berbagai fenomena yang muncul dari penyelenggaraan FFPJ sejak tahun 2010, menjadi menarik untuk diteliti penyelenggaraan FFPJ selama ini. Penelitian nantinya akan fokus pada penyelenggaraan FFPJ tahun 2020, dikarenakan pada tahun 2020 terjadi perubahan penyelenggaraan karena pandemi covid-19.

Pada pengelolaan festival tahun 2020 menjadi sangat berbeda dari tahun sebelumnya karena festival dilaksanakan secara daring. Melihat fenomena ini menarik untuk diteliti dan dikembangkan lagi menjadi sebuah konsep pelaksanaan dengan istilah konsep *grengseng*. Konsep ini dirasa pas karena untuk pelaksanaan festival tentunya akan terlihat menarik jika terlihat ramai dan meriah, sehingga terlihat *grengseng*.



Gambar 2. Foto Kegiatan Festival Film Pelajar Jogja

(sumber: www.filmpelajar.com)

Penyelenggaraan festival memang tidak mudah dalam pengelolaannya. Tidak banyak penyelenggaraan festival yang terbatas pada kegiatan tertentu dan tidak ada keberlanjutannya. Namun Festival Film Pelajar Jogja (FFPJ) mampu bertahan dalam penyelenggaraannya sejak tahun 2010 hingga saat ini. Tomy Widiyatno Taslim selaku pendiri Festival Film Pelajar Jogja melalui website www.filmpelajar.com menyebutkan penyelenggaraan kegiatan FFPJ berawal dari forum film pelajar yang di Jakarta pada 2 Mei 2009. (*Tentang Kami – Film Pelajar*, n.d.)

Direktori Festival Film Dunia dan Indonesia yang disusun oleh Komite Film Dewan Kesenian Jakarta & Coffie (Coordination For Film Festival In Indonesia) disampaikan bahwa Festival Film Pelajar Jogja (FFPJ) adalah festival film pendek yang khusus mengapresiasi karya para pelajar Indonesia. Pengunjung dan penonton festival sebagian besar pelajar tingkat menengah

pertama dan atas, beserta para pendampingnya. FFPJ mengedepankan kerja apresiasi dan literasi kritis.(Film & Jakarta, 2019)

Budi Dwi Arifianto dan Fajar Junaedi melalui Jurnal ASPIKOM, Volume 2, Nomor 2, Januari 2014, hlm. 74 -84 dengan judul Distribusi dan Eksibisi Film Alternatif di Yogyakarta, Resistensi atas Praktek Dominasi Film di Indonesia, menyampaikan bahwa festival film menjadi distribusi alternatif yang dipilih sineas muda.(Arifianto & Junaedi, 2014) Festival film pelajar merupakan salah satu jalur distribusi alternatif yang digunakan pelajar untuk menayangkan filmnya.

Imam Karyadi Aryanto melalui Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 12, Nomor 2, Desember 2015: 161-174 dengan judul Jaringan Tata Kelola Festival Film di Daerah Istimewa Yogyakarta, menyampaikan bahwa Festival film populer lain yang digagas oleh masyarakat sipil adalah FFPJ. Pada 2014, FFPJ menginjak tahun ke-5. Festival ini dikelola oleh filmpelajar.com yang digawangi oleh Tomy Widiyatno Taslim. Festival yang diinisiasi sejak 2010 ini telah mengompeticiskan 380 karya film pendek. Karya-karya film yang mengikuti FFPJ berasal dari Sumatera Utara, Jambi, Riau, Sumatera Barat, Lampung, Sulawesi Tengah, Bali, Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat, DKI Jakarta, Banten, Papua Barat, hingga DIY. Festival dengan segmen pelajar ini juga dihadiri oleh para pendidik, seniman, budayawan, aktivis, dan jurnalis.(Aryanto, 2015)

Syamsul Barry melalui Jurnal KalaTanda, Vol.1 No.2, Desember 2016 dengan judul Fenomena Komunitas Film, menyampaikan bahwa festival film giat bergulir, ruang- ruang alternatif semakin gencar menjaring komunitas pembuat film dan para pembuat film amatir yang kadang hanya bermodal ide, kenekatan, video kamera, dan computer sederhana sebagai alat editing pun semakin berani memproduksi film.(Barry, 2016)

Joko Aswoyo melalui jurnal GREGET: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Tari Volume 12 No. 2 Desember 2013 dengan judul Festival Lima Gunung Di Magelang, menyampaikan bahwa festival adalah sebetuk peristiwa budaya yang beragam dan pada umumnya berupa pesta atau upacara secara periodik dari suatu komunitas yang berkenaan dengan ritus lingkungan, mata pencaharian, musim, kegembiraan atau syukuran, keagamaan, dan lain-lain.(Aswoyo, 2013) Festival Lima Gunung bisa menjadi referensi dalam penyelenggaraan festival karena merupakan festival yang digerakkan oleh komunitas. Hal ini sama dengan FFPJ yang digerakkan oleh komunitas.

Dyna Herlina Suwarto melalui jurnal Jurnal ILMU KOMUNIKASI Volume 14, Nomor 1, Juni 2017: 75-92 dengan judul Penonton Festival Film di Yogyakarta, menyampaikan bahwa festival film merupakan salah satu elemen penting dunia perfilman karena menciptakan ruang pertemuan antara pembuat film, penonton, investor, dan pemerintah. (Suwarto, 2017). FFPJ menjadi ruang bertemunya kreator film yang masih pelajar dengan penonton, investor, dan pemerintah. Sehingga FFPJ menjadi tempat yang efektif bagi literasi dan apresiasi bagi semua pihak.



Gambar 3. Foto Kegiatan Festival Film Pelajar Jogja

(sumber: www.filmpelajar.com)

Terdapat juga festival film yang mengangkat tema tertentu seperti yang disampaikan oleh Carla Reigada, Salvador Martín-Utrilla, Pilar Perez-Ros, Carlos Centeno, Anna Sandgren, Beatriz Gomez-Baceiredo dalam jurnal Heliyon vol. 5 (2019) e02196, dengan judul *Understanding Illnesses Through A Film Festival: An Observational Study*, yang telah diterjemahkan bahwa ada beberapa festival film yang didedikasikan untuk konteks penyakit parah, terbuka untuk diskusi di masyarakat, berusaha untuk menginformasikan dan mendidik melalui seni. (Reigada et al., 2019) Tema kesehatan yang diangkat melalui festival film ini pun sering dilakukan oleh penyelenggara festival film yang berdasarkan pada pelaksanaan kegiatan. Pada FFPJ, setiap tahun penyelenggaraan selalu mengangkat tema yang berbeda-beda.

Rr. Paramitha Dyah Fitriasari dan Ganter Hanggayuh PP melalui jurnal *Nuansa Journal of Arts and Design* Volume 1 Nomor 1 September 2017 dengan judul *Festival Lima Gunung : Strategi Identitas Lokal Masyarakat Di Lereng Gunung Di Jawa Tengah*, menyampaikan bahwa Festival lima gunung menjadi ajang refleksi dan apresiasi nilai-nilai budaya masyarakat pesertanya. (Fitriasari & Hanggayuh, 2017) Hal ini mirip dengan FFPJ yang menjadi ruang belajar bersama, berbagi, dan silaturahmi komunitas dan karya film pelajar Indonesia yang mandiri.

Joko Aswoyo dalam jurnal *Harmonia: Journal of Arts Research and Education* 20 (1) (2020), 1-9 dengan judul *The Concept of Panutan in Governance Festival Lima Gunung in Magelang Central Java Indonesia*, yang sudah diterjemahkan menuliskan bahwa, festival lima gunung ini berlangsung setiap tahun dan berpindah-pindah penyelenggaraannya dari desa ke desa, dari satu gunung ke gunung lainnya. (Aswoyo & Sularso, 2020) Hal ini sejalan dengan yang dilakukan FFPJ pada penyelenggaraannya selalu berpindah tempat.

Joko Aswoyo, Rustopo, Lono Lastoro Simatupang, Drajat Tri Kartono dalam jurnal *Panggung* Vol. 28 No. 1, Maret 2018 dengan judul *Makna ‘Seneng lan Kemringet’ dalam Festival Lima Gunung* disebutkan bahwa Festival Lima Gunung (FLG) telah berlangsung selama limabelas tahun lebih. Penyelenggara FLG tidak pernah meminta bantuan finansial kepada siapa pun. Tidak adanya ketergantungan pendanaan dari pihak lain menjadikan para petani mempunyai kemerdekaan dalam segala hal dalam pelaksanaan FLG. (Aswoyo et al., 2018) Hal ini pun dilakukan oleh penyelenggara FFPJ yang tidak pernah ada sponsor tetap ataupun sponsor dari perusahaan maupun instansi pemerintah. Jika ada bantuan pendanaan dari sponsor perusahaan atau instansi pemerintah, penyelenggara FFPJ menetapkan tidak bisa diintervensi oleh penyumbang dana. Sehingga independensi penyelenggara tetap terjaga.

Rosmawati Mohd. Rasita, Salasiah Hanin Hamjaha, Siti Rugayah Tibeka, Fariza Md. Sham, Muhamad Faisal Ashaaria, Muhammad Adib Samsudina & ‘Adawiyah Ismail, dalam jurnal *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 174 (2015) 1234 – 1241, dengan judul *Educating film audience through social cognitive theory reciprocal model*, yang telah diterjemahkan menyampaikan bahwa penonton film memilih untuk menonton film dengan gagasannya sendiri yang bervariasi dan sering dikaitkan dengan tema dan genre film yang berbeda sesuai dengan seleranya. (Rasit et al., 2015) Pada FFPJ, film yang diikuti dan ditayangkan pada festival dengan berbagai tema dan genre, sehingga penonton disugahi berbagai pilihan yang akan memperluas apresiasinya tentang film.

Festival Film Pelajar Jogja merupakan sebuah kegiatan dengan serangkaian panjang. Pada tanggal 30 Maret diadakan peluncuran logo FFPJ pada tahun berjalan. Dilakukan pada tanggal 30 Maret karena merupakan Hari Film. Pada tanggal 2 Mei diluncurkan program kompetisi festival film. Bulan Mei – Oktober dilakukan silaturahmi digital, yaitu memberikan informasi secara langsung kepada sekolah-sekolah dan dilakukan diskusi-diskusi. Bulan Oktober film sudah terkumpul, kemudian dilakukan kuratorial oleh tim kurator selama bulan Oktober - pertengahan November. Pada pertengahan November, film yang telah dikurasi kemudian dikirimkan kepada Juri. Selanjutnya pada pertengahan bulan Desember merupakan puncak kegiatan festival film.

Untuk dewan juri pun ada 3 orang yang sejak awal dilaksanakan FFPJ selalu terlibat, yaitu Ki Hartanto (Institut Kesenian Jakarta - Padepokan Film Grabag, almarhum), Subagjo Budisantoso (Institut Kesenian Jakarta), dan Alexandri Luthfi (Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Selain ketiga juri ini, didukung pula oleh beberapa juri tambahan yang selalu berganti-ganti sesuai dengan tema yang sedang diangkat dan kategori lomba pada setiap penyelenggaraannya. Hal ini terungkap pada wawancara dengan Alexandri Luthfi salah satu juri yang sejak awal penyelenggaraan FFPJ.

Berbagai fenomena yang muncul dari penyelenggaraan FFPJ sejak tahun 2010, menjadi menarik untuk diteliti penyelenggaraan FFPJ selama ini. Penelitian nantinya akan berawal dari pengelolaan awal mula penyelenggaraan FFPJ hingga pelaksanaan FFPJ terakhir. Pengelolaan FFPJ yang menurut Tomy Widiyatno Taslim menggunakan konsep *Rasa Pangrasa* yaitu konsep yang mengedepankan rasa toleransi, rasa saling asih asah asuh, dan rasa saling memiliki. Konsep ini digunakan karena jika menggunakan konsep manajemen modern dirasa tidak bisa dilakukan, sehingga perlu modifikasi dalam hal pelaksanaan manajemen tata kelolanya. Tujuannya adalah agar pelaksanaan FFPJ dapat berjalan dengan lancar. Melihat fenomena pengelolaan yang sederhana ini menarik untuk diteliti dan dikembangkan lagi.



Gambar 3. Foto Kegiatan Festival Film Pelajar Jogja

(sumber: www.filmpelajar.com)

Disamping itu terdapat pula pengelolaan festival film yang merupakan puncak kegiatan FFPJ. Pada pengelolaan festival ini selama pelaksanaan selalu mengalami dinamika dan perubahan yang cukup signifikan. Mulai dari tempat pelaksanaan yang selalu berpindah tempat, tidak menggunakan tempat yang representatif untuk penayangan film, hingga pelaksanaan kegiatan pendukung festival. Melihat fenomena ini menarik untuk diteliti dan dikembangkan lagi menjadi sebuah konsep pelaksanaan dengan istilah konsep *grengseng*. Konsep ini dirasa pas karena untuk pelaksanaan festival tentunya akan terlihat menarik jika terlihat ramai dan meriah, sehingga terlihat *grengseng*.

Grengseng ini sebuah istilah yang menjelaskan sebuah keramaian dan kemeriahan suatu acara. Sebuah acara tentunya mengharapkan hasil yang maksimal dengan keramaian dan kemeriahan yang terjadi. Hal ini dikarenakan setiap penyelenggara tentu mengharapkan sebuah kesuksesan acara yang diselenggarakannya. Maka penyelenggara selalu berusaha semaksimal mungkin untuk memeriahkan acara. Sehingga terjadilah suasana yang *grengseng* di dalam peristiwa kegiatan tersebut.

Simpulan

Kesuksesan Festival Film Pelajar Jogja yang diselenggarakan sejak tahun 2010 hingga saat ini pun tidak terlepas dari usaha penyelenggara untuk membuat *grengseng* acara tersebut. Pada penyelenggaraan tahun 2020 di masa pandemi covid-19, penyelenggara berusaha memunculkan ke-*grengseng*-an melalui berbagai kegiatan yang dimulai dari awal tahun hingga puncak acara di akhir tahun. Penyelenggara berusaha memunculkan *grengseng* mulai dari awal tahun 2020, hingga pada puncak acaranya di akhir tahun suasana *grengseng* itu semakin memuncak. Sehingga suasana *grengseng* menjadi sangat terlihat dan tetap dirasakan oleh semua pelaku di festival tersebut.

Festival Film Pelajar Jogja merupakan hajatan pendidikan dan kebudayaan. FFPJ dirawat oleh beragam pihak, yang memiliki perhatian terhadap tumbuhkembangnya komunitas film pelajar Indonesia yang kritis, cerdas dan berani bersikap untuk menjadi bagian dari perubahan ke arah yang baik. Di tahun yang penuh dengan penyesuaian kehidupan sebagai dampak dari pandemi Covid-19, FFPJ terus berjalan. Ikhtiar ini disertai doa agar segalanya segera membaik.

Ucapan Terima Kasih

1. Tomy Widiyatno Taslim

Referensi

- 30 Maret, Hari Film Nasional dan Semangatnya yang Tak Pernah Mati - Katadata. (n.d.).
<https://katadata.co.id/pingitaria/berita/5e9a5512b167f/30-maret-semangat-hari-film-nasional>
- Arifianto, B. D., & Junaedi, F. (2014). Distribusi dan Eksibisi Film Alternatif di Yogyakarta, Resistensi atas Praktek Dominasi Film di Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, 2(2), 74.
<https://doi.org/10.24329/aspikom.v2i2.61>
- Aryanto, I. K. (2015). Jaringan Tata Kelola Festival Film di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 12(2), 161–174. <https://doi.org/10.24002/jik.v12i2.468>
- Aswoyo, J. (2013). Festival Lima Gunung. *GREGET: Jurnal Pengetahuan Dan Penciptaan Tari*, 12(19), 247–256. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/greget/index>
- Aswoyo, J., Rustopo, R., Simatupang, L. L., & Kartono, D. T. (2018). Makna ‘Seneng lan Kemringet’ dalam Festival Lima Gunung. *Panggung*, 28(1).
<https://doi.org/10.26742/panggung.v28i1.500>

- Aswoyo, J., & Sularso, S. (2020). The Concept of Panutan in Governance Festival Lima Gunung in Magelang Central Java Indonesia. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 20(1), 1–9. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v20i1.24818>
- Barry, S. (2016). FENOMENA KOMUNITAS FILM Syamsul Barry. *Jurnal KalaTanda*, 1, 125–140.
- Film, K., & Jakarta, D. K. (2019). *Festival Film* (E. Imanjaya (Ed.); 1st ed.). Dewan Kesenian Jakarta. www.dkj.or.id
- Fitriasari, P. D., & Hanggayuh, G. (2017). Festival Lima Gunung: Strategi Identitas Lokal Masyarakat Di Lereng Gunung Di Jawa Tengah. *Nuansa Journal of Arts and Design*, 1(1), 1–9.
- Rasit, R. M., Hamjah, S. H., Tibek, S. R., Sham, F. M., Ashaari, M. F., Samsudin, M. A., & Ismail, A. (2015). Educating Film Audience Through Social Cognitive Theory Reciprocal Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 1234–1241. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.742>
- Reigada, C., Martín-Utrilla, S., Pérez-Ros, P., Centeno, C., Sandgren, A., & Gómez-Baceiredo, B. (2019). Understanding illnesses through a film festival: An observational study. *Heliyon*, 5(8). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e02196>
- Robert, T. G. (1977). *Principles of management* (R. D. Irwin (Ed.)). Homewood.
- Suwarto, D. H. (2017). Penonton Festival Film di Yogyakarta. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 14(1), 75. <https://doi.org/10.24002/jik.v14i1.889>
- Tentang Kami – Film Pelajar*. (n.d.). Retrieved January 17, 2020, from <http://www.filmpelajar.com/tentang-kami/>

MENIMBANG RUANG - MENJAJAKI PELUANG : SIASAT SENIMAN MADURA BERADAPTASI DENGAN PANDEMI DAN TEKNOLOGI

Panakajaya Hidayatullah

Prodi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Universitas Gadjah Mada

Email: panakajaya.h@mail.ugm.ac.id

ABSTRAK

Pandemi covid 19 hadir dengan memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap kehidupan masyarakat di Indonesia. Lesunya perekonomian yang diakibatkan oleh pembatasan aktifitas dan penggunaan ruang publik, melahirkan pelbagai aktifitas-aktifitas baru sebagai jalan alternatif menyiasati keterbatasan dan keterpurukan, termasuk di dalamnya praktik seni tradisional di masyarakat lokal. Sorotan penelitian ini hendak menguraikan fenomena praktik berkesenian seniman tradisional dan masyarakat lokal di Sumenep, Situbondo dan sekitarnya dalam menyiasati teknologi dan pandemi. Mewacanakan pelbagai praktik kesenian di luar arus utama, di wilayah ‘pinggiran’ (lokal), yang seringkali luput dan terabaikan dalam diskusi-diskusi tentang seni. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena pandemi di kalangan masyarakat lokal (kebudayaan Madura di Sumenep, Situbondo dan sekitarnya) telah melahirkan konten-konten karya seni media rekam yang unik dan khas, seperti 1) Sinema Komedi berbahasa Madura: alih wahana seni pertunjukan ketoprak ke sinema audio visual. Praktik ini awalnya dilakukan oleh para seniman tradisi, kemudian banyak bermunculan karya-karya serupa yang digarap oleh anak-anak muda lokal dengan gaya dan cita rasa yang berbeda; 2) Panggung Seni Virtual, praktik ini merupakan upaya masyarakat lokal dan seniman tradisi mempergelarkan karyanya dalam ruang panggung yang baru. Secara tidak sadar mereka telah melakukan pendokumentasian budaya yang berperan penting bagi perkembangan kebudayaan daerah.

Kata Kunci: pandemi, siasat seniman, sinema komedi, pertunjukan virtual, youtube

Pendahuluan

Pandemi covid 19 telah melanda Indonesia lebih dari satu tahun, sejak diumumkan kasus pertama pada tanggal 2 maret 2020. Kehadiran pandemi memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap kehidupan perekonomian masyarakat Indonesia. Lesunya perekonomian yang diakibatkan oleh pembatasan aktivitas dan penggunaan ruang publik, menjadi masalah yang berkepanjangan, dan bisa dikatakan belum menemukan solusi yang konkret di ranah akar rumput. Salah satu bidang profesi yang cukup terpukul akibat dampak pandemi ini ialah bidang kesenian tradisional. Para pelaku seni tradisional sebagian besar menggantungkan hidupnya pada pertunjukan tanggapan/undangan yang digelar pada acara hajatan-hajatan seperti pernikahan, selamatan desa dan lain sebagainya. Seni tradisional dianggap sebagai salah satu pemicu yang berpotensi menyebarkan virus corona, karena berpeluang memobilisasi massa dalam jumlah yang

cukup besar. Oleh karena itu, pemerintah mengeluarkan kebijakan pelarangan mengadakan pentas pertunjukan langsung bagi seni tradisional yang berpotensi mengundang keramaian. Kebijakan pelarangan ini membuat sebagian besar kelompok seni tradisional mati langkah dan nyaris menyerah pada situasi yang menyudutkan posisi eksistensi mereka.

Di sebagian tempat seperti Yogyakarta, Jakarta dan kota besar lainnya memang mulai banyak bermunculan inovasi penyelenggaraan pentas seni pertunjukan virtual dan tertayang (daring) seperti yang diselenggarakan oleh teater Garasi², pagelaran wayang virtual³, penciptaan tari virtual⁴ dan pelbagai pementasan lainnya, namun berbeda halnya dengan apa yang terjadi pada seniman tradisional di daerah ‘pinggiran’ seperti Situbondo dan Sumenep Jawa Timur, yang sebagian besar ekosistem seninya masih dijalankan secara tradisional. Akses informasi yang terbatas, serta minimnya sumber daya manusia di wilayah ini menjadi hambatan terbesar dalam mencari jalan alternatif menghadapi pandemi.

Kabupaten Situbondo dan Sumenep secara kultur memiliki banyak kedekatan, secara historis wilayah Situbondo merupakan wilayah destinasi migrasi orang Madura dari Sumenep yang berlangsung selama beberapa periode dan generasi (Husson, 1997). Sebagian besar masyarakat Situbondo didominasi oleh masyarakat Madura yang memiliki ikatan kekerabatan dengan masyarakat Madura di Sumenep. Dua wilayah ini hanya dipisahkan oleh selat Madura. Secara kebudayaan, dua wilayah ini memiliki kemiripan, baik dari aspek bahasa⁵, adat istiadat, tradisi, dan ekspresi keseniannya (Yoandinas, Hidayatullah, Farhan, Imron, & Martiningsih, 2020). Corak dan ragam ekspresi kesenian di dua wilayah ini tergolong mirip, bahkan selera dan preferensi estetikanya masih sama. Ihwal ini dapat dilihat dari eksistensi seni pertunjukan tradisionalnya yang

² Teater Garasi membuat panggung sampai pertunjukan di ruang virtual selama sebulan dari 31 Oktober sampai 30 November, lewat Teater Garasi Performance Institute, pementasan *UrFear: Huhu & Multitude of Peer Gynts*.

³ Beberapa instansi bekerja sama dengan para seniman menggelar pagelaran wayang virtual melalui media *youtube*, di antaranya diselenggarakan oleh Pemerintah Daerah Boyolali pada tanggal 18 Juni 2021; Taman Mini Indonesia Indah melalui kanal *youtube TMII Official* pada tanggal 30 September 2020; dan beberapa pertunjukan lainnya.

⁴ Penciptaan koreografi virtual bertajuk *kogeomefi* yang diinisiasi oleh koreografer muda Ferry Cahyo Nugroho dan diikuti secara kolaboratif oleh beberapa seniman dan pengguna media sosial secara virtual.

⁵ lihat tentang aspek kebahasaan dialek Madura *Tèmor* di Sumenep dan Situbondo (Hidayatullah, 2017; Sofyan, 2009)

secara bergantian saling-silang memberikan pengaruh dan dapat diterima di dua wilayah tersebut. Seni pertunjukan tradisional yang cukup populer dan representatif untuk menggambarkan kedekatan budaya dua wilayah ini ialah kesenian ketoprak Madura (dalam bahasa lokal biasa disebut *tabbhuwân*).

Selama masa pandemi, kurang lebih satu tahun terakhir, nyaris tidak ada pertunjukan seni ketoprak Madura yang diselenggarakan di dua wilayah ini. Kalaupun ada, penyelenggaraannya dilakukan tanpa izin atau dengan memberikan segenap uang kepada aparat guna meloloskan pertunjukan tersebut.⁶ Kondisi ini mengakibatkan banyak seniman akhirnya kehilangan pekerjaan. Sebagian besar di antaranya beralih profesi menjadi buruh tani, buruh nelayan, menjual es, menjual pentol, *ngasak kacang* (memungut kacang), dan *ngasak padi* (memungut padi).⁷ Mereka terpaksa meninggalkan pekerjaan yang biasa digelutinya dan harus rela mengerjakan apa saja yang bisa dikerjakan guna menutupi kebutuhan sehari-hari. Di sisi lain, juga banyak *rombongan*⁸ yang nyaris gulung tikar, karena harus menjual perangkat pertunjukan dan *sound system* guna mengatasi situasi yang semakin menyulitkan. Agus Rajana selaku seniman musik dangdut di Situbondo mengatakan bahwa selain pembatalan acara pentas, juga ada yang mengalami kerugian materi akibat pengembalian DP (uang panjer) kepada para penanggap.⁹

Kondisi keterpurukan ini memuncak hingga pada tanggal 16 Juni 2020, Komunitas Seniman Bawah Terop yang dipimpin oleh Agus Rajana melakukan demonstrasi mendatangi kantor DPRD di Situbondo guna menyampaikan keluhan dan aspirasi mewakili para seniman *teropan* (faktualnews.co, diakses 17 Juni 2021). Para seniman mengajukan beberapa aspirasi kepada DPRD berkaitan dengan kebijakan pelarangan untuk menyelenggarakan pentas. Mereka merasa keberatan dengan kebijakan yang diberlakukan oleh pemerintah daerah karena berimbas cukup signifikan terhadap kondisi ekonomi para seniman. Pada pertemuan tersebut para seniman

⁶ Wawancara Agus Rajana selaku seniman dangdut Madura pada tanggal 23 Agustus 2021 di Asembagus Situbondo.

⁷ Wawancara Agus Rajana selaku seniman dangdut Madura pada tanggal 23 Agustus 2021 di Asembagus Situbondo.

⁸ Istilah lokal yang digunakan untuk menyebut kelompok seni tradisional di kalangan masyarakat Madura di Situbondo dan Sumenep

⁹ Wawancara Agus Rajana selaku seniman dangdut Madura pada tanggal 23 Agustus 2021 di Asembagus Situbondo.

memberikan rekomendasi beberapa opsi pilihan kebijakan sebagai jalan tengah yang berpihak kepada nasib seniman. Aspirasi-aspirasi itu memang didengarkan, namun ketika pengambilan kebijakan, para seniman tidak dilibatkan sehingga saat ini kebijakan yang diberlakukan masih tetap sama, dan belum berpihak pada nasib seniman. Di antara kalangan seniman *teropan*, yang paling terkena dampak akibat kebijakan ini ialah para seniman ketoprak, karena nyaris hampir 2 tahun mereka tidak mendapatkan kesempatan menggelar pentas pertunjukan.¹⁰

Di tengah keputusan, dan kondisi keterpurukan, pada pertengahan tahun 2020 kemudian bermunculan ‘praktik-praktik baik’ yang dilakukan oleh para seniman ketoprak Rukun Karya di Sumenep Madura. Pada awalnya mereka membuat konten sinema virtual berdurasi 10-30 menit di platform *youtube* dan membagikannya di grup-grup lokal *facebook*. Konten yang diproduksi diberi judul Film Komedi Rukun Karya, diperankan oleh para seniman ketoprak Rukun Karya seperti Edi Suhandi Keron, Dendi, Dimas, dan lain sebagainya. Konten ini kemudian mendapatkan respon baik di mata para penggemarnya, hingga mampu melesat cepat dan menjadi populer di kalangan masyarakat Madura di Sumenep dan Situbondo. Praktik berkesenian di ranah media virtual bisa dikatakan merupakan wahana baru bagi para seniman tradisional, yang sebelumnya hanya berkuat pada wilayah pertunjukan langsung.

Praktik berkesenian ini menjadi populer dan diikuti oleh beberapa seniman tradisional lainnya baik di Sumenep maupun di wilayah Situbondo dan sekitarnya. Beberapa seniman ketoprak Madura di sekitaran Situbondo kemudian banyak juga yang memanfaatkan ruang virtual sebagai media ekspresinya di masa pandemi seperti Cak Pepen dengan kanal *youtube*-nya ‘Pepen Gina Tombros’, *rombongan* ketoprak Rukun Sejati dengan kanal *youtube*-nya ‘Rukun Sejati’, Cak Uus (Klabang Bondowoso) dengan kanal *youtube*-nya ‘Uus KTL’, dan lain sebagainya. Selain kalangan seniman senior juga bermunculan para seniman muda yang juga ikut meramaikan praktik baik ini seperti kanal ‘Karya Project’, dan konten ‘KOMAD’ (Komedi Madura) di kanal Tongkrongan Artspace (Klabang Bondowoso). Fenomena kemunculan konten-konten sinema komedi berbahasa Madura di *platform youtube* ini semakin hari semakin banyak bermunculan dan semakin digemari oleh masyarakat pendukungnya. Ihwal ini menggambarkan adanya ekosistem

¹⁰ Wawancara Agus Rajana selaku seniman dangdut Madura pada tanggal 23 Agustus 2021 di Asembagus Situbondo.

berkesenian yang baru di kalangan masyarakat Madura dari yang semula terbiasa menyajikan dan menikmati pertunjukan langsung, kini mulai terbiasa dengan ruang berkesenian baru yang virtual.

Selain konten sinema komedi yang digarap oleh para seniman ketoprak Madura, beberapa pelaku seni Madura lainnya juga memanfaatkan media virtual sebagai ruang berekspresinya yang baru, seperti musisi dan pencipta lagu dangdut Madura Agus Rajana dengan kanal *youtube* 'Panggung Rajana'-nya yang secara konsisten memproduksi konten lagu-lagu dangdut Madura, Heru dengan kanal *youtube* Heru Giant yang secara konsisten membuat konten pementasan seni tradisional di Situbondo, dan Dewan Kesenian Situbondo dengan 'Panggung Seni Terbuka' yang memberikan ruang pementasan virtual kepada para seniman di Situbondo.

Tulisan ini hendak menguraikan pelbagai fenomena mengenai praktik-praktik berkesenian para seniman Madura di Sumenep, Situbondo dan sekitarnya khususnya dalam menyiasati kondisi pandemi dengan beradaptasi dengan teknologi dan ruang virtual. Sorotan penelitian ini secara khusus akan membahas mengenai siasat-siasat kreatif yang dilakukan oleh seniman tradisional (lokal) di akar rumput. Mengungkap fenomena praktik berkesenian para seniman di wilayah 'pinggiran' yang acapkali terabaikan dalam diskusi-diskusi tentang seni.

Teori dan Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam. Observasi dilakukan dalam dua moda yakni observasi langsung, yang meliputi pengamatan dan partisipasi dalam praktik berkesenian di lapangan bersama seniman; dan observasi media, yang dilakukan melalui pengamatan mendalam sebuah karya dalam media virtual. Sementara wawancara dilakukan menggunakan teknik informal, guna mendapatkan informasi yang detail dan mendalam. Penelitian ini mewacanakan teori alih wahana untuk membaca fenomena peralihan moda pertunjukan dari pertunjukan langsung (*live*) menjadi pertunjukan tertayang (virtual).

Perubahan mode pertunjukan dari pertunjukan di panggung (langsung) menjadi tayangan virtual dalam media *youtube* merupakan sebuah proses mekanisme multimodalitas, alih wahana, dan media dalam seni pertunjukan. Damono (Damono, 2012, p. 1) mengatakan bahwa alih wahana mencakup aktivitas penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Wahana dapat dimaknai sebagai sebuah kendaraan, yang berarti bahwa alih wahana adalah sebuah proses perpindahan dari kendaraan satu ke kendaraan lain. Adapun dua konsep

tentang wahana pertama yakni sebuah medium yang dimanfaatkan untuk mengungkapkan suatu gagasan; kedua adalah instrumen yang membawa atau memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain.

Setiap media dapat disebut sebagai kumpulan dari wahana. Sebagai contoh film atau sinema merupakan sebuah media sekaligus wahana, tetapi di dalamnya terkandung kumpulan pelbagai wahana seperti elemen musik, artistik, narasi dan lainnya. Kehadiran pelbagai wahana dalam satu media menunjukkan bahwa konsep 'media' sangat cair dan lentur, ihwal ini menandakan bahwa media tidak berdiri sendiri dan tak dapat dipisahkan. Ellestrom (2010, p. 8), mengatakan bahwa sebagai sebuah teks kultural, media bersifat *mixed media*, artinya bahwa tersusun atas pencampuran pelbagai modalitas, dan media selalu merujuk pada konteks historis dan ideologis yang lebih luas.

Menyiasati Pandemi Melalui Sinema Komedi

Salah satu dampak dari pandemi covid 19 yang berkepanjangan, selain aspek ekonomi ialah aspek mental dan psikologis. Pembatasan aktivitas bersosial (secara langsung) dan berkerumun membuat sebagian besar masyarakat menjadi stres dan mengalami kejenuhan. Mereka yang terbiasa menjalani kehidupan dengan bersosial harus rela menahan diri guna membatasi aktivitasnya, bahkan pada level tertentu harus merelakan diri untuk berdiam di rumah.

Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh sebagian besar masyarakat guna mengatasi kondisi tersebut ialah dengan menikmati sajian konten-konten virtual di platform *youtube*, berselancar di media sosial, dan melakukan pertemuan di ruang virtual. Teknologi internet dan ruang virtual mendapatkan momentumnya ketika pandemi. Ketika aktifitas dalam dunia nyata dibatasi, ruang virtual menjadi ruang alternatif dalam melakukan segala hal baik kegiatan belajar mengajar (sekolah daring), aktivitas keagamaan, pertemuan sosial, dan pementasan seni. Internet dan ruang virtual juga menjadi wahana alternatif bagi sebagian besar masyarakat untuk mencari hiburan, melepaskan penat dan menghilangkan stres akibat pandemi.

Di daerah Sumenep, Situbondo dan sekitarnya, platform *youtube* merupakan salah satu partform yang cukup digemari oleh masyarakat lokal, *youtube* menjadi kanalisasi hasrat dalam melepaskan kejenuhan dikala pandemi. Momentum ini dibaca sebagai peluang baru oleh para seniman tradisional, yang selama pandemi telah mengalami kebuntuan. Ada beberapa hal yang membuat platform *youtube* menjadi pilihan sebagai ruang berkarya baru bagi seniman di daerah,

pertama karena *youtube* merupakan platform yang mudah diakses dan mudah diaplikasikan. Kedua, *youtube* merupakan platform yang menawarkan profit kepada para konten kreator jika telah mencapai syarat-syarat tertentu. Ketiga, *youtube* memberikan kesempatan yang sama kepada para konten kreator pemula untuk mempresentasikan karyanya, semua orang dapat mempresentasikan karyanya dan semua orang punya kesempatan yang sama pula untuk meraih kesuksesan di platform tersebut. Ihwal ini berbeda dengan ekosistem seni pertunjukan di konteks ‘dunia nyata’, seseorang seniman baru akan dianggap punya nama ketika dirinya telah melewati beberapa tahapan seperti diakui oleh masyarakat lokal, punya komunitas penggemar (fans), punya jam terbang yang tinggi, serta memiliki karya-karya yang monumental.

Di sisi yang lain, bagi masyarakat daerah *youtube* juga memberikan pengalaman menikmati sajian seni pertunjukan dengan sensasi yang berbeda. Ketika pandemi melanda dan mereka tidak punya kesempatan untuk menonton seni pertunjukan langsung, *youtube* hadir dengan memberikan penyajian alternatif. *Youtube* dianggap sebagai platform yang fleksibel dan praktis, karena bisa diakses menggunakan *smartphone*, dimanapun dan kapanpun mereka ingin menonton. Platform *youtube* juga tidak berbayar (gratis), sehingga bagi masyarakat di daerah, platform ini lebih diminati dibanding platform *video streaming* yang berbayar seperti netflix dan sebagainya. *Youtube* juga memberikan kebebasan kepada para penggunanya untuk memilih tontonan sesuai seleranya. Masyarakat daerah punya preferensi (selera) seni yang khas (lokal), melalui *youtube* keinginan tersebut bisa dipenuhi dengan mudah, ia bisa dengan bebas menonton pertunjukan lawak dan ketoprak tradisional yang disukainya hanya dengan menggunakan gawai pribadinya.

Ihwal yang dilakukan oleh sebagian besar para seniman tradisional khususnya dalam seni ketoprak dan lawak ialah mengalihmediakan pertunjukan panggungnya menjadi sinema komedi. Perlu dijelaskan bahwa pilihan untuk membuat konten yang bersifat komedi sebetulnya punya latar belakang historis dan kultural. Pertama, secara kultur masyarakat Madura dianggap atau diyakini memiliki selera humor yang tinggi. Beberapa peneliti menyebutkan bahwa orang Madura tidak bisa dilepaskan dengan karakteristik sikap humoris. Dalam kehidupan kesehariannya, sikap humor itu selalu muncul dalam praktik sosial yang dijalani, bahkan dianggap terjadi sebuah masalah jika di antara mereka saling berdiam (Jonge, 2011; Prasisko, 2015). Kedua, dalam pertunjukan ketoprak Madura, perihal yang paling digemari oleh para penontonnya ialah pada fragmen lawak, yang di dalamnya berisi kumpulan adegan-adegan cerita komedi. Maka dari itu, tidak heran jika para seniman tradisional memilih untuk meng-alih media-kan fragmen pertunjukan lawak tersebut

menjadi sinema komedi. Atas latar belakang itulah sinema komedi dipilih oleh para seniman tradisional untuk dipublikasikan secara tertayang (daring) di dalam platform *youtube*.

Film Komedi Rukun Karya – Sebuah Jalan Pembuka

Para seniman tradisional yang notabene dalam kesehariannya berkuat dengan wilayah pertunjukan panggung (langsung), kemudian berupaya untuk ‘berkenalan’ dengan sesuatu hal yang baru tersebut. Para seniman tradisional mempelajari cara kerja *youtube* sebagai ruang berkreasi baru, sekaligus bersentuhan dengan teknologi media rekam sebagai pirantinya. Ihwal ini pada awalnya diaplikasikan oleh salah satu seniman ketoprak Rukun Karya di Sumenep Madura yang bernama Dendi. Dendi selaku seniman ketoprak Rukun Karya yang masih berusia muda (20an tahun), pada mulanya menggunakan *youtube* sebagai media dokumentasi, baik pementasan, kegiatan belakang panggung, maupun vlog pribadinya (Hidayatullah, Haryanto, & Angelina, 2021). Hingga pada pertengahan 2020, ketika *rombongan* Rukun Karya sudah tidak aktif menggelar pementasan, ia bersama rekan-rekan di kelompok ketopraknya mencoba membuat konten video berdurasi pendek yang isinya adalah cerita komedi berbahasa Madura layaknya sinema sketsa komedi. Konten video tersebut diberi judul Film Komedi Rukun Karya, dan diunggah di kanal *youtube* pribadinya yang bernama Dendi Ruka (saat ini berganti nama menjadi Dendi Bogan). Kanal *youtube* Dendi Ruka kemudian berkembang dan memunculkan kanal *youtube* lain yang juga dikelola oleh Edi Suhandi pimpinan *rombongan* ketoprak Rukun Karya bernama ‘Edi dan Dimas Ruka’.

Selang beberapa waktu kemudian, konten-konten ini mendapatkan banyak respon positif di kalangan masyarakat pendukungnya. Kehadiran Film Komedi Rukun Karya seolah menjadi oase di tengah minimnya hiburan (tontonan seni pertunjukan) pada masa pandemi. Sebelumnya, *rombongan* Rukun Karya memang dikenal sebagai *rombongan* yang populer dan memiliki banyak penggemar baik di pulau Madura maupun di Jawa (Situbondo, Bondowoso, dan Probolinggo), maka tidak heran jika konten Film Komedi Rukun Karya dengan cepat mendapatkan banyak dukungan dari penggemarnya.

Film Komedi Rukun Karya adalah bentuk upaya siasat kreatif para seniman ketoprak dalam beradaptasi dengan teknologi dan pandemi. Jika sebelumnya mereka terbiasa membuat cerita komedi dalam panggung pertunjukan ketoprak, maka dalam Film Komedi Rukun Karya, mereka dituntut untuk mengalihmediakan proses penciptaan ke dalam format media rekam.

Peralihan moda pertunjukan dari ketoprak menjadi film komedi merupakan proses mekanisme multimodalitas, alih wahana dan media. Damono (Damono, 2012, p. 1) menjelaskan bahwa alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Wahana berarti sebuah kendaraan, yang artinya ialah sebuah proses perpindahan dari satu kendaraan ke kendaraan yang lain. Proses alih wahana pertunjukan ketoprak menjadi Film Komedi dapat dibaca melalui dinamika perubahan dalam bentuk karyanya.

Secara bentuk, komedi di dalam pertunjukan ketoprak dan Film Komedi Rukun Karya memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaannya terletak pada teknik dan gaya komedi, sedangkan perbedaannya terletak pada penyajian ceritanya. Komedi di dalam pertunjukan ketoprak Madura bercerita tentang persoalan sosial kehidupan masyarakat Madura, cerita ini dibawakan dengan gaya interaktif, memanfaatkan komunikasi langsung dengan penonton, serta dikombinasikan dengan gaya penyajian *ludruk-an* yang di dalamnya terdapat unsur kidungan, *papparekan* (pantun) dan komunikasi dua arah dengan penonton. Sementara, konten Film Komedi Rukun Karya hanya mengolah dan mempresentasikan cerita komedi secara sinematik, namun menghilangkan aspek interaktif dengan penonton. Hal yang dipertahankan dari unsur pertunjukan ketoprak ialah pada aspek tema penceritaan yakni masih konsisten dalam mengangkat cerita-cerita yang berasal dari konteks sosial-historis masyarakat Madura seperti tentang wacana kemiskinan, perselingkuhan, covid 19, poligami, pinjaman bank, klenik perdukunan, rentenir, konflik tetangga, togel, judi, premanisme, bahkan fenomena tik-tok di kalangan masyarakat desa. Berikut salah satu contoh potongan gambar dari konten Film Komedi Rukun Karya yang berjudul “Problematika Rumah Tangga”



Gambar 1. Cuplikan Adegan dalam Film Komedi Rukun Karya
Sumber: Kanal Youtube Edi dan Dimas RUKA

Kesuksesan Film Komedi Rukun Karya, kemudian memberikan inspirasi sekaligus menjadi pembuka jalan terhadap penciptaan karya-karya sinema komedi baru yang cukup beragam di kalangan seniman ketoprak Madura. Di Situbondo terdapat beberapa konten Film Komedi serupa dengan karakter penyajian yang beragam, di antaranya ialah kanal youtube 1) 'Pepen Gina Tombros' – Film Komedi Madura Situbondo Jawa Timur, yang diinisiasi oleh seorang seniman ketoprak sekaligus pelawak Cak Pepen; 2) 'Rukun Sejati' – Komedi Rukun Sejati, yang diinisiasi oleh *rombongan* ketoprak Rukun Sejati; dan 3) 'Uus KTL' yang diinisiasi oleh seorang pelawak Cak Uus. Tiga kanal *youtube* di atas merupakan kanal *youtube* yang dikelola secara mandiri oleh para seniman tradisional, sebelumnya mereka berkecimpung dalam seni ketoprak dan lawak Madura. Situasi pandemi yang membatasi ruang gerak berkesenian, akhirnya disiasati dengan berupaya memanfaatkan teknologi dan ruang virtual *youtube* sebagai jalan alternatif untuk berkarya.

Karya-karya sinema komedi yang lahir dari tangan dingin para seniman ketoprak senior kemudian mampu menginspirasi kalangan muda, hingga akhirnya para pemuda di Situbondo dan sekitar wilayah Bondowoso juga turut meramaikan 'praktik baik' ini dengan ikut membuat konten sinema komedi dengan cita rasa anak muda yaitu kanal 1) 'Karya Project' (Situbondo) dengan konten Film Komedi-nya dan 2) Tongkrongan Artspace (Klabang, Bondowoso) dengan konten

KOMAD (Komedi Madura). Berikut akan diuraikan satu persatu tentang karakteristik karya media rekam hasil dari alih media/wahana seni tradisional ketoprak ke dalam format sinema komedi di *youtube*.

Gina Pepen Tombros – Sinema Komedi Bercitarasa Ketoprak

‘Gina Pepen Tombros’ merupakan sebuah kanal *youtube* yang diinisiasi oleh Cak Pepen. Cak Pepen adalah seorang seniman ketoprak sekaligus pelawak Madura senior yang namanya sudah terkenal di kalangan masyarakat Madura, khususnya di Sumenep dan Situbondo. Sebelum pandemi, Cak pepen aktif berkesenian di pulau Madura, ia sempat tergabung dalam beberapa kelompok ketoprak yang populer seperti Rukun Famili, kemudian pada tahun 2018, Cak Pepen bersama rekannya mendirikan *rombongan* ketoprak baru bernama Cahaya Famili. Dalam tiga tahun terakhir, *rombongan*-nya meningkat pesat dan mulai dikenal di kalangan pecinta ketoprak Madura, hingga puncaknya pada tahun 2020 ia mendapatkan undangan pentas sebanyak 125 titik dalam setahun.¹¹ Korona membuat *rombongan*-nya tumbang, semua undangan dibatalkan, dan akhirnya ia memutuskan untuk pulang ke Situbondo guna mencari pekerjaan lain yang bisa menutupi kebutuhan hidupnya. Di Situbondo, Cak Pepen bertemu dengan seorang teman lama yang kemudian mengajaknya untuk menjajal peruntungan berkesenian di *youtube*. Dari sinilah, kemudian ia mulai berkarya dan membuat konten yang ia sebut sebagai Film Komedi Madura.

¹¹ Wawancara Pepen selaku seniman ketoprak dan pelawak pada tanggal 27 Agustus 2021 di Situbondo.



Gambar 2. Cuplikan Film Komedi berjudul 'Dampak Korona'
Sumber: Kanal Youtube 'Gina Pepen Tombros'

Konten Film Komedi yang digarap oleh Cak Pepen berbeda dengan konten Film Komedi milik Rukun Karya yang sudah populer sebelumnya. Dalam penyajiannya, Cak Pepen masih mempertahankan unsur-unsur penting di dalam ketoprak Madura seperti penggunaan musik gamelan, vokal *kèjhungan*¹², unsur tarian, serta gaya lawakan yang khas pertunjukan ketoprak. Film Komedi yang digarap oleh Cak Pepen bisa dikatakan cukup kompleks dan rumit proses penggarapannya, karena selain menulis naskah dan melakukan rekaman audio-visual, Cak Pepen juga harus berkreasi membuat musik gamelan, dan merekam nyanyian *kèjhung*-nya terlebih dahulu. Musik gamelan yang digunakan dalam film tersebut direkam secara mandiri, dalam artian Cak Pepen merekam satu persatu instrumen gamelan melalui teknik rekam *track per track*, dimulai dari merekam kendang, balungan, bonang, gong, hingga vokal *kèjhungnya*. Pada konteks ini, film komedi dapat dikatakan sebagai sebuah upaya seniman ketoprak mempertahankan identitas dan eksistensinya. Peralihan dari panggung ke layar virtual, pada akhirnya melahirkan entitas karya

¹² *Kèjhungan* adalah gaya vokal dan teknik menyanyi yang identik dengan ekspresi musikal masyarakat Madura. *Kèjhungan* berasal dari kata *kèjhung* yang berarti nyanyian (Mistortoify, Haryono, Simatupang, & Ganap, 2013). *Kèjhungan* menjadi ciri khas dan kekuatan musikal musik Madura, biasanya dibawakan dalam seni pertunjukan tradisional seperti ketoprak Madura, *topèng kertè*, *loddrok*, dan *mamaca*.

seni baru yang dihasilkan melalui upaya negosiasi artistik yang dilakukan oleh sang seniman. Walaupun seniman tradisi harus berhadapan dengan teknologi dan standarisasi konten di *youtube*, pada kenyataannya mereka tetap tidak kehilangan jati dirinya sebagai seniman tradisional. Ihwal ini dapat dilihat dari upaya Cak Pepen dalam menggarap konten Film Komedi miliknya.

Komedi Rukun Sejati – Sebuah Upaya Memperluas Ruang Ekspresi

‘Rukun Sejati’ (RUSE) merupakan sebuah kanal *youtube* yang dikelola oleh *rombongan* ketoprak Rukun Sejati di Situbondo. Rukun Sejati adalah salah satu *rombongan* ketoprak Madura yang cukup populer di Situbondo. Sama halnya seperti nasib *rombongan* ketoprak lainnya, pandemi telah membuat *rombongan* ini letih dan lesu karena lama tidak menggelar pentas pertunjukan. Pada awal bulan Oktober 2021, *rombongan* ini menjajal peruntungan dengan ikut melakukan alih media pertunjukannya ke layar virtual seperti yang telah dilakukan oleh *rombongan* ketoprak lainnya. Pada tanggal 6 Oktober 2021, *rombongan* Rukun Sejati untuk pertama kalinya mengunggah konten video komedinya yang diberi judul “Komedi Rukun Sejati”- Bertamu dengan Orang Asing. Tidak membutuhkan waktu yang lama, konten ini langsung mendapatkan banyak respon dari para penggemar ketoprak, sehingga kemudian mereka memutuskan untuk memproduksi kontennya secara rutin.



Gambar 3. Cuplikan Komedi Rukun Sejati berjudul *Putus Tunangan*
Sumber: Kanal Youtube Rukun Sejati

Komedi Rukun Sejati, secara bentuk hampir sama dengan Film Komedi Rukun Karya, berisi cerita komedi berbahasa Madura yang secara tema banyak mengangkat persoalan sosial-

budaya masyarakat Madura. Ihwal yang menarik dari Komedi Rukun Sejati ialah pada komitmen para seniman dan anggotanya untuk belajar dan berupaya semaksimal mungkin guna beradaptasi dengan proses peralihan pertunjukan ketoprak menjadi sinema komedi. Produksi konten Komedi Rukun Sejati, tentu saja berbeda dengan produksi pertunjukan langsung. Pada konteks pertunjukan langsung para seniman bisa mendapatkan honor secara langsung pasca pentas, sementara pada produksi konten *youtube* mereka harus rela bersabar hingga konten tersebut berhasil mendapatkan profit dari *youtube*. Saat ini konten *youtube* Rukun Sejati masih tergolong baru dan membutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk mendapatkan profit, sementara para seniman dan anggotanya harus merelakan waktunya secara rutin memproduksi karya seniman komedi setiap minggu. Perlu diketahui bahwa walaupun Rukun Sejati secara rutin telah memproduksi konten Sinema Komedi, tetapi mereka juga masih aktif menggelar pertunjukan ketoprak secara langsung jika mendapatkan undangan pentas. Pada konteks ini bisa dikatakan bahwa terdapat fenomena baru di dalam ekosistem seni tradisional masyarakat Madura di Situbondo, bahwa sebuah *rombongan* seni ketoprak kini tidak hanya mengelola sistem manajerial pentas pertunjukan langsung tetapi juga sekaligus mengelola sistem manajerial produksi konten sinema komedi secara rutin.

Cerita Pendek Madura – Upaya Seniman Lawak Mencipta Sinema Komedi

Sama halnya seperti Cak Pepen sebagai seorang seniman ketoprak dan lawak yang akhirnya menjajal berkarya di *youtube*, Cak Uus yang juga seorang seniman lawak pada akhirnya juga ikut mencari peluang dengan berkarya di dunia *youtube*. Belakangan, platform *youtube* memang menjadi sarana alternatif bagi para seniman tradisional untuk mencari peruntungan. Cak Uus adalah seorang pelawak senior yang juga cukup populer di kalangan masyarakat Madura di Situbondo dan sekitarnya. Pengalamannya sebagai seorang pelawak sudah tidak diragukan lagi, ia telah lama malang melintang di dunia seni pertunjukan tradisional di wilayah Tapal Kuda Jawa Timur, mulai dari pertunjukan ludruk, ketoprak hingga lawak Madura. Pada masa pandemi, Cak Uus secara produktif juga membuat karya di media *youtube*, beberapa karya yang diunggah bentuknya adalah sinema komedi berbahasa Madura yang di dalamnya berisi cerita pendek bertema kehidupan masyarakat Madura di Situbondo-Bondowoso.

Konten sinema komedi ini diberi nama Cerita Pendek Bahasa Madura, diunggah di kanal *youtube* milik pribadinya bernama Uus KTL. Uus KTL adalah kepanjangan dari nama panggungnya yang berarti Uus Kotol. Kotol dalam bahasa Madura dipakai untuk menyebut

seorang difabel daksa (fisik tangan). Di dunia panggung hiburan, Cak Uus memang dikenal dengan sebutan Uus Kotel, sebuah identitas panggung yang melekat karena status dirinya yang merupakan seorang difabel daksa. Dalam konten Cerita Pendek ini, Cak Uus mengelaborasi konten lawaknya dengan isian tema yang dekat dengan kehidupan masyarakat seperti tentang wacana ketidakadilan, kemiskinan, dan praktik *bullying* terhadap seorang difabel di kalangan masyarakat Madura.

Dalam produksi karyanya bisa dilihat bahwa secara teknik perekaman, karya tersebut diciptakan/diproduksi dengan piranti yang sederhana (apa adanya), dalam artian tidak menggunakan piranti rekaman yang ideal. Produksi karya media rekam ini juga tidak dilakukan oleh seorang profesional yang memahami teknik merekam audio-visual. Di antara banyaknya kelemahan dalam hal produksi karya, namun ada hal yang menarik khususnya berkaitan dengan upaya-upaya dalam mengatasi kelemahan tersebut. Kelemahan teknis tersebut disiasati dengan cara mengalihkan fokus pada penggarapan isi cerita dan pengembangan gaya lawakannya. Konten sinema komedi ini bisa dikatakan sebagai ruang pelepasan hasrat para pelawak, karena selama pandemi mereka tidak menemukan kanalisasi. Melalui konten sinema komedi para pelawak dapat berinteraksi dengan para penggemarnya, memastikan bahwa dirinya masih aktif berkarya dan bertahan walaupun mengalami masa-masa sulit. Teknologi dan media virtual memang merupakan hal yang baru bagi mereka, namun bukan berarti hal tersebut dijadikan sebagai sebuah halangan yang menghentikan jalan untuk berekspresi. Pada kenyataannya, walaupun secara teknis produksi mereka mengalami keterbatasan, mereka tetap berusaha memaksimalkan produksi karya. Hal yang terpenting bagi mereka adalah mengusahakan supaya karya tersebut dapat diterima dan dinikmati oleh para penggemarnya.

Selain menjadi ruang berekspresi, sinema komedi juga dijadikan sebagai media promosi kepada khalayak, hal ini bisa dilihat dari cara Cak Uus melakukan promosi di dalam konten sinema komedinya. Secara eksplisit di dalam deskripsi video, Cak Uus menuliskan kalimat “Uus Ktl siap menghibur kalian semua baik di dunia maya maupun di dunia nyata. Baik di kota Bondowoso maupun di luar Kota”. Di dalam videonya pula ia mencantumkan nomor kontak dan akun facebooknya.



*Gambar 4. Cuplikan Cerita Pendek Berjudul Bhellis Mateppak Lencak
Sumber: Kanal Youtube Uus KTL*

Film Komedi ‘Karya Project’ – Sinema Komedi Garapan Anak Muda

Praktik baik yang dilakukan oleh para seniman tradisional khususnya seniman ketoprak dan lawak Madura, menjadi sebuah inspirasi yang mendorong kalangan muda (non seniman) untuk ikut berkarya melalui media *youtube*. Di Situbondo, muncul sekelompok anak muda desa yang kemudian ikut membuat karya lainnya sinema komedi yang digarap oleh para seniman ketoprak. Mereka memberikan nama kontennya dengan sebutan Film Komedi. Secara rutin mereka mengunggah konten Film Komedi tersebut di kanal youtube ‘Karya Project’. Konten Film Komedi garapan Karya Project sebagian besar isinya sama seperti sinema komedi lainnya, bedanya terletak pada pemerannya. Para pemeran Film Komedi ini didominasi oleh kalangan anak-anak muda.

Tema yang diangkat dalam Film Komedi ini sebagian besar mengambil wacana yang dekat dengan kehidupan anak muda desa, terutama sikap anak muda dalam menghadapi modernitas, seperti yang ditunjukkan dalam Film Komedi berjudul *santri nakal*, *squid game*, balap liar, menggoda anak perempuan, selingkuh, dan lain sebagainya. Secara teknis, produksi Film Komedi ini memang masih amatir, dalam artian hanya menggunakan piranti rekaman yang sederhana (apa adanya), dan dilakukan oleh kalangan yang nonprofesional. Namun, ada hal menarik yang bisa didiskusikan, yakni tentang bagaimana upaya anak-anak muda desa dalam memperlakukan teknologi.



*Gambar 5. Cuplikan Film Komedi berjudul Balap Liar
Sumber: Kanal Youtube Karya Project*

Melalui Film Komedi ini kita bisa melihat usaha dan upaya anak-anak muda desa dalam memperlakukan teknologi secara produktif dan kreatif. Alih-alih terjebak pada penggunaan teknologi yang destruktif, mereka justru mampu mengatasi dampak itu dengan memanfaatkannya menjadi ruang berkreasi yang asyik. Di tangan anak-anak muda desa, teknologi tidak hanya dipakai untuk hal-hal yang sia-sia seperti larut dalam arus ketergantungan pada media sosial, bermain game secara berlebihan maupun hal-hal negatif lainnya. Mereka justru mampu membuat karya yang tidak hanya dijadikan sebagai ruang hiburan tetapi juga ruang dalam melatih sikap kritis, terutama dalam memahami fenomena sosial dan budaya lingkungan sekitarnya.

KOMAD (Komedi Madura) – Ruang Berkesenian Pemuda Desa

KOMAD (komedi Madura) adalah konten yang digarap oleh sekelompok anak muda di wilayah Klabang, Bondowoso. Mereka tergabung dalam sebuah komunitas pemuda desa yang bernama Tongkrongan Artspace. Melalui kanal *youtube* yang diberi nama Tongkrongan Artspace itu pula mereka secara rutin mengunggah karya-karya audio-visual-nya baik berupa karya musik, dokumentasi kegiatan, maupun konten sinema komedi yang bernama KOMAD. Belakangan, di antara konten yang diunggah, konten sinema komedi KOMAD mendapatkan respon yang baik dikalangan masyarakat pendukungnya. KOMAD adalah singkatan dari Komedi Madura, dalam konteks bahasa Madura, *komad* memiliki arti 'kumat' atau kata ini biasa digunakan untuk

menyebut perilaku seseorang yang menyimpang / dekat dengan gangguan jiwa. Dalam bahasa Madura biasa disebut *komat ghilâna* yang artinya kumat penyakit gila.

Konten KOMAD secara bentuk sama seperti konten sinema komedi Madura lainnya, yakni disampaikan menggunakan bahasa Madura, menarasikan cerita-cerita yang dekat dengan kehidupan masyarakat Madura, dan banyak menonjolkan sisi komedi (lawak). Ihwal yang menarik dari konten KOMAD ialah pada produksi karyanya. Dibanding dengan konten-konten lainnya yang serupa, konten KOMAD digarap dengan kualitas produksi yang cukup baik, ditunjukkan dengan kualitas gambar, kualitas suara dan proses editingnya yang bagus. Semua proses produksi dilakukan oleh anak-anak muda desa, mulai dari pemainnya yang melibatkan anak-anak usia sekolah dasar hingga remaja, perekam gambar (*cameraman*), penulis naskah, *editor* dan tim produksi lainnya.¹³ Bisa dikatakan bahwa KOMAD adalah ruang berkreasinya anak-anak muda di Klabang, Bondowoso.



Gambar 6. Cuplikan Komedi Madura berjudul *Rombong Ijo Miss Komunikasi*
Sumber: Kanal Youtube Tongkrongan Artspace

Melalui konten KOMAD dapat dilihat bahwa sinema komedi Madura berpotensi menjadi ruang penyaluran ekspresi bagi anak-anak muda desa. Melalui KOMAD mereka bisa menuangkan segala keresahan dan kegelisahan yang sedang mereka rasakan selama pandemi. Sinema Komedi juga menjadi wahana belajar para pemuda desa, belajar tentang bagaimana cara memperlakukan

¹³ Wawancara Agung selaku tim Produksi KOMAD pada tanggal 21 Oktober 2021 di Klabang, Bondowoso

teknologi, belajar tentang bagaimana upaya meniasati keterbatasan pandemi, serta belajar membaca situasi dan kondisi lingkungan sekitar. Sinema komedi bagi pemuda desa tidak hanya memberikan pengalaman artistik dan estetis tetapi juga melatih kepekaan mereka dalam menghadapi modernitas dan bagaimana sikap mereka dalam menghadapi tantangan zaman.

Panggung Seni Virtual dan Dokumentasi Kebudayaan

Selain konten sinema komedi, selama pandemi juga bermunculan beberapa konten seni pertunjukan tradisional lainnya. Para seniman memanfaatkan ruang virtual menjadi panggung alternatifnya yang baru. Selama pandemi mereka dibatasi oleh kebijakan pemerintah untuk menggelar pentas pertunjukan langsung, oleh karena itu mereka berupaya untuk meniasati ruang virtual sebagai ruang berekspresinya yang baru. Salah satu praktik baik yang dilakukan oleh seniman tradisional di Situbondo dapat dilihat dari upaya Agus Rajana, seorang penulis lagu dan musisi dangdut Madura. Agus Rajana memanfaatkan media *youtube* untuk mempublikasi karya-karya musik dangdut Madura ciptaannya. Pada tahun 2000-an awal, Agus Rajana memang pernah mencicipi manisnya kesuksesan industri musik lokal, namun kesuksesan itu tak bertahan lama ketika pada akhir 2010-an industri lokal menurun drastis akibat maraknya pembajakan dan perkembangan teknologi digital (Hidayatullah, 2017).

Di masa sekarang, selain lesunya industri lokal, pandemi juga menjadi masalah tersendiri yang harus dihadapi. Agus Rajana tidak hanya kehilangan kesempatan untuk mempublikasi karya musiknya, ia juga kehilangan kesempatan untuk tampil di panggung-panggung hajatan. Hingga kemudian pada pertengahan tahun 2020, ia memberanikan diri untuk menjajal peruntungan di dunia *youtube*, sama seperti seniman tradisional lainnya. Lewat *youtube*, Agus Rajana dapat mempublikasikan karya musiknya secara bebas dan terbuka. Secara rutin ia mengunggah karya musiknya melalui kanal *youtube* pribadinya yang diberi nama ‘Panggung Rajana’. Agus Rajana menggunakan istilah ‘Panggung’ karena ia membayangkan kanal *youtube*-nya ini sebagai ruang pertunjukan yang sama nilainya dengan ‘panggung’ pertunjukan yang sebenarnya, ia juga ingin meneguhkan posisinya sebagai seorang seniman panggung. Ihwal ini ditunjukkan melalui penyajian video di dalam kontennya, seolah-olah ia sedang bermain musik secara langsung di atas panggung.

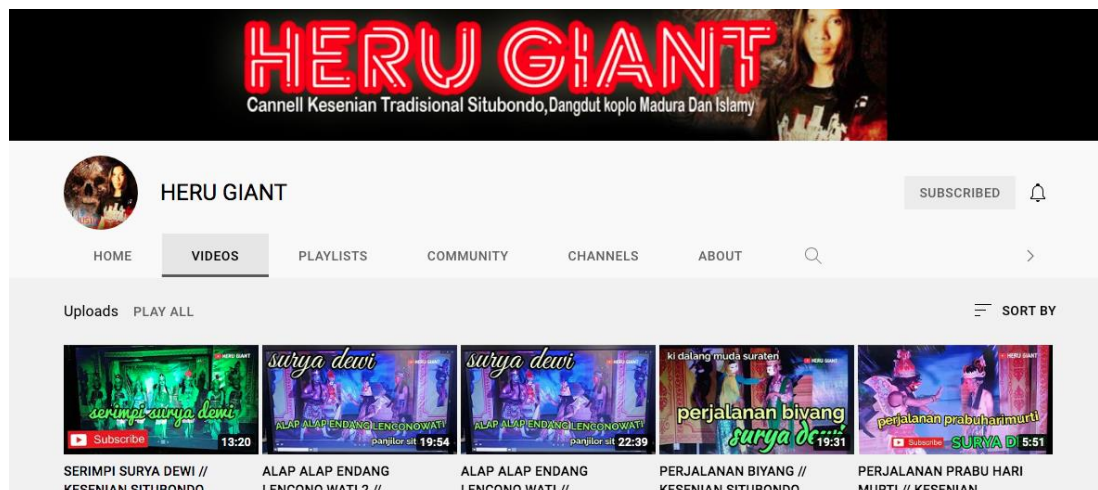


*Gambar. 7. Agus Rajana dalam lagu Akulot
Sumber: Kanal Youtube Panggung Rajana Channel*

Praktik mendokumentasikan karya seni di *youtube* tidak hanya muncul dari inisiasi seorang seniman lokal, tetapi juga muncul dari kalangan non-seniman. Di Situbondo, praktik mendokumentasikan seni/membuat konten seni pertunjukan dalam kemasan virtual juga dilakukan oleh beberapa pihak yang memiliki modal (ekonomi). Praktik ini ditunjukkan oleh seorang mantan produser perusahaan rekaman lokal di Situbondo bernama Heru. Heru adalah seorang mantan produser di salah satu perusahaan rekaman lokal bernama Giant di Situbondo. Pada tahun 2000-an, Heru sempat memproduksi rekaman karya-karya seni tradisional di Situbondo, seperti *gendhing* gamelan Madura, dangdut Madura, lawak Madura, *topeng kertè* dan musik Hadrah Madura (Hidayatullah, 2017). Ia memasarkan produk-produk rekaman tersebut ke pasar-pasar lokal melalui format VCD. Hingga akhirnya, pada akhir 2010-an ketika industri rekaman lokal sudah mulai lesu, ia pun berhenti memproduksi rekaman lokal.

Pada masa pandemi, ketika ada peluang bisnis melalui *youtube*, ia mencoba untuk mengulang kembali apa yang sudah pernah ia lakukan dulu ketika masih mengelola perusahaan rekaman lokal. Heru melakukan kerjasama dengan para seniman tradisional di Situbondo mulai dari seniman *topeng kertè*, *can macanan*, hadrah, dangdut Madura, pencak silat, ketoprak, dan *mamaca*, dengan tujuan untuk merekam pertunjukannya dan mempublikasikan hasil rekaman tersebut pada platform *youtube*. Ihwal yang menarik dari apa yang dilakukan oleh Heru adalah upayanya dalam mengangkat khasanah seni tradisional di Situbondo melalui *youtube*. Alih-alih

menggarap konten audio-visual yang *up to date*, bernuansa modern dan kontemporer, ia justru berani untuk kembali melakukan pekerjaan lamanya yakni berkuat dengan karya-karya seni tradisional.



Gambar 8. Potongan Gambar Kanal Youtube Heru Giant
Sumber: Kanal Youtube Heru Giant

Upaya yang dilakukan oleh Heru dapat dirasakan manfaatnya oleh beberapa kalangan seniman tradisional. Para seniman tradisional yang sebelumnya menganggur dan kehilangan pekerjaan karena pandemi, kemudian mendapatkan peluang kembali untuk berkarya, menyalurkan ekspresinya serta memiliki dokumentasi pertunjukan yang baik. Dalam praktiknya, rata-rata seniman tradisional di Situbondo belum punya kesadaran tentang pentingnya dokumentasi karya. Praktik baik yang dilakukan oleh Heru setidaknya memberikan gambaran tentang pentingnya sebuah dokumentasi karya. Dokumentasi karya bisa dimanfaatkan untuk melihat dinamika perkembangan seni di suatu daerah, melalui dokumentasi karya juga bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan seni tradisional tersebut.

Di sisi yang lain, pemerintah daerah di Situbondo juga turut berkontribusi dalam melakukan pengembangan seni tradisional selama pandemi. Praktik baik ini ditunjukkan melalui program yang dijalankan oleh DKS (Dewan Kesenian Situbondo) yakni Pertunjukan Seni Terbuka (PST). PST adalah program kerjasama antara Dinas Pariwisata dengan DKS yang tujuannya ialah mengenalkan potensi kebudayaan dan pariwisata yang ada di Situbondo melalui pertunjukan seni pertunjukan. Sebelum pandemi, PST dilaksanakan setiap malam minggu di alun-alun Situbondo. Setiap minggu, secara bergantian panitia mengundang para seniman di Situbondo untuk

mempresentasikan karya-karyanya. Ketika pandemi mulai melanda Kabupaten Situbondo di tahun 2020, PST tidak lagi digelar secara terbuka di alun-alun. Panitia meniyasati keterbatasan pandemi dengan membuat pertunjukan tertayang secara live di *facebook* dan *youtube*. Selama pandemi, PST digelar secara *live streaming* setiap malam minggu. Adapun seniman yang diundang cukup beragam mulai dari senian muda hingga kalangan seniman tradisional.



Gambar 9. Cuplikan PST Tanggal 25-09-2021, Pertunjukan Tari Remo Trisnawati
Sumber: Kanal Youtube Dewan Kesenian Situbondo

Pada konteks ini kita bisa melihat bahwa walaupun pandemi berdampak cukup signifikan pada pembatasan aktivitas berkesenian secara langsung, pada kenyataannya para seniman tradisional masih bisa bertahan dan mencari jalan alternatif untuk mempertahankan eksistensinya selama pandemi. Pandemi telah membukakan jalan berkesenian yang baru bagi para seniman tradisional, menciptakan entitas seni yang berbeda dari biasanya, serta metode penciptaan seni yang baru. Pandemi memberikan kesempatan kepada para seniman untuk berkenalan lebih jauh dengan teknologi digital dan ruang virtual. Pada tahap ini kita bisa melihat bahwa seniman tradisional punya cara dan siasat yang unik dalam mengatasi hambatan-hambatan teknis perihal teknologi.

Melalui ruang virtual, karya-karya seni tradisional pada akhirnya memiliki peranan yang penting. Selain menjadi media hiburan dan pendidikan bagi masyarakat, ia juga dimanfaatkan dalam banyak kepentingan, seperti kepentingan ekonomi, dokumentasi, arsip, maupun media

promosi. Apa yang dilakukan oleh Agus Rajana dengan memproduksi karya-karya dangdut Madura-nya; Heru Giant dengan mendokumentasikan beraneka ragam pertunjukan seni tradisional di Situbondo; serta DKS dengan *live streaming* Panggung Seni Terbuka-nya adalah serangkaian upaya yang dilakukan baik oleh kalangan seniman, pemodal dan pemerintah dalam merawat seni tradisional di masa pandemi. Melalui publikasi karya seni tradisional di kanal *youtube*, secara tidak sadar mereka telah melakukan pendokumentasian budaya yang berperan penting bagi perkembangan kebudayaan daerah.

Kesimpulan

Pandemi covid 19 datang dengan memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap perkembangan seni pertunjukan tradisional di daerah. Fenomena pandemi di kalangan masyarakat lokal (Sumenep, Situbondo dan sekitarnya) telah melahirkan beragam karya seni media rekam yang unik dan khas seperti Sinema Komedi dan Panggung Seni Virtual (pertunjukan seni tertayang). Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sinema komedi Madura yang diunggah di media *youtube*, merupakan bentuk karya seni media rekam yang lahir dari proses alih media pertunjukan ketoprak Madura menjadi sebuah konten video sinematik.

Sinema komedi merupakan karya yang dihasilkan melalui proses adaptasi seniman tradisional dengan teknologi dan ruang virtual. Melalui tayangan sinema komedi dapat dilihat siasat kreatif yang dilakukan oleh para seniman dalam menghadapi fenomena alih media dalam ruang virtual 1) ada upaya mempertahankan aspek lokalitas yang ditunjukkan melalui penggunaan bahasa Madura, mempertahankan ragam unsur pertunjukan ketoprak, serta menarasikan cerita yang kontekstual dengan kehidupan masyarakat sekitar; 2) Menjadikan ruang virtual sebagai pengembangan/perluasan ruang berkespresinya, *rombongan* ketoprak kini tidak hanya berfokus menggelar pentas pertunjukan langsung, tetapi juga secara rutin memproduksi karya audiovisual dalam bentuk sinema komedi; 3) Menjadi ruang pelepasan (kanalisasi) hasrat bagi pelaku seni yang selama ini mengalami keterbatasan berekspresi akibat pandemi; 4) Menjadikan ruang promosi yang efektif serta memperluas jaringan interaksi dengan penggemar; 5) Menginspirasi anak-anak muda di lingkungan desa untuk ikut berkontribusi melakukan kegiatan kreatif melalui penggunaan teknologi dan ruang virtual yang tepat guna; 6) Menjadi ruang pembelajaran dan eksplorasi bagi komunitas pemuda desa untuk mengembangkan diri, melalui praktik berkesenian di ruang virtual.

Pada konteks lain, para seniman tradisional memanfaatkan media *youtube* sebagai ruang ‘panggung’-nya yang baru. Pandemi memberikan kesempatan kepada para seniman tradisional untuk secara aktif mempublikasi dan mendokumentasikan karya-karyanya di ruang virtual sebagaimana Agus Rajana mempresentasikan lagu-lagu dangdut Madura ciptaannya dalam kanal Panggung Rajana. Upaya ini juga dilakukan oleh kalangan di luar seniman seperti yang telah dipraktekkan oleh Heru dengan kanal Heru Giant yang secara aktif mengunggah konten rekaman pertunjukan seni tradisional dan Dewan Kesenian Situbondo melalui program *live streaming* Panggung Seni Terbuka-nya. Kesadaran mempublikasikan dan mendokumentasikan karya melalui ruang virtual, dapat dibaca sebagai upaya para seniman, masyarakat dan pemerintah dalam merawat, mengembangkan dan melestarikan kebudayaan daerah.

Pandemi memang menghadirkan banyak persoalan yang belum mampu diurai, tetapi di sisi lain telah memberikan peluang-peluang munculnya proses penciptaan karya-karya baru yang belum pernah dijajaki oleh kalangan seniman dan masyarakat lokal. Praktik baik ini juga mampu menepis anggapan stereotipikal bahwa seniman tradisi dan masyarakat lokal gagap teknologi dan susah berkembang. Pada kenyataannya di tangan seniman tradisi dan masyarakat lokal, teknologi (modernitas) mampu disiasati dan dinegosiasikan dengan caranya sendiri, tanpa kehilangan jati diri (identitas) budayanya.

Referensi

Artikel Jurnal

- Hidayatullah, P., Haryanto, D., & Angelina, D. (2021). Film Komedi Rukun Karya: Strategi Seniman Tradisi Mempertahankan Eksistensi Pada Era Pandemi. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi Dan Animasi*, 17(2), 159–174.
- Husson, L. (1997). Eight centuries of Madurese migration to East Java. *Asian and Pacific Migration Journal*, 6(1), 77–102. <https://doi.org/10.1177/011719689700600105>
- Mistortoify, Z., Haryono, T., Simatupang, L. L., & Ganap, V. (2013). Kèjhungan: Gaya Nyanyian Madura dalam Pemaknaan Masyarakat Madura Barat pada Penyelenggaraan Tradisi Rèmoh. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*. <https://doi.org/10.24821/resital.v1i1i1.488>

Buku

- Damono, S. D. (2012). *Alih Wahana*. Editum.
- Hidayatullah, P. (2017). *Dangdut Madura Situbondoan*. Diandra Kreatif.
- Jonge, H. De. (2011). *Garam, Kekerasan dan Aduan Sapi: Essai-Essai Tentang Orang Madura dan Kebudayaan Madura*. LKIS.
- Prasisko, Y. G. (2015). *Blandongan: Perebutan Kuasa Budaya Masyarakat Jawa dan Madura*. Lembaga Penelitian Rekonsiliasi dan Integrasi Sosial.
- Sofyan, A. (2009). *Morfologi Bahasa Madura Dialek Sumenep*. Universitas Gadjah Mada.
- Yoandinas, M., Hidayatullah, P., Farhan, M., Imron, M., & Martiningsih, T. W. (2020). *Tatèngghun: Realitas, Pengalaman dan Ekspresi Seni di Situbondo*. (M. Yoandinas, Ed.). Bashish Publishing.

Informan

- Rajana, Agus. (2021). *Seniman dan Pencipta Lagu Dangdut Madura*
- Pepen (2021). *Seniman dan Pelawak Ketoprak Madura*
- Agung (2021). *Seniman dan Tim Produksi Konten KOMAD*

Daftar laman

- Faktualnews.co. (2020). From <https://faktualnews.co/2020/06/17/sepi-job-puluhan-pekerja-seni-situbondo-wadul-dewan/219054/>
- Channel youtube 'Pepen Gina Tombros' (2021). From <https://www.youtube.com/channel/UChz1iv9U8L6CcP3zDONaU-Q>
- Channel youtube 'Panggung Rajana' (2021). From https://www.youtube.com/channel/UCK7U0xCFgu6xVCB13_0fTKQ
- Channel youtube 'Edi dan Dimas RUKA' (2021). From <https://www.youtube.com/channel/UCNQV0DaYKYQbpbBh-LfCztA>
- Channel youtube 'Rukun Sejati'. (2021). From <https://www.youtube.com/channel/UCP1LYuKN0MIK-RIVEw-H3fA>

Channel *youtube* '*Uus KTL*'. (2021). From
<https://www.youtube.com/channel/UCumELeac0pUB4B-1yg5K9gQ>

Channel *youtube* '*Karya Project*'. (2021). From <https://www.youtube.com/channel/UCn0CYf-Bs4CKz5UG1BXqHHQ>

Channel *youtube* '*Tongkrongan Artspace*'. (2021). From
<https://www.youtube.com/channel/UCQgScW6n0qIN478nAUTLegA>

Channel *youtube* '*Heru Giant*'. (2021). From
<https://www.youtube.com/channel/UC11vrF1ycYWzYGjKBETxIbg>

Channel *youtube* '*Dewan Kesenian Situbondo*'. (2021). From
<https://www.youtube.com/channel/UCsmxkMkrBpYVgQ3rjlzJBFA>

PENGEMBANGAN *VIRTUAL REALITY TOUR* DENGAN METODE VIDEO SEBAGAI SARANA WISATA SECARA DARING PADA KAWASAN DESA WISATA PAMPANG

Olivia Febrianty Ngabito

Institut Teknologi Kalimantan, Kota Balikpapan, Indonesia
Email: olivia.ngabito@lecturer.itk.ac.id

Eko Agung Syaputra

Institut Teknologi Kalimantan, Kota Balikpapan, Indonesia
Email: eko.agung@lecturer.itk.ac.id

Sasferi Yendra

Institut Teknologi Kalimantan, Kota Balikpapan, Indonesia
Email: sasferi.yendra@lecturer.itk.ac.id

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara yang merasakan dampak dari virus Covid-19, sehingga pemerintah menerapkan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) untuk mencegah semakin bertambahnya kasus positif di Indonesia. Hal tersebut memberikan implikasi secara langsung pada sektor pariwisata pada sebagian besar wilayah di Indonesia. Desa Adat Pampang merupakan salah satu Wisata Budaya yang berdampak secara langsung pada penurunan pengunjung, pemutusan hubungan kerja, serta pelaku usaha pariwisata yang gulung tikar akibat meluasnya virus Covid-19. Desa Budaya Pampang merupakan objek sarana pembelajaran sejarah Suku Dayak Kenyah dan juga menjadi Desa Wisata berbasis Budaya. Penelitian ini membahas bagaimana bentuk pelaksanaan *virtual tourism* yang dapat dilakukan oleh pelaku usaha di wilayah Desa Wisata Pampang pada masa pandemi Covid-19. Selain menawarkan keindahan dan keunikan dari setiap wilayah Desa Pampang melalui *virtual tour*, dengan adanya *virtual tour guide* mampu menjelaskan cukup detail pada setiap objek yang terletak pada wilayah Desa Pampang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* yang merupakan metode paling sesuai dengan melakukan 6 tahapan pengembangan. Dengan adanya penelitian pengembangan *virtual reality tour* dengan metode video sebagai sarana wisata secara daring pada kawasan Desa Wisata Pampang, mampu meningkatkan *awareness* masyarakat luas mengenai pengelolaan dan pelestarian Desa Budaya Pampang tersebut, yang harapannya kelak akan berdampak pada peningkatan wisatawan Desa Budaya Pampang pasca pandemi Covid-19.

Kata kunci: desa adat, pampang, suku dayak, *virtual tourism*

Pendahuluan

Pulau Kalimantan merupakan pulau terbesar yang ada di Indonesia, tak heran jika salah satu dari provinsinya yaitu Kalimantan Timur terkenal dengan wisata baharinya dan juga kearifan budaya suku Dayak Kenyah yang merupakan suatu daya tarik bagi wisatawan. Desa Pampang merupakan sebuah desa budaya yang terletak di Sungai Siring, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur yang merupakan objek wisata andalan dari kota Samarinda. Sejarah dari Desa Pampang ini bermula sekitar tahun 1960-an, Pada waktu itu Suku Dayak Apo Kayan dan Kenyah berdomisil di wilayah Kutai Barat dan Malinau, yang kemudian hijrah karena tidak mau bergabung atau tidak ingin ikut ke dalam wilayah Malaysia dengan motif dan harapan taraf pendapatan atau ekonomi yang menjanjikan. Rasa nasionalisme mereka inilah yang kemudian membuat mereka memilih tinggal dan tetap bergabung dengan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Mereka menempuh perjalanan panjang dan berpindah-pindah selama bertahun-tahun, hanya dengan berjalan kaki. Untuk bertahan hidup, mereka singgah di tempat-tempat yang di lewati dan kemudian berladang. Kehidupan mereka terus berpindah-pindah untuk berladang. Hingga akhirnya mereka sampai di kawasan Pampang, dan akhirnya memutuskan untuk hidup di Desa Pampang dan melakukan berbagai kegiatan masyarakat, seperti bergotong-royong, merayakan natal, dan panen raya bersama-sama.

Terlepas dari kekayaan budaya yang dimiliki Desa Pampang dengan sejuta pesona yang menarik wisatawan lokal maupun mancanegara, kini dengan adanya pandemi Covid-19 membuat Desa Pampang sepi dari wisatawan. Dengan adanya riset bertemakan Pengembangan Virtual Reality Tour dan Topik riset tentang pengembangan destinasi pariwisata, diharapkan dapat menjadi wadah untuk mengembangkan kembali desa Pampang sebagai desa wisata berbasis budaya (Amalyah et al., 2017) . Mengembalikan minat berkunjung wisatawan dan tidak terhalang oleh pandemi Covid-19 merupakan urgensi dalam penelitian ini. Dengan adanya urgensi tersebut, maka dapat dikembangkan menjadi Rumusan Masalah pada penelitian ini yakni bagaimana perancangan Virtual Reality Tour dengan menggunakan metode video sebagai sarana wisata Daring pada Desa Pampang Samarinda. Penelitian ini bertujuan untuk membangun atau mengembangkan kembali Desa Pampang sebagai Desa Wisata berbasis Budaya, serta mendatangkan kembali wisatawan Desa Pampang yang unggul dengan kekayaan kearifan lokal yang dimiliki (Demolingo, 2015).

Teori dan Metodologi

A. Teori

Pada bagian ini memuat landasan teori yang diacu dan metode serta langkah-langkah penyelesaian masalah.

1. Multimedia

Multi adalah kata dari bahasa latin yaitu nouns yang memiliki banyak arti. Media adalah kata dari bahasa latin, yaitu medium yang memiliki arti perantara atau sesuatu yang ditampilkan, menghantarkan, atau membawa sesuatu. Multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video, dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan berdasarkan arti dua kata multi and media . (Munir, 2012)

2. Foto Panorama

Panorama adalah gambaran yang luas untuk menunjukkan setidaknya selebar mata memandang, mencakup bidang kiri ke kanan yang lebih besar dari pandangan yang bisa dilihat. Perbandingan aspek gambar yang ada pada layar TV atau monitor dan layar bioskop berbeda, dimana layar TV atau monitor mempunyai perbandingan aspek 4:3 atau 16:9, dan layar bioskop mempunyai perbandingan aspek 20:9. Begitu pula dengan gambar yang dihasilkan untuk panorama, yaitu 57:14 untuk gambar mendatar. Ketika disimpan dalam bentuk format silinder, kubus ataupun melingkar sebuah panorama dapat mencakup penglihatan dengan sudut 360 derajat horizontal atau gabungan antara 360 derajat horizontal dan 180 derajat vertikal. (Rigg, n.d.)

3. Virtual Tour

Virtual Reality (VR) atau realitas maya adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang ditiru atau benar-benar yang hanya ada dalam imajinasi. Dengan teknologi ini membuat pengguna tergabung dalam sebuah lingkungan virtual secara keseluruhan serta pengguna tidak bisa melihat lingkungan nyata disekitarnya ketika tergabung dalam lingkungan ini. (Sihite et al., 2013)

B. Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle. Secara runut metode yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan diagram alir (*flowchart*) berikut.



Gambar 1 Skema Metodologi Penelitian
(sumber : olahan peneliti)

1. *Consept* (Konsep)

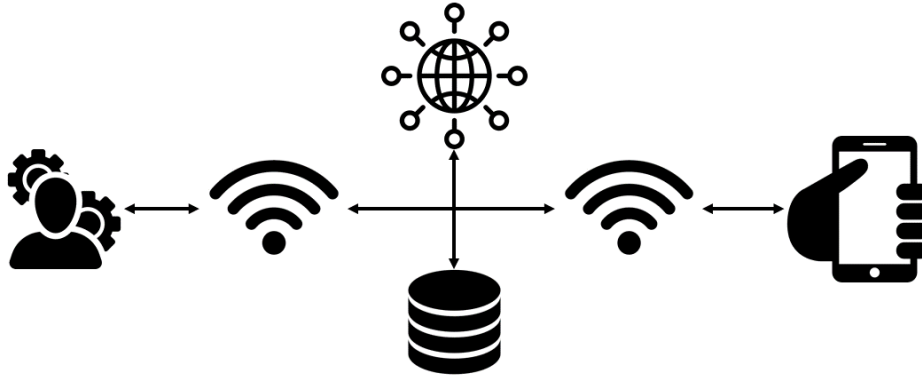
Gagasan dalam membuat website ini adalah untuk membuat aplikasi yang mampu memberikan informasi mengenai tempat desa budaya di wilayah Kalimantan. Informasi yang diberikan seperti deskripsi dan lokasi geografis tentang tempat desa budaya Pampang. Selain itu, website ini mampu menampilkan bagian-bagian objek bersejarah tersebut dalam format virtual tour sehingga akan menghasilkan detail objek di wilayah tersebut (Dio, Safriadi & Sukamto, 2013)

2. *Design* (Perancangan)

Perancangan aplikasi dengan melakukan desain terhadap aplikasi yang akan dibuat agar aplikasi berjalan sesuai kebutuhan pengguna dan tujuan.

a. Perencanaan Arsitektur Sistem

Perancangan sistem arsitektur merupakan gambaran garis besar cara kerja sistem yang digambarkan melalui model-model yang saling berhubungan. Pada bagian ini menjelaskan komponen-komponen yang terdapat pada sistem. Aplikasi dibangun berbasis *website* dan mempunyai dua golongan pengguna yaitu administrator dan pengunjung.



Gambar 2 Skema Perencanaan Arsitektur Sistem Aplikasi
(sumber : olahan peneliti)

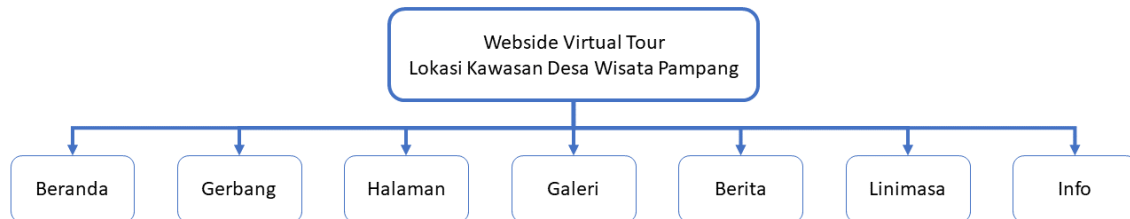
b. *Storyboard*

Storyboard yang akan dibuat merupakan perancangan dari tampilan virtual tour. Berikut merupakan gambaran dari hasil perancangan *storyboard*.

c. Perencanaan Antarmuka

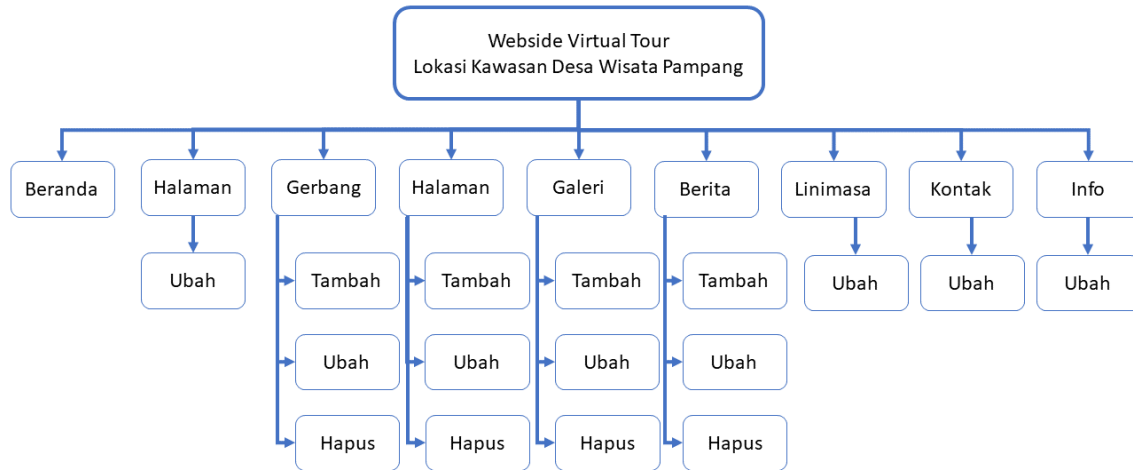
Perancangan antarmuka menggunakan tentang tampilan dari aplikasi yang dibangun.

1) Struktur Antarmuka Halaman Depan



Gambar 3 Skema Perencanaan Antarmuka Halaman Depan
(sumber : olahan peneliti)

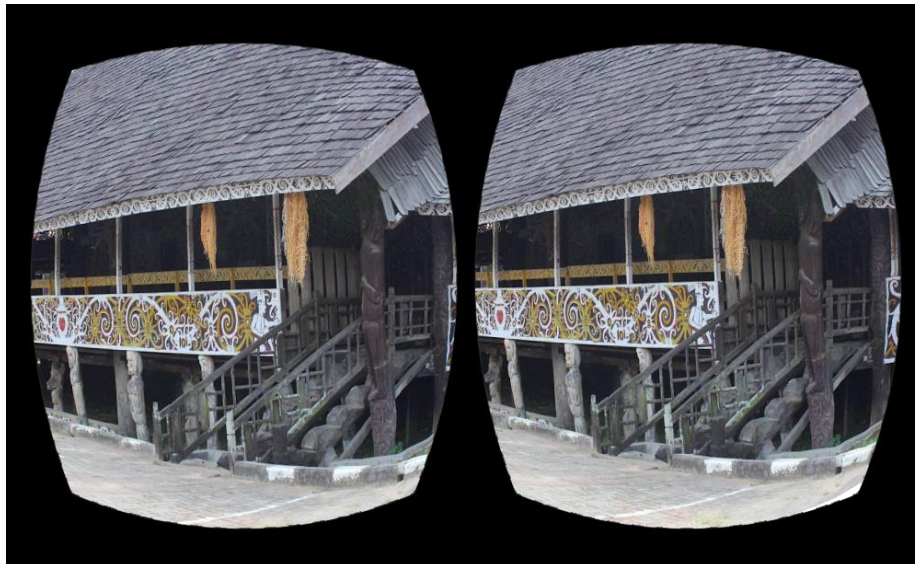
2) Struktur Antarmuka Halaman *Admin Panel*



Gambar 4 Skema Struktur Antarmuka Halaman Admin Panel
(sumber : olahan peneliti)

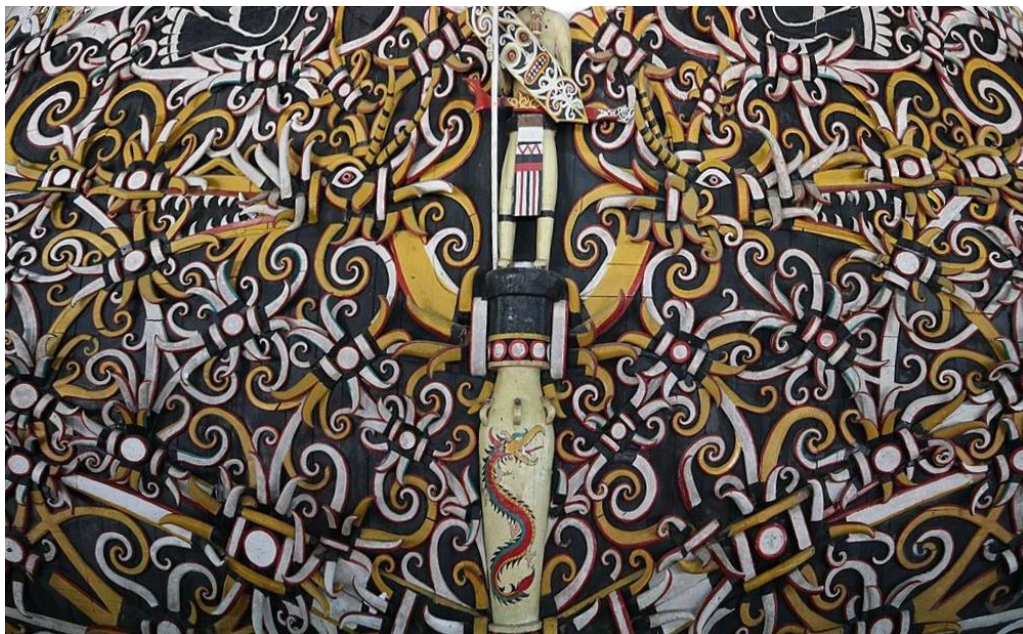
C. *Material Collecting (Pengumpulan Bahan)*

Bahan utama yang dibutuhkan dalam penelitian ini merupakan foto panorama di setiap detail lokasi wilayah desa budaya Pampang. Berikut merupakan gambaran dari detail lokasi yang dapat diakses dengan menggunakan mode *virtual reality* maupun mode *basic* (layar dasar).





*Gambar 5 Tampilan Layar virtual reality
(sumber : olahan peneliti)*



*Gambar 6 Tampilan Layar Dasar
(sumber : olahan peneliti)*

Video panorama diambil menggunakan kamera dengan lensa 360 sehingga mampu menangkap seluruh objek di wilayah desa wisata budaya Pampang. Teknik pengambilan rekaman

video dilakukan dengan menggunakan *stabilizer* sehingga mampu menghasilkan video yang stabil. Pada bagian-bagian yang bersifat statis digunakan tripod untuk menghasilkan kestabilan gambar.

Hasil dan Pembahasan

Assembly (Pembuatan)

Tahap pembuatan adalah tahap dimana semua objek atau materi multimedia dibuat, yaitu gambar panorama yang diambil untuk virtual tour. Gambar-gambar yang telah diambil kemudian digabungkan dengan software seperti Panoweaver dan Adobe Photoshop. Setelah gambar terkumpul, masing-masing tempat diubah menjadi gambar panorama 360° yang disesuaikan dengan kebutuhan website virtual tour.

Testing (Pengujian)

Pengujian aplikasi menggunakan beberapa metode pengujian, diantaranya adalah:

1. Pengujian *Black Box*

Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang memungkinkan teknisi lapangan untuk memperoleh set kondisi input yang sepenuhnya akan melaksanakan persyaratan fungsional program. Langkah yang paling dasar adalah dengan melakukan Black Box Testing (BBT) yang hasilnya dapat langsung diamati, sehingga diharapkan mudah untuk mendapatkan hasil yang diharapkan (Hermawan, 2016) .

Tabel 1 Hasil Pengujian *Black Box* pada Tampilan Virtual Tour

| Uji Skenario | Hasil yang diharapkan | Keterangan |
|--|--|-----------------|
| Mengarahkan virtual tour dengan tombol navigasi arah | Virtual tour dapat diarahkan ke atas, kanan, bawah, dan kiri | Berhasil |
| Memilih tombol denah | Menampilkan popup window denah lokasi | Berhasil |
| Memilih tombol <i>Gyro</i> | <i>Virtual tour</i> dapat diarahkan sesuai orientasi dari perangkat (hanya berfungsi pada perangkat yang memiliki sensor <i>gyro</i>) | Berhasil |
| Memilih tombol fullscreen | Virtual tour ditampilkan dengan layar penuh | Berhasil |

| Uji Skenario | Hasil yang diharapkan | Keterangan |
|--------------------------|---|-------------------|
| Memilih tombol show/hide | Mampu menampilkan/menyembunyikan navigasi <i>virtual tour</i> | Berhasil |

Pengujian black box melalui uji skenario, dinilai mampu beroperasi dengan optimal, Menu pada navigasi mampu mengarah sesuai dengan yang dituju. Seluruh tombol yang terdapat pada virtual tour dapat berfungsi secara optimal,

2. Pengujian *Usability*

Usability merupakan atribut yang dinilai berdasarkan kemudahan yang dirasakan oleh para pengguna berdasarkan tampilan (*user interface*) dari perangkat yang digunakan. Aspek usability merupakan bagian besar dari usaha untuk meningkatkan profitabilitas produk. Pada akhirnya aspek ini akan menghasilkan luaran berupa perbaikan desain maupun peningkatan kesesuaian produk terhadap penggunaannya.

3. Pengujian *Portability*

Pengujian ini bertujuan untuk menguji kesesuaian aplikasi yang dapat berjalan pada *browser* maupun *mobile apps* perangkat lain. Target dalam prototype produk ini tercapai hingga mampu digunakan di komputer lain, sehingga memungkinkan untuk diakses pada perangkat-perangkat yang berbeda.

| Browser | Keterangan |
|---------------------------|--|
| Mozilla Firefox (Desktop) | Seluruh komponen dapat ditampilkan dengan baik |
| Google Chrome (Desktop) | Seluruh komponen dapat ditampilkan dengan baik |
| Firefox Browser (Mobile) | Website ditampilkan secara responsive, header video pada halaman beranda tidak ditampilkan dan diganti gambar statis |
| Firefox Browser (Mobile) | Website ditampilkan secara responsive, header video pada halaman beranda tidak ditampilkan dan diganti gambar statis |

Pengujian prototipe menunjukkan bahwa aplikasi dapat dioperasikan pada mobile browser maupun desktop. Melalui pengujian ini, dapat diketahui bahwa perlu adanya penyesuaian aplikasi sehingga mampu lebih *flexible* untuk diterapkan pada segala *device* pengguna.

Distribusi

Setelah melalui tahap pengujian dan memastikan semua fitur berfungsi dengan baik, maka aplikasi tersebut dianggap layak dan proses distribusi terdiri dari mengunggah aplikasi website.

Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis dan pengujian aplikasi virtual tour Desa Budaya Pampang, maka dapat disimpulkan bahwa;

1. Aplikasi Virtual Tour Desa Budaya Pampang di Samarinda Kalimantan Timur dengan menggunakan teknologi video 360 derajat telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
2. Aplikasi ini bisa menjadi alternatif media pengenalan yang berbeda untuk potensi wisata baru di wilayah Kalimantan Timur sehingga mampu memberikan pengalaman yang lebih nyata seperti pernah berada pada lokasi secara langsung terhadap user pengguna aplikasi ini.
3. Penerapan Teknologi Video 360 derajat kedalam Virtual Tour telah berhasil dilakukan dengan menggunakan kamera 360 derajat dan software pengembangan aplikasi mobile Unity 3D sehingga mampu menghasilkan aplikasi virtual tour Desa Budaya Pampang di Samarinda.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Institut Teknologi Kalimantan (LPPM) yang telah mendanai kegiatan Penelitian ini dan Kepala Adat Desa Pampang beserta jajarannya sebagai mitra dalam kegiatan penelitian, nomor: 3540/IT10.II/PPM.04/2021. Seluruh konsep desain dan hasil yang disajikan dalam makalah ini adalah bagian dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Desa Wisata Berbasis Budaya di Desa Pampang Samarinda”.

Referensi

- Amalyah, R., Hamid, D., & Hakim, L. (2017). Peran Stakeholder Pariwisata Dalam Pengembangan Pulau Samalona Sebagai Destinasi Wisata Bahari. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 37(1).
- Demolinggo, R. H. (2015). Strategi Pengembangan Destinasi Wisata Deso Bongo, Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Jumpa*, 1(2).
- Dio, Safriadi, N., & Sukamto, A. S. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*.
- Hermawan, H. (2016). Dampak Pengembangan Destinasi Wisata Nglanggeran Terhadap Ekonomi Masyarakat Lokal. *EJournal BSI Pariwisata*, III(2).
- Munir. (2012). *Multimeida Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Rigg, J. (n.d.). *Panoguide : What is Panorama ?*
<http://www.panoguide.com/%0Ahowto/panoramas/whatis.jsp>
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, A. N. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus:Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *Jurnal Teknik Pomits*, 2(2).
- Portal Kalimantan Timur, diakses pada tanggal 27 Februari 2021, Pukul 00:33 WIB

KREATIVITAS MEMBATIK SEBAGAI TERAPI SENI UNTUK PENGUATAN IMUNITAS BAGI PEMBATIK DI DESA WISATA JARUM BAYAT

Sugeng Wardoyo

Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Yogyakarta, Indonesia
Email: sngwardoyo@gmail.com

Tri Wulandari

Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Yogyakarta, Indonesia
Email: tri.wulandari@isi.ac.id

Kadek Primayudi

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
Email: kadekprimayudi@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 saat ini memberikan dampak disrupsi terhadap perubahan aktivitas, perilaku masyarakat, psikologis, hingga ketegangan pemikiran menghadapi pandemi. Bagi kelompok batik di desa wisata Jarum ketegangan pemikiran dan permasalahan saat ini cukup kompleks: mulai dari penurunan kunjungan wisatawan, penjualan produk batik, jumlah produksi, perputaran modal, dan pemasaran. Faktor tersebut menyebabkan tingkat tekanan stres atau depresi meningkat, sehingga berdampak pada daya imunitas dan kesehatan mental selama pandemi Covid-19. Adanya urgensi permasalahan tersebut, maka pengembangan kreativitas membatik sebagai terapi seni dapat digunakan sebagai strategi penguatan imunitas para perajin batik. Beberapa metode yang digunakan dalam kajian ini yaitu: 1) metode pengumpulan data dengan literatur review dan wawancara; 2) metode analisis data digunakan analisis bibliometrik VosViewer; 3) metode perancangan dan metode eksperimen. Penerapan metode ini bertujuan untuk memperoleh hasil yang optimal selama proses pengembangan kreativitas. Hasil kajian ini adalah pengembangan kreativitas membatik telah memberikan dampak nyata yang dirasakan oleh pengrajin batik. Kreativitas membatik berkaitan dengan pengendalian nafas, rasa, dan emosi. Terapi seni batik bertujuan untuk menjaga keseimbangan rasa ketenangan psikologi. Pengendalian menjaga kesehatan mental dipengaruhi oleh lima aspek seperti: emosi, motivasi, perasaan, imajinasi, dan pikiran.

Kata kunci: kreativitas, batik, terapi seni, penguatan imunitas, pandemi

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 telah membawa banyak perubahan kehidupan hingga melanda semua belahan dunia. Indonesia merupakan negara yang mengalami dampak keterpurukan di berbagai sektor seperti: pariwisata dan ekonomi kreatif. Sektor ini menjadi salah satu sektor andalan

perolehan devisa negara. Data BPS (Badan Statistik Nasional) Jawa Tengah, menunjukkan bahwa tingkat kunjungan wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Jawa Tengah selama masa pandemi sejak periode Mei hingga Agustus 2020 tidak ada wisman yang berkunjung ke Jawa Tengah (BPS Jawa Tengah 2020). Terkait rendahnya kunjungan wisatawan selama pandemi Covid-19, memberikan dampak pada pendapatan ekonomi.

Selain ekonomi global, perekonomian nasional juga dipengaruhi oleh dampak pandemi virus Covid-19 ini (Rahmi et al. 2020:189). Berdasarkan berita *Solopos.com*, usaha kerajinan batik di Klaten masih sulit bangkit dari keterpurukan akibat dampak pandemi Covid-19. Kabid Koperasi dan UKM Disdagkop dan UKM Klaten, Sri Masturi menjelaskan bahwa tidak semua usaha kerajinan batik macet sejak ada pandemi Covid-19, namun masih ada beberapa yang tetap memproduksi dan belum dapat terjual karena kondisi pasar juga lesu (Prakoso 2020).

Berdasarkan fakta kondisi penurunan geliat pengrajin batik di Klaten, maka penelitian ini memilih wilayah yang lebih kecil yaitu Desa Jarum, Kecamatan Bayat, Klaten. Sejak tahun 2014 menjadi salah satu sentra desa wisata di Jawa Tengah yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Selain potensi alamnya, Desa Jarum juga akrab dengan potensi unggulan sebagai sentra batik tulis yang terbukti dapat meningkatkan taraf perekonomian. Masyarakat Desa Jarum mengandalkan batik tulis sebagai tulang punggung ekonomi atau sebagai mata pencaharian pokok, selain pertanian. Ironisnya saat ini, para perajin batik tulis Desa Jarum juga terimbas oleh pandemi Covid yang memunculkan permasalahan yang kompleks, antara lain: menurunnya jumlah kunjungan wisatawan, penurunan daya beli produk batik, penurunan kreativitas dalam membuat produk batik, kemudian bersinambungan dengan menurunnya daya saing pemasaran produk. Banyaknya kompleksitas permasalahan yang ada, menyebabkan tingkat tekanan stres atau depresi meningkat selama pandemi Covid.

Di sisi lain permasalahan yang lebih urgen yaitu terjadinya tekanan psikologi dengan menganggap Pandemi Covid-19 merupakan penghalang segala aktivitas. Hal ini jika dibiarkan terus dalam waktu yang lama akan memperburuk situasi khususnya berdampak pada kesehatan semakin menurunnya daya imunitas. Penelitian Arnold menjelaskan bahwa pembuatan seni visual dapat membantu para terapis seni mengembangkan pengetahuan diri dan pemahaman pribadi mengenai pengalaman kesedihan seseorang. Hasilnya kajiannya bahwa adanya upaya menyeimbangkan pengalaman pribadi dan praktik profesional, kesadaran akan waktu, pengalaman

kehilangan, pembuatan seni sebagai cara untuk menstabilkan hubungan, seni sebagai praktik intuitif, dan ekspresi kreatif (Arnold 2019:1).

Berdasarkan kompleksitas permasalahan tersebut, maka penelitian ini secara spesifik mengungkap ekspresi kreatif melalui kreativitas membatik sebagai upaya terapi seni dalam meningkatkan imunitas bagi para pengrajin batik di Bayat Klaten. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran paradigma bahwa Pandemi Covid-19 bukan sebagai penghalang, namun merupakan tantangan sekaligus sebagai peluang baru untuk terus mengasah kreativitas dan berinovasi. Penguatan mental para pengrajin batik perlu dibangun dengan upaya terapi seni sebagai penguatan imunitas.

Tujuan penelitian antara lain: 1) Menumbuhkan kembali kreativitas membatik sebagai wujud kepedulian pelestarian dan pengembangan seni batik; 2) Menumbuhkan kesadaran, semangat, penguatan mental kesehatan, dan daya imunitas sehingga mampu bertahan, beradaptasi dan mendukung keberlanjutan program desa wisata yang berkarakter; 3) Meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan inovasi melalui kreativitas membatik selama masa pandemi Covid.

Teori dan Metodologi

Sujeet Singh, menjelaskan bahwa beberapa abad yang lalu, masalah kesehatan lebih dikaitkan dengan penyakit fisik. Dalam penelitiannya, abad saat ini lebih mengkhawatirkan penyakit yang berkaitan dengan masalah kesehatan psikologis karena banyak temuan masalah kesehatan mental dalam dekade terakhir. Masalah kesehatan mental berkaitan dengan aspek emosi, motivasi, perasaan, imajinasi, dan pikiran. Aspek kesejahteraan tersebut dikategorikan sebagai kesehatan psikologis (Singh, Singh, and Singh 2020:1). Kesehatan psikologis perlu dibangun dengan fondasi dasar dari kesehatan mental yang sehat.

Dalam *Handbook of Art Therapy* menjelaskan bahwa terapi seni mendukung keyakinan bahwa setiap individu memiliki kapasitas untuk mengekspresikan diri secara kreatif. Hal penting bahwa keterlibatan orang dalam pekerjaan memilih dan memfasilitasi seni dapat membantu seseorang untuk menemukan makna dalam proses kreatif, serta memfasilitasi berbagi pengalaman pembuatan gambar dengan terapis (Burt 2004:1). Terapi seni merupakan wujud aktivitas seni yang melibatkan proses kreatif di dalamnya dan diharapkan menjadi ruang fasilitasi pengalaman seni bagi seseorang maupun kelompok.

Teori terapi seni klinis dan pengaplikasiannya, terdapat beberapa teknik yang lebih umum dalam karya multimodal menggunakan ekspresi seni sebagai pusat terapi seni ekspresif dibahas secara spesifik (Burt 2004:114). The American Art Therapy Association mendefinisikan terapi seni adalah penggunaan terapi pembuatan seni dalam hubungan profesional oleh orang yang mengalami penyakit, trauma, atau tantangan dalam hidup, dan oleh orang yang mencari pengembangan pribadi. Adanya penciptaan seni dan refleksi pada produk dan proses seni, orang dapat meningkatkan kesadaran diri dan orang lain; mengatasi gejala, stres, dan pengalaman traumatis; meningkatkan kemampuan kognitif; dan menikmati kesenangan yang meneguhkan hidup (Edwards 2004:3). Dalam penciptaan seni terdapat refleksi terhadap proses dan hasil karya seni seseorang. Antara proses penciptaan seni yang dialami dan karya seni yang dihasilkan saling berkaitan atau berkesinambungan.

Fokus penelitian ini di wilayah Desa Jarum, Kecamatan Bayat, Klaten. Objek penelitian yaitu kreativitas para pengrajin batik yang dikaitkan dengan kekuatan imunitas dan kesehatan mental di tengah pandemi Covid. Berikut ini beberapa metode yang digunakan dalam kajian ini.

1) Metode pengumpulan data menggunakan literatur review, wawancara dan survey

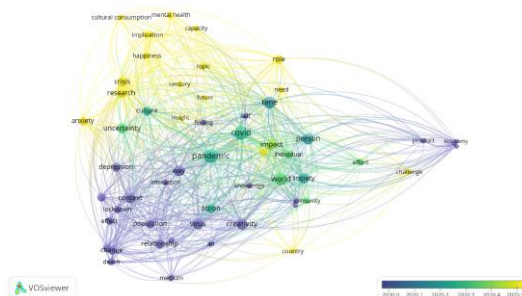
a. Literatur review dilakukan mengacu database google scholar dengan batasan kata kunci: *creativity*, *immunity*, dan *pandemic Covid-19*. Selanjutnya didapatkan 17 jurnal penelitian dengan objek kajian yang paling urgensi dikaji oleh peneliti sebelumnya dalam rentang waktu 2019-2021.

b. Wawancara dilakukan menggunakan google form karena pertimbangan kondisi pandemi saat ini. Responden dalam wawancara ini adalah para pengrajin batik yang terdampak pandemi Covid-19.

c. Survey lapangan dilakukan secara langsung di lokasi yang telah ditentukan dengan tata cara pelaksanaan terbatas dan memperhatikan protokol kesehatan.

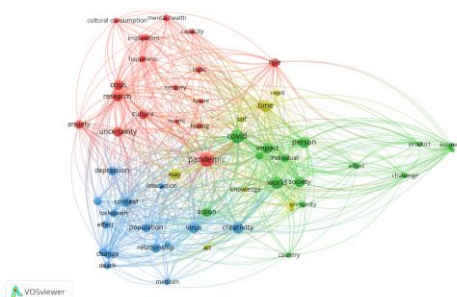
2) Metode analisis data digunakan analisis bibliometrik dengan VosViewer

Hasil penelusuran 17 judul jurnal literatur review, selanjutnya dianalisis menggunakan analisis bibliometrik VosViewer.



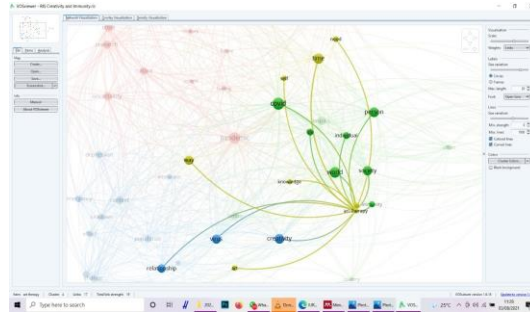
*Gambar 1 Batasan rentang waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya
Sumber: VOSviewer 1.6.16, oleh Sugeng Wardoyo, Tri Wulandari, dan Kadek Primayudi
(September 2021)*

Zona warna ungu menggambarkan bahwa penelitian dilaksanakan lebih dahulu dibandingkan dengan penelitian terbaru yang berada di zona warna hijau, kemudian disusul dengan penelitian paling terkini di zona warna kuning.



*Gambar 2 Objek kajian penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya
Sumber: VOSviewer 1.6.16, oleh Sugeng Wardoyo, Tri Wulandari, dan Kadek Primayudi
(September 2021)*

Hasil analisis menunjukkan bahwa semakin besar lingkaran ikon pada objek kajian maka menunjukkan objek kajian tersebut telah banyak diteliti dan dibahas oleh peneliti terdahulu, sedangkan semakin kecil lingkaran ikon pada objek kajian menjelaskan bahwa objek tersebut masih sedikit yang meneliti. Oleh karena itu ini menjadi pijakan data dukung untuk menunjukkan penelitian ini masih berpeluang untuk menjadi bahan kajian yang mendalam, kaitannya dengan objek kreativitas, terapi seni, dan imunitas. Penampang detail hubungan keterkaitan objek penelitian dapat dilihat pada gambar 3.

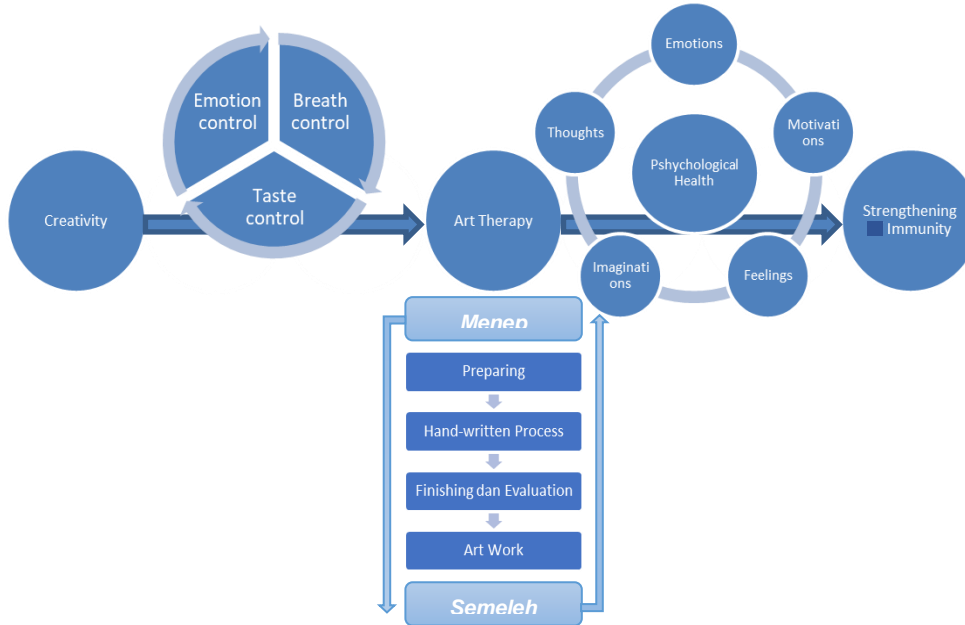


*Gambar 3 Hubungan objek penelitian kreativitas, terapi seni, dan imunitas
 Sumber: VOSviewer 1.6.16, oleh Sugeng Wardoyo, Tri Wulandari, dan Kadek Primayudi,
 (September 2021)*

3) Metode perancangan produk menggunakan metode eksperimen

Melibatkan para pengrajin batik dalam melakukan eksperimen membatik. Metodenya dengan tahapan persiapan awal, proses pembuatan, hingga proses akhir finishing. Penggalan sumber ide dari akar budaya atau kearifan lokal desa Jarum, yang kemudian divisualkan dalam sketsa motif dan pola yang mengandung unsur estetika.

Hasil dan Pembahasan



*Gambar 4 Penguatan Imunitas
 Oleh Sugeng Wardoyo, Tri Wulandari, dan Kadek Primayudi (Oktober 2021)*

Hasil penelitian terapi seni membatik ini menunjukkan bahwa kreativitas proses membatik khususnya dalam proses pelilinan batik, terdapat aspek non fisik yang mampu mengontrol dan

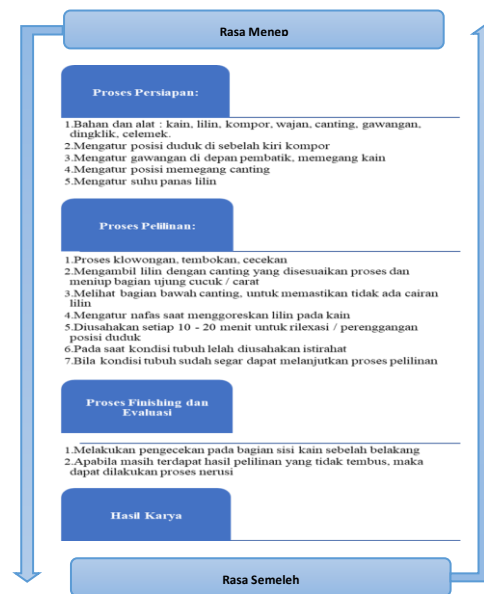
mengendalikan diri seseorang, yaitu: 1) pengendalian nafas; 2) pengendalian rasa; 3) pengendalian emosi. Keseimbangan pengendalian ini dapat dijadikan sebagai terapi seni. Proses terapi seni membatik dilakukan secara bertahap mulai dari persiapan, proses pelilinan, finishing dan evaluasi, hingga wujud karya batik. Di dalam proses terapi seni ini terdapat dua nilai rasa *menep-semeleh* yang harus dialami oleh seseorang untuk mencapai tujuan. Terapi seni membatik bertujuan untuk menjaga kesehatan mental pengrajin batik. Kesehatan mental meliputi beberapa aspek yaitu: 1) Emosi, 2) Motivasi, 3) Perasaan, 4) Imajinasi, dan 5) Pikiran, merupakan kemampuan menggunakan logika dan berkehendak. Dalam hal ini pemenuhan kebutuhan baik primer maupun sekunder yang bermuara pada kesejahteraan hidup. Adanya kesehatan mental yang terjaga, maka akan berdampak pada penguatan daya imunitas.

Pada saat dunia menghadapi pandemi Covid-19 dan dampak yang terjadi, temuan makna hidup yang paling penting dan relevan yakni kesehatan mental seseorang (Waters et al. 2021:5). Dampak Covid -19 pada kesehatan sangat kompleks, terutama bagi mereka rentan dengan gejala penyakit dan efek virus. Adapun efek lain yang lebih tidak langsung seperti stres terkait pandemi Covid -19, kecemasan pada kesehatan fisik dan mental, perubahan gaya hidup, dan lainnya. (Connor et al. 2020:619). Upaya untuk mencegah penyebaran Covid-19 adalah adanya kesadaran warga untuk menyediakan akses untuk mencuci tangan di setiap rumah. (Setiyanto, Andrea, and Triyana 2021:34). Eksistensi adalah hal penting yang tidak dilewatkan karena manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial. Hal tersebut mempengaruhi gaya hidup seseorang yang berkaitan erat dengan perkembangan masyarakat saat ini (Antopani 2016:39). Pandemi Covid-19 telah menyadarkan manusia dengan kebiasaan taat protokol kesehatan dan menjadi gaya hidup sehat dalam interaksi sosial saat ini.

Salah satu gagasan penting malah dari Shinghal, bahwa pengusaha dan kewirausahaan memiliki konsep tidak boleh tetap terbatas pada lingkup ekonomi saja tetapi harus beradaptasi dan dikonversi sesuai situasi, serta memperluas ruang lingkup menembus batas-batas ain kehidupan (Shinghal, Saxena, and Misra 2020:97). Pandemi telah memberikan dampak global yang sangat kuat. Apa yang akan terjadi dan dampak sosial ekonominya di berbagai negara tidak dapat diprediksi lebih awal. Untuk bertahan hidup maju membutuhkan inovasi, kreativitas, pendanaan, niat baik, dan kepercayaan yang hebat (Sankowski 2021:15). Pandemi Covid-19 telah menjadi pemicu kondisi jiwa yang mengarah dalam kecemasan, kesunyian, serta perasaan takut ditinggalkan dalam dimensi eksistensial kehidupan. Status psikologis dan metafisik yang

mendalam diperoleh dengan kebebasan memaknai hidup dan mati, tanggung jawab, kehadiran di dunia, dan kesepian hidup (Golovei, Stoliarchuk, and Tamila, 2020:57). Kondisi saat ini, beberapa orang mungkin merasa rapuh dan bingung, serta membutuhkan kepastian dan kenyamanan dalam situasi ketidakpastian dan perubahan saat ini (Carr, 2020:59).

Partisipasi budaya memiliki fungsi untuk meningkatkan kekebalan atau daya imunitas orang melalui kesehatan mental. Dalam kondisi ketidakpastian yang semakin meningkat, maka konsumsi budaya dapat meningkatkan kesehatan seseorang menjadi lebih kuat (Tubadji 2021:1225). Estetika dan praktik estetika telah ditetapkan oleh seniman dan pekerja budaya itu sendiri dalam dunia seni dan budaya (Banks 2020:653). Peran dan konsumsi budaya dalam kajian ini diwujudkan dalam bentuk budaya membatik yang dilakukan oleh kelompok pengrajin batik Jarum. Budaya membatik telah dilakukan secara turun temurun. Namun bersamaan kondisi pandemi ini, perlu penyadaran nilai dan esensi batik yang lebih mendalam melampaui batas fisik.



*Gambar 5 Metode Terapi Seni Batik
Oleh Sugeng Wardoyo, Tri Wulandari, dan Kadek Primayudi (Oktober 2021)*

Dalam metode terapi seni batik terdapat serangkaian proses membatik yang telah dijelaskan lengkap dalam bagan Gambar 5. Secara spesifik dalam tahap pelilinan memiliki esensi yang mendalam dan memiliki makna dalam kehidupan seseorang pengrajin batik. Proses pengendalian nafas, merupakan keteraturan mengolah nafas secara teratur dan sekaligus merupakan olah batin (dzikir). Kegiatan mengamati, mengalami, dan mendalami proses membatik

pada dasar juga berkaitan dengan "*meneping rasa*" atau "*semelehing rasa*". Setiap tarikan arah goresan lilin di atas kain yang dilakukan pembatik mencerminkan pola tata cara mengatur pernafasan, olah nafas. Alur olah nafas ini berkaitannya dengan kesehatan. Ritme gerakan tarikan napas yang dinamis dan penuh rasa ini seiring dengan gerakan tangan ketika menuliskan lilin *malam* batik di atas kain. Secara langsung pembatik telah menjaga kestabilan emosi yang dialami selama proses menuliskan lilin *malam* batik.

Proses pengendalian rasa, terwujud dalam pendalaman rasa dengan fokus konsentrasi terhadap apa yang sedang dikerjakan saat ini. Proses membatik merupakan dimensi disiplin spiritual, memerlukan waktu yang sangat panjang dalam proses realisasinya. Proses membatik membutuhkan upaya keras dan konsentrasi batin untuk mencapai tujuan hasil akhir. Hasil sehelai batik dengan kehalusan dan kerumitan dicapai melalui proses tahapan yang panjang. Seni membatik merupakan pengalaman batin yang dialami seperti: *rasa menep*, *rasa semeleh*. Hal ini adalah aspek penguatan sisi psikologis sebagai upaya meningkatkan imunitas.

Proses pengendalian emosi, tercerminkan dengan emosi perilaku spirit hubungan manusia dengan sesama manusia secara horizontal, hubungan manusia dengan lingkungan alam sekitar, dan hubungan manusia dengan Tuhan secara vertikal. Dimensi keyakinan dan keikhlasan dalam proses membatik juga mendukung dalam "*nggulawentah rasa*" akan tercipta suasana tenang, nyaman, dan tentram "*ayem tentrem*". Hal ini yang berkorelasi dengan tingkat ketentraman jiwa psikis seseorang. Dengan ketentraman jiwa akan membawa dalam dimensi keselarasan hidup dengan sesama manusia, alam lingkungan sekitar, dan Tuhan Yang Maha Kuasa hingga berdampak pada imunitas.

"*Menep semeleh*" merupakan kecerdasan spiritual yang dimiliki leluhur kita dalam merespon berbagai fenomena yang terjadi dimasa lampau. Dalam konteks pelestarian dan pengembangan tradisi budaya di masa pandemi saat ini. "*Menep semeleh*" masih sangat relevan digunakan sebagai pondasi dasar beraktivitas dalam berkreasi. Hal ini berkaitan dengan terapi seni melalui keseimbangan kecerdasan spiritual dan emosional. Spirit kehidupan yang seimbang dan stabil memberikan dampak daya imunitas yang kuat.



Gambar 6 Proses Pelilinan Dalam Proses Batik (kiri)
Gambar 7 Posisi Duduk Yang Benar (tengah)
Gambar 8 Hasil Goresan Pelilinan Kain Batik (kanan)
Oleh Sugeng Wardoyo, Tri Wulandari, dan Kadek Primayudi (Oktober 2021)

Membahas batik tentunya tidak terlepas dari makna simbolis yang tersirat dalam sehelai kain batik. Ungkapan makna simbolis yang tersirat merupakan harapan dan doa bagi si pemakai. Beberapa contoh motif batik yang memiliki makna filosofi, antara lain sebagai berikut: 1) Motif *truntum* menyiratkan makna sebagai orang tua mendoakan dan menuntun kedua mempelai untuk memasuki hidup baru berlandaskan kasih sayang serta ketulusan. 2) Motif *sido mukti* menyiratkan makna dalam mengarungi bahtera rumah tangga akan selalu mendapatkan kebahagiaan, berlimpah rezeki, dan ketentraman lahir batin. 3) Motif *sido luhur* menyiratkan makna dalam kehidupan rumah tangga selalu berperilaku baik atau berbudi luhur dalam menyikapi semua permasalahan, guna mendapatkan ketentraman. Dari ketiga contoh motif tersebut, menjadi ruang untuk mengolah rasa yang esensinya untuk selalu *eling lan waspada* dan *tepa selira* dalam bersikap dan dapat digunakan sebagai media terapi seni.

Hasil wawancara terhadap 12 responden pengrajin batik dengan jenis kelamin 4 laki-laki dan 8 perempuan. Wawancara kuesioner dilaksanakan pada 10 September – 26 Oktober 2021, menunjukkan bahwa 100% keseluruhan pengrajin batik mengalami kendala dan permasalahan selama masa pandemi. Beberapa permasalahan seperti: pengunjung berkurang karena ada rasa ketakutan berkunjung di desa wisata batik Jarum, kerja sama pewarnaan batik berkurang, pesanan batik menurun, kesulitan dalam penjualan, kendala pemasaran, tidak ada perputaran modal usaha, serta beberapa usaha batik mengalami rugi tutup usaha. 83.3 % pengrajin batik mengalami jenuh dan merasakan ketegangan memikirkan kondisi pandemi. 58.3% mengalami kesusahan mengembangkan ide desain maupun produk, 58.3% mengalami penurunan semangat/ motivasi bekerja dan mengembangkan usaha. 91.7% mengalami penurunan kesehatan/daya imunitas menjadi terganggu. Dari 12 responden dalam kondisi 83.3% negative covid, 8.3% positif covid, dan 8.3% belum diketahui.

Terkait dengan kreativitas: 58.3%, pengrajin batik berpendapat bahwa pandemi menjadi penghalang untuk mengembangkan kreasi produk baru. Namun di sisi lain para pengrajin telah memiliki modal dasar mindset dasar yang kuat untuk menjadi tumbuh kreatif dan berkembang. Hal ini ditunjukkan dengan prosentase 83.3% pengrajin menyatakan bahwa kreativitas merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam produksi batik dan 83.3% kreativitas memegang peranan penting dan mendukung dalam keberhasilan pemasaran produk batik.

Terkait dengan aspek imunitas: 100% pengrajin batik setuju bahwa diperlukan rasa senang dan rasa syukur dalam beraktivitas di masa pandemi ini dapat meningkatkan imunitas. 83.3% pengrajin batik menyatakan ketegangan dan kecemasan yang berlebihan dalam menghadapi masa pandemi ini dapat menurunkan imunitas. 83.3% pengrajin batik menyatakan bahwa dengan selalu berpikiran positif dan optimis dapat mendukung meningkatkan daya imunitas. 91.7% pengrajin batik berpendapat bahwa dengan rasa yakin dan optimis bahwa aktivitas usaha memproduksi batik saudara akan tetap bertahan dan berkembang di masa Pandemi dan masa pasca Pandemi. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa terapi seni membatik sebagai upaya peningkatan daya kekuatan imunitas dipengaruhi oleh lima aspek yaitu:

1. Emosi, kemampuan kesadaran mengolah rasa, dalam hal ini kemampuan menyeimbangkan ego dan nalar terhadap aktivitas yang dijalani. Rasa yakin dan optimis bahwa sudah diatur oleh Tuhan yang memiliki kekuasaan atas apa yang ada di dunia ini, serta menanamkan energi positif pada diri sendiri.
2. Motivasi, merupakan semangat berupaya dalam menjalani aktifitas keseharian dengan beradaptasi dan merespon fenomena dinamika kehidupan. Pandemi dipandang bukan suatu halangan, namun menjadi motivasi semangat untuk hidup.
3. Perasaan, merupakan kemampuan kepekaan untuk fokus pada aktivitas yang sedang dihadapi dan menyelesaikan dengan hasil yang baik. Aktivitas membatik sangat erat dengan olah rasa, olah nafas, maupun olah emosi. Apabila tahapan proses dilalui dengan perasaan sabar, teliti, dan hati-hati, maka akan mendapatkan hasil maksimal.
4. Imajinasi, merupakan kekuatan kreativitas dalam membangun konstruksi berpikir yang berkorelasi dengan usaha untuk mencapai satu tujuan. Ide dan gagasan menciptakan desain motif batik dan desain produk dapat berasal dari mana saja. Bagaimana memunculkan imajinasi ide yang menarik di tengah pandemic saat ini.

5. Pikiran, merupakan kemampuan menggunakan logika dan berkehendak. Dalam hal ini pemenuhan kebutuhan baik primer maupun sekunder yang bermuara pada kesejahteraan hidup. Kesadaran pemikiran ini mendorong untuk mewujudkan dalam tindakan nyata atau usaha untuk mencukupi kebutuhan hidup seseorang dengan semangat bekerja dan bertahan menjaga kelangsungan hidup.

Simpulan

Hasil kajian ini memiliki tiga gagasan dasar tentang korelasi kreativitas, terapi seni, dan penguatan imunitas, yaitu: Pertama, kreativitas dalam proses membatik mampu mengontrol dan mengendalikan diri seseorang, seperti: pengendalian nafas, pengendalian rasa, dan pengendalian emosi. Keseimbangan pengendalian ini dapat dijadikan sebagai terapi seni batik bagi pengrajin batik. Kedua, terapi seni membatik menjadi media introspeksi diri dan rasa syukur. Hal ini dapat menunjukkan kedalaman dimensi spiritual. Bagi pengrajin batik yang sering mengolah rasa *menep semeleh* dalam proses membatik. Rasa *menep* sebagai pengawal dari proses membatik, dimulai dari persiapan, proses pelilinan, finishing dan evaluasi, hingga sampai hasil karya batik, diakhiri dengan rasa *semeleh*. Rasa *menep semeleh* ini melampaui nilai fisik atau material, sehingga pengrajin yang mengalaminya dapat merasakan ketenangan jiwa, kedamaian, ketenangan, dan hasil yang maksimal. Adanya terapi seni membatik ini memberikan penyadaran dan kedalaman esensi membatik yang bertujuan untuk menjaga kesehatan mental pengrajin batik. Ketiga, adanya kesehatan mental yang terjaga, maka akan berdampak pada penguatan daya imunitas. Kesehatan mental dipengaruhi meliputi beberapa aspek yaitu: emosi, motivasi, perasaan, imajinasi, dan pikiran.

Ucapan Terima Kasih

Pelaksanaan penelitian ini dapat terlaksana atas peran dukungan dari berbagai pihak: para pembatik desa wisata jarum Bayat yang telah aktif menjadi responden penelitian ini, Kepala Desa Jarum yang telah memberikan dukungan selama pelaksanaan penelitian, dan tokoh penggiat Desa Wisata Jarum serta sesepuh Desa Jarum yang telah banyak membantu dalam kegiatan wawancara dan penggalan sumber data di lapangan.

Referensi

- Antopani, Tendi. 2016. “Fotografi, Pariwisata, Dan Media Aktualisasi Diri.” *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi* 11(1):31.
- Arnold, Rebecca. 2019. “Navigating Loss through Creativity: Influences of Bereavement on Creativity and Professional Practice in Art Therapy Navigating Loss through Creativity: Influences of Bereavement on Creativity and Professional Practice in Art Therapy.” *Art Therapy : Journal of the American Art Therapy Association* 37(1):1–10.
- Banks, Mark. 2020. “The Work of Culture and C-19.” *European Journal of Cultural Studies* 23(4):648–54.
- BPS Jawa Tengah. 2020. *Perkembangan Statistik Pariwisata Jawa Tengah Bulan September 2020*.
- Burt, Helene. 2004. *Handbook of Art Therapy*. Vol. 17.
- Carr, Susan M. D. 2020. “Art Therapy and COVID-19 : Supporting Ourselves to Support Others.” *International Journal of Art Therapy Formerly Inscape* 25(2):49.
- Connor, Daryl B. O., John P. Aggleton, etc. 2020. “Research Priorities for the COVID-19 Pandemic and beyond : A Call to Action for Psychological Science.” *British Journal of Psychology* 111:603–29.
- Edwards, David. 2004. *Art Therapy: Creative Therapies in Practice*.
- Golovei, Viktoria, Nataliia Stoliarchuk, and Prigoda Tamila. 2020. “Culture, Arts and Media during and Post the Covid-19 Pandemic.” *EJTS European Journal of Transformation Studies* 2020, 8(1):57.
- Prakoso, Taufiq Sidik. 2020. “Pengrajin Batik Klaten Sulit Bangkit, Harapkan Intervensi Pemerintah.” *Solopos.Com*.
- Rahmi, Elita. 2020. “Smart Human Security: Economic Safety for Micro, Small and Medium Enterprises (Msmes) to Face the Impact of the Covid-19 Global Pandemic.” *Journal of*

Government Civil Society 4(2):181–99.

Sankowski, Andrzej. 2021. “Global Journey to Post-Pandemic Normalcy and Revival.” *Journal of Global Awareness* 2(1).

Setiyanto, Pamungkas Wahyu, Novan Jemmi Andrea, and Agus Triyana. 2021. “Karantina Wilayah Sebagai Ide Penciptaan Foto Seri Tentang Topical Trends Covid-19.” *Rekam* 17(1):27–36.

Shinghal, Kshitij, Amit Saxena, and Rajul Misra. 2020. “Entrepreneurship and Covid-19.” *International Journal of Scientific Research and Management Studies (IJSRMS)* 4(4):94–97.

Singh, Sujeet, Rajesh Kumar Singh, and Rakhi Singh. 2020. “Health and Psychological Health in Present Time.” *Journal of Global Health Reports* 4:1.

Tubadji, Annie. 2021. “Culture and Mental Health Resilience in Times of COVID - 19.” *Journal of Population Economics* 34:1225.

Waters, Lea, Sara B. Algoe, Jane Dutton, Robert Emmons, L. Barbara, Emily Heaphy, Judith T. Moskowitz, Kristin Neff, Ryan Niemiec, Cynthia Pury, and Michael Steger. 2021. “Positive Psychology in a Pandemic : Buffering , Bolstering , and Building Mental Health.” *The Journal of Positive Psychology* 1–21.

PENDEKATAN VISUAL UNTUK TERAPI KLIEN SKIZOFRENIA GEJALA SEDANG

Ika Yulianti

Program Studi Animasi , Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta,
Indonesia

Email: ika@isi.ac.id

ABSTRAK

Penderita dengan gangguan psikotik menjadi perhatian khusus bagi pemerintah dan masyarakat umum Indonesia. Gangguan jiwa dapat mengganggu penderitanya yang berupa sulit melakukan komunikasi, kurang bisa memahami keinginan diri, tidak bisa mengungkapkan perasaan bahkan hingga menimbulkan perilaku yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Gangguan skizofrenia dengan gejala sedang memiliki karakter yang berbeda dengan gejala ringan dan berat. Dalam upaya pemulihan psikologis, yang mendapat gangguan tersebut tentunya membutuhkan terapi yang konsisten dan terukur. Proses studi ini bermaksud meneliti potensi terapi melalui seni dan dapat dievaluasi dari *visual sketching* yang dihasilkan dari individu yang sedang dalam proses pemulihan/rehabilitasi. Metode studi ini memiliki proses pengambilan data dengan metode kualitatif sebagai data primer; sedangkan data sekunder diperoleh dari data literatur, internet, artikel, maupun foto dokumentasi. Adapun tahapan yang dilakukan pada proses studi ini yaitu riset lapangan, pembuatan desain eksperimen, implementasi desain, dan evaluasi *visual sketching*, melalui desain eksperimental kasus tunggal (*single-case experimental design*) yaitu dengan perwujudan dari pendekatan sebuah perilaku. Konsep skema desain eksperimen terapi bagi klien skizofrenia dengan gejala sedang dihasilkan berdasarkan hasil pengumpulan data dari individu klien skizofrenia. Buku terapi seni bagi klien skizofrenia dengan gejala sedang ini menerapkan pendekatan persepsi visual yang mampu mengevaluasi dari hasil eksperimen. Proses studi ini menggunakan pendekatan teori seni yang mengartikan bahwa seni merupakan sebuah aktivitas batin yang memiliki pengalaman estetika serta memiliki daya membangkitkan perasaan takjub dan terharu.

Kata kunci: visual, terapi, seni, skizofrenia

Pendahuluan

Penderita dengan gangguan jiwa menjadi perhatian khusus bagi pemerintah dan masyarakat umum Indonesia. Penderita dengan gangguan jiwa menjadi masalah bagi sebuah negara karena peningkatan populasi penderita gangguan jiwa atau psikotik. Masyarakat dengan kondisi perekonomian rendah tentunya tidak mampu mendapatkan solusi dalam penanganan populasi penderita gangguan psikotik. Gangguan jiwa dapat mengganggu penderitanya susah melakukan komunikasi, kurang bisa memahami keinginan diri, tidak bisa mengungkapkan perasaan bahkan hingga menimbulkan perilaku yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Hal tersebut menjadi masalah sosial yang membutuhkan penanganan yang adaptif dan berkembang. Adanya kerjasama antara keluarga klien, lingkungan sekitar dan dinas terkait agar klien mendapatkan perhatian khusus dalam usaha menuju kesembuhan. Tindakan yang

mendukung adanya proses terapi bagi klien skizofrenia termasuk penelitian ini memasuki tahap *urgent*.

Skizofrenia merupakan jenis gangguan jiwa yang mempengaruhi pola berpikir, berkomunikasi dan emosi pada klien secara individu (Pardede et al., 2020). Skizofrenia akan mengalami kondisi yang berbeda karena sering kambuh dengan jangka yang tidak menentu, sehingga membutuhkan terapi dengan kurun waktu yang lama (Amidos Pardede & Ramadia, 2020) Dalam hal ini, penulis membagi menjadi 3 gejala yaitu gejala ringan, gejala sedang dan gejala berat. Ketiga gejala pada klien skizofrenia tersebut dideteksi dengan *assessment* awal mengukur pola pikir, komunikasi, serta emosi.

Teori dan Metodologi

1. Seni

Penelitian mengenai Terapi Seni dengan Pendekatan Naratif untuk Meningkatkan Harapan pada Individu dengan gangguan psikotik (Iswari & Hasanat, 2016). Dalam penelitiannya, dengan adanya terapi seni dengan pendekatan naratif dapat memberikan harapan hidup bagi individu dengan gangguan psikotik. Kesempatan bagi individu penderita gangguan psikotik dapat mengutarakan perasaan, pikiran dan pandangan terhadap dunia. Berdasarkan tinjauan topik penelitian Terapi Seni dengan Pendekatan Naratif untuk Meningkatkan Harapan pada Individu dengan gangguan psikotik ternyata berbeda dengan topik penelitian penulis, sehingga penelitian berjudul Pendekatan Visual *Sketching* sebagai terapi untuk Penderita gangguan Psikotik layak diteruskan.

Seni menghasilkan produk keindahan yang mendatangkan kenikmatan. Seni juga merupakan sesuatu yang dinamis dalam mengakomodir keinginan dan harapan dari seseorang. Menurut Prof. Drs. Suwaji bastomi, pengertian dari seni adalah sebuah aktivitas batin yang memiliki pengalaman estetika yang memiliki daya membangkitkan perasaan takjub dan terharu. (Bastomi, 1982). Menurut Ahdian Karta Miharja, Seni merupakan kegiatan rohani yang merefleksikan realitas pada suatu karya yang memiliki bentuk dan isi untuk membangkitkan pengalaman dalam rohani (Miharja, 2003). Seni dapat mengapresiasi perasaan estetis yang dituangkan kedalam karya dan dapat dinikmati oleh orang lain melalui pemahaman dan penghayatan terhadap karya seni tersebut. Seni menurut Axendander Baum Garton adalah bentuk keindahan dengan tujuan positif untuk membuat penikmatnya merasa Bahagia.

Karya seni adalah suatu bentuk indrawi yang diciptakan manusia dengan memperagakan perasaan terhadap suatu nilai (Sahman, 1993). Seni berarti kemampuan atau skill yang berasal dari bahasa latin (Liang Gie, 1976). Hal tersebut memperkuat timbulnya sebuah kemampuan dalam menciptakan sebuah karya. Berdasarkan dari teori seni diatas, penelitian ini menggunakan visual berupa *sketching* sebagai bahan eksperimen pada individu penderita gangguan psikotik sebagai sampel.

Penggunaan media selaras dengan perkembangan waktu dan sebagian besar penggunaan visual foto dengan melakukan literasi melalui visual sebagai pendekatan dalam peningkatan skill dalam dunia fotografi (Tunggul Aji, 2021). Salah satu fenomenanya adalah pelaku fotografi dalam euphoria menggunakan ponsel pintar (Arsita, 2018).

2. Gangguan Psikotik

Gangguan Psikotik adalah sebuah gangguan pada jiwa manusia yang ditandai adanya halusinasi, perilaku dan komunikasi yang kacau. Menurut Peraturan Menteri Kesehatan (Permenkes) nomor 4 tahun 2019 mengenai standar pemenuhan mutu pelayanan dasar terhadap penderita gangguan jiwa (Psikosis) (Kesehatan, 2019). Berdasarkan peraturan tersebut maka pemerintah wajib menyediakan pelayanan dan sarana prasarana dalam menjamin penderita gangguan jiwa. Individu yang mendapatkan gangguan psikotik merupakan suatu bentuk penyakit mental yang terparah (Nurlainah et al., 2020). Penderita gangguan psikotik merupakan individu yang membutuhkan terapi yang dapat memberikan harapan dan menuangkan apa yang ada dalam pikirannya. Penelitian ini diharapkan memiliki konsep terapi melalui visual *sketching* yang dapat digunakan sebagai komponen terapi bagi penderita gangguan psikotik.

3. Desain Eksperimen Kasus Tunggal (*Single-Case Experimental Design*)

Desain Eksperimen kasus tunggal (*Single-Case Experimental Design*) adalah desain dalam penelitian untuk mengevaluasi efek sebuah perlakuan melalui kasus tunggal (Alqraini, 2017) . Individu yang dipilih sebagai *participant* sebagai satuan Analisis data. Penelitian dengan desain ini dapat menggunakan satu partisipan tunggal atau lebih. Akan tetapi lebih efektif apabila menggunakan lebih dari satu partisipan. Respon atau kinerja dari masing-masing partisipan sebelum diberikan intervensi dibandingkan dengan respon atau kinerjanya selama atau sesudah diberikan intervensi. Analisis data dilakukan terhadap data tiap individu sebagai partisipan dalam menganalisa efektivitas intervensi yang ada (Alqraini, 2017) . Melalui Desain Eksperimen kasus tunggal (*Single-Case Experimental Design*) penelitian ini dilakukan dengan memilih individu

yang memiliki waktu yang Panjang pada saat rehabilitasi dan secara observasi dapat mengikuti eksperimen yang dilakukan oleh peneliti. Individu yang dipilih akan melakukan rangkaian eksperimen dengan menggunakan konsep skema eksperimen yang dibuat. Melalui proses tersebut, akan diperoleh sampel hasil dari uji skema eksperimen yang dibuat.

Metodologi

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan bahan yang diperoleh dan menganalisa fenomena atau dampak dengan gambaran yang lengkap tentang fenomena yang dikaji. Jenis penelitian ini melalui pendekatan visual dengan cara melakukan pengumpulan bahan penelitian dan didukung dengan eksperimen interaksi visual.

a. Bahan Penelitian

Data sebagai input yang didapat pada saat riset antara lain:

Bahan penelitian yang akan dijadikan menjadi bahan proses eksperimen antara lain:

- 1) Data publikasi ilmiah mengenai seni
Data publikasi ilmiah mengenai seni yang mendukung adanya daya dukung terapi terhadap seseorang.
- 2) Data publikasi ilmiah mengenai psikologi.
- 3) Data publikasi ilmiah mengenai metode penelitian
- 4) Data Wawancara

Wawancara dibutuhkan dari narasumber terkait penderita gangguan psikotik mendalami proses penyembuhan penderita gangguan psikotik. Narasumber yang diwawancarai adalah:

a) Psikolog

Psikolog adalah seseorang yang ahli dibidang ilmu psikologi dan fokus pada pikiran dan perilaku manusia. Dari narasumber dibidang psikologi peneliti akan mendapatkan informasi dan data mengenai: (1) pengetahuan umum perihal gangguan psikotik, (2) data dan uji kesehatan jiwa penderita psikotik, (3) teknis dari terapi pskotik yang sudah ada, (4) diagnosis penderita gangguan psikotik, (5) memberikan data pendukung mengenai penderita psikotik dan proses pembinaannya, (6) memberikan masukan mengenai konsep skema seni sebagai terapi.

b) Staf Camp Assessment

Sani sebagai staf Camp Assesment Dinas dapat memberikan informasi mengenai: (1) riwayat hidup klien penderita psikotik, (2) kondisi klien penderita psikotik, (3) memberikan referensi klien penderita psikotik di Camp Assesment, (4) memberikan data pendukung mengenai penderita psikotik di Camp Assesment.

c) Foto dokumentasi kegiatan di Camp Assesment

Foto dokumentasi untuk klien penderita psikotik di Camp Assesment Dinas Sosial Yogyakarta.



*Gambar 1 Assesment Klien Penderita Skizofrenia
Sumber: dokumentasi pribadi*

d) Data riwayat calon individu yang akan digunakan untuk proses eksperimen: (1) keadaan calon individu penderita gangguan psikotik yang meliputi kemampuan memahami intruksi atau komunikasi sederhana, bisa menjawab dengan sederhana pertanyaan dari orang lain, penurut, emosi sedang dapat dikendalikan, (2) perkembangan calon individu penderita gangguan psikotik, (3) data tambahan mengenai riwayat calon individu penderita gangguan jiwa.

b. Tahapan Penelitian



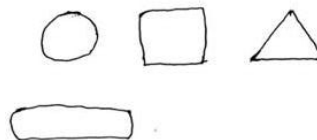
*Gambar 2 Tahapan penelitian
Sumber: ilustrasi penulis*

Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Asessment Klien

Dari alternatif klien Skizofrenia yang melalui tahap assessment, dipilih yang dapat mewakili klien Skizofrenia gejala sedang. Dalam Klien mendapatkan intruksi dalam membuat gambar objek menggunakan bolpoint sesuai dengan imajinasi klien. Klien yang menjadi sampel, dikondisikan dalam posisi nyaman dan merasa aman.

1) Tahap 1



*Gambar 3 Hasil karya klien
Sumber: ilustrasi klien skizofrenia*

Klien mendapatkan instruksi untuk menggambarkan bentuk dasar yaitu lingkaran, bujur sangkar, segitiga dan persegi panjang. Dalam tahapan ini, bila klien mampu mengerjakan sesuai intruksi maka dapat melewati golongan skizofrenia gejala berat.

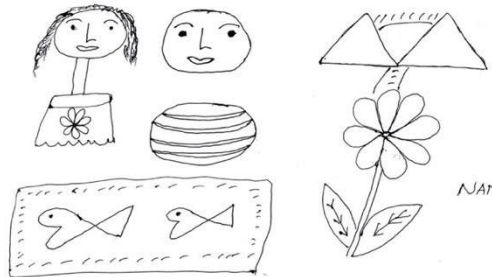
2) Tahap 2



*Gambar 4 Hasil karya klien
Sumber: ilustrasi klien skizofrenia*

Klien mampu menerima instruksi dalam menggambar berbentuk sederhana.

2) Tahap 3



*Gambar 5 Hasil karya klien
Sumber: Ilustrasi klien skizofrenia*

Klien dapat membuat gambar berbentuk dengan detail dan dapat menyebutkan nama bentuk gambar yang dibuat.

b. Penciptaan buku terapi seni untuk penderita skizofrenia gejala sedang

1) Desain Karakter

a) Sketsa



*Gambar 6 Sketsa karakter Cio
Sumber: ilustrasi penulis*

b) Digital desain karakter



*Gambar 7 Karakter Cio
Sumber: ilustrasi penulis*

Nama: Cio

2) Visualisasi buku terapi seni untuk penderita skizofrenia gejala sedang



*Gambar 8 Sampul Buku PsikoSyik
Sumber: ilustrasi penulis*



*Gambar 9 Halaman Buku PsikoSyik
Sumber: ilustrasi penulis*

a) Identitas penggolongan gejala

Berdasarkan assessment yang dilakukan pada beberapa klien penderita skizofrenia, penulis membagi menjadi 3 gejala dengan golongan yaitu golongan gejala ringan, golongan gejala sedang, dan golongan gejala berat.



*Gambar 10 Halaman Buku PsikoSyik
Sumber: ilustrasi penulis*

b) Klien diberikan ruang dalam mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya



*Gambar 11 Halaman Buku PsikoSyik
Sumber: ilustrasi penulis*



*Gambar 12 Halaman Buku PsikoSyik
Sumber: ilustrasi penulis*

3) Uji coba

Model gambar pada buku terapi seni diujikan kepada klien penderita skizofrenia gejala sedang. Uji coba yang sudah dilakukan memberikan hasil yang mendukung dengan visual yang ditawarkan kepada klien penderita skizofrenia gejala sedang.



*Gambar 13 Pengujian model
Sumber: ilustrasi penulis*

Simpulan

Klien penderita skizofrenia gejala sedang membutuhkan adanya buku sebagai tools untuk terapi. Seni menjadi salah satu alternatif sebagai konten yang membantu klien mendapatkan rasa nyaman, percaya diri, bisa mengekspresikan diri, hingga memberikan harapan hidup yang lebih positif. Dalam proses penelitian, penulis mendapatkan pengalaman estetika yang didorong karena rasa sosial terhadap klien penderita skizofrenia. Buku terapi seni bagi penderita skizofrenia gejala sedang dapat digunakan setelah klien mendapatkan assessment untuk dapat digolongkan pada

tingkatan gangguan jiwanya. Segala informasi maupun foto wajah terkait sampel klien skizofrenia dirahasiakan oleh penulis.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM ISI Yogyakarta yang telah memfasilitasi adanya penelitian terapi seni bagi penderita skizofrenia gejala sedang. Terima kasih kepada Dinas Sosial Yogyakarta dan *Camp Assement* yang telah mendukung segala informasi terkait skizofrenia. Juga tidak lupa diucapkan terima kasih kepada Asmar, S.Psi.,M.Si.,M.Psi, sebagai psikolog di *Camp Assessment*. Terima kasih kepada Eka Choirul Sani sebagai staff, Hinu Sulistya, S.Pd serta Sany Brana Pringgondani sebagai pendamping klien yang telah banyak memberikan *support* secara langsung. Semoga hasil dari penelitian dapat bermanfaat bagi klien Skizofrenia.

Referensi

Artikel Jurnal

- Alqraini, F. (2017). Single-case experimental research: A methodology for establishing evidence-based practice in special education. *International Journal of Special Education*, 32(3), 551–566.
- Amidos Pardede, J., & Ramadia, A. (2020). *SELF-EFFICACY DAN PERAN KELUARGA BERHUBUNGAN DENGAN FREKUENSI KEKAMBUHAN PASIEN SKIZOFRENIA*. 11. <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
- Arsita, A. (2018). Simulakra Baudrillard dalam Multidimensi Posmodernisme: Kajian Fotografi Makanan dalam Media Sosial Instagram. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 13(2), 85. <https://doi.org/10.24821/rekam.v13i2.1932>
- Bastomi, S. (1982). *Landasan Berapresiasi Seni Rupa*. Proyek Peningkatan Perguruan Tinggi IKIP.
- Iswari, R. D., & Hasanat, N. U. (2016). *Terapi Seni dengan Pendekatan Naratif untuk Meningkatkan Harapan pada Individu dengan Gangguan Psikotik*.
- Karta Miharja, A. (2003). *Pengertian Kesenian*. Lentera Dipantara.
- Kesehatan, K. (2019). *Peraturan Menteri Kesehatan tentang Standar Teknis Pemenuhan Mutu Pelayanan Dasar Pada Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesehatan*.
- Liang Gie, T. (1976). *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta Karya.
- Nurlainah, L., Rafiyah, I., & Maulana, I. (2020). Stress within Families of Patients with Psychotic Disorders: Initial Study. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 23(3), 210–216. <https://doi.org/10.7454/jki.v23i3.963>
- Pardede, J. A., Silitonga, E., & Laia, G. E. H. (2020). The Effects of Cognitive Therapy on Changes in Symptoms of Hallucinations in Schizophrenic Patients. *Indian Journal of Public Health*

Research & Development, 256–262. <https://doi.org/10.37506/ijphrd.v11i10.11153>

Sahman, H. (1993). *Mengenali dunia seni rupa : tentang seni, karya seni, aktivitas kreatif, apresiasi, kritik dan estetika*. IKIP Semarang Press.

Tunggul Aji, D. (2021). *LITERASI VISUAL SEBAGAI PENDEKATAN DALAM PEMBELAJARAN FOTOGRAFI*. 18(2).

Buku

Bastomi, S. (1982). *Landasan Berapresiasi Seni Rupa*. Proyek Peningkatan Perguruan Tinggi IKIP.

Karta Miharja, A. (2003). *Pengertian Kesenian*. Lentera Dipantara.

Sahman, H. (1993). *Mengenali dunia seni rupa : tentang seni, karya seni, aktivitas kreatif, apresiasi, kritik dan estetika*. IKIP Semarang Press.

Liang Gie, T. (1976). *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta Karya.

Informan

Asmar. (2021). *Psikolog Camp Assesment Yogyakarta*

Hinu. (2021). *Pendamping Klien Camp Assesment Yogyakarta*

Dani. (2021). *Pendamping Klien Camp Assesment Yogyakarta*

NASKAH “LAKSAMANA CHENG HOO: MAS KEMAMBANG DI RAKIT MAJAPAHIT” BERSUMBER DARI CERITA LISAN DI TEPI SUNGAI BRANTAS

Hirwan Kuardhani

Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: kuardhani@gmail.com

Retno Dwi Intarti

Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: retnointarti95@gmail.com

Puti Ilalang Sunyi

Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: putiilalang10@gmail.com

ABSTRAK

Teater dan wayang merupakan pertunjukan yang menarik dan memiliki kemungkinan luas untuk penciptaan kreativitas panggung, digital, dan virtual, yang didasarkan pada naskah baru. Kisah pelayaran Laksamana Cheng Hoo ke Majapahit menyisahkan banyak cerita lisan sebagai sumber ide. Permasalahan penelitian ini bagaimana proses penciptaan naskah lakon Laksamana Cheng Hoo bersumber dari cerita lisan di tepi Sungai Brantas, dengan tafsir baru. Teori perancangan naskah lakon ini adalah teori tradisi lisan dan etnografi dengan cara transformasi dari budaya sumber dalam hal ini cerita lisan ke budaya target. Peristiwa yang terjadi dalam lingkungan masyarakat, tersebar sekaligus tersimpan dalam tradisi lisan dan menjadi sumber sejarah lisan bagi masyarakat. Hal ini karena substansi tradisi lisan mengandung fakta sosial dan fakta budaya. Identitas cerita lisan bersinggungan dengan nilai-nilai budaya penikmat lainnya. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mencari makna di balik data dengan teknik analisis interpretatif dan menyeluruh. Teknik pengumpulan data dengan observasi partisipan, wawancara mendalam, pengamatan, dan catatan lapangan. Terciptanya naskah lakon dalam penelitian ini melalui proses *dramatic reading* (pembacaan naskah) yang dilakukan pada setiap babak untuk menguji ketepatan dialog. Pembuatan naskah lakon perlu melalui tahapan *treatment* naskah, *dramatic reading*, dan uji coba di studio.

Kata Kunci: penciptaan naskah lakon, teater dan wayang, tradisi lisan, etnografi, *dramatic reading*

Pendahuluan

Indonesia kaya dengan kisah-kisah sejarah yang menarik sebagai sumber penciptaan lakon. Pertautan bangsa Tiongkok dengan Pulau Jawa telah terjadi sejak 412 M. Kedudukan masyarakat pedagang Tionghoa-Jawa atau Cina-Jawa (Peranakan) sejak abad ke-14 sangat penting. Banyak uang logam dan barang keramik Cina yang diimpor ke Jawa (Kuardhani, 2018). Kisah muhibah perjalanan Laksamana Cheng Hoo ke Tanah Jawa khususnya Majapahit merupakan salah satu

sumber cerita yang sangat kaya untuk digali dan dieksplorasi. Kunjungan Cheng Hoo ke Majapahit sampai dua kali menyisakan banyak cerita lisan yang tumbuh di sepanjang tepian Sungai Brantas.

Laksamana Cheng Hoo adalah seorang bahariwan yang termasyur dari Kekaisaran Tiongkok pada Masa Dinasti Ming, di bawah pemerintahan Kaisar Yung Lo (Danandjaja, 2007). Sang Kaisar merupakan sahabat Cheng Hoo sejak ia dibawa ke istana dan dijadikan kasim kecil dengan paksa. Cheng Hoo merupakan laksamana agung yang bertugas menyebarkan kebesaran Kaisar Ming ke seluruh wilayah pelayarannya, sekaligus menyebarkan agama Islam karena Cheng Hoo adalah seorang muslim yang taat (Kong, 2005). Di samping tulisan para ahli sejarah dan budaya, kisah Cheng Hoo telah menjadi cerita lisan di beberapa daerah atau wilayah yang dikunjunginya. Hal inilah yang menjadikannya menarik sebagai objek penelitian untuk membuat naskah lakon.

Di wilayah Indonesia Cheng Ho banyak didirikan masjid-masjid di sepanjang persinggahannya, antara lain Semarang di Gedung Batu yang sering disebut Klenteng Sam Poo Kong, adalah sebuah masjid dalam gaya bangunan Tiongkok. Cheng Hoo singgah di Cirebon, Sunda Kelapa, Palembang (Kong, 2005). Di samping tulisan para ahli sejarah, folklor, ahli budaya, banyak tersebar pula cerita lisan sepanjang persinggahan pelayaran Cheng Hoo di Nusantara, khususnya di Jawa.

Cheng Hoo adalah anak rakyat jelata bermarga Ma, dari suku Hui, yakni suku di Tiongkok yang memeluk agama Islam. Sejak kecil Cheng Hoo mendengar cerita ayahnya mengenai perjalanan naik haji yang harus ditempuh dengan berlayar dan penuh rintangan. Ayah, kakek, dan kakek buyutnya sudah menunaikan ibadah haji. Ma Haji ayah Cheng Hoo memang seorang pelaut ulung. Hal inilah yang menjadikan Cheng Hoo tumbuh kecintaannya terhadap lautan dan pelayaran (Kong, 2007).

Pergolakan politik yang terjadi di Kekaisaran Tiongkok, penggulingan Dinasti Yuan dan digantikan Dinasti Ming membuat arah kebijakan negara pun berubah. Cheng Hoo kecil ditangkap untuk dijadikan kasim kecil di istana guna dijadikan pelayan para pangeran kecil sekaligus teman bermain. Setelah menjadi kasim kecil menemani Pangeran Yung Lo, Cheng Hoo menjadi sangat dipercaya dan merupakan awal kariernya sebagai prajurit. Keberhasilannya dalam sebuah pelayaran menjadikan Cheng Hoo dipercaya oleh Kaisar Zhu Di, ayah Pangeran Yung Lo (Kong, 2007). Hal inilah awal Cheng Hoo menjadi bahariwan, lalu berkembang pesat pada saat Pangeran

Yung Lo menjadi kaisar. Salah satu tujuan pelayaran yang penting adalah Nusantara khususnya Pulau Jawa.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi unsur-unsur yang menarik dari cerita lisan sebagai sumber ide. Selain itu, juga menjelaskan pembuatan naskah lakon “Laksamana Cheng Hoo: Mas Kemambang di Rakit Majapahit” dari inspirasi lisan dan proses mengolah budaya sumber, dalam hal ini cerita lisan, menjadi budaya target, yaitu naskah lakon. Naskah lakon yang dibuat untuk pertunjukan teater dan wayang sekaligus merupakan satu bentuk naskah yang relatif belum banyak dilakukan, terutama bersumber dari cerita lisan. Menggali kekayaan cerita lisan (tradisi lisan) yang ada di Indonesia merupakan salah satu langkah pelestarian yang dinamis serta penguatan budaya bangsa. Naskah lakon baru yang bersumber dari cerita lisan mengenai Cheng Hoo dibuat untuk teater dan wayang, diharapkan nantinya akan menambah perbendaharaan naskah lakon yang siap pentas.

Teori dan Metodologi

Teori yang digunakan dalam melandasi perancangan naskah lakon ini adalah teori tradisi lisan dan etnografi yang dilakukan dengan cara mengubah bentuk (transformasi) dari budaya sumber dalam hal ini cerita lisan ke budaya target (Pavis Kruger Loren, 2016), yakni naskah lakon teater dan wayang. Segala hal yang menjadi produk sebuah *folk* disampaikan dan dilestarikan melalui kelisanan secara turun-temurun. Segala peristiwa yang terjadi dalam lingkungan masyarakat akan tersebar sekaligus tersimpan dalam tradisi lisan dan menjadi sumber sejarah lisan bagi masyarakat (Danandjaja, 1997). Hal ini karena substansi tradisi lisan mengandung fakta sosial dan fakta budaya yang mengandung bias budaya dan politis yang besar (Sedyawati, 1996). Identitas cerita lisan (tradisi lisan) bersinggungan dengan nilai-nilai budaya penikmat lainnya (Sweeney, 1987). Etnografi adalah usaha untuk menguraikan atau menggambarkan kebudayaan atau aspek-aspek kebudayaan (Moleong, 2000). Etnografi menghidupkan kembali bentuk-bentuk etnografis ke dalam naskah yang diperuntukkan bagi pertunjukan berbentuk teater dan wayang. Etnografi menyegarkan kembali deskripsi aktualisasi peragaan kultural sehari-hari. Naskah (teks) berbentuk rajutan kata diatur agar menghasilkan makna, teks juga merevitalisasi praktik sosial yang terlibat di dalamnya (Young, 1990).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sifat data kualitatif adalah multidimensi, maka dibutuhkan berbagai disiplin ilmu secara paralel (Soedarsono, 2001).

Penelitian kualitatif diharapkan mampu menghasilkan suatu model kajian aspek-aspek tertentu yang mampu membangun gambaran menyeluruh dan lengkap (Creswell, 2008). Objek materi penelitian adalah cerita lisan mengenai Laksamana Cheng Hoo di wilayah Sungai Brantas. Objek formal penelitian ini adalah proses pembuatan naskah untuk mewujudkan sebuah naskah teater dan wayang. Teknik analisis dilakukan secara interpretatif dan menyeluruh. Teknik pengumpulan data ditempuh dengan cara memilah data sebagai data primer dan data sekunder. Pengambilan data primer, langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertama, yaitu para narasumber dengan menggunakan teknik wawancara melalui instrumen audiovisual. Pengambilan data sekunder dilakukan melalui buku-buku kepustakaan, jurnal ilmiah, artikel di media massa, dan rekaman audiovisual, tentang sastra lisan maupun naskah-naskah pertunjukan teater tradisi dan modern.

Penahapan penelitian melalui lingkaran *plan, do, check, act* (PDCA). Lingkaran PDCA merupakan metode yang baik untuk melakukan perbaikan dalam rangka meningkatkan kualitas penelitian. Pertama, perencanaan (*plan*) dengan menetapkan wilayah penelitian tumbuhnya cerita lisan mengenai muhibah Cheng Hoo ke Majapahit di tepi Sungai Brantas. Kedua, melakukan (*do*) tahapan-tahapan dalam proses penulisan naskah lakon, mengumpulkan cerita lisan, wawancara, kajian pustaka, diharapkan mendapatkan manfaat bagi penulisan lakon berbasis cerita tradisi. Ketiga, mencermati berulang (*check*), yaitu mengkaji keterkaitan antara teori dan kualitas proses kreatif pembuatan naskah lakon. Keempat, penajaman (*activity*) melalui pengkajian ulang dan mengkritisi naskah lakon yang dibuat terutama kandungan tafsir baru dan muatan kekinian.

Hasil dan Pembahasan

Berdasar beberapa legenda yang berhasil dikumpulkan dari cerita rakyat yang tersebar di sepanjang tepian Sungai Brantas, sebagai budaya sumber dijadikanlah ide naskah lakon teater dan wayang sebagai budaya target. Adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut:

1. Pembuatan Tema, Alur, Penokohan, Latar (*Setting*), Sebagai Struktur Bangunan Naskah
 - a. Tema sebagai ide dasar naskah lakon

Tema merupakan landasan dasar sebuah bangunan naskah lakon. Lakon ini bertemakan “Cinta Suci Tulus Tumbuh di Hati Siapa Saja Meskipun Seorang Sida-Sida (Kasim)”

b. Alur (*Plot*)

Alur utama dalam naskah ini dibagi dalam awal, tengah, dan akhir. Agar naskah menarik, prolog atau pembukanya menggunakan situasi yang kekinian. Penyelesaian dibuat kembali harmoni seperti dalam wayang (hal ini membuka ruang untuk program digital).

c. Penokohan

Tokoh-tokoh utama yang tercatat dalam sejarah ataupun legenda didata lebih dulu seperti di antaranya: Kaisar Ming Yung Lo, Cheng Hoo, Ma Huan pencatat sejarah, Prabu Brawijaya, putri Cen Pau. Tokoh-tokoh rekaan dihadirkan sebagai pelengkap lakon seperti Putri Bajra Dewi, Emban, Dayang Tan, dll.

d. Latar (*Setting*)

Setting pada konsep naskah ini menggunakan sebuah layar selebar *backdrop* panggung yang berfungsi sebagai permainan wayang. *Setting* dibentuk dari permainan wayang di bagian belakang, sekaligus memberi ruang untuk bentuk-bentuk digital.

e. Konflik-konflik

Inti drama adalah konflik. Oleh karena itu, konflik harus dibuat dengan cermat dan sungguh-sungguh agar menghadirkan benturan-benturan watak yang berkualitas, benturan keadaan, dsb. sehingga dengan konflik-konflik tersebut peristiwa bergerak dari awal, tengah, menuju puncak, dan akhir dengan penyelesaian atau peleraian.

2. Pembuatan Ringkasan Cerita Sebagai Dasar *Treatment* Naskah

Ringkasan Cerita:

Kaisar Ming dari Tiongkok mengirimkan putrinya untuk dinikah dan Raja Majapahit Brawijaya V sebagai wujud persahabatan yang erat, disertai hadiah-hadiah berupa kain sutera, guci, batu giok, intan permata. Diutuslah Laksamana Cheng Hoo untuk mengantar tanda mata dan putri Kaisar Ming Tiongkok yang bernama Putri Cen Pau. Cheng Hoo dengan gembira menerima tugas tersebut. Pelayaran menghabiskan waktu berbulan-bulan. Putri Cen Pau (di Jawa menjadi Cempa) sering melihat dan mendengar Laksamana Cheng Hoo melafazkan azan untuk penanda salat bagi anak buah kapal dan prajurit yang memeluk Islam. Ia pun sering mendengar tiap malam Cheng Hoo membaca kitab suci. Bagi Putri Cen Pau bahasanya aneh, tetapi terdengar menyejukkan dan mendamaikan hati. Putri Cen Pau bersama dayangnya akhirnya memohon agar dirinya masuk agama yang dianut Cheng Hoo serta diajari salat dan mengaji. Setibanya di

Majapahit, Putri Cen Pau disambut hangat oleh Raja Brawijaya, hadiah-hadiah Kaisar Tiongkok diterimanya dengan suka cita.

Putri Bajra Dewi sedang murung di Tamansari karena ia menyimpan rahasia besar dalam hidupnya. Hanya emban yang tahu bahwa ia seorang perempuan kedi (tidak menstruasi), sementara para pelamar ia tolak sampai ayahnya menekannya untuk segera memilih. Emban menghiburnya bahwa segala sesuatu pasti ada jalan keluarnya. Pada saat itu Cheng Hoo melihat Putri Bajra Dewi menari. Cheng Hoo jatuh hati dalam pandangan pertama.

Setelah pesta penyambutan utusan Kaisar Ming, Raja Brawijaya mendesak putrinya untuk memilih salah satu dari para pelamar. Putri Bajra Dewi akhirnya mengadakan sayembara. Siapa pun yang bisa menebak teka-teki “Wohe Dikih Wite Dakah, Wohe Dakah Wite Dikih” akan jadi suaminya. ternyata tidak satu pun pelamar mampu menjawab teka-tekinya dan hanya Laksamana Cheng Hoo yang tepat menjawabnya. Para pelamar lain marah dan menyerang Majapahit. Cheng Hoo dengan kesaktiannya dengan mudah meredam pemberontakan. Putri Bajra Dewi membuka rahasianya bahwa dirinya putri Kedi. Bagi Cheng Hoo tidak masalah karena dirinya seorang sida-sida (kasim) yang penting hati dan jiwa mereka saling mencintai. Mereka berbulan madu di atas rakit indah dengan hamparan butiran emas.

3. Pembuatan *Treatment* Naskah dan Naskah Lengkap

Dari ringkasan cerita dibuatlah *treatment* naskah, kemudian baru naskah lengkap. Selama proses pembuatan naskah lengkap dilakukan *dramatic reading*, yakni pembacaan naskah di studio oleh para aktor guna mengetahui naskah telah enak dimainkan atau belum. Di sini para aktor dapat mengajukan usulan untuk kalimat dan kata yang dirasa lebih cocok atau menguatkan lakon.

4. Pembuatan Judul Naskah

Judul dibuat paling akhir. Dalam naskah dikisahkan usai perkawinannya, Bajra Dewi dan Cheng Hoo berbulan madu di rakit yang dialasi dengan butir-butir emas. Hal ini menjadi lambang “kesementaraan” Cheng Hoo di Majapahit. Sebagai bahariwan besar, ia akan terus mengarungi lautan dan samudera demi tugas mulianya. Oleh karena itu, ditetapkanlah judul naskah lakon “Laksamana Cheng Hoo: Mas Kemambang di Rakit Majapahit”.

Simpulan

Proses pembuatan naskah lakon tidak saja secara tertulis, tetapi juga dilakukan *dramatic reading*, yakni naskah dibaca seperti latihan studio. Proses ini dilakukan beberapa kali dalam setiap tahap. Misalnya babak I, dilakukan *dramatic reading* jika kurang enak untuk dimainkan maka akan diubah. Para aktor yang membantu *dramatic reading* dapat memberikan masukan-masukan dialog yang enak diucapkan dsb. Hal ini dilakukan hingga naskah selesai ditulis kemudian dilakukan *dramatic reading* naskah secara utuh. Para dalang muda pun berkontribusi memberikan masukan dan arah pada adegan wayang. Perbaikan naskah tentu saja masih akan terus berlanjut bahkan sampai kelak jika dipentaskan. Naskah ini memberi ruang kemungkinan direkam secara digital dan ditayangkan secara virtual atau perpaduan antara panggung, digital, dan virtual.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini dapat dilakukan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih khususnya kepada Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, yang telah memberikan dana penelitian melalui DIPA ISI Yogyakarta tahun 2021.

Referensi

- Creswell, J. W. (2008). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. SAGE.
- Danandjaja, J. (1997). *Folklor Indonesi : Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Pustaka Utama Grafiti.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Tionghoa: Sebagai Terapi Penyembuh Amnesia Terhadap Suku Bangsa dan Budaya Tionghoa*. Grafiti.
- Kong, Y. (2005). *Silang Budaya Tiongkok-Indonesia*. Bhuana Ilmu Populer, Kelompok Gramedia.
- Kong, Y. (2007). *Muslim Tionghoa Cheng Ho: Misteri Perjalanan Muhibah di Nusantara* (H. M. H. Wijayakusuma (ed.); 3rd ed.). Pustaka Populer Obor.
- Kuardhani, H. (2018). *Teater Boneka Potehi dan Budaya Tionghoa Peranakan di Indonesia* (1st ed.). Diandra Kreatif.
- Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Pavis Kruger Loren, P. (2016). *Theatre at the Crossroads of Culture*.
- Sedyawati, E. (1996). Kedudukan Tradisi Lisan dalam Ilmu-Ilmu Sosial dan Ilmu-Ilmu Budaya.

Warta ATL Warta ATL, 2, 5–8.

Soedarsono, R. M. (2001). *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Sweeney, A. (1987). *A Full Hearing: Orality and Literacy in the Malay World*. University of California Press.

Young, R. (1990). *Untying the Text: A Post-Structuralist Reader*. Routledge.

DINAMIKA PENGGUNAAN KATA *SHIPPAI* DI DALAM DRAMA *DOKUTAA-X SPECIAL*

Suhartini

Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

E-mail: suhartini@uty.ac.id

ABSTRAK

Drama serial TV *Dokutaa-X Gekai Daimon Michiko* merupakan salah satu drama Jepang berbahasa pengantar bahasa Jepang yang cukup terkenal, baik di dalam maupun di luar negara Jepang. Drama tersebut sudah dirilis dari tahun 2012 hingga tahun 2021 sekarang ini dan dapat digolongkan di dalam genre drama medis (kedokteran). Dalam setiap serial drama itu terdapat kalimat ikonik berupa *Watashi, shippai shinai node* ‘Saya tidak pernah gagal’ yang selalu dituturkan oleh tokoh utamanya, yaitu seorang dokter bedah bernama Daimon Michiko. Dengan demikian, penulisan ini dilakukan untuk mengkaji dinamika penggunaan kata *shippai* ‘gagal’ yang dituturkan oleh tokoh utamanya tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui metode simak terhadap salah satu serial drama *Dokutaa-X Gekai Daimon Michiko*, yaitu *Dokutaa-X Supesharu* (edisi spesial). Setelah data dikumpulkan, dilanjutkan analisis data dengan menggunakan teori tindak tutur. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan kata *shippai* ‘gagal’ yang diikuti oleh bentuk negatif, yaitu *shinai node* sehingga membentuk kalimat *Watashi, shippai shinai node* ‘Saya tidak pernah gagal’ merupakan tindak tutur komisif yang dibangun oleh Daimon Michiko berkaitan dengan profesinya sebagai dokter ahli bedah yang tidak boleh gagal di dalam menjalankan tindakan operasi. Sebaliknya, penggunaan kata *shippai* ‘gagal’ yang diikuti oleh bentuk positif, yaitu *shita node* sehingga membentuk kalimat *Watashi, shippai shita node* ‘Saya telah gagal’ merupakan tindak tutur ekspresif yang dibangun oleh Michiko Daimon dengan tujuan untuk mengubah rencana tindakan operasi terhadap pasiennya.

Kata kunci: bahasa Jepang, *Dokutaa-X*, *shippai*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi komunikasi digital dan intensifnya arus budaya media transnasional (global) telah memasarkan budaya (Iwabuchi, 2019). Berkaitan dengan hal tersebut, Ministry of Economy, Trade, and Industry (METI) yang merupakan Kementerian Ekonomi, Perdagangan, dan Industri Jepang telah meluncurkan program Cool Japan Strategy (Ministry of Economy 2012). Merujuk pada program tersebut, Cool Japan Strategy sebenarnya sudah dijalankan sebagai proyek percontohan dari tahun 2011 dan telah memperoleh keberhasilan berupa ditemukannya mitra lokal serta ditingkatkannya citra *brand* Jepang di negara-negara Asia seperti Singapura, India, dan sebagainya. Salah satu butir dari program Cool Japan Strategy itu dirumuskan berupa mengubah daya tarik budaya dan gaya hidup Jepang yang dapat berupa produk makanan, *fashion*, gaya hidup, dan berbagai konten seperti animasi, drama, *game*, film, dan musik; serta pariwisata menjadi nilai tambah. Nilai tambah yang dimaksudkan adalah dapat menciptakan mekanisme untuk mengubah budaya menjadi industri dan menciptakan industri pertumbuhan baru sehingga mempersiapkan lapangan kerja dan peluang bagi UKM dan kaum muda.

Tulisan ini mengkaji salah satu bentuk industri kreatif dari Jepang tersebut di atas, yaitu drama. Adapun drama yang dikaji adalah drama serial TV berjudul *Dokutaa-X Gekai Daimon Michiko Supesharu* atau *Doctor-X Gekai Daimon Michiko Special* (Matsuda, n.d.) dari sisi tuturan tokoh utamanya, yaitu berupa kata *shippai* ‘gagal’ yang pada dasarnya bermakna negatif. Meskipun bermakna dasar negatif, kata *shippai* ‘gagal’ dapat bermakna positif ‘tidak gagal’ jika diikuti oleh kata kerja bentuk negatif ‘tidak’ yang mengikutinya sehingga dalam drama ini dipergunakan sebagai motto yang selalu dituturkan oleh tokoh utamanya, yaitu Daimon Michiko.

Motto merupakan kalimat, frase, atau kata yang dapat digunakan sebagai semboyan, pedoman, atau prinsip (Tim Penyusun Kamus, 2008). Penelitian tentang penggunaan motto dalam bahasa Jepang di antaranya terdapat dalam *The Rise of Four Mottoes in Japan, Before and After the Meiji Restoration* (Michio Kitahara, 1986), yaitu *fukoku kyoohai*, *wakon yoosai*, *datsua nyuuoo*, *bunmei kaika*. Empat motto tersebut telah menggerakkan hati dan pikiran bangsa Jepang dalam mereformasi kehidupan sosial politiknya sehingga dapat setara dengan bangsa Barat yang identik dengan bangsa maju saat itu.

Serial drama *Dokutaa-X Gekai Daimon Michiko Supesharu* atau *Doctor-X Gekai Daimon Michiko Special* yang dianalisis ini memiliki keistimewaan pada latar belakang tempat, yaitu di

RS Cross Medical Center (Kanazawa), sedangkan *Dokutaa-X Gekai Daimon Michiko* edisi lainnya mengambil latar belakang tempat di RS Universitas Totei (Tokyo). Selain itu, dalam edisi spesial ini juga dapat ditemukan tuturan Daimon Michiko berupa *Watashi shippai shita node* ‘Saya telah gagal’ yang diucapkan secara langsung di hadapan publik (pada saat konferensi pers) yang tidak pernah dituturkan pada edisi lain. Karena itulah, tulisan ini mengkaji dinamika penggunaan kata *shippai* ‘gagal’ yang dituturkan oleh Daimon Michiko.

Teori dan Metodologi

Teori yang dipergunakan dalam tulisan ini adalah teori tindak tutur (*speech act*). Tindak tutur merupakan istilah yang berkaitan dengan fungsi beraneka macam bahasa dalam memenuhi kebutuhan pemakainya (Wijana, 2010). Berbagai macam tindakan yang dapat dilakukan oleh penutur (atau penulis) dalam menggunakan bahasanya itu disebut dengan istilah tindak tutur. Berdasarkan tujuannya, ada beberapa tindak tutur, di antaranya adalah tindak tutur asertif, tindak tutur performatif, tindak tutur verdiktif, tindak tutur ekspresif, tindak tutur direktif, tindak tutur komisif, dan tindak tutur fatis. Berikut uraiannya satu per satu.

1. Tindak tutur asertif adalah tindak tutur yang digunakan untuk mengemukakan atau menyatakan fakta atau pengetahuan. Tujuan dikemukakannya tindak tutur ini adalah untuk menginformasikan sesuatu.
2. Tindak tutur performatif adalah tindak tutur yang pelaksanaannya membuat sesuatu yang dinyatakan dalam tuturan terwujud. Tindak tutur ini biasanya dilakukan oleh pihak-pihak yang berwenang, di tempat tertentu, serta dalam situasi yang resmi seperti pada saat upacara pernikahan.
3. Tindak tutur verdiktif adalah tindak tutur yang digunakan penutur untuk memberikan penilaian atau penghakiman terhadap apa yang dilakukan oleh lawan bicaranya. Tindakan mengutuk, mengucapkan terima kasih, menyalahkan, mengkritik, dan sebagainya adalah pelaksanaan dari tindak tutur ini.
4. Tindak tutur ekspresif adalah tindak tutur yang digunakan untuk menyatakan sesuatu yang berhubungan dengan hal yang telah dilakukan oleh penuturnya. Tindak mengakui dan meminta maaf adalah contoh dari tindak tutur ini.

5. Tindak tutur direktif adalah tindak tutur yang diungkapkan oleh penuturnya agar lawan tutur melakukan sesuatu. Pelaku dalam tindak tutur ini adalah orang kedua (tidak selalu hadir secara eksplisit di dalam tuturan).
6. Tindak tutur komisif adalah tindak tutur yang mengikat (*commit*) penuturnya untuk melakukan tindakan seperti apa yang dijanjikan. Tindak tutur ini meliputi tindakan yang berhubungan dengan berjanji, bersumpah, dan mengancam.
7. Tindak tutur fatis adalah tindak tutur yang digunakan oleh penutur untuk mengadakan kontak dengan orang lain. Tindak tutur ini ditujukan untuk mengadakan atau membangun hubungan dengan lawan bicaranya sebelum mereka terlibat dalam topik pembicaraan selanjutnya.

Adapun metode yang dipergunakan untuk memperoleh data berupa metode simak dengan mengkaji penggunaan kata *shippai* yang dituturkan oleh tokoh utamanya, yaitu Daimon Michiko dan kemudian dikaitkan dengan teori tindak tutur di atas. Untuk itu, penyajian datanya dilakukan melalui metode narasi sehingga pembaca dapat mencermati konteks penggunaan kata *shippai* ‘gagal’ yang dituturkan oleh Daimon Michiko.

Hasil dan Pembahasan

Drama serial *Dokutaa-X Gekai Daimon Michiko* adalah salah satu drama yang diproduksi oleh TV Asahi Jepang dari tahun 2012 hingga tahun 2021 sekarang ini. Drama serial tersebut ditayangkan melalui jaringan stasiun TV Asahi, salah satunya adalah Stasiun TV Waku Waku Japan yang dapat disimak dari berbagai negara (*channel* berbayar), termasuk dari Indonesia. Oleh karena kepopuleran drama itu, mulai bulan Agustus hingga sekarang ini drama serial *Dokutaa X Gekai Daimon Michiko* atau *Doctor X Gekai Daimon Michiko* kembali ditayangkan secara maraton melalui stasiun TV Waku Waku Japan. Pada saat tulisan ini dibuat, serial drama *Dokutaa-X Gekai Daimon Michiko* atau *Doctor-X Gekai Daimon Michiko* itu sudah sampai pada serial Drama-X Season 7 Episode 1 yang menceritakan kondisi dunia yang sedang dilanda pandemi Covid-19 sehingga banyak RS yang *collaps* (banyak pasien meninggal di luar batas kewajaran dan banyak tenaga kesehatan yang terpapar Covid-19), tidak terkecuali RS Universitas Totei yang mendominasi sebagai latar belakang tempat drama serial ini.

Berdasarkan genrenya, drama ini dapat digolongkan sebagai drama medis (kedokteran) yang menceritakan kisah seorang dokter (*dokutaa*) bedah (*gekai*) berjenis kelamin wanita (X) bernama Daimon Michiko pada saat menjalankan aktivitasnya sehari-hari, salah satunya adalah melakukan operasi (bedah). Berbeda dengan dokter bedah lainnya, Daimon Michiko adalah sosok dokter yang tidak mau terikat oleh birokrasi ataupun kelompok sosial tertentu (tidak mau terlibat dalam konflik kepentingan di RS). Hal itulah yang menyebabkan Daimon Michiko lebih memilih status sebagai dokter kontrak (bebas mengekspresikan dirinya dengan syarat-syarat yang diajukannya) daripada sebagai dokter tetap suatu rumah sakit tertentu (posisi yang mengikat). Untuk menjalankan aktivitasnya sebagai dokter kontrak itu, dia memiliki manajer khusus bernama Akira Kanbara. Akira Kanbara sebenarnya merupakan mantan dokter bedah sekaligus sahabat almarhum ayah dari Daimon Michiko yang juga menjadi guru/pembimbing dari Daimon Michiko sehingga dapat tumbuh menjadi dokter bedah yang profesional dan disegani oleh dokter bedah lainnya. Akan tetapi, profesionalismenya sebagai dokter bedah itu tidak banyak di-*publish* dan sebaliknya sering dinyatakan sebagai hasil kerja dari dokter lainnya (dokter tetap RS bersangkutan yang mengontraknya) sehingga dapat meningkatkan peringkat suatu RS yang sedang mengontraknya.

Akibatnya, karena posisinya sebagai dokter kontrak yang tidak banyak dikenal oleh khalayak umum itu, terdapat beberapa pasien yang pada awalnya sering menilai sebelah mata (menolak dioperasi oleh Daimon Michiko) karena dianggap tidak profesional. Meskipun demikian, Daimon Michiko tidak pernah memperdulikan hal itu dan justru untuk beberapa kasus operasi yang sulit (tidak ada dokter lainnya yang mampu melakukan operasi selain dirinya), maka dia akan meminta pasien bersangkutan untuk mengizinkannya melakukan operasi. Selain itu, Daimon Michiko juga selalu sigap menangani masalah darurat di mana pun dia berada tanpa mempertimbangkan masalah birokrasi yang rumit, termasuk pada masa pandemi Covid-19 yang sempat membahayakan nyawanya (dalam serial dokter-X season 7 episode 1 diceritakan bahwa Daimon Michiko terpapar Covid-19 dari pasien yang dioperasinya).

Serial drama *Dokutaa-X Supesharu* ini mengambil latar belakang tempat di Kanazawa yang merupakan ibukota Prefektur Ishikawa di Wilayah Chubu, sekitar 500 km dari Tokyo (masih terdapat pada satu pulau utama Jepang, yaitu Pulau Honshu). Karena menghadap Laut Jepang, Kanazawa dikenal sebagai daerah bersuhu dingin dengan temperatur paling tinggi sekitar 28 °C

pada bulan Agustus (puncak musim panas) dan temperatur paling rendah sekitar 1 °C pada bulan Januari (puncak musim dingin).

Cerita ini dimulai dengan kondisi Daimon Michiko yang kedinginan dan kelaparan sehingga berkelana mencari warung makan *sushi* yang terkenal enak di Kanazawa. Pada saat bertanya kepada dua orang yang sedang bermesraan di tengah jalan, tiba-tiba pihak wanita pingsan, tetapi pihak laki-laki justru malah melarikan diri (tidak berusaha menolongnya). Sebagai seorang dokter bedah yang profesional, Daimon Michiko langsung mengambil tindakan darurat dan membawanya ke RS terdekat, yaitu RS Cross Medical Centre. Sesampainya di RS itu, setelah berhasil mendiagnosis penyakit wanita yang pingsan tadi dengan cekatan, Daimon Michiko segera mengambil tindakan operasi. Meskipun mendapat banyak tentangan dari pihak manajemen (diminta menghentikan operasi tersebut) dengan alasan wanita tadi sedang mendapatkan terapi berupa obat antikanker terbaru, Daimon Michiko tetap menjalankan operasi dengan cekatan karena jika tidak segera dioperasi, nyawa wanita tadi tidak dapat terselamatkan.

Pada saat menjalankan operasi dengan cekatan itu, Daimon Michiko diamati melalui layar TV oleh direktur rumah sakit bersangkutan yang ternyata adalah pihak laki-laki yang melarikan diri tadi, yaitu Kantaro Kurosu. Setelah melihat kecekatan Daimon Michiko pada saat melakukan operasi itu, Kantaro Kurosu yang ternyata mantan dokter bedah (pernah dekat dengan Akira Kanbara yang merupakan manajer Daimon Michiko) kemudian membujuk Daimon Michiko (melalui Akira Kanbara) agar mau bekerja sebagai dokter kontrak di RS Cross Medical Centre yang dipimpinnya. Awalnya Daimon Michiko keberatan karena menilai Kantaro Kurosu merupakan orang bejat yang telah menelantarkan pacarnya (apalagi yang bersangkutan merupakan seorang dokter). Akan tetapi, setelah bertemu dua orang dokter bedah dari Universitas Totei yang ditugaskan ke Kanazawa untuk mengoperasi pasien VIP, yaitu Hideki Kaji dan Mamoru Hara, Daimon Michiko kemudian memutuskan mau bekerja sebagai dokter kontrak di RS Cross Medical Centre. Sebagai seorang dokter yang gemar melakukan operasi, terutama operasi yang relatif sulit, Daimon Michiko tertarik untuk turut serta mengoperasi pasien VIP itu dengan menuturkan *Watashi shippai shinai node* 'Saya tidak pernah gagal' kepada dua orang dokter bedah tadi.

Akan tetapi, karena kelihaiannya Kantaro Kurosu, pasien VIP yang akan dioperasi oleh dua orang dokter bedah dari RS Universitas Totei tadi berhasil dibujuk untuk menjalankan operasi di RS Cross Medical Centre yang dipimpin oleh Daimon Michiko. Pada awalnya, pasien VIP tadi yang bernama Kojiro Himuro, yaitu seorang bintang peselancar indah peraih medali emas menolak

untuk dioperasi karena khawatir setelah operasi, dia akan tidak dapat lagi berkarier sebagai peselancar indah. Pada saat inilah, Daimon Michiko dapat meyakinkan Kojiro Himuro dengan menuturkan *Watashi, shippai shinai node* ‘Saya tidak pernah gagal’ dan menjamin bahwa Kojiro Himuro akan segera dapat bertanding lagi untuk meraih impiannya dalam pertandingan berikutnya. Setelah diyakinkan oleh Daimon Michiko, Kojiro Himuro kemudian bersedia melakukan operasi dengan catatan bahwa dokter bedahnya harus Daimon Michiko. Berita itu langsung tersebar dan rilis di media massa Jepang.

Karena Daimon Michiko bersedia bekerja sebagai dokter kontrak di RS Cross Medical Centre dan siap mengoperasi Kojiro Himuro tiga hari yang akan datang, Daimon Michiko dan Akira Kanbara diundang ke rumah Kantaro Kurosu. Setelah ketiganya bertemu sambil minum minuman yang mahal, sebagai sahabat lama, Akira Kanbara dan Kantaro Kurosu kemudian melanjutkan untuk berbincang-bincang berdua saja. Adapun Daimon Michiko memutuskan untuk pulang terlebih dahulu setelah puas minum minuman yang mahal. Akan tetapi, di tengah perjalanan Daimon Michiko dikejar orang tidak dikenal dan berhasil dilukai sehingga pergelangan tangannya mengalami fraktur (patah tulang). Akibatnya, Daimon Michiko tidak dapat melakukan operasi terhadap Kojiro Himuro dan berencana meminta tolong dokter bedah lainnya yang dia percaya, yaitu Hideki Kaji untuk memimpin operasi. Mundurnya Daimon Michiko sebagai dokter bedah Kojiro Himuro itu diumumkan pada saat konferensi pers dan pada saat ditanya wartawan tentang alasannya, Daimon Michiko menuturkan *Watashi, shippai shita node* ‘Saya sudah gagal’ sambil memperlihatkan pergelangan tangannya yang fraktur.

Pada sisi lain, Kantaro Kurosu telah berkolusi dengan perusahaan farmasi dalam mengembangkan obat-obatan baru, salah satunya adalah obat antikanker yang sudah diujicobakan kepada Aiko Ichinose, seorang politikus wanita yang berpacaran dengannya dan ditinggalkan begitu saja pada saat pingsan setelah mereka bermesraan di tengah jalan dan pada akhirnya diselamatkan oleh Daimon Michiko (awal cerita di atas). Setelah Daimon Michiko menyatakan mundur, Aiko Ichinose diminta berbicara di depan publik dengan menyatakan bahwa kesembuhan penyakitnya itu karena terapi obat-obatan kanker jenis baru yang sedang diteliti oleh RS Cross Medical Centre bekerja sama dengan suatu perusahaan farmasi. Dengan alasan itulah, Kantaro Kurosu mengambil keputusan sepihak bahwa Kojiro Himuro tidak akan dioperasi seperti rencana semula dan sebaliknya akan menjalani terapi obat-obatan saja.

Akibat dari keputusan sepihak yang diambil oleh Kantaro Kurosu itu, Akira Kanbara dan Daimon Michiko merasa dibohongi dan merasa hanya dimanfaatkan oleh Kantaro Kurosu untuk membujuk Kojiro Himuro agar mau berobat di RS Cross Medical Centre yang dipimpinya. Karena kecewa, Daimon Michiko mengasingkan diri ke pinggir pantai dan bertemu dengan keluarga Gen Akagi yang bekerja sebagai pemburu. Selama beberapa waktu Daimon Michiko hidup bersama keluarga Gen Michiko dan mengobati fraktur di pergelangan tangannya melalui pengobatan tradisional. Sejalan dengan itu, penyakit Kojiro Himuro semakin parah meskipun sudah diterapi dengan obat-obatan jenis baru yang dikembangkan oleh RS Cross Medical Centre bekerja sama dengan suatu perusahaan farmasi. Meskipun demikian, Kojiro Himuro tetap menunggu kembalinya Daimon Michiko ke RS Cross Medical Centre untuk menepati janjinya dalam mengoperasi dirinya. Setelah dirasa sembuh (mampu membelah kayu dengan tepat dan cekatan), Daimon Michiko kemudian kembali ke RS Cross Medical Centre untuk menepati janjinya mengoperasi Kojiro Himuro. Cerita ini berakhir dengan *happy ending*, yaitu kesembuhan Kojiro Himuro dan keberhasilan Kojiro Himuro dalam lomba berikutnya sebagai juara peseluncur indah Jepang.

Selain itu, pada akhir cerita juga dapat diketahui bahwa Kantaro Kurosu memutuskan berhenti sebagai dokter bedah karena tangannya sudah tidak mampu memegang pisau akibat penyakit syaraf yang dideritanya. Meskipun sudah dioperasi sebanyak lima kali, penyakitnya itu tidak bisa sembuh. Melihat hal itu, Daimon Michiko menawarkan dirinya untuk mengoperasi Kantaro Kurosu dengan menuturkan *Watashi, shippai shinai node* ‘Saya tidak pernah gagal’, tetapi ditolak oleh Kantaro Kurosu.

Analisis Data

Dari narasi alur cerita serial Drama *Dokutaa-X Supesharu (Special)* dapat disimpulkan bahwa kata *shippai* dituturkan sebanyak empat kali oleh Daimon Michiko dalam drama ini. Tiga kali merupakan kata *shippai* ‘gagal’ yang diikuti bentuk negatif, yaitu *Watashi, shippai shinai node* ‘Saya tidak pernah gagal’ dan sekali merupakan kata *shippai* ‘gagal’ yang diikuti bentuk positif, yaitu *watashi, shippai shita node* ‘saya sudah gagal’.

Kata *shippai* ‘gagal’ ditulis dalam aksara kanji 失敗. Ditinjau berdasarkan susunan aksara kanjinya, 失敗 berasal dari kanji 失 yang dapat dibaca *ushinai* ‘kehilangan’ dan 敗 yang dapat

dibaca *yabureru* ‘merusak’. Pada saat digabungkan, dua kanji 失敗 dibaca *shippai* yang bermakna kegagalan atau kekalahan. Berdasarkan jenis katanya, kata *shippai* termasuk *meishi* ‘kata benda’. Kata *shippai* ‘gagal’ tersebut dapat diikuti oleh kata kerja bentuk negatif, yaitu *shinai* yang bermakna ‘tidak melakukan’ dan dapat juga diikuti bentuk positif lampau *shita* yang bermakna ‘telah melakukan’.

Berdasarkan analisis tindak tutur, untuk *shippai* ‘gagal’ yang diikuti bentuk negatif, yaitu *Watashi, shippai shinai node* ‘Saya tidak pernah gagal’ dapat dinyatakan sebagai tindak tutur komisif karena dilakukan untuk menunjukkan janji terhadap lawan tuturnya. Pertama dituturkan kepada dua orang dokter bedah dari RS Universitas Totei, yaitu Hideki Kaji dan Mamoru Hara agar mengizinkannya turut serta mengoperasi seorang pasien VIP, kedua dituturkan kepada pasien VIP, yaitu Kojiro Himuro yang merupakan bintang peselancar indah Jepang peraih medali emas agar bersedia dioperasi oleh Daimon Michiko, dan ketiga dituturkan kepada Kantaro Kurosu agar bersedia dioperasi oleh Daimon Michiko.

Sebaliknya, untuk kata *shippai* ‘gagal’ yang diikuti bentuk positif, yaitu *Watashi, shippai shita node* ‘Saya telah gagal’ dapat dinyatakan sebagai tindak tutur ekspresif. Digolongkannya sebagai tindak tutur ekspresif itu karena penutur, yaitu Daimon Michiko secara tersirat mengakui dan meminta maaf kepada semua pihak karena tidak dapat memenuhi janji yang sudah diucapkan sebelumnya, yaitu melakukan tindakan operasi terhadap Kojiro Himuro yang merupakan bintang peselancar indah Jepang. Sebagai gantinya, dia berencana akan meminta bantuan dokter bedah lainnya yang dia percaya. Akan tetapi, karena keputusan sepihak yang dilakukan oleh Kantaro Kurosu untuk memasarkan obat-obatan barunya, jalan tengah yang akan dia ambil tersebut tidak dapat dilaksanakan. Seiring berjalannya waktu, pada akhirnya Daimon Michiko dapat memenuhi janjinya kepada Kojiro Himuro itu setelah pergelangan tangannya sembuh karena Kojiro Himuro tidak bersedia dioperasi oleh dokter bedah lainnya selain Daimon Michiko dan kondisinya tidak semakin membaik (malah semakin memburuk) dengan terapi obat-obatan yang diberikan oleh Kantaro Kurosu.

Simpulan

Penggunaan kata *shippai* ‘gagal’ yang bermakna negatif pada saat diikuti oleh bentuk negatif, yaitu *shinai node* justru menimbulkan makna positif, yaitu *shippai shinai node* ‘tidak pernah gagal’. Sebaliknya, kata *shippai* ‘gagal’ yang bermakna negatif pada saat diikuti oleh

bentuk positif, yaitu *shita node* justru menimbulkan makna negatif, yaitu *shippai shita node* ‘telah gagal’. Pada penggunaan kata *shippai* ‘gagal’ yang diikuti bentuk negatif sehingga menimbulkan makna positif itu dapat digolongkan sebagai tindak tutur komisif karena merupakan suatu bentuk janji (komitmen) yang bertujuan untuk meyakinkan lawan tutur agar bersedia melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan dari penutur. Dalam drama ini, lawan tutur pertama ditujukan untuk dokter bedah Hideki Kaji dan dokter bedah Mamoru Hara agar mengizinkan untuk turut mengoperasi pasien mereka. Lawan tutur kedua ditujukan untuk Kojiro Himuro agar bersedia dioperasi (sebelumnya pasien tersebut tidak bersedia dioperasi karena takut gagal), sedangkan lawan tutur ketiga ditujukan untuk direktur RS Kantaro Kurosu agar mengizinkan mengoperasi tangan direktur itu setelah gagal dioperasi hingga tiga kali oleh dokter bedah lainnya.

Sebaliknya, penggunaan kata *shippai* ‘gagal’ yang diikuti bentuk positif sehingga menimbulkan makna negatif itu dapat digolongkan sebagai tindak tutur ekspresif karena bertujuan menunjukkan perasaan penyesalan sehingga tidak dapat memenuhi janjinya kepada Kojiro Himuro yang sudah diucapkan. Dalam tindak tutur ekspresif ini, penutur tidak menyalahkan pihak lain bahkan seseorang yang menyerangnya (diduga adalah orang suruhan sehingga disengaja untuk menggagalkan rencana yang sudah dibuatnya). Untuk menebus kesalahannya itu, Daimon Michiko berencana akan meminta tolong dokter bedah lain yang dipercayainya, yaitu Hideki Kaji.

Referensi

- Iwabuchi, Koichi. 2019. “Cool Japan, Creative Industries, and Diversity.” *Re-Imagining Creative Cities in Twenty-First Century Asia* (287):187–99. doi: 10.1007/978-3-030-46291-8_13.
- Matsuda, Naomi Tamura and Hidetomo. n.d. “Doctor X Gekai Daimon Michiko.”
- Michio Kitahara. 1986. “THE RISE OF FOUR MOTTOES IN JAPAN : Before and After the Meiji Restoration.” *Asian History* 20(1):54–64.
- Ministry of Economy, Trade and Industry (METI). 2012. “Cool Japan Strategy (Modified Version of the Interim Report Submitted to the Cool Japan Advisory Council).” (September):7.
- Tim Penyusun Kamus, Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Wijana, I. Dewa Putu. 2010. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

REPRESENTASI KULTURAL PANDEMI COVID-19 DALAM MUSIK INDONESIA

Umilia Rokhani

Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: umilia_erha@yahoo.co.id

ABSTRAK

Musik menjadi media komunikasi yang efektif untuk menanamkan pesan-pesan kepada masyarakat. Di era pandemi Covid-19, keberadaan musik menjadi salah satu komunikator yang berkaitan dengan layanan kesehatan Covid-19. Praktik produksi massa ini menjadi agent of change atas kebiasaan-kebiasaan hidup sehat di tengah masyarakat. Tercatat ruang gerak kreativitas musisi Indonesia dalam merespon fenomena pandemi Covid-19 ini dimunculkan melalui berbagai platform digital, salah satunya youtube. Melalui media ini, musisi Indonesia bergerak untuk menyuarakan kepeduliannya melalui karya-karya lagu yang dinyanyikannya. Fenomena ini menjadi representasi produksi kultural yang penting untuk dikaji permasalahannya. Representasi Stuart Hall menjadi landasan untuk menguak makna melalui dua versi konstruksionis yaitu pendekatan semiotik dan pendekatan diskursif. Pendekatan semiotik akan melihat pada cara representasi dan bahasa yang dipergunakan untuk memproduksi makna, melalui penanda dan petanda. Sementara itu, pendekatan diskursif akan melihat pada efek dan konsekuensi dari representasi. Melalui kedua pendekatan tersebut, permaknaan secara puitik dan politik dapat diketahui. Karya-karya lagu bertema pandemi mengkonstruksi subjek-subjek sebagai penjaga dan pemberi pesan, subjek pahlawan kesehatan, dan juga subjek diri yang memahami kebiasaan baru di masa pandemi sebagai suatu identitas budaya sehat bagi masyarakat. Lagu merupakan praktik produksi makna melalui nada dan lirik yang memaparkan budaya baru hidup sehat di tengah masyarakat pada masa pandemi.

Kata kunci: representasi kultural, pandemi Covid-19, musik

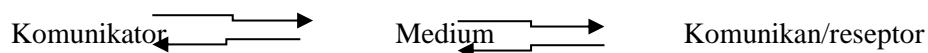
Pendahuluan

Pandemi menjadi salah satu fenomena yang mengguncang kehidupan manusia yang mengalaminya. Dampak fenomena pandemi Covid-19 berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat. Aktivitas masyarakat terhenti sementara dan kebijakan-kebijakan untuk memutus mata rantai wabah pandemi diberlakukan (Setiyanto, Andrea, & Triyana, 2021). Kondisi tersebut selanjutnya menjadi salah satu faktor penggerak berlangsungnya proses produksi yang menggambarkan fenomena tersebut. Kajian fenomenologi dapat atas pemikiran seseorang terkait produksi karya tidak hanya dapat mengungkap isi mental yang tidak disadari tetapi juga dapat mengungkapkan cara mengkonstruksinya karena pengalaman merupakan hal

yang paling dekat dan paling intim untuk dapat dijadikan landasan produksi karya (Holt, 2019; Letaille, Bisesi, & Legrain, 2020). Salah satu proses produksi yang mengungkapkan fenomena pandemi di tengah masyarakat adalah produksi karya yang mengangkat tema pandemi. Produksi ini menjadi bentuk konstruksi sosial dari respon masyarakat terhadap fenomena yang terjadi, salah satunya adalah produksi karya musik.

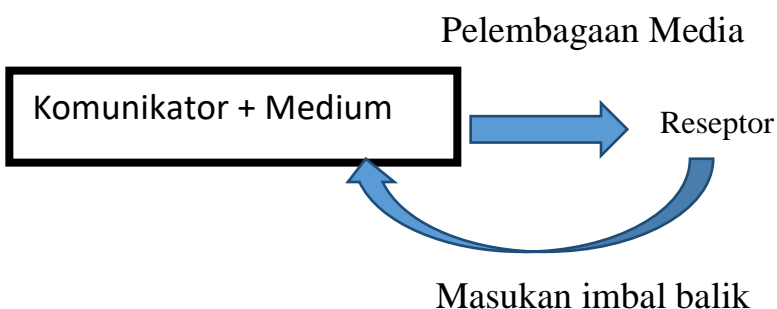
Musik merupakan hasil budaya universal yang digemari oleh sebagian besar masyarakat di seluruh dunia. Keindahan musik tidak hanya dapat dinikmati oleh indra dengar manusia, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan kehidupan lainnya, seperti terkait ritual ibadah dan terapi pengobatan. Eksplorasi teologi berpijak pada musik non-liturgi sebagai suatu transmisi pengalaman keyakinan agama Kristiani ditinjau dari perangkat hermeneutika yang tergambar dari Jean-Jacques Nattiez pada aplikasi Arvo Pärt's *Spiegel im Spiegel* (Heaney, 2014). Sementara itu, lagu dalam ibadah pelayanan Pantekosta di Afrika bukan hanya bagian dari aktivitas menyanyi untuk liturgi semata, melainkan juga menjadi bagian pengobatan untuk semua jenis penyakit terutama penyakit yang bersifat mental, psikis, emosional, penyakit spiritual, dan penyakit psikologis lainnya (Kgatle, 2019). Hal ini sejalan dengan fenomena kemunculan lagu-lagu bertema pandemi Covid-19 yang dibawakan oleh para musisi tanah air. Beberapa lagu tersebut muncul di platform *youtube* dan semakin diingat oleh publik karena dipergunakan sebagai *background* iklan layanan masyarakat terkait situasi pandemi. Beberapa lagu-lagu tersebut, antara lain: *Ingat Pesan Ibu* (Padi Reborn), *Menjaga Dunia* (Anji, Rian D'Masiv, Judika, Titi DJ, Ifan Govinda, Claudia Emmanuela, Rizky Febian, Lala Karmela, Cita Citata, Vidi Aldiano, Pamungkas, Ilham dan Heida Hivi), dan *Demi Raga Yang Lain* (Eka Gustiwana dan Yessiel Trivena).

Keberadaan lagu-lagu bertema pandemi Covid-19 merupakan bentuk respon para musisi dengan situasi dan kondisi masyarakat. Teeuw menyatakan bahwa tidak ada karya yang lahir dari kekosongan budaya. Karya tersebut akan membawa gambaran, cita-cita, aspirasi, dan perilaku masyarakatnya (Suratno, 2016). Oleh karena itu, setiap karya juga merupakan media komunikator yang membawa pesan zamannya. Dalam bentuk komunikasi industrialisasi terdapat pelembagaan intelektual. Karya merupakan hasil intelektual yang bersumber dari cipta, rasa, dan karsa manusia sehingga di dalamnya terdapat pesan-pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikannya. Dengan demikian, dapat digambarkan peta komunikasi karya kepada penikmatnya.



Gambar 1. Bagan alur komunikasi karya (Louw, 2001)

Pelebagaan komunikasi karya melalui konsep industrialisasi dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Komunikasi Institusional (Louw, 2001)

Lagu dalam hal ini menjadi medium penyampaian pesan kepada masyarakat penikmatnya. Dalam hal ini, medium dapat menunjukkan kekuatan dan kuasa atas konstruksi berpikir masyarakat melalui representasi karya yang muncul (Mullen, 2017; Nanni, 2013). Konsep representasi berupa tindakan untuk ‘menggambarkan’ ulang, ‘mengemukakan’, ‘mengonseptualkan’, ‘menceritakan’, dan ‘menilai’ kembali sesuatu hal atau *present* (Hall, 1997). Oleh sebab itu, tujuan dari tindakan representasi adalah untuk mengonstruksi ulang kenyataan, bukan untuk mereproduksi kenyataan. Untuk memahami makna pada karya perlu dilihat terlebih dahulu bentuk representasinya. karena representasi merupakan produksi makna pada konsep pikiran manusia melalui bahasa. Bahasa dalam hal ini dilihat sebagai sistem tanda. Representasi ini menghubungkan relasi suatu konsep dan tanda.

Teori dan Metode Representasi

Representasi mempergunakan bahasa untuk menyampaikan suatu makna atau menggambarkan dunia yang penuh makna. Representasi merupakan tindakan mengonstruksi ulang suatu peristiwa melalui penggambaran pada konsep karya. Terdapat tiga pendekatan teori representasi, yaitu reflektif/mimetik, intensional, dan konstruksionis. Pendekatan reflektif/mimetik mengemukakan keterkaitan yang jelas dengan sesuatu yang ditiru atau refleksi

antara kata dan sesuatu sebagai maknanya. Sementara itu, pendekatan intensional mengarahkan maksud karya pada pengarang atau subjek. Pendekatan konstuksionis mengemukakan keterkaitan yang kompleks antara sesuatu di dunia dengan konsep pemikiran dan bahasa. Dalam hal ini, korelasi antara materi – konseptual – bahasa diatur oleh kode budaya dan kode linguistik. Rangkaian interkoneksi ini yang memunculkan makna karya (Hall, 1997).

Pemahaman atas produksi makna atas karya melalui kerja representasi memerlukan pula pemahaman bentuk representasinya sebagai bentuk ekspresi. Dalam hal ini, musik menjadi bentuk ekspresi atau bahasa untuk berkomunikasi (Crnjanski, 2018; Huat & Blackburn, 2012). Hall menyatakan bahwa identitas dibangun di dalam, bukan di luar, wacana. Karya merupakan produk yang dikonstruksi melalui situs sejarah dan institusional tertentu dalam formasi dan praktik diskursif tertentu melalui strategi pengucapan yang spesifik (Sunardi, 2017). Sementara itu, Saussure menyatakan bentuk ekspresi itu sebagai penanda, sedangkan konsep asosiasinya sebagai petanda. Koneksi antara konsep asosiasi dengan bentuk ekspresinya disebut sebagai tanda. Mengacu pada teori bahasa menurut Saussure dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: *langue* sebagai suatu struktur bahasa yang menjadi konvensi masyarakat pemakainya, dan *langage* merupakan bentuk ujaran manusia yang berupa kode. *Langage* ini yang dipahami sebagai bentuk ekspresi karya dengan konsep asosiasinya (Nöth, 1990). Saussure menggambarkan konsepnya sebagai berikut.

| | |
|-------|------------------------|
| Tanda | Petanda (konsep) |
| | Penanda (suara-gambar) |

Gambar 3. Hubungan Tanda, Penanda dan Petanda (Nöth, 1990)

Terkait dengan objek lagu bertema pandemi Covid-19 maka penanda muncul melalui struktur suara. Musik menjadi salah satu *semiotic modes* untuk berkomunikasi (Arsita & Aji, 2020; Ojala, 2021).

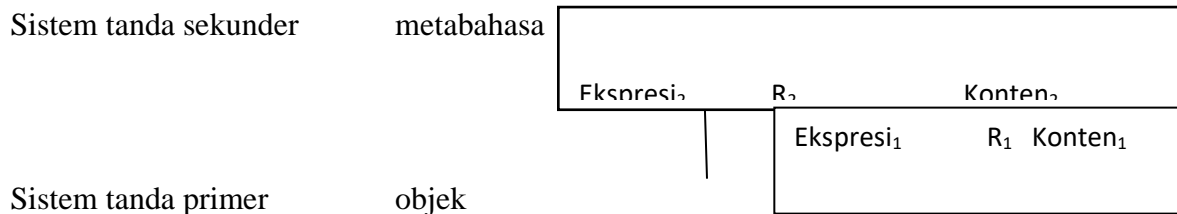
Untuk memahami konsep produksi makna dengan membaca aspek penanda dan petandanya diperlukan pemahaman teori semiotika Roland Barthes. Teori konotasi menjadi kunci dari teori semiotika Barthes untuk melakukan analisis pada budaya dan sastra. Lirik lagu dapat dikategorikan seperti halnya karya puisi dalam sastra. Barthes memaparkan tanda sebagai sebuah sistem terdiri dari E = ekspresi (penanda), relasi = R, dan konten = C (petanda). Sistem tanda itu

terbagi menjadi dua, yaitu sistem tanda primer (denotatif/ $E_1 R_1 C_1$) dan sistem tanda sekunder (konotatif/ $E_2 R_2 C_2$) (Nöth, 1990). Berikut gambar konsep teori tanda Barthes.



Gambar 4. Konsep konotatif dan denotatif Rolland Barthes (Nöth, 1990)

Barthes juga mengemukakan bahwa sistem tanda primer juga dapat mengalami perluasan dengan menambahkan ekspresi baru. Hal ini ditengarai dengan kemunculan tanda pada ranah metabahasa (Nöth, 1990). Berikut konsep metabahasa menurut Barthes.



Gambar 5. Konsep Metabahasa Rolland Barthes (Nöth, 1990)

Tanda bahasa primer adalah objek; dan sistem tanda sekunder adalah metabahasa. Dalam hal ini, konotatif dan metabahasa hampir serupa atau memiliki kesamaan. Perbedaannya, konotasi mengambil tanda primer sebagai ekspresi, sementara metabahasa mengambil sistem tanda primer sebagai konten.

Dalam kajian representasi mengenai musik, metode struktural semiotik dipergunakan untuk mengkaji permaknaan atas lagu. Kajian struktur lagu dan lirik akan dipergunakan untuk melihat tanda. Permaknaan atas tanda akan diperdalam dengan mengaitkannya pada kajian diskursif yang mengarah pada bahasan mengenai efek dan konsekuensi kerja representasi. Dengan demikian, keberadaan lagu akan menjadi representasi kultural yang akan menjadi bagian medium komunikasi di masyarakat.

Analisis Semiotik Lagu Bertema Pandemi

Situasi pandemi Covid-19 tidak menghentikan gerak kreatif dari para musisi Indonesia untuk merespon kondisi dan situasi di masyarakat terkait pandemi ini. Lagu menjadi sarana untuk menjadi jalur komunikasi kepada masyarakat. Komunikasi melalui pesan lagu terkait tema pandemi banyak melakukan imbauan-imbau budaya baru hidup sehat. Seperti halnya lagu *Ingat Pesan Ibu* yang dinyanyikan oleh grup band Padi. Lagu *Ingat Pesan Ibu* menjadi ekspresi yang di dalamnya memunculkan sosok 'ibu' sebagai objek penyampai pesan hidup sehat.

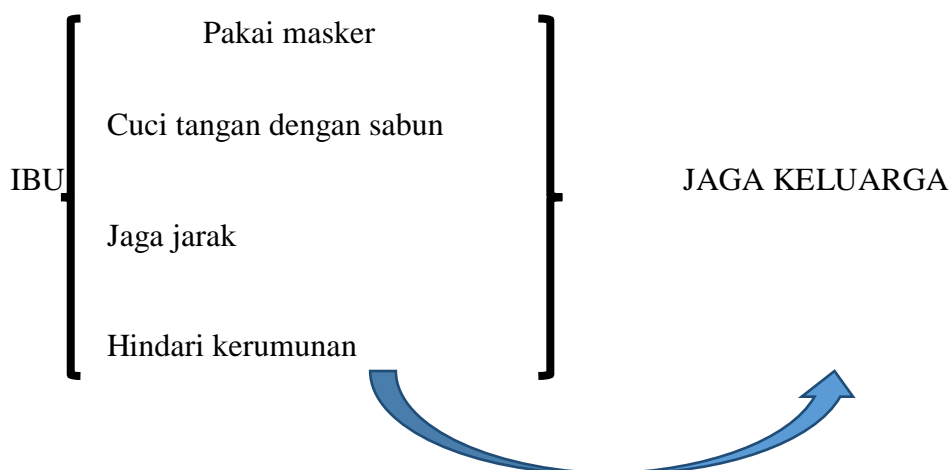
'Ibu' menurut definisi kbbi.web.id adalah wanita yang telah melahirkan seseorang; bagian yang pokok (besar, asal, dan sebagainya); yang utama di antara beberapa hal lain; yang penting. Objek 'ibu' dipilih sebagai orang yang menjadi bagian utama dan penting yang akan menjaga semua manusia karena semua manusia lahir dari seorang ibu. Objek 'ibu' dipilih sebagai garda depan penjaga keberlangsungan hidup sehat semua orang. Karena setiap anak lahir dari seorang ibu dan dari ibunyalah, awal keberlangsungan hidup seorang anak itu ada serta kesejahteraannya terjaga. Kehadiran sosok ibu dipilih sebagai unsur utama dan pertama menjadi bagian penyampai pesan hidup sehat di masa pandemi. Dalam hal ini, kepatuhan seorang anak diharapkan akan muncul apabila pesan dan nasihat disuarakan oleh seorang ibu. Berikut notasi dan lirik lagu *Ingat Pesan Ibu*.

Pop Rock ♩ = 135 Ingat Pesan Ibu - Padi

I - ngat pe - san i - bu pa - kai mas - ker - mu cu - ci
5 ta - ngan pa - kai sa - bun ja - ngan sam - pai ter - tu - lar I - ngat
9 s'la - lu pe - san i - bu ja - ga ja - rak - mu hin - da -
13 ri ke - ru - mu - nan ja - ga ke - lu - ar - ga - mu

Gambar 6. Notasi lagu dan lirik *Ingat Pesan Ibu*
(Koleksi Pribadi Yusmar Bernard Gulo)

Dari notasi tersebut dapat diketahui bahwa lagu *Ingat Pesan Ibu* mempergunakan nada mayor yang memunculkan kesan nada bersemangat. Hal ini sejalan dengan semangat seorang ibu yang menginginkan seluruh keluarganya selamat dari bahaya pandemi Covid-19 sehingga faktor kedisiplinan hidup sehat perlu senantiasa ditekankan dan diingatkan kepada seluruh masyarakat. Kebiasaan hidup sehat di masa pandemi dengan memakai masker, mencuci tangan dengan sabun, menjaga jarak, menghindari kerumunan, menjadi upaya hidup sehat supaya tidak tertular Covid-19.



Peran dan Fungsi Utama Objek

Gambar 7. Konsep Makna Objek Ibu (Koleksi Pribadi)

Semangat dari kaum ibu inilah yang diharapkan mampu terus diingat oleh segenap masyarakat. Hal ini terkait dengan peran dan fungsi utama ibu sebagai penjaga keluarga. Karena seorang ibu merupakan jantung bagi keluarga sehingga diharapkan pengaruh seorang ibu menjadi bernilai besar dan pesan yang dibawa dan disampaikannya juga akan dipatuhi.

Himbauan hidup sehat juga muncul dari lagu *Menjaga Dunia* yang dinyanyikan oleh Ade Govinda. *Menjaga Dunia* ini merupakan ekspresi. Kata 'dunia' mengasumsikan sesuatu wilayah dan seisinya beserta serba serbi kehidupannya yang luas dan besar. Hal ini sesuai dengan definisi pada kbbi.web.id bahwa dunia adalah bumi dengan segala sesuatu yang ada di atasnya, planet tempat kita hidup; alam kehidupan; semua manusia yang ada di muka bumi; lingkungan atau lapangan kehidupan. Definisi kata 'dunia' ini menunjukkan bahwa 'menjaga dunia' merupakan kerja besar yang harus dilaksanakan bersama-sama karena keberlangsungan hidup di muka bumi

menjadi kebutuhan bersama. Hal ini berkontradiksi dengan lirik lagunya yang menekankan kata ‘sendiri’ – ‘menyendiri’ – ‘menepi’. Kontradiksi tersebut bertujuan agar hari esok bisa dilewati (dengan tetap sehat dan selamat). ‘Sendiri’ – ‘menyendiri’ – ‘menepi’ merupakan cara untuk kebaikan bersama. Hal ini dibuktikan dengan lirik berikutnya bahwa menjaga diri merupakan bentuk upaya saling menyayangi. ‘Sendiri’ – ‘menyendiri’ – ‘menepi’ menyebabkan munculnya rasa rindu. Rasa rindu hanya bisa terobati dengan bertemu. Namun ‘sendiri’ – ‘menyendiri’ – ‘menepi’ tetap menjadi pilihan agar suatu hari nanti dapat melihat senyum orang yang dirindukan kembali.

Pop ♩ = 75 Menjaga Dunia - Ade Govinda

Ha - ri i - ni a - ku - pun sen - di - ri ku di - si - ni le - bih ba - ik me - nyen - di - ri

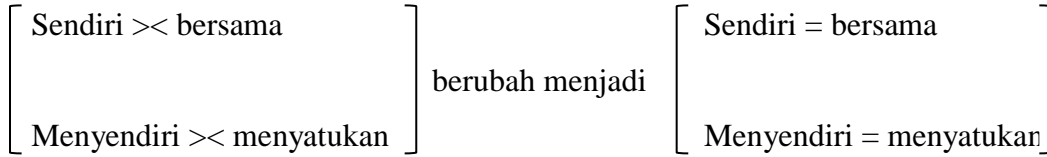
4
ka - li i - ni ku ha - rus me - ne - pi a - gar e - sok bi - sa ku - le - wa - ti

8
Ja - ga di - ri sa - ling me - nya - ya - ngi wa - lau ha - nya bi - sa rin - du da - lam ha - ti

12
mung - kin lu - sa di wak - tu nan - ti i - ngin li - hat se - nyum - mu kem - ba - li

Gambar 8. Notasi lagu dan lirik Menjaga Dunia
(Koleksi Pribadi Yusmar Bernard Gulo)

Lagu *Menjaga Dunia* ini dinyanyikan oleh banyak musisi (Anji, Rian D'Masiv, Judika, Titi DJ, Ifan Govinda, Claudia Emmanuela, Rizky Febian, Lala Karmela, Cita Citata, Vidi Aldiano, Pamungkas, Ilham dan Heida Hivi). Lagu yang dinyanyikan secara bersama-sama ini menyajikan bentuk paradoks. Hal ini ditunjukkan dengan ‘sendiri’ – ‘menyendiri’ – ‘menepi’ sebenarnya tidak dilakukan seorang diri. Jadi ‘sendiri’ dan ‘menyendiri’ bukan menjadi ‘sepi’ karena ‘sendiri’ dan ‘menyendiri’ dilakukan secara bersama-sama dan untuk kebersamaan selanjutnya. Lagu ini untuk memberikan semangat bahwa menyendiri bukan berarti sepi karena menyendiri ketika dilakukan bersama-sama memiliki realitas menyatu dalam kebersamaan.



Gambar 9. Konsep paradoksal lagu Menjaga Dunia (Koleksi Pribadi)

Kebersamaan dalam keprihatinan juga ditunjukkan dalam lagu *Demi Raga Yang Lain* (Eka Gustiwana dan Yessiel Trivena). Lagu *Demi Raga Yang Lain* merupakan bentuk ekspresi. Konten konotatif ditunjukkan dengan membuat perbandingan tindakan yaitu ‘menghilang’ >< ‘menjaga’, ‘tertidur’ >< ‘terjaga’. Berikut notasinya.

Pop ♩ = 65 Demi Raga Yang Lain - Eka Gustiwana & Yessiel Trivena

Sa - at se - mu - a meng - hi - lang kau te - tap se - ti - a men - ja - ga

2
kau ber - kor - ban tan - pa sua - ra de - mi se - nyum yang la - in

4
Sa - at se - mu - a ter - ti - dur kau ter - ja - ga se - pan - jang wak - tu

6
lu - pa - kan le - lah ra - ga - mu de - mi ra - ga yang la - in

Gambar 10. Notasi lagu dan lirik Demi Raga Yang Lain
(Koleksi Pribadi Yusmar Bernard Gulo)

Konsep kontradiksi ini dimunculkan untuk memunculkan sosok pahlawan kemanusiaan di masa pandemi. Pahlawan kemanusiaan ini mengarah kepada paramedis yang mendarmabaktikan hidupnya untuk kesehatan masyarakat terutama di masa pandemi. Ketika Covid-19 menyerang kesehatan seseorang, semua orang akan menghindari dan menghindari dari penderita tersebut. Namun paramedis akan siaga menjaganya. Mereka akan berupaya untuk menyembuhkannya dengan berbagai pengorbanan agar dapat melihat pasiennya sembuh dan sehat kembali.

Pengorbanan tersebut tentu saja tidaklah ringan. Paramedis harus menjaga jarak dengan keluarganya agar wabah tidak semakin menyebar pula kepada orang-orang yang dicintainya. Bahkan tidak sedikit dari paramedis yang harus berkorban nyawa karena turut tertular penyakit tersebut saat menangani para pasiennya. Pengorbanan tersebut dilakukan sepanjang hari. Ketika masyarakat terlelap, paramedis tetap terjaga. Mereka melupakan lelah yang terasa demi kesehatan dan keselamatan orang lain.

Lagu *Demi Raga Yang Lain* merupakan lagu penghargaan kepada paramedis yang telah mendedikasikan dirinya untuk memerangi pandemi Covid-19. Bentuk ekspresi penghargaan tersebut menempatkan paramedis sebagai pahlawan kemanusiaan yang berada di garda terdepan menjaga dan memulihkan kesehatan masyarakat di masa pandemi. Selain bentuk penghargaan, lagu ini juga mengekspresikan keprihatinan atas dampak pandemi yang harus dihadapi masyarakat khususnya paramedis.

Hasil dan Pembahasan

Situasi pandemi Covid-19 menggerakkan masyarakat untuk mengekspresikannya dalam bentuk karya, salah satunya berupa karya musik. Karya-karya bertema pandemi bermunculan di tengah masyarakat sebagai bentuk keprihatinan atas situasi dan dampak yang ditimbulkan oleh pandemi Covid-19. Hal ini dapat dilihat salah satunya melalui platform digital *youtube*. *Youtube* menjadi jalur alternatif independen untuk kebebasan berkreasi dan berkarya bagi para musisi. Dengan kemerdekaan berkreasi, mereka dapat berkarya untuk merespon berbagai hal sesuai kehendak mereka, tanpa tujuan utama untuk karya komersial. Salah satu kebebasan berkarya terkait dengan lagu-lagu bertema pandemi yang diproduksi untuk merespon situasi keprihatinan terkait hal tersebut. Oleh karena itu, platform digital *youtube* dipilih sebagai strategi sosialisasi modern yang dianggap tepat guna karena masyarakat saat ini sudah masuk pada era teknologi sehingga penggunaan teknologi digital menjadi bagian pokok kebutuhan harian masyarakat.

Produksi lagu bertema pandemi lebih mengedepankan pesan-pesan tindakan hidup sehat di masa pandemi. Pesan layanan masyarakat ini digaungkan melalui lagu agar dapat dengan mudah tertanam di alam bawah sadar manusia. Wacana untuk hidup sehat seperti memakai masker, rajin mencuci tangan dengan sabun, menjaga jarak, dan menghindari kerumunan. Sekalipun pemerintah Indonesia dan pemerintah daerah dari tiap wilayah membuat kebijakan terkait situasi pandemi, tetapi masyarakat tetap harus diedukasi secara berkesinambungan untuk membangun kesadaran

terkait dengan budaya baru hidup sehat. Budaya baru hidup sehat ini memerlukan pembiasaan karena mengubah kebiasaan harus dibangun dan dimulai dari konstruksi mental. Oleh karena itu, pendekatan melalui lagu menjadi langkah yang efektif karena seni merepresentasikan berbagai hal melalui keindahan. Pada dasarnya, setiap manusia menyenangi hal yang indah. Seperti halnya lagu *Ingat Pesan Ibu* sering pula ditayangkan sebagai *background* iklan layanan masyarakat di berbagai tayangan televisi. Konstruksi objek ibu sebagai pembawa pesan dan penjaga kesehatan bagi setiap anggota keluarga seringkali disebut oleh *host* dari berbagai program televisi untuk selalu mengingatkan masyarakat agar ketat memberlakukan protokol kesehatan. Dengan pelaksanaan protokol kesehatan secara ketat dan pemberian vaksin sesuai target kepada masyarakat, situasi pandemi ini berangsur normal dengan tetap mempertahankan budaya baru hidup sehat.

Simpulan

Lagu menjadi salah satu sarana ekspresi masyarakat dalam merespon situasi dan dampak pandemi. Beberapa lagu memunculkan objek sebagai metabahasa dan juga konten-konten konotasi yang mempergunakan kata-kata kontradiktif dengan penalaran paradoksal. Objek ‘ibu’ dalam lagu *Ingat Pesan Ibu* dimunculkan sebagai sosok yang akan menjaga keberlangsungan hidup keluarganya. Hal ini sejajar dengan budaya baru hidup sehat di masa pandemi melalui protokol kesehatan juga digaungkan untuk menjaga keberlangsungan hidup manusia. Sementara itu, melalui lagu *Menjaga Dunia*, pandemi dapat dihadapi secara bersama-sama sekalipun kebersamaan itu ditunjukkan dalam bentuk menghindari kebersamaan secara fisik. Kebersamaan dimaknai sebagai kebersamaan tekad dan sikap. Sebaliknya, lagu *Demi Raga Yang Lain* memunculkan sosok pahlawan di masa pandemi melalui keberadaan paramedis yang menyediakan diri untuk kemanusiaan demi menyetatkan kembali masyarakat yang terinfeksi virus Covid-19.

Keberadaan karya-karya musik tersebut mengkonstruksi pemikiran masyarakat untuk membiasakan budaya baru hidup sehat dengan menerapkan protokol kesehatan. Penanaman protokol kesehatan sebagai budaya baru hidup sehat di masyarakat perlu melibatkan peran seni. Seni yang merepresentasikan berbagai hal dengan keindahan cenderung mudah diterima dan dinikmati oleh masyarakat karena pada dasarnya, setiap manusia menyukai keindahan. Melalui keindahan nada, pola ritme lagu, dan lirik lagu yang edukatif akan lebih memudahkan pesan-pesan itu tertanam di alam bawah sadar masyarakat. Karya-karya itu menyisipkan pesan melalui

penyimbolan tanda-tanda yang selanjutnya hal tersebut akan mempengaruhi tindakan atau aktivitas masyarakat sehari-hari.

Referensi

- Arsita, A., & Aji, D. T. (2020). Eksplorasi Jukstaposisi Visual dalam Novel Grafis ‘The Photographer.’ [Rekam], 16(1), 37–44. <https://doi.org/10.24821/rekam.v16i1.3853>
- Crnjanski, N. (2018). Is That A New Language Coming? Some Questions Concerning Music Semiotics Vocabulary. [Rasprave: Časopis Instituta Za Hrvatski Jezik i Jezikoslovlje], 44(2), 373–384. <https://doi.org/10.31724/rihjj.44.2.2>
- Hall, S. (1997). “The Work of Representation.” In S. Hall (Ed.), *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices* (pp. 15–64). SAGE Publications.
- Heaney, M. L. (2014). Can Music “Mirror” God? A Theological-Hermeneutical Exploration of Music in the Light of Arvo Pärt’s Spiegel im Spiegel. [Religions], 5(2), 361–384. <https://doi.org/10.3390/rel5020361>
- Holt, K. C. (2019). Emcee Ethnographies : A Brief Sketch of U . S . [Current Musicology], 105, 6–20.
- Huat, A. T., & Blackburn, A. (2012). When Music Meets Language. [Journal of Research, Policy & Practice of Teachers and Teacher Education], 2(2), 62–70.
- Kgatle, M. S. (2019). Singing as a therapeutic agent in Pentecostal worship. [Verbum et Ecclesia], 40(1), 1–7.
- Letailleur, A., Bisesi, E., & Legrain, P. (2020). Strategies Used by Musicians to Identify Notes’ Pitch: Cognitive Bricks and Mental Representations. [Frontiers in Psychology], 11, 1–22. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01480>
- Louw, E. (2001). *The Media and Cultural Production*. SAGE Publications.
- Mullen, J. C. (2017). Music as Multimodal Discourse: Semiotics, Power and Protest. [IASPM Journal], 7(2), 58–61. [https://doi.org/10.5429/2079-3871\(2017\)v7i2.11en](https://doi.org/10.5429/2079-3871(2017)v7i2.11en)
- Nanni, M. (2013). Trasmissione Del Sapere Musicale E Storia Della Cultura Europea Nei Primi Decenni Del Secolo XV. [Musica Docta], 3(1), 39–45.
- Nöth, W. (1990). *Handbook of Semiotics*. Indiana University Press.
- Ojala, J. (2021). Music as A Non-arbitrary Avenue for Exploration of The Social. [Sign Systems Studies], 49(1/2), 86–107. <https://doi.org/10.12697/SSS.2021.49.1-2.04>
- Setiyanto, P. W., Andrea, N. J., & Triyana, A. (2021). Karantina Wilayah sebagai Ide Penciptaan Foto Seri Tentang Topical Trends Covid-19. [Rekam], 17(1), 27–36. <https://doi.org/10.24821/rekam.v17i1.4485>
- Sunardi, C. (2017). Talking about Mode in Malang , East Java. [Asian Musician], 48(2), 62–92.
- Suratno, P. (2016). Bahasa-Sastra sebagai Representasi Pemikiran-Kekuasaan. [International Seminar Prasasti III: Current Research in Linguistics] (pp. 38–45). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/pras.v0i0>

MARS RS JOGJA SEBAGAI MEDIA PROMOSI LAYANAN KESEHATAN

Fortunata Tyasrinestu

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

E-mail: tyasrin2@yahoo.com

ABSTRAK

Promosi layanan kesehatan pada era ini dapat melalui berbagai saluran di antaranya melalui lagu yang menggambarkan layanan kesehatan yang prima sekaligus sebagai promosi tentang RS Jogja. Dalam lagu dijumpai pilihan kata yang merupakan bagian penting dalam penulisan lirik lagu. Lirik lagu ditengarai dapat menjadi sarana penyampaian pesan serta visi-misi suatu perusahaan, lembaga pemerintah, atau Lembaga nonpemerintah. Diksi yang baik akan membawa pesan dan tersampaikan dengan baik juga. RS Jogja sebagai bagian dalam pelayanan masyarakat dalam bidang kesehatan dituntut mempunyai visi-misi ke depan dalam pelayanan terbaik dalam bidang kesehatan. Salah satunya melalui penggunaan promosi kesehatan melalui lagu mars RS Jogja yang dapat meningkatkan promosi layanan kesehatan terbaik. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi diksi dalam pengimplementasian visi-misi RS Jogja melalui lirik dalam Mars RS Jogja untuk peningkatan promosi layanan kesehatan. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif untuk mendapatkan gambaran utuh mengenai pilihan diksi yang digunakan untuk mengimplementasikan visi misi RS Jogja melalui lirik lagu Mars RS Jogja. Kuesioner dan *Forum Group Discussion* (FGD) digunakan untuk mendapatkan gambaran utuh tentang diksi dalam Mars RS Jogja sebagai media promosi layanan kesehatan. Hasil menunjukkan bahwa diksi lirik dalam Mars RS Jogja menggambarkan visi-misi dan menjadi promosi layanan kesehatan yang mudah diterima oleh masyarakat.

Kata kunci: Mars RS Jogja, diksi, lirik, lagu, promosi layanan kesehatan

Pendahuluan

Kajian ini berangkat dari pengalaman ketika memasuki lingkungan atau suasana baru ada rasa asing dan ragu-ragu. Sebagai contoh, ketika memasuki lingkungan atau suasana baru kita membutuhkan tanda-tanda yang diperlukan untuk mengetahui lingkungan baru tersebut. Suasana nyaman dan aman diperlukan seseorang ketika memasuki lingkungan baru. Persepsi, latar belakang pengetahuan, dan referensi yang dimiliki seseorang mungkin juga bisa memberikan andil besar terhadap perilaku seseorang ketika memasuki lingkungan atau suasana baru. Begitu pun dengan pelayanan kesehatan berupa rumah sakit (RS) saat ini. Ada yang memilih RS tertentu karena pengalaman dan kenyamanan selama ini, juga citra RS yang baik. Sementara yang lain tertarik karena visualisasi pada brosur atau promosi kesehatan lainnya yang ditawarkan RS. Salah

satu promosi kesehatan yang bisa ditawarkan kepada khalayak umum salah satunya melalui promosi kesehatan melalui lagu.

Media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik melalui media cetak, elektronika, dan media luar ruang sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya yang kemudian diharapkan menjadi perubahan pada perilaku ke arah positif di bidang kesehatan (Notoatmodjo, 2005). Media promosi kesehatan dibagi menjadi tiga macam, yaitu media cetak, media elektronik, dan media luar ruangan.

Lagu sebagai media promosi kesehatan memiliki kriteria antara lain *interactivity*, yaitu menimbulkan interaksi oleh penggunaannya, dalam hal ini masyarakat dan tentu saja memperoleh dukungan dari organisasi atau instansi (pihak RS). Selain itu, ada kebaruan media yang digunakan, yaitu melalui lagu sebagai sarana promosi kesehatan. Promosi kesehatan melalui lagu bisa juga dianggap sebagai iklan karena iklan merupakan salah satu alat promosi yang digunakan untuk komunikasi dengan masyarakat yang dapat dilakukan melalui surat kabar, majalah, internet, radio, dan atau televisi (Sari, 2018). Selain itu, melalui lirik-lirik dalam lagu menjadi sebuah upaya untuk lebih menarik minat untuk memperhatikan pesan yang ingin disampaikan apalagi dalam produksi sebuah animasi seperti dalam penelitian tentang bahasa Indonesia dalam animasi (Sudaryanto, 2018).

Perkembangan dunia kesehatan khususnya pelayanan kesehatan pada akhir-akhir ini belum mencapai puncaknya. Akan tetapi, perhatian akademisi terhadap korelasi diksi/pilihan kata dalam peningkatan promosi layanan kesehatan melalui lirik lagu dengan keputusan memilih layanan kesehatan (dalam hal ini) masih sangat minim.

Seni bukan hanya keindahan, keterampilan unik, hiburan, melainkan soal komunikasi tentang inti pengalaman personal-manusiawi. Komunikasi yang menyentuh rasa batin terdalam. Seni sesungguhnya adalah medium yang lentur dan karena itu, ia memberi kemungkinan yang sangat luas untuk diisi dengan pesan-pesan yang menyatukan kembali apa yang terpisah ataupun yang tercerai.

Aktivitas promosi kesehatan saat ini menjadi isu yang penting di tengah merebaknya wabah Covid-19. Selain petugas promosi kesehatan, elemen penting dalam kampanye gerakan

kehatan adalah masyarakat. Program atau gerakan kesehatan masyarakat yang dicanangkan pemerintah merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas kesehatan masyarakat. Beberapa gerakan seperti Gerakan Masyarakat Hidup Sehat atau Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dapat menjadi sebuah gerakan yang sukses dengan dukungan promosi kesehatan. Salah satu dukungan promosi kesehatan dapat melalui berbagai cara, di antaranya adalah melalui aktivitas musikal untuk mendukung promosi kesehatan dengan memberikan informasi yang pada tingkatan lebih lanjut dapat memicu kesadaran masyarakat mengenai program atau gerakan yang tengah dicanangkan oleh pemerintah.

Penelitian Setiawan et al. (2020) dalam promosi dan edukasi kesehatan menyebutkan bahwa pemberian edukasi menggunakan media audiovisual dan buklet efektif dapat meningkatkan pengetahuan pada wanita premenopause tentang premenopause. Selain itu, ditunjukkan pada hasil penelitian Handayani et al., (2020) bahwa literasi mempunyai hubungan dengan pemanfaatan layanan kesehatan. Literasi bisa disampaikan melalui kata-kata dan lagu dalam lirik yang berisi promosi kesehatan dalam konteks literasi kesehatan.

Teori dan Metodologi

Pemanfaatan media lagu cukup efektif dalam menyampaikan pesan. Kata-kata dalam lirik lagu mempunyai peranan penting dalam penyampaian pesan. Wijana (2015) mengatakan bahwa bila seseorang mendengar atau melihat kata-kata akan terbentuk konsep atau gambaran mental. Konsep-konsep ini kemudian berhubungan dengan kenyataan atau objek-objek yang ada di luar bahasa yang disebut asosiasi. Sementara itu, hubungan antara konsep dan objek-objek yang ditunjuknya disebut dengan referensi.

Lebih lanjut diterangkan bahwa pilihan kata atau diksi pada dasarnya adalah hasil upaya memilih kata tertentu untuk dipakai dalam kalimat, alinea, serta wacana. Berdasarkan pendapat Wijana tersebut, penulis mengulas, bahwa diksi merupakan hasil dari memilih kata dengan penguasaan kosakata yang dimiliki seseorang yang menurutnya tepat untuk digunakan dalam mengarang ataupun berbicara.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa diksi sangat penting dalam menulis ataupun berbicara karena berhubungan dengan informasi yang akan disampaikan. Informasi yang disampaikan haruslah tepat, yang dimaksud oleh penulis haruslah sampai kepada pembaca.

Kriteria pemilihan kata adalah ketepatan, kecermatan, dan keserasian. Kata dalam lagu sebagai lirik lagu dapat dipakai sebagai sarana promosi kesehatan dipahami sebagai perilaku yang dimotivasi oleh keinginan untuk meningkatkan kesejahteraan dan mewujudkan potensi kesehatan masyarakat (Notoatmodjo, 2012)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, pendekatan studi kasus, pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan pendekatan *Focus Group Discussion* (FGD). FGD dalam penelitian ini dilakukan dengan melibatkan sebagian subjek yang memiliki minat terhadap musik pendidikan dan pendidik. Harapan dari FGD ini adalah untuk melengkapi data yang bersifat kualitatif. Data pengamatan yang diperoleh secara kualitatif berupa kata-kata berupa lirik yang akan dikelompokkan serta dikategorisasi sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil kualitatif akan menjadi referensi dan sumber dalam pemilihan diksi lirik lagu. Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan cara memaparkan data terlebih dahulu dan kemudian menginterpretasikannya. Dalam penelitian ini pengolahan data menggunakan empat tahap, yaitu:

1. Pengumpulan data melalui studi kepustakaan dan wawancara yang direkam menggunakan alat bantu perekam, data didapat dari lirik lagu Mars RS Jogja;
2. Analisis interpretif, proses analisis dilakukan dengan cara mempelajari data-data yang diperoleh dari alat pengumpul data yang telah ditetapkan, kemudian data direduksi dengan membuat koding;
3. Mendeskripsikan data dengan cara memaparkan temuan yang telah diperoleh berdasarkan kategori dalam bentuk teks naratif; dan
4. Membuat kesimpulan dari data yang sudah dikoding.

Hasil dan Pembahasan

Lirik lagu Mars RS Jogja diciptakan oleh A. Widiawan HP dan diperdengarkan kali pertama pada ulang tahun RS Jogja dan peresmian logo baru yang menandai semangat baru dalam visi-misi dan semangat pelayanan baru. Berikut adalah lirik Mars RS Jogja.

Mars RS Jogja

Rumah Sakit Jogja, Rumah Sakit kota, Rumah Sakit kita

Senyum empati dan jujur dengan usaha terbaik tuk kesembuhan Anda semua

Rumah Sakit Jogja garda depan kota dalam bidang kesehatan

Rumah Sakit Jogja, Rumah Sakit kita, mitra kesehatan Anda

Jadi pilihan utama, itulah visi kita, bekerja berwawasan ke depan

S'lalu bersama berkembang, berpikir inovatif, wujudkan manajemen yang modern

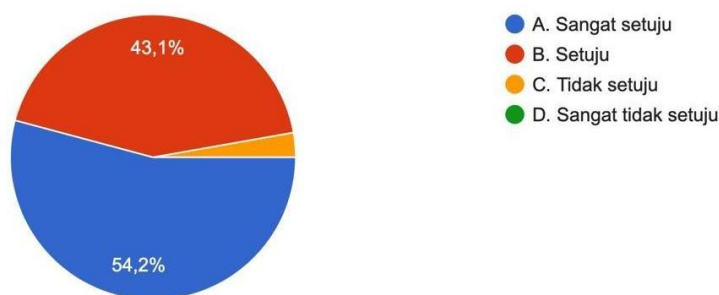
Rumah Sakit Jogja, Rumah Sakit kota, Rumah Sakit kita

Senyum empati dan jujur dengan usaha terbaik tuk kesembuhan Anda semua

Rumah Sakit Jogja garda depan kota dalam bidang kesehatan

Rumah Sakit Jogja, Rumah Sakit kita, pengawal kesehatan Anda

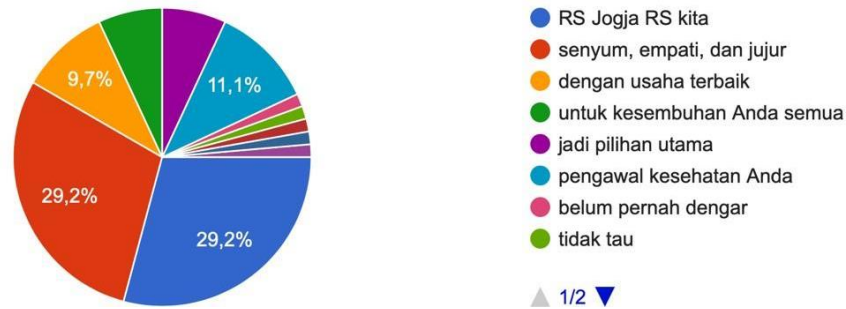
Mars RS Jogja merupakan media promosi layanan kesehatan untuk menyampaikan pesan melalui pemilihan kata yang ada dalam lirik lagunya. Diksi menjadi hal yang penting untuk menyampaikan pesan, hal ini ditengarai dengan ketepatan, kecermatan, dan keserasian dalam lirik lagu. Hasil kuesioner yang dibagikan kepada 72 responden yang pernah berkunjung ke RS Jogja terhadap pertanyaan bagaimana pesan lirik dalam lagu Mars RS Jogja menurut responden apakah mudah dimengerti atau tidak, dengan total persentase sangat setuju 54,2% dan setuju 43,1% sehingga total sebesar 97,3% berpendapat bahwa lirik mudah dimengerti.



Gambar 1. Pemahaman Lirik Mars RS Jogja

Responden memberikan kesan terhadap lirik Mars RS Joga dengan melihat gambar 2 yang menggambarkan bahwa lirik 'RS Jogja RS kita' sebesar 29,2% dan 'senyum, empati, dan jujur' juga mendapat persentase sebesar 29,2% juga, lirik berikutnya adalah 'pengawal kesehatan Anda'

dengan persentase 11,1%, dan lirik ‘dengan usaha terbaik’ sebesar 9,7%. Keempat lirik tersebut merupakan lirik teratas yang berkesan dalam Mars RS Jogja.



Gambar 2. Lirik yang berkesan

Terdapat pengulangan dalam beberapa kata yang membuat pesan tersebut mudah diingat dan diucapkan, yaitu penekanan pada kata *rumah sakit Jogja*, *rumah sakit kota*, dan *rumah sakit kita*. Lirik ini ingin menyampaikan pesan bahwa RS Jogja adalah rumah sakit yang berada di bawah pemerintahan kota Yogyakarta, berlokasi di kota, dan merupakan rumah sakit milik kita bersama. Kata *rumah sakit Jogja*, *rumah sakit kota*, *rumah sakit kita* menjadi kata dengan pilihan teratas dalam kuesioner yang disebarakan untuk responden. Kata ini muncul dalam lirik pertama yang mengawali setiap bait dalam Mars RS Jogja.

Lirik yang berupa kata *senyum*, *empati*, dan *jujur* menjadi kata yang diingat pada posisi pertama juga yang dipilih responden. Kata ini merupakan gambaran perilaku yang diutamakan oleh RS Jogja dalam melayani semua masyarakat yang berkunjung ke RS Jogja. *Senyum* menggambarkan perilaku ramah tamah dan bersifat terbuka untuk menyambut semua pengunjung RS Jogja. *Empati* menjadi dasar perilaku yang diterapkan di RS Jogja dalam melayani pasien sehingga pelayanan dalam bidang kesehatan akan lebih mengena dan berbela rasa kepada setiap pasien atau *stake holder* RS Jogja. *Jujur* adalah perilaku terpuji dan diutamakan dalam setiap tindakan dan menjadi nilai dasar dalam setiap pelayanan di RS Jogja.

RS Jogja juga dipersepsikan akan menjadi pengawal dan penjaga kesehatan semua masyarakat dengan lirik *pengawal kesehatan Anda*. Lirik ini menjadi kesan yang baik karena RS Jogja menjadi rujukan responden ketika berhubungan dengan layanan kesehatan di kota. *Dengan*

usaha terbaik merupakan semangat yang selalu diupayakan seluruh warga RS Jogja dan terbaca dari responden yang memiliki kesan dengan lirik *dengan usaha terbaik*. Adanya keterbukaan dan tanggung jawab sosial dalam promosi kesehatan melalui lagu Mars RS Jogja diharapkan dapat membawa perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Simpulan

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan dari hasil kuesioner bahwa sebagian besar responden secara umum merasakan nyaman ketika berkunjung ke RS Jogja dan setelah mendengarkan lagu Mars RS Jogja mendapat pesan dan kesan akan layanan kesehatan yang menjadikan RS Jogja sebagai pilihan dalam aktivitas yang berhubungan dengan kesehatan. Lagu Mars RS Jogja ini dapat menjadi media promosi dan peningkatan layanan kesehatan RS Jogja melalui pemilihan lirik dan diksi yang tepat.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada LPPM ISI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk penelitian ini. Kepada warga RS Jogja yang telah memberikan data dan keterlibatan dalam penelitian ini.

Referensi

- Handayani, T., Ayubi, D., & Anshari, D. (2020). Literasi Kesehatan Mental Orang Dewasa dan Penggunaan Pelayanan Kesehatan Mental. *Perilaku Dan Promosi Kesehatan: Indonesian Journal of Health Promotion and Behavior*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.47034/ppk.v2i1.3905>
- Notoatmodjo, S. (2005). *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. PT Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. PT Rineka Cipta.
- Sari, N. R. (2018). “Wonder If I Gave an Ore”: Analisis Etnolinguistik Terhadap Iklan Televisi. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 13(2), 119. <https://doi.org/10.24821/rekam.v13i2.1938>
- Setiawan, R., Kesehatan, J. P., Kesehatan, P., Kesehatan, K., Indonesia, R., Keperawatan, J., Kesehatan, P., Kesehatan, K., & Indonesia, R. (2020). Efektivitas Media Edukasi Audio-visual dan Booklet terhadap Pengetahuan Premenopause , Efikasi Diri dan Stres pada Wanita Premenopause di Kota Bandung *The Effectiveness of Audio-visual and Booklet Educational Media on Premeno- pausal Knowledge , Self-Effi.* 2(1), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.47034/ppk.v2i1.3876>

Sudaryanto, S. (2018). Bahasa Indonesia dalam Animasi Lagu Anak Indonesia Bersama Diva Produksi Kastari Animation. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 14(2), 107–113. <https://doi.org/10.24821/rekam.v14i2.2112>

Wijana, I. D. P. (2015). *Pengantar Semantik*. FIB- Pustaka Pelajar.

Informan

Widyawan HP, A. (50 tahun) *Pencipta lagu RS Jogja*.

RAHWANA *NEWBORN* DALAM RUANG MEDIA SOSIAL TAHUN 2000-AN

Wiekandini Dyah Pandanwangi

Sastra Indonesia, FIB, Universitas Jenderal Soedirman

Ilmu-Ilmu Humaniora, FIB, Universitas Gadjah Mada

Email: wiekandini.pandanwangi@unsoed.ac.id

ABSTRAK

Latar belakang artikel ini adalah tentang Rahwana yang merupakan salah satu tokoh dalam cerita Ramayana di India. Kepopuleran cerita Ramayana menyebar hingga ke Indonesia. Di Indonesia, Rahwana dikenal sebagai salah satu tokoh wayang Jawa dalam lakon Ramayana. Dalam cerita Ramayana di India dan wayang Jawa, Rahwana menjadi tokoh antagonis. Sosok Rahwana dalam kedua versi cerita tersebut lekat dengan stigma negatif jahat, kejam, bengis, seperti demon, dan sewenang-wenang. Akhir-akhir ini, fenomena baru tentang Rahwana muncul. Rahwana terlahir kembali menjadi ikon dan *hero* baru dalam ruang media sosial. Hal inilah yang menarik dikaji lebih mendalam. Karena itu, tujuan penelitian ini adalah bagaimanakah Rahwana dihadirkan kembali dalam ruang media sosial tahun 2000-an. Artikel ini merupakan hasil penelitian deksriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan kajian budaya. Teori yang digunakan adalah teori interteks. Teori tersebut digunakan karena Rahwana merupakan tokoh dari cerita Ramayana di India yang kemudian ditransformasikan dan dihadirkan kembali di ruang media tahun 2000-an. Data primer yang digunakan adalah data tentang Rahwana yang diperoleh dari media sosial dalam rentang waktu tahun 2000-an. Selain itu, penelitian ini menggunakan data primer yang berasal dari referensi- referensi atau jurnal-jurnal ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Dari penelitian ini ditemukan bahwa selera pembaca tahun 2000-an menyukai hal-hal yang *antimainstream* sehingga menjadikan Rahwana sosok idola baru di media sosial, yaitu sebagai simbol cinta sejati.

Kata kunci: Rahwana, *newborn*, media sosial

Pendahuluan

Rahwana merupakan salah satu tokoh dalam cerita Ramayana. Cerita Ramayana karya Valmiki sangat populer di India. Karena kepopulerannya, cerita Ramayana menyebar ke seluruh penjuru dunia dan ditransformasikan dalam berbagai genre baru. Pengaruh cerita Ramayana sampai wilayah Asia Tenggara dan Asia Selatan hingga Indonesia (Ramanujan, 1991:24). Menurut Sattar (2018:1), cerita Ramayana muncul kembali dalam berbagai versi baru seperti sastra, musik, tarian, sampai dengan lukisan. Masing-masing genre tersebut muncul dengan variasi dan kekhasannya masing-masing. Cerita Ramayana yang digubah oleh Valmiki dianggap sebagai versi yang paling tua dari cerita Ramayana di India. Cerita Ramayana merupakan epik kuno yang menginspirasi karya-karya lain.

Penyebaran cerita Ramayana hingga ke Indonesia. Cerita Ramayana mulai dikenal di Indonesia karena diangkat sebagai lakon dalam pertunjukan wayang. Wayang sudah melekat dalam kehidupan bangsa Indonesia, khususnya masyarakat Jawa sejak dulu. Wayang merupakan pertunjukan asli Jawa (G.A.J Hazeu dalam Mulyono, 1982:8). Cerita Ramayana dapat diangkat sebagai salah satu lakon dalam pertunjukan wayang karena dianggap memberikan pengaruh positif pada pandangan hidup masyarakat. Pada mulanya, pemuka agama Hindu yang memasukkan cerita Ramayana dalam pertunjukan yang dinilai penting oleh masyarakat pada masa itu, yaitu pertunjukan wayang (Mulyono, 1982:61). Cerita Ramayana juga digunakan untuk menyebarkan agama Hindu di Indonesia. Hal tersebut karena cerita Ramayana dianggap memiliki ajaran *dharma* dan *adharma* atau kebaikan melawan kejahatan. Atas dasar alasan itulah, cerita Ramayana dianggap dapat memberikan pandangan positif pada kehidupan masyarakat.

Meskipun banyak versinya, inti cerita Ramayana adalah kisah tragis perjalanan hidup Rama yang diasingkan ke hutan Ayodhya bersama Sinta, istrinya selama empat belas tahun. Selama dalam pengasingan, Sinta diculik oleh raja raksasa yang bernama Rahwana. Rama dan Sinta merupakan tokoh utama protagonis dalam cerita Ramayana. Bahkan, Rama dianggap sebagai *hero* atau pahlawan yang memerangi kejahatan atau kebatilan. Karena Rahwana menculik Sinta, istri Rama, maka Rahwana kemudian dianggap sebagai tokoh antagonis yang jahat. Dalam perjalanan cerita, Rama ditugaskan oleh Dewa Wisnu untuk menghancurkan raksasa jahat yang dianggap merusak dunia (Sattar, 2018:19).

Konstruksi alur cerita yang demikian menyebabkan stigma negatif menempel pada sosok tokoh Rahwana, baik dalam cerita Ramayana versi Valmiki di India maupun cerita Ramayana versi lakon pertunjukan wayang Jawa. Rahwana dianggap sebagai raksasa jahat, bengis, kejam, dan tidak berperikemanusiaan sehingga layak untuk dibunuh oleh Rama. Pembaca hingga saat ini mengenal Rahwana sebagai raja raksasa yang jahat, bengis, kejam, dan tidak berperikemanusiaan.

Pada tahun 2000-an, stigma negatif tentang Rahwana tersebut ternyata mengalami perubahan. Hal tersebut tampak di media sosial. Rahwana muncul sebagai *icon* baru. Rahwana terlahir kembali dalam konstruksi yang baru. Rahwana yang awalnya merupakan tokoh yang dibenci karena dianggap jahat, sebaliknya di media sosial tahun 2000-an, Rahwana dikagumi oleh pembaca. Fenomena inilah yang kemudian menarik untuk dianalisis lebih lanjut. Oleh karena itu, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah Rahwana *newborn* dalam media sosial tahun 2000-an.

Teori dan Metodologi

Pendekatan yang digunakan untuk menganalisis Rahwana yang terlahir kembali atau Rahwana *newborn* adalah pendekatan budaya. Hal tersebut karena Rahwana sebagai tokoh klasik dilahirkan kembali dalam konteks budaya yang modern. Penelitian ini menggunakan teori interteks. Karya sastra tidak mungkin lahir dari situasi kekosongan budaya termasuk situasi sastranya (Teeuw, 1983:63). Teori interteks memandang bahwa sebuah karya ditulis dengan mendasarkan diri pada teks-teks lain yang telah ditulis sebelumnya (Nurgiyantoro, 1998:15). Karya sastra yang menjadi rujukan bagi karya sastra sesudahnya disebut sebagai hipogram (Riffatere, 1978:23). Karya sastra dapat meneruskan konvensi yang telah ada maupun menyimpangi ciri-ciri atau konsep estetik sastra yang ada. Selalu ada ketegangan antara konvensi dengan pembaharuan (Teeuw, 1983:12). Dalam konteks Rahwana *newborn*, terjadi pembaharuan karakterisasi Rahwana, dari Rahwana yang jahat menjadi Rahwana yang baik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data primer yang digunakan adalah data tentang Rahwana yang diperoleh dari media sosial dalam rentang waktu tahun 2000-an. Selain itu, penelitian ini menggunakan data primer yang berasal dari referensi- referensi atau jurnal-jurnal ilmiah yang relevan dengan topik penelitian.

Penelitian yang berkaitan dengan Rahwana pernah dilakukan sebelumnya oleh Sugara (2019) yang berjudul “Kajian Dekonstruksi Karakteristik Tokoh Rahwana dalam Novel Ramayana Karya Sunardi DM Kaitannya dengan Pendidikan Karakter dan Nilai Budaya”. Penelitian Sugara menggunakan teori dekonstruksi. Hasil penelitian menunjukkan dibalik karakter yang jahat, Rahwana memiliki enam nilai karakter yaitu religius, kerja keras, demokratis, cinta tanah air, peduli lingkungan, dan tanggung jawab. Nilai karakter tersebut merupakan bagian dari nilai-nilai pendidikan karakter yang dirumuskan dalam kurikulum pendidikan nasional. Penelitian selanjutnya tentang Rahwana dilakukan oleh Sasmita (2021) yang berjudul “Demitifikasi Tokoh Rahwana dalam Kumpulan Puisi Kemelut Cinta Rahwana Karya Djoko Saryono: Tinjauan Estetika Resepsi”. Penelitian ini menggunakan teori estetika resepsi. Hasil penelitian menunjukkan penyair puisi mempertahankan stereotipe tokoh Rahwana yang selama ini telah dikenal oleh masyarakat umum, yaitu Rahwana sebagai lambang angkara murka, serakah, dan angkuh. Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian tentang Rahwana yang dilahirkan kembali dalam media sosial tahun 2000-an belum pernah dilakukan sebelumnya.

Hasil dan Pembahasan

Tokoh utama dalam Cerita Ramayana ialah Rama, Sinta, dan Rahwana atau Dasamuka. Kisah perjalanan hidup ketiga tokoh tersebut dimulai dari Rama yang diasingkan selama empat belas tahun dari Kerajaan Ayodya. Rama adalah putra mahkota Prabu Dasarata dari Kerajaan Ayodya. Seharusnya Rama yang menggantikan ayahnya menjadi Raja Ayodya. Akan tetapi, karena kecemburuan ibu tirinya, Dewi Kekayi yang menginginkan putra kandungnya menjadi Raja Ayodya, Rama diasingkan dan harus keluar dari istana Ayodya selama empat belas tahun. Dalam pengasingannya, Rama ditemani Sinta, istrinya dan Laksmana, adik tirinya yang setia. Perjalanan Rama, Sinta, dan Laksmana sampai di hutan Dandaka. Konflik cerita Ramayana terjadi saat Rahwana menculik Sinta karena merasa Sinta seperti titisan Dewi Widawati yang dia cintai (Senawangi, 1999:1070).

Rahwana selalu dilawankan dengan tokoh Rama. Apabila Rama digambarkan sebagai sosok laki-laki sempurna yang selalu melakukan *dharma* atau kebaikan, sebaliknya, Rahwana menjadi sosok raksasa jahat yang melakukan *adharm*a. Dengan kata lain, Rama berperan sebagai “hero” dengan Rahwana sebagai “penjahat”. Rama ditampilkan sebagai tokoh pahlawan dalam cerita Ramayana versi Valmiki di India. Sebaliknya, Rahwana ditampilkan sebagai sosok yang jahat (Bayen, 2014).

Gambaran Rahwana yang demikian didekonstruksi dalam media sosial tahun 2000-an. Media sosial adalah sebuah media online yang mana penggunanya dapat berpartisipasi dengan mudah. Para pengguna dapat berbagi, menciptakan jejaring sosial dalam dunia virtual (Cahyono, 2016). Media sosial memudahkan orang untuk saling terhubung dan berinteraksi. Akan tetapi, media sosial dapat juga dengan cepat mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat. Demikian pula dengan konstruksi baru tentang sosok Rahwana.

Rahwana dihadirkan dalam citra yang baru tahun 2000-an di media sosial. Rahwana yang awal mulanya dikenal jahat, kejam, dan bengis berubah menjadi Rahwana sebagai *icon* cinta sejati. Cinta Rahwana kepada Sinta tidak lagi dimaknai sebagai cinta yang penuh nafsu. Sebaliknya, cinta Rahwana kepada Sinta dimaknai sebagai cinta sejati yang tulus dan rela berkorban. Rahwana juga dicitrakan sebagai laki-laki *gentle* yang penuh kasih dan perhatian kepada perempuan. Rahwana *newborn* tidak mengubah bentuk fisik Rahwana. Gambaran sosok Rahwana tetap dipertahankan dengan bentuk fisik yang mengerikan. Rahwana berbadan besar, berkepala sepuluh, bermuka

merah, bergigi taring tajam, dan berambut acak-acakan. Akan tetapi, fisik yang mengerikan tersebut berkebalikan dengan sifat Rahwana yang dicitrakan sebagai laki-laki *gentle* yang memiliki cinta sejati kepada Sinta.



Gambar 1. kompilasi Bentuk Rahwana newborn dalam media sosial tahun 2000-an

Kondisi demikian berubah beberapa tahun terakhir. Penulis modern mulai bereksperimen dengan bentuk serta bahasa baru terhadap penafsiran Ramayana yang dilakukannya. Beberapa penulis baru memodifikasi bahasa agar lebih dekat dengan bahasa lisan sehingga lebih mudah dipahami pembaca. Selain itu, Rahwana *newborn* juga disebabkan oleh perubahan selera pembaca. Pembaca saat ini menyukai sesuatu hal yang *antimainstream* atau yang tidak umum. Rahwana yang berwujud jelek dan mengerikan merupakan hal yang menarik untuk dijadikan lambang cinta sejati. Hal tersebut karena biasanya yang ditampilkan sebagai laki-laki *gentleman* adalah laki-laki yang berpenampilan menarik dan tampan. Selera pembaca yang menyukai hal yang *antimainstream* inilah yang membuat Rahwana menjadi idola baru di media sosial. Rahwana sebagai simbol cinta sejati.

Simpulan

Rahwana dihadirkan dalam citra yang baru tahun 2000-an di media sosial. Rahwana yang awal mulanya dikenal jahat, kejam, dan bengis berubah menjadi Rahwana sebagai *icon* cinta sejati. Cinta Rahwana kepada Sinta tidak lagi dimaknai sebagai cinta yang penuh nafsu. Sebaliknya, cinta Rahwana kepada Sinta dimaknai sebagai cinta sejati yang tulus dan rela berkorban. Rahwana juga dicitrakan sebagai laki-laki *gentle* yang penuh kasih dan perhatian kepada perempuan. Rahwana *newborn* tidak mengubah bentuk fisik Rahwana. Gambaran sosok Rahwana tetap dipertahankan dengan bentuk fisik yang mengerikan. Rahwana berbadan besar, berkepala sepuluh, bermuka merah, bergigi taring tajam, dan berambut acak-acakan. Akan tetapi, fisik yang mengerikan tersebut berkebalikan dengan sifat Rahwana yang dicitrakan sebagai laki-laki *gentle* yang memiliki cinta sejati kepada Sinta. Rahwana *newborn* tahun 2000-an di media sosial dikonstruksikan untuk memenuhi selera pembaca. Selera pembaca tahun 2000-an yang menyukai hal yang *antimainstream* inilah yang membuat Rahwana menjadi idola baru di media sosial. Rahwana sebagai simbol cinta sejati.

Referensi

- Bayen, G. C. (2014). Epic Ramayana: Sociological Through Culture & Ancient Indian Science. [Valley International Journals], 1(6). <https://valleyinternational.net/index.php/theijsshi/article/view/44>
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. [Jurnal Publiciana], 1(1). <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>
- Mulyono, S. (1982). *Wayang dan Filsafat Nusantara*. Gunung Jati.
- Nurgiyantoro, B. (1998). *Transformasi Unsur Pewayangan dalam Fiksi Indonesia*. UGM Press.
- Ramanujan, A. K. (1991). Two Three Hundred Ramayana: Five Examples and Three Thoughts on Translation. In P. Richman (Ed.), [Many Ramayanas] (hal. 24). University of California Press.
- Riffatere, M. (1978). *Semiotics of Poetry*. Indiana University Press.
- Sasmita, M. B. A. (2021). Demitifikasi Tokoh Rahwana dalam Kumpulan Puisi Kemelut Cinta Rahwana Karya Djoko Saryono: Tinjauan Estetika Resepsi. [Journal of Language, Literature, and Arts], 1(7 Juli). <http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/article/view/782>
- Sattar, A. (2018). *Valmiki's Ramayana*. First Rowman & Little Field Edition.
- Senawangi. (1999). *Ensiklopedia Wayang Indonesia*. Sakanindo Printama.
- Sugara, H. (2019). Kajian Kajian Dekonstruksi Karakteristik Tokoh Rahwana dalam Novel Ramayana Karya Sunardi DM Kaitannya dengan Pendidikan Karakter dan Nilai Budaya. [Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia], 1(2 Mei). <https://garuda.ristekbrin.go.id/>.
- Teeuw, A. (1983). *Sastra dan Ilmu Sastra*. Pustaka Jaya.

PERSEPSI MENGENAI KREATOR DAN PRAKTIK KREASI NFT DALAM KELOMPOK PERCAKAPAN DISCORD INDOARTNOW NFT

M. Rain Rosidi

Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: rainrosidi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini hendak menggali bagaimana pemahaman mengenai praktik kreasi yang dilakukan dalam NFT dan perubahannya yang terjadi dari pemahaman mengenai seni kontemporer. *Non-Fungible Token* (NFT) adalah sebuah teknologi kripto dalam melakukan tokenisasi digital terhadap foto, video, atau bentuk virtual lainnya. Aset-aset yang ditokenkan itu akan tercatat dalam *blockchain* atau buku besar digital yang sama dengan jaringan yang mendukung mata uang kripto. Token NFT yang sudah dienkripsi dalam sistem *blockchain* tidak bisa direplikasi atau diduplikasi. Teknologi ini digunakan oleh produsen visual termasuk seniman dan desainer untuk memasarkan karya visualnya secara digital. IndoArtNow adalah sebuah lembaga pengarsipan *online* yang memiliki misi mengarsipkan karya-karya seniman Indonesia yang pernah dipamerkan baik di dalam negeri maupun luar negeri. Lembaga ini juga membuka diri pada perkembangan kreasi baru dalam seni visual melalui (NFT) dengan membuat sebuah kelompok percakapan dalam aplikasi Discord. Anggota grup ini berasal dari beberapa seniman yang sebelumnya memiliki relasi dengan pengelola IndoArtNow. Ada perbedaan karakteristik dalam NFT dibandingkan dengan seni rupa kontemporer yang coba diadaptasi oleh pengelola grup ini. Grup Discord IndoArtNow mewadahi beberapa seniman yang masuk ke ranah NFT maupun para produsen visual lain yang sebelumnya tidak berkaitan dengan seni rupa kontemporer. Dalam perjalanannya, terjadi perubahan dalam melihat posisi kreator, terutama dalam mendefinisikan produsen, yaitu dari istilah "*verified artist*" (seniman terverifikasi) menjadi "*verified creator*" (kreator terverifikasi). Perubahan terminologi ini terjadi melalui praktik negosiasi di antara pengelola grup dengan anggota grup. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam mendalami penggunaan terminologi tersebut dalam kaitannya dengan perubahan persepsi pengelola kelompok percakapan IndoArtNowNFT maupun anggota grup. Hal yang dapat disimpulkan sementara adalah para kreator menganggap bahwa apa yang dilakukannya dalam NFT pada prinsipnya tidak berbeda dengan proses kreasi yang dilakukannya dalam karya-karya sebelumnya, walau pada praktiknya mereka memiliki pertimbangan yang berbeda, misalnya pada persoalan kuantitas berkarya.

Kata kunci: kreator, praktik kreasi, NFT, Discord, IndoArtNow NFT

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang dialami seluruh warga dunia mempengaruhi praktik kerja dan penyajian karya di kalangan seniman perupa. Para seniman dan penyelenggara pameran melakukan adaptasi dan inovasi penyelenggaraan pameran dengan menggunakan teknologi internet. Beberapa acara dilangsungkan dengan menggabungkan dua bentuk kegiatan, yaitu pameran luring dengan memajang karya seni di dalam ruang galeri dan secara daring melalui

internet. Beberapa pameran yang lain coba dilakukan secara daring semata dengan menggunakan *platform* yang memungkinkan pengunjung dapat menikmati karya melalui media digital.

Salah satu praktik kreasi visual yang mengemuka pada saat pandemi adalah hadirnya token yang tidak dapat dipertukarkan atau *Non-Fungible Token* (NFT) dalam dunia seni. Penemuan teknologi *blockchain* dalam dunia keuangan kripto memberikan dampak terhadap penerimaan publik atas aset digital lainnya termasuk karya seni digital. *Blockchains* adalah urutan angka digital yang dikodekan menjadi perangkat lunak komputer yang memungkinkan pertukaran, perekaman, dan penyiaran yang aman untuk transaksi antar individu pengguna yang beroperasi di mana saja di dunia dengan akses internet (Chambell-Verduyn, 2018). Secara teknis teknologi ini dikembangkan dari cetak biru bitcoin karya Satoshi Nakamoto yang diterbitkan di internet dalam sebuah *white paper* di tahun 2008 (Nakamoto, 2008). Pada perkembangannya protokol *blockchain* ini tidak hanya digunakan oleh bitcoin, tetapi diadaptasi oleh pengguna yang lain sebagai sistem pertukaran uang kripto dan digital aset yang lain yang disebut NFT. NFT mulai dikembangkan melalui *blockchain* Ethereum, yang memelopori penggunaan *smart contract* Ethereum (Wang, Li, & Chen, 2021). Gagasan generasi kedua penggunaan *blockchain* ini dituangkan melalui sebuah paper oleh salah satu pendiri Ethereum Vitalik Buterin (Buterin, Ethereum Whitepaper, 2013). Ethereum memperkenalkan generasi kedua *blockchain*, yang memungkinkan untuk memprogram dan membuat *smart contract* terhadap semua partisipasi pengguna dalam *blockchain*. Konsekuensinya semua pengguna dapat membuat dan menyebarkan program-program dalam sebuah infrastruktur berbagi yang global (Buterin, A next-generation smart contract and decentralized platform, 2014).

Secara teknis NFT adalah sebuah token yang tak dapat dipertukarkan. Token yang disebut NFT pada dasarnya adalah sebuah unit informasi digital yang disimpan dalam sebuah *blockchain* dan tidak dapat digantikan oleh aset digital yang lain (Chohan, 2021). Hal tersebut berbeda dengan aset mata uang kripto yang walaupun sama-sama menggunakan *blockchain*, namun dapat dipertukarkan dengan uang kripto lain yang nilainya sama. Kehadiran NFT yang dipicu oleh kehadiran uang kripto memiliki perbedaan dengan sifat uang kripto sebagai aset token yang dapat digantikan (*fungible token*). Pasar NFT itu sendiri tidak secara signifikan mempengaruhi harga uang kripto, namun sebaliknya harga uang kripto seperti Bitcoin (BTC) dan Ethereum (ETH) memberikan pengaruh terhadap pasar NFT (Ante, The non-fungible token (NFT) market and its relationship with Bitcoin and Ethereum, 2021). Penemuan NFT itu membangkitkan perhatian

investor yang luar biasa, termasuk terjadinya harga jual aset digital yang sebelumnya tidak terpikirkan untuk aset virtual yang tidak dapat dipertukarkan. Sebelumnya hampir tidak dapat dibayangkan bagaimana seseorang membayar mahal untuk sebuah produk virtual digital yang mudah untuk disimpan dan digandakan. Gejala ini memunculkan pertanyaan menarik tentang "nilai" dan "kelangkaan" sehubungan dengan teknologi *blockchain*, melalui prisma aset digital yang tak dapat dipertukarkan itu (Chohan, 2021). Dalam dunia seni bukan-digital, aspek nilai dan kelangkaan itu terbentuk melalui ukuran-ukuran yang mengacu pada kehadiran fisik karya di samping nilai simboliknya.

Blockchain yang diperkenalkan melalui uang kripto Bitcoin oleh Satoshi Nakamoto menarik perhatian banyak pihak untuk menggali peluang dan potensinya dalam berbagai fungsi. Jejak awal NFT diawali dengan ketertarikan seorang seniman New York bernama Kevin McCoy terhadap peluang desentralisasi menggunakan sistem *blockchain* (Thompson, 2021). Ide dasarnya adalah bagaimana seorang seniman bisa menjual karya visual kepada penggemarnya secara langsung sebagaimana dalam musik melalui *iTunes*. Pada saat itu percobaan McCoy tidak mendapatkan sambutan yang baik dari publik. Akan tetapi setelah NFT mendapat perhatian publik, karya McCoy dianggap sebagai karya pertama NFT dan terjual seharga \$1,4 juta dalam lelang *Sotheby, Natively Digital; a Curated NFT Sale* (hyperallergic.com, 2021). Kepopuleran NFT mendapat perhatian publik luas terjadi sejak seniman digital Mike Winkelmann atau Beeple menjual satu set karya digital seharga lebih dari \$3,5 juta pada bulan Desember 2020 (Thompson, 2021). Beberapa bulan setelahnya yaitu pada Maret 2021 karya Beeple terjual seharga \$69 juta di Balai Lelang Christie's dan mencatatkan nama Beeple di antara tiga seniman termahal yang masih hidup di dunia (Kastrenakes, 2021).

NFT berkembang secara luas dalam pertukaran berbagai jenis aset digital. Di luar seni rupa, NFT digunakan oleh banyak kreator dan produsen digital, seperti desainer, ilustrator, musisi, pengembang website, kreator game, dan sebagainya. Salah satu pelopor kreator NFT dari Indonesia adalah Twisted Vacancy. Kelompok ahli teknologi informasi dan desainer ini mulai secara aktif sebagai kreator NFT sejak akhir tahun 2018. Kelompok ini juga menjadi isu pertama NFT yang menjangkau media Indonesia dalam sebuah kasus tuduhan memplagiat karya Ardneks (The Finery Report, 2021). Kepopuleran hubungan antara NFT dan seni di Indonesia juga tercatat dalam pemberitaan beberapa media saat Denny JA berkolaborasi dengan pelukis Galam Zulkifli dengan menjual NFT berjudul "A Potrait of Denny JA" seharga 27,5 WETH (sekitar Rp1 Miliar

pada saat itu) di *marketplace* OpenSea (CNN Indonesia, 2021). Berita mengenai peristiwa ini dimuat oleh beberapa media daring pada tanggal 22 April 2021 antara lain CNN Indonesia, Republika, Sindonews, dan beberapa yang lain. Semenjak itu beberapa diskusi mengenai NFT dilakukan oleh para penggiat seni melalui media sosial, salah satunya adalah menggunakan *platform* ClubHouse.

Salah satu lembaga seni rupa informal yang secara tegas menyatakan mendukung perkembangan kreator NFT di Indonesia adalah IndoArtNow NFT. Tom Tandio (Oktober, 2021) pemilik IndoArtNow NFT menyatakan bahwa perbincangan mengenai NFT sudah diikutinya sejak Februari 2021 melalui media sosial ClubHouse. IndoArtNow adalah sebuah lembaga pengarsipan *online* yang memiliki misi mengarsipkan karya-karya seniman Indonesia yang pernah dipamerkan baik di dalam negeri maupun luar negeri. IndoArtNow adalah organisasi non profit untuk mengarsipkan semua karya seniman Indonesia yang pernah dipamerkan di galeri-galeri seluruh dunia (Koalisi Seni). Sedangkan IndoArtNow NFT adalah bagian dari IndoArtNow dengan tim kerja dan organisasi yang sama.

IndoArtNow NFT menggunakan beberapa *platform* media sosial untuk melakukan aktivitasnya dalam mendukung perkembangan NFT yaitu Twitter, Discord, dan Instagram. Untuk melakukan diskusi mereka menggunakan aplikasi ClubHouse sebagai medianya. Anggota komunitas IndoArtNow NFT mencapai ribuan orang yang berasal dari berbagai bidang praktik kreasi visual. Mereka menggunakan media komunikasi itu untuk berbagi berbagai persoalan terkait NFT dan menggunakannya untuk kepentingan-kepentingan lain dalam NFT. Perbedaan beragam latar belakang praktik kreasi itu bertemu dalam komunitas NFT yang memiliki bentuk dan watak kreasi berbeda. Penelitian ini hendak menggali bagaimana pemahaman praktik kreasi yang dilakukan dalam NFT dan perubahannya yang terjadi dari pemahaman mengenai seni kontemporer.

Teori dan Metodologi

Bambang Sunarto (Sunarto, 2015) menjelaskan bahwa secara esensinya proses kreasi dalam seni rupa tidak berbeda dengan sains. Proses kreasi seni pada dasarnya ditopang oleh tiga pilar eksistensi, yaitu 1) aktivitas, 2) metode, dan 3) pengetahuan. Penerapan ketiga pilar itu selalu disertai dengan nalar para pencipta seni. Penalaran digunakan untuk memperoleh perumusan pengetahuan praktis, pengetahuan produktif, dan pengetahuan teoritis suatu objek. Para pencipta

dalam mengarahkan perhatiannya pada sasaran ciptaan menggunakan seperangkat konsep yang saling berhubungan secara logis, didukung oleh penalaran dalam model yang bervariasi. Substansi nalar mengandung beberapa unsur, yaitu keyakinan, kemauan bekerja, model, konsep, metode penerapan konsep, dan karya seni. Penguasaan nalar dan unsur-unsur materi nalar menjadi isu penting dalam pengembangan pilar-pilar penciptaan karya seni.

Dalam dunia seni rupa, proses kreasi artistik berhubungan juga dengan capaian dan kapasitas seniman pembuatnya. Kreasi artistik adalah juga sebuah proses mengeksplorasi tema, konsep, metode, dan motif untuk memperoleh sebuah tujuan sebagai seorang seniman (Yokochi & Okada, 2019). Dengan rangkaian proses kreasi artistik tersebut, seniman membangun sebuah visi artistik. Visi artistik mengarahkan kreasi seniman dan dapat memberikan konsistensi pada karya-karyanya (Yokochi & Okada, 2019). Konsistensi dalam proses kreasi seniman menjadi bagian penting bagi perjalanan karir seniman agar dapat dikenali publik melalui capaian karya-karyanya.

Proses penelitian ini mulai dilakukan sejak tanggal 5 Oktober 2021 hingga 30 Oktober 2021. Pendekatan yang dilakukan adalah menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini melihat persepsi mengenai praktik kreator dan praktik kreasi dalam NFT. Penelitian memilih lingkup kelompok diskusi di IndoArtNow NFT sebagai sebuah kelompok dalam media sosial yang terbuka dan mewadahi banyak kreator NFT di Indonesia. Anggota kelompok ini berkembang dengan cepat sejak diluncurkan pada tanggal 24 Agustus 2021.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan mengamati aktivitas dan sistem yang berlangsung dalam grup Discord IndoArtNow NFT dan melakukan wawancara terhadap beberapa anggota grup Discord IndoArtNow NFT. Berbeda dengan Twitter dan Instagram, aplikasi Discord lebih bersifat tertutup dengan keanggotaan yang memerlukan undangan dari admin atau anggota yang sudah masuk. Dari 1000 lebih keanggotaan Discord, penelitian ini mengambil sampel 5 akun yang ada dalam Discord tersebut, yaitu Tom Tandio, Teguh Ostenrik, Galam Zulkifli, Stefany Zefanya, dan Rato Tanggela. Mereka adalah kreator dan kolektor NFT yang aktif dalam memproduksi karya dan mengoleksi.

Kelima partisipan tersebut tinggal di beberapa tempat yang berbeda di Indonesia. Untuk menjangkau mereka, wawancara dilakukan menggunakan beberapa cara. Wawancara langsung dilakukan terhadap Tom Tandio dan Galam Zulkifli, wawancara menggunakan telepon WhatsApp

dengan Teguh Ostenrik dan Stefany Zefanya, dan wawancara menggunakan pesan tertulis melalui Discord terhadap Rato Tanggela.

Hasil Pembahasan

Keberadaan IndoArtNow NFT dalam jaringan praktisi NFT termasuk unik. Lembaga non-profit ini membangun reputasinya dalam dunia seni kontemporer dengan memproduksi dan mengarsipkan dokumen-dokumen mengenai seniman, kegiatan-kegiatan seni rupa dan karya seni rupa kontemporer buatan seniman Indonesia baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Sebelum membentuk IndoArtNow, Tom Tandio selaku pendiri adalah seorang kolektor seni rupa sejak tahun 2007. Kesukaannya terhadap seni rupa karena merubah cara pandangya terhadap kehidupan. Di samping mengoleksi karya, Tandio juga menikmati pengalamannya dalam mendatangi acara seni maupun studio seniman. Dalam pemahamannya menikmati seni adalah juga sebuah pengalaman tertentu (*experience*). Pengalaman untuk menikmati karya itu pada awalnya dilakukan dengan merekam setiap acara seni yang didatanginya. Semenjak tahun 2011, Tandio melembagakan kesukaannya mengoleksi dokumen mengenai seni rupa itu dalam sebuah portal bernama IndoArtNow.com. Diakuinya dirinya belajar banyak dari komunitas seniman, termasuk lembaga pengarsipan seperti Indonesian Visual Art Archives (IVAA) dalam mengarsip kegiatan. Tandio mencoba melengkapi apa yang dilakukan IVAA yang menurutnya lebih cenderung untuk mengumpulkan dokumen yang sudah terjadi, dengan melakukan pendokumentasian dan pengarsipan mengenai seni ‘yang sedang terjadi’. Dari gagasan itulah nama yang dipilihnya sebagai portal menjadi IndoArtNow.

Semenjak pandemi kegiatan-kegiatan pertemuan dan acara seni rupa banyak beralih menggunakan aplikasi-aplikasi daring, termasuk ClubHouse. Dari forum-forum perbincangan para kolektor dan pengelola galeri itu informasi mengenai ramainya seniman mancanegara membuat karya NFT diketahuinya. Sebelumnya Tandio sudah mendengar mengenai ramainya pemberitaan mengenai Beeple yang menjual karya NFT dengan harga fantastis, namun hal tersebut dianggapnya masih *platform* yang berbeda dengan praktik seni rupa. Ketertarikan Tandio terhadap NFT adalah karena watak desentralisasi dalam NFT yang bermanfaat bagi seniman. Tradisi perbincangan menggunakan ClubHouse itu dibawanya ke komunitas seni rupa di Indonesia. Forum-forum perbincangan yang diselenggarakannya membuat semakin banyak kreator dan kolektor Indonesia berminat terhadap NFT.

Gagasan untuk mewadahi para pelaku dan kolektor mendorong Tom Tandio dan timnya dalam IndoArtNow untuk membuat wadah tersendiri dengan nama IndoArtNow NFT. Wadah ini menggunakan tiga aplikasi yaitu Twitter, Instagram dan Discord. Komunitas NFT biasanya membangun jejaring dan berbagi informasi melalui aplikasi-aplikasi percakapan terutama Discord. Discord adalah sebuah aplikasi percakapan yang populer di kalangan pemain permainan daring (*online gaming*) yang menggunakannya untuk berkomunikasi secara *'real time'*. Berbeda dengan aplikasi percakapan lainnya, kelompok percakapan Discord dapat membuat beberapa kanal dalam satu grup untuk membagi berbagai topik perbincangan dan kegiatan yang dilakukan.

IndoArtNow NFT mulai menyediakan grup Discord sejak tanggal 24 Agustus 2021 dengan beberapa kanal yang terkumpul dalam beberapa bagian besar. Bagian atas adalah kumpulan kanal *'welcome'*, yang berisi kanal-kanal: *introduction*, *assign-role*, dan *role-verification*. Bagian selanjutnya adalah *Lobby*, dengan kanal-kanal: *general-chat*, *wacana-seni fafifu*, *market discussion*, *gas-check*, dan *report and support*. Bagian selanjutnya *NFT Market*, yang berisi kanal-kanal: *shill regulation*, *free shills*, *shilling submission*, dan *secondary market*. Bagian lain yaitu *Creators and Artists*, dengan kanal-kanal: *minting 101*, *ngoprek digital*, *social media share*, dan *verified creators*. Secara lengkapnya bagian dan kanal-kanal serta fungsinya dapat dilihat dalam tabel ini:

Tabel 1 Kanal-kanal dalam grup Discord IndoArtNow NFT

| Bagian | Kanal (Channel) | Fungsi |
|-------------------|---------------------------|---|
| <i>Welcome</i> | <i>Introduction</i> | Digunakan untuk menerima anggota baru dan memperkenalkan dirinya |
| | <i>Assign Role</i> | Anggota diwajibkan mengajukan perannya dalam kelompok, dengan memilih sebagai kreator atau kolektor. |
| | <i>Role Verification</i> | Digunakan untuk melengkapi data sebagai verifikasi, yaitu informasi diri dan tautan ke media sosial dan akun NFT yang dimiliki. |
| <i>Lobby</i> | <i>General Chat</i> | Digunakan untuk perbincangan yang sifatnya umum. |
| | <i>Wacana Seni Fafifu</i> | Digunakan untuk membicarakan wacana seni dengan bebas. |
| | <i>Market Discussion</i> | Digunakan untuk memperbincangkan pasar NFT. |
| | <i>Gas-Check</i> | Digunakan untuk berbagi informasi mengenai <i>'gasfee'</i> atau biaya yang dikeluarkan untuk mencetak NFT. |
| <i>NFT Market</i> | <i>Report and Support</i> | Digunakan untuk melaporkan tindakan pelanggaran NFT misalnya penggandaan karya orang lain (<i>copy-minting</i>), dan digunakan juga untuk memberi dukungan pada anggota yang menjadi korban <i>copy-minting</i> . |
| | <i>Shill Regulation</i> | Digunakan untuk menjelaskan aturan dalam melakukan promosi karya dalam grup. |
| | <i>Free Shills</i> | Digunakan untuk mempromosikan karya NFT untuk semua anggota. |

| Bagian | Kanal (Channel) | Fungsi |
|-----------------------------|-----------------------------|--|
| | <i>Shilling Submission</i> | Digunakan untuk mengajukan karya untuk dipromosikan oleh IndoArtNow NFT dalam <i>platform</i> media sosialnya. |
| | <i>Secondary Market</i> | Digunakan oleh kolektor untuk mempromosikan karya koleksinya yang akan dijual kembali. |
| <i>Creators and Artists</i> | <i>Minting 101</i> | Digunakan untuk berbagi informasi mengenai cara melakukan minting. |
| | <i>Ngoprek Digital</i> | Digunakan untuk berbagi informasi hal-hal yang berhubungan dengan masalah teknis digital. |
| | <i>Social Media Share</i> | Digunakan untuk berbagi akun media sosial. |
| | <i>Verified Creators</i> | Digunakan untuk penerimaan pengajuan anggota sebagai kreator yang terverifikasi. |
| <i>News</i> | <i>NFT</i> | Digunakan sebagai ruang berbagi berita mengenai NFT |
| | <i>Contemporary Art NFT</i> | Digunakan sebagai ruang berbagi berita mengenai karya seni rupa kontemporer NFT |
| <i>Events</i> | <i>Talks</i> | Digunakan untuk berbagi informasi mengenai diskusi daring. |
| | <i>Drops</i> | Digunakan untuk memberikan informasi mengenai karya terbaru NFT yang diluncurkan. |
| <i>Voice Channels</i> | <i>IndoArtNowStage</i> | Digunakan sebagai forum percakapan suara untuk anggota yang hendak melakukan promosi atau diskusi lainnya. |
| | <i>Talk Room</i> | Digunakan untuk melakukan diskusi menggunakan percakapan suara Discord. |
| | <i>Welcoming Party</i> | Digunakan untuk menyambut anggota baru melalui percakapan suara. |

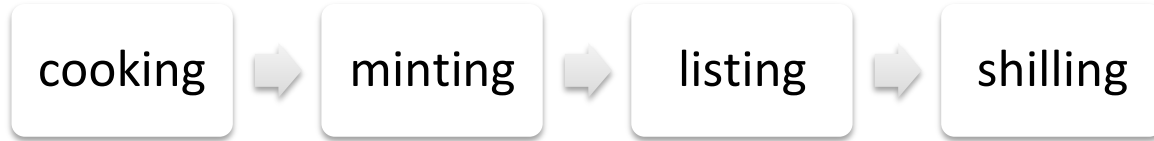
Kelompok percakapan tersebut mendapat tanggapan yang besar dari para pelaku dan calon kreator NFT yang hendak belajar dan berbagi informasi mengenai NFT. Sebulan setelah diluncurkan, 1000 pengguna menjadi anggota IndoArtNow NFT. Mereka berasal dari beragam praktik kreasi visual, yaitu dari kalangan desainer grafis, ilustrator, animator, fotografer, videomaker, pelukis, dan sebagainya. IndoArtNow NFT bertindak sebagai penyedia ruang terbuka bagi terciptanya komunikasi dan interaksi para pelaku NFT, namun memberikan beberapa syarat teknis sebagai aturan bersama. Untuk mengatur ribuan anggota dengan berbagai latar belakang tersebut, pihak admin membuat aturan teknis sebagai syarat keanggotaan, yaitu dengan menentukan peran (*assign role*) bagi para calon anggota, apakah dia akan menjadi kreator atau akan menjadi kolektor. Persyaratan mengenai peran ini apabila dilengkapi dengan baik, anggota akan mendapat verifikasi sebagai kreator ataupun kolektor.

Beberapa kanal dalam IndoArtNow NFT digunakan untuk mawadahi kebutuhan khas dalam praktik NFT. *Shilling* adalah istilah dalam NFT untuk menggambarkan aktivitas mempromosikan karya dengan cara membagikan tautan karya NFT dari marketplace di mana

karya itu diluncurkan. Sebagian besar praktik *shilling* dalam NFT dilakukan melalui Twitter dan Discord. Tanpa praktik ini, pemain NFT yang baru masuk akan susah mendapat perhatian dari pengguna internet, karena *marketplace* NFT hanya menyediakan ruang untuk memajang karya tanpa mempromosikannya. Hanya untuk karya-karya yang sudah terkenal, beberapa *marketplace* memasangnya sebagai sorotan utama.

Peran lain yang dibutuhkan dalam sebuah kelompok atau komunitas NFT adalah pelaporan terhadap pelanggaran peniruan dan dukungan terhadap kreator yang dirugikan. NFT yang menggunakan format produk digital seperti *.jpg*, *.gif*, *.mp4* dan sebagainya memiliki kerentanan terhadap praktik pemalsuan karya atau *copy minting*. *Copy minting* adalah aktivitas melakukan *minting* (pencetakan) karya NFT terhadap karya orang lain. Pelanggaran seperti ini sangat mudah dilakukan karena sifat karya digital yang mudah diunduh dan digandakan. *Copy minting* juga bisa terjadi pada karya seniman di luar NFT yang ditokenkan oleh pihak lain tanpa ijin dari senimannya. Dalam kasus-kasus seperti ini NFT mengandalkan peran komunitas dalam melakukan kontrol terhadap pelanggaran dan dukungan bagi korban yang mengalami pemalsuan atau peniruan atau penggandaan. IndoArtNow NFT juga menyediakan kanal khusus untuk melaporkan tindakan-tindakan tersebut apabila terjadi dan terdeteksi dalam jaringan kreator NFT.

Aktivitas kreasi dalam NFT meliputi aspek produksi hingga promosi dan pemasaran karya. Hal tersebut banyak dirasakan berbeda terutama oleh seniman kontemporer yang memiliki pembagian peran beragam antara praktik produksi, distribusi, dan konsumsi. Dalam dunia seni rupa bukan-NFT terdapat peran-peran penting yang berada di antara pihak seniman sebagai kreator dengan pihak kolektor atau pencinta seni sebagai penikmat akhir karya. Peran-peran itu dilakukan oleh pihak manajemen seniman, pihak kurator, pihak galeri seni, pihak agensi seni, pihak pedagang seniman hingga kolektor. Dalam NFT peran-peran tersebut dilewati, dan dari kreator ke pengguna akhir (*end user*) langsung bertemu melalui media sosial. Kreator NFT melakukan fungsi kreasi sekaligus promosi dan penjualan karya sekaligus, walaupun bisa juga proses tersebut dilakukan dengan bantuan pihak lain. Secara aktivitas kreator NFT dapat digambarkan dalam bagan gambar 2:



Gambar 1. Kegiatan Kreator dalam NFT

Istilah *'cooking'* digunakan untuk menggambarkan proses bagaimana NFT diciptakan dengan berbagai teknik. Pilihan istilah ini menunjukkan bahwa NFT bisa dibuat menggunakan beragam cara dalam meramu hasil kreasi sang kreator. Dari para partisipan dalam penelitian ini, diketahui terdapat beberapa macam teknik dan proses berkarya yang digunakan untuk NFT. Kreator dapat menciptakan karya baru dengan teknik yang seluruhnya digital, tetapi dapat pula menggunakan karya yang telah diproduksi untuk diolah kembali menggunakan teknik digital.

'Minting' adalah istilah dalam NFT untuk aktivitas melakukan penerbitan token terhadap karya yang didaftarkan dalam *platform* NFT. Dalam tahapan ini, kreator dihadapkan pada keputusan untuk menentukan jumlah token yang hendak diterbitkan atas sebuah karya. NFT memungkinkan seorang kreator menerbitkan lebih dari satu token untuk satu hasil kreasi. Keputusan mengenai jumlah yang diterbitkan itu seluruhnya berada di tangan kreator. Kreator menggunakan pertimbangan-pertimbangannya sendiri, apakah karya akan diterbitkan banyak, dengan harga yang terjangkau, atau dibuat terbatas atau tunggal dengan harga yang lebih mahal. Dalam banyak kasus, kreator dapat melakukan evaluasi terhadap jumlah token yang diterbitkan dengan melakukan pemusnahan token yang tersisa yang dalam NFT disebut sebagai aktivitas *'burning'*.

Istilah *'listing'* digunakan untuk aktivitas memberikan harga dan memajang karya yang bisa dikoleksi oleh pembeli NFT lewat *marketplace* tertentu. Karya yang sudah diterbitkan sebagai NFT tidak harus dijual dalam proses *'listing'*. Kreator dapat memilih berapa karya yang tersedia untuk dijual, dan berapa yang hanya didaftarkan tokennya tanpa dijual. Beberapa karya NFT bisa juga sekadar ditokenkan untuk kepentingan sertifikasi karya seniman. Keputusan menentukan harga NFT juga menjadi bagian dari aktivitas kreator yang menantang dilakukan, karena menyangkut bagaimana kreator membayangkan nilai karyanya bagi publik.

Aktivitas *'shilling'* adalah salah satu hal yang sangat berbeda dengan aktivitas kreator dalam kegiatan seni bukan-NFT. *'Shilling'* adalah kegiatan mempromosikan NFT melalui media

sosial, terutama Twitter dan Discord. Kegiatan ini merupakan hal yang tidak banyak ditekuni seniman kontemporer, karena arena seni tersebut memiliki peran-peran agensi yang dapat bertindak membantu seniman mempromosikan karya melalui berbagai acara dan terbitan seni. Dalam NFT kreator memiliki peran dalam menentukan bagaimana karyanya dihadirkan ke publik. Banyak kreator yang memperlakukan aktivitas ini menyerupai penyelenggaraan pameran, dengan membuat narasi dan memilih momentum yang tepat untuk mengajukan karya. Dalam NFT dikenal pula istilah *'dropping'* yaitu kegiatan menyajikan karya NFT untuk publik. Mereka bisa pula menyelenggarakan acara yang disebut sebagai *'drop party'*. Seniman kontemporer yang terbiasa dengan aktivitas pameran seni rupa merasakan bahwa *'drop party'* dapat pula dianalogikan sebagai kegiatan pameran seni rupa dengan gaya dan watak yang berbeda.

Ada perbedaan karakteristik dalam NFT dibandingkan dengan seni rupa kontemporer yang coba diadaptasi oleh pengelola grup ini. Grup Discord IndoArtNow mewadahi beberapa seniman yang masuk ke ranah NFT maupun para produsen visual lain yang sebelumnya tidak berkaitan dengan seni rupa kontemporer. Dalam perjalanannya, terjadi perubahan dalam melihat posisi kreator, terutama dalam mendefinisikan produsen, yaitu dari istilah *"verified artist"* (seniman terverifikasi) menjadi *"verified creator"* (kreator terverifikasi). Perubahan itu terjadi pada tanggal 20 September 2021. Perubahan istilah dari *verified artists* menjadi *verified creators* dalam Discord IndoArtNow NFT disadari oleh pengelolanya sebagai sebuah proses belajar pengelola akun IndoArtNow NFT terhadap gejala NFT di Indonesia. Tandio (2021) beranggapan bahwa dalam persepsinya dua istilah tersebut tidak ada persoalan, hanya saja dalam pemahamannya NFT hadir di Indonesia terlebih dahulu dikerjakan oleh ilustrator dan desainer grafis. Dalam istilahnya kehadiran seniman kontemporer di NFT adalah sebagai "tamu". Tandio mengamati setelah terjadinya perubahan itu, peserta dalam Discord IndoArtNow NFT melonjak jumlahnya.

Perbedaan tersebut tidak dilihat sebagai persoalan bagi sebagian kreator. Teguh Ostenrik (70 th) adalah salah satu seniman kontemporer senior yang mengikuti NFT sejak Agustus 2021. Seniman kontemporer yang mendapat pendidikan seni secara formal di Berlin ini menganggap kesetaraannya di NFT adalah sebagai proses beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Dalam pandangannya galeri seni dan acara-cara seni rupa yang biasa dia ikuti adalah serupa kolam atau sungai, sedangkan dunia NFT adalah lautan luas (Ostenrik, 2021). Steafny Zefanya (29 th) mengungkapkan bahwa dirinya justru tidak memperhatikan terjadinya perubahan itu. Zefanya biasa menyebut dirinya sebagai ilustrator dalam biodata di media sosial. Sebagai ilustrator proses

berkreasi di NFT tidak memiliki perbedaan yang berarti. Kebiasaannya dalam mengerjakan karya untuk menerjemahkan narasi baginya sama saja dengan membuat ilustrasi. Istilah seniman atau ilustrator diserahkan kepada publik yang memberi penilaian, karena dia tidak memahami ukuran-ukuran apa yang dipakai sebagai seniman.

Teguh Ostenrik (Oktober, 2021) membuat karya NFT dengan teknik yang semata digital. Sejauh ini dirinya tidak mengajukan karya lukisan atau patung yang sudah dikerjakannya sebagai karya NFT, tetapi membuat karya digital khusus untuk NFT. Beberapa karya mengambil inspirasi dari karya manual yang sudah dikerjakannya namun dikerjakan kembali secara baru menggunakan aplikasi Procreate di iPad. Hal utama yang dirasakan oleh Ostenrik adalah bahwa kreasi NFT menuntut adanya "*story behind*" yang juga terdapat dalam praktik seni kontemporer. Rato Tanggela (Oktober, 2021) menganggap bahwa perbedaan karya NFT dengan yang biasa dikerjakannya adalah pada teknik dan alat. Biasanya dia menggunakan kertas atau kanvas, sedangkan pada NFT dilakukannya secara sepenuhnya digital. Desainer grafis yang pernah bekerja pada sebuah media digital ini lebih banyak menghadirkan karya animasi pendek dalam NFT. Sebagai kreator yang terbiasa mengerjakan karya berdasar permintaan klien, Tanggela tidak mengalami kebebasan sejauh yang ada di NFT. Tanggela menganggap kesulitan utama di NFT adalah pada persoalan konsistensi, karena terbiasa mengerjakan karya berbasis tuntunan dari proyek komisi. Galam Zulkifli (Oktober, 2021) mengungkapkan bahwa karya NFT yang dikerjakannya merupakan usaha menemukan titik temu antara karya lukisan konvensional dengan karya digital. Percobaan yang dilakukannya salah satunya adalah memperlakukan NFT sebagai alat sertifikasi karya bagi lukisannya. Pada praktik yang lain Zulkifli juga menggunakan NFT untuk menciptakan karya yang menghadirkan pengalaman berbeda dari karya konvensional, yaitu menggunakan gambar bergerak dan musik.

Perubahan ruang fisik ke ruang digital dalam NFT bukan hanya pemindahan fungsi presentasi karya dari ruang nyata ke ruang maya. Perubahan itu juga disadari sebagai bagian dari bentuk karya itu sendiri. Bagi Teguh Ostenrik penggunaan ruang digital juga bagian dari perhatiannya terhadap pengurangan emisi gas karbon. Dengan menggunakan ruang virtual kehadiran tamu undangan tidak perlu menghabiskan emisi gas karbon untuk kendaraannya. Komunitas NFT oleh kreator dianggap sebagai menjadi manifestasi konkret dari desa global (Ostenrik, Oktober 2021). NFT memiliki kelebihan karena memiliki muara ekonomi yang jelas dengan praktik desentralisasi yang adil dan transparan. Teguh Ostenrik (Oktober, 2021) menyoroti

mengenai kesadaran lingkungan dalam NFT. Proses promosi karya di NFT yang biasa disebut *shilling* dilakukan secara online. Beberapa kali Ostenrik mengadakan acara melalui aplikasi Clubhouse yang baginya sama juga dengan acara pembukaan pameran. Dalam pembukaan pameran konvensional hadirnya ribuan orang akan membutuhkan banyak kendaraan yang memproduksi jejak karbon. Dengan NFT jejak karbon yang mencemari lingkungan dapat diminimalisasi melalui acara online.

Komunitas dalam NFT dengan watak lintas geografis dan latar belakang profesional memiliki pula kesadaran membangun apresiasi yang lebih baik. Zefanya (Oktober, 2021) merasakan bahwa semenjak mengikuti NFT pengikut Twitternya melonjak tajam hingga mencapai 3000 akun lebih. Dalam setiap proses, terjadi komunikasi yang apresiatif, seperti praktik melakukan *re-tweet* (memposting ulang) karya kreator lain, hingga mengoleksi karya seniman lain.

Simpulan

IndoArtNow sebagai lembaga informal memiliki latar belakang sebagai pendukung kegiatan seniman kontemporer. Citra tersebut melekat pada dirinya dan memiliki dampak terhadap citranya pada saat memasuki dunia NFT. Kehadiran IndoArtNow NFT dilakukan untuk mengakomodasi perkembangan teknologi yang dihadapi oleh seniman.

NFT bagi para kreatornya merupakan medium pengembangan bagi kreasi mereka. Dalam pandangan kreator, NFT tidak hanya persoalan alat finansial tetapi juga bagian dari ruang baru berkreasi. NFT memiliki kemungkinan dan peluang-peluang lebih luas bagi kreator dalam mempresentasikan dan mengajukan karya-karya yang dikerjakannya.

Kemungkinan dan peluang yang lebih luas dalam NFT memberikan keleluasan besar terhadap kreator untuk menghadirkan karya-karya dengan gagasan dan gaya visual yang sedang mereka tekuni. Istilah "projek" dalam NFT digunakan untuk menggambarkan persoalan gagasan, gaya, dan bentuk seni yang sedang dikerjakan, yang biasanya berupa serial. Kreator dari kalangan ilustrator dan desainer grafis yang terbiasa menghadapi batasan dari klien merasakan peluang besar untuk secara bebas memilih gagasan, bentuk dan gaya visual dan teknik pemasarannya.

Peluang desentralisasi dalam *blockchain* menjadi bagian kesadaran seniman dalam memahami praktik kreasinya di NFT. Desentralisasi dalam NFT pada praktiknya terkait dengan hilangnya peran "*middleman*" (perantara). Kreator melakukan aktivitas mulai dari produksi karya hingga transaksi secara langsung dengan kolektor. Aktivitas-aktivitas itu dikenal dengan istilah:

'*cooking*' (proses mengerjakan karya), '*minting*' (proses mencetak token karya), '*listing*' (proses memberi harga karya), dan '*shilling*' (proses mempromosikan karya).

Dalam proses kreasi yang mereka lakukan, sistem desentralisasi terhadap digital aset dalam dunia kripto maupun NFT menjadi pertimbangan yang mempengaruhi cara pandang terhadap proses kreasi. Para kreator menganggap bahwa apa yang dilakukannya dalam NFT pada prinsipnya tidak berbeda dengan proses kreasi yang dilakukannya dalam karya-karya sebelumnya. Pada praktiknya mereka memiliki pertimbangan yang berbeda, misalnya pada persoalan kuantitas berkarya. Percepatan proses karena hilangnya peran perantara membuat pertimbangan proses kreasi dan produksi yang lebih cepat. Dampak impresi dan respon publik juga dirasakan lebih langsung dan cepat.

Referensi

- Ante, L. (2021, Juni 6). The Non-Fungible Token (NFT) Market and Its Relationship with Bitcoin and Ethereum. [*Blockchain Research Lab*] No. 20, pp. 1-9.
- Ante, L. (2021, Juni 6). The Non-Fungible Token (NFT) Market and Its Relationship with Bitcoin and Ethereum. [*Blockchain Research Lab*] No. 20, pp. 1-9.
- Buterin, V. (2013). Ethereum Whitepaper. *GitHub*, 22-23.
- Buterin, V. (2014). *A Next-Generation Smart Contract and Decentralized Platform*. Whitepaper.
- Chambell-Verduyn, M. (2018). *Bitcoin and Beyond: Cryptocurrencies, Blockchain, and Global Governance*. Routledge.
- Chohan, U. W. (2021, Maret 24). Non-Fungible Tokens: Blockchains, Scarcity, and Value. [*Notes on the 21st Century*], pp. 1-14.
- CNN Indonesia. (2021, April 22). Lukisan NFT Denny JA Laku Terjual Sekitar Rp 1 Miliar. *cnnindonesia.com/hiburan*.
- Harvey, C. R., Ramachandran, A., & Santoro, J. (2021). *DeFi and the Future of Finance*. John Wiley & Sons.
- hyperallergic.com. (2021, Juni 10). Kevin McCoy Quantum First NFT Created Sells at Sotheby's for over One Million.
- Kastrenakes, J. (2021, Maret 11). Beeple Sold an NFT for \$69 million. *The Verge*.
- Koalisi Seni. (n.d.). *IndoArtNow*. koalisiseni.org.
- Nadini, M., Alessandretti, L., Di Giancinto, F., Martino, M., Aiello, L. M., & Baronchelli, A. (2021). *Mapping the NFT Revolution: Market Trends, Trade Networks, and Visual Features*. Springer Nature.
- Nakamoto, S. (2008). *Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System*. Oktober.
- OECD. (2020). *The Tokenization of Assets and Potential Implication for Financial Markets*. -: OECD Blockchain Policy Series.
- Sunarto, B. (2015). Basic Knowledge and Reasoning Process in the Art Creation. [*Open Journal of Philosophy*], 285-296.
- The Finery Report. (2021, Maret 10). When Cryptoart and Physical Art Collide. *fineryreport.com*.
- Thompson, C. (2021, Oktober 26). The Untold Story of NFT Boom. [*New York Times*], pp. 64-70.
- Wang, Q., Li, R., & Chen, S. (2021, Oktober 25). Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges. *arXiv:2105*, 1-22.
- Yokochi, S., & Okada, T. (2019). The process of art-making: An Analysis of Artist's Modification in the Art-Making Process. [*Proceeding of 41st Annual Conference of the Cognitive Science Society*] (pp. 3172-3178). Creative Education Foundation.

Partisipan

- Ostentik, T. (2021). *Pelukis, pematung, seniman kontemporer tinggal di Cikarang, Jawa Barat*.
- Tandio, T. (2021). *Kolektor seni rupa dan pendiri IndoArtNow NFT tinggal di Jakarta*.
- Tanggela, R. (2021). *Desainer grafis tinggal di Jakarta*.
- Zefanya, S. (2021). *Illustrator tinggal di Bogor*.
- Zulkifli, G. (2021). *Pelukis tinggal di Yogyakarta*.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

KREATIVITAS MINUS REFLEKSI: TEGANGAN ANTARA PERCEPATAN EVOLUSI MEDIA DAN KEDALAMAN KARYA

Afathri Adlin

Mahasiswa S3 Ilmu Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung,
Jl. Ganesha 10, Bandung, Indonesia
E-mail: 37020016@mahasiswa.itb.ac.id

Yasraf Amir Piliang

Guru Besar Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Kelompok Keahlian Ilmu-Ilmu
Desain dan Budaya Visual, FSRD ITB, Gedung Seni Rupa Lt. 2 , Jl.Ganesha No.10 Bandung 40132,
Indonesia
E-mail: ya-piliang@bdg.centrin.net.id

Bambang Sugiharto

Guru Besar Fakultas Filsafat Unpar, Kampus Fakultas Filsafat Unpar, Jl. Nias 2, Bandung 40117,
Indonesia
E-mail: lelatunipun@gmail.com

Irma Damajanti

Lektor Kelompok Keahlian Estetika dan Ilmu-Ilmu Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut
Teknologi Bandung, Gedung Seni Rupa Lt. 2 , Jl.Ganesha No.10 Bandung 40132, Indonesia
E-mail: irmadamajanti23@gmail.com

ABSTRAK

Jika sejarah media dirangkum menjadi 24 jam, dan pukul 00.00.00 diumpamakan lahirnya bahasa sekitar 102020 tahun lalu, maka pada pukul 22: menit 46: detik 35 (3200 SM) muncul huruf paku di Sumeria, Mesopotamia. Pukul 23: menit 33: detik 31 (145 M), Ts'ai Lun menemukan kertas. "Teknologi baru" membuat masa perubahan tersebut semakin singkat, bahkan butuh beberapa detik saja dari UNIVAC I (komputer digital pertama, 1951) ke munculnya Web Internet pertama karya Tim Berners-Lee (1989). Percepatan ini memaksa siapa pun untuk beradaptasi. Jika seni modern lahir karena penemuan kamera, sehingga seniman potret-diri harus beralih ke impresionisme dan seterusnya, apakah peralihan ke dunia virtual melalui teknologi digital yang dikondisikan oleh pandemi akan melahirkan bentuk seni baru yang revolusioner? Di sisi lain, Virilio menggambarkan bahwa kini manusia hidup dalam dromosfera, suatu jagat yang dikuasai hukum kecepatan dan sukar memiliki waktu refleksi. Di titik ini, pandemi tak semata bencana, tapi justru memberi banyak waktu refleksi. Ini sangat penting sebab seni itu reflektif, bukan sekadar hiburan atau hiasan. Namun percepatan perubahan media dan gaya seni tersebut tak berjalan linier di Indonesia, akan tetapi tumpang tindih dan berupa patahan-patahan yang tak berkaitan. Percepatan evolusi media dan seni ini bisa juga mengondisikan seniman menghasilkan karya kreatif namun minus refleksi, ketimbang memaksa revolusi baru seni seperti saat kamera pertama kali ditemukan. Metode yang dipakai adalah arkeologi Foucauldian, untuk mencari tahu arah baru seni, apakah akan berevolusi ke arah yang lebih kreatif dan revolusioner, atau malah dekaden dan hanya sibuk oleh percepatan perubahan media saja

dalam menghasilkan karya seni.

Kata kunci: evolusi media, dromosfera, kreativitas, seni sebagai refleksi, pandemi

Pendahuluan

Teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *tekhnologia* yang terbentuk dari *tékhnē* dan *logia*, serta berarti *pengerjaan sistematik dari suatu tékhnē*. Dalam bahasa Latin, padana *tékhnē* adalah *ars*, yaitu *kepiawaian dalam mengerjakan sesuatu*. Kata ini kemudian diserap ke berbagai bahasa, seperti *I'arte* (Italia), *I'art* (Prancis), *el arte* (Spanyol), dan *art* (Inggris). Padanan dalam bahasa Indonesia adalah *seni*, jika merujuk KBBI, adalah “karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa.”

Membaca kembali penjelasan Platōn didapati bahwa pengertian *tékhnē* jauh lebih luas daripada yang diungkap dalam wacana seni modern. Dalam *Politeia* 341c-342e, Sōkratēs mempergunakan analogi *tékhnē* untuk menguji klaim bahwa “memiliki kekuasaan untuk memerintah adalah *tékhnē* untuk melayani kepentingan sang penguasa itu sendiri.” Sebagaimana tabib melayani kepentingan pasiennya dalam hal praktik penyembuhan melalui kepiawaiannya, atau kapten kapal melayani kepentingan awak kapalnya dalam kepiawaiannya menavigasi kapal, maka praktik berkuasa untuk memerintah bukanlah demi kepentingan sang penguasa sejati, akan tetapi justru bagi rakyatnya sendiri. Karenanya, seseorang yang memiliki *tékhnē* atau kepiawaian untuk menjalankan kekuasaan pastilah bukan demi kepentingan dirinya sendiri, akan tetapi demi kepentingan orang lain.

Namun Thrasymakos membantah Sōkratēs dengan memberi contoh berupa gembala. Menurutnya gembala hanya memikirkan kepentingan dirinya sendiri dalam menjalankan peternakan, maka penguasa sejati pun akan menganggap rakyatnya sebagai domba miliknya. Rakyat ada demi menyediakan kebahagiaan (*eudaimonia*) bagi sang penguasa. Dalam *Politeia* 345C, Sōkratēs memakai analogi gembala itu dan menunjukkan bahwa perhatian sang gembala dalam merawat domba-dombanya itu berbeda dari perhatiannya untuk menghasilkan uang. Sōkratēs menjelaskan bahwasanya tidak ada *tékhnē* yang mendahulukan kepentingan diri sendiri.

Sōkratēs menjelaskan bahwa *tékhnē* gembala adalah memelihara dan menggembalakan domba-dombanya hingga menjadi sehat dan gemuk. Inilah *tékhnē pertama*, yaitu kepiawaian memelihara domba, dan itu bukan untuk sang gembala, akan tetapi untuk domba-dombanya.

Adapun tatkala domba-domba tersebut sudah cukup umur, sang gembala bisa menjualnya; ini merupakan *tékhñē kedua*. Akan tetapi, sang gembala bisa saja tak terlalu mahir dalam *tékhñē kedua*, sehingga dia bisa saja “kalah” dalam tawar menawar dengan pembeli yang menekannya untuk menjual dengan harga sangat murah. Atau malah lebih malang lagi, yaitu ditipu.

Dari penjelasan di atas terlihat bahwa *tékhñē* itu bukan sebatas kemampuan pertukangan semata, atau terbatas sebagai seni. Padanan yang lebih mengena ditemukan pada kata *state of the art*, yang pertama kali digunakan Charles Burney di tahun 1789 dalam disertasinya mengenai musik kuno (Burney, 1789:615-616). Awalnya kata tersebut digunakan sebagai kata sifat dan merujuk kepada kepiawaian puncak yang dimiliki seseorang dalam hal seni musik. Kini, kata itu menjadi kata benda berupa tingkat perkembangan (entah perangkat, prosedur, proses, teknik, atau sains) yang dicapai pada waktu tertentu dan biasanya sebagai hasil dari metode modern. Meskipun awalnya digunakan dalam lingkup seni, bahkan diakhiri kata “*art*”, akan tetapi di kemudian hari kata ini dipakai juga ke berbagai bidang lainnya.

Teori dan Metodologi: Arkeologi Seni

Sebagaimana diungkap oleh Bambang Sugiharto, pembahasan seni di Indonesia tak jarang problematis karena “dengan cepat berbagai aliran yang muncul di dunia Barat dijadikan semacam rujukan utama dalam memandang pola ‘sejarah seni’, misalnya: alur yang kurang lebih linier, sukseksi dominasi aliran/gaya, situasi sosial politik yang berinteraksi di dalamnya, dan sebagainya” (Sugiharto, 2003:26). Hal ini di antaranya dipicu oleh bias kesejarahan modern ihwal progres sebagai gerakan maju untuk mencapai suatu tujuan atau sasaran, perbaikan dan perkembangan ke tahap yang lebih tinggi, lebih baik, atau lebih maju.

Menurut Gianni Vattimo, konsep kesejarahan modern—dengan implikasi gagasan kebaruan dan kemajuan—merupakan elaborasi melalui berbagai peristilahan sekular atas gagasan sejarah warisan tradisi Yudaisme-Kristen ihwal *sejarah penyelamatan*, seperti penciptaan, dosa, penebusan, dan penantian Pengadilan Akhir (Vattimo, 1988:4). Sejak awal kemunculannya, istilah *modern* sudah identik dengan *kebaruan*, bahkan menjadi ciri pembabakan sejarah yang bertentangan dengan cara berpikir kuno ihwal gerak sejarah yang siklis dan naturalistik (Vattimo, 1988:3). Adapun istilah “*perubahan perspektif*” lebih netral dari bias kesejarahan modern, namun menekankan adanya gerak zaman, dibandingkan kata *progres* yang merujuk pada pandangan khas *modern*, serta secara implisit menyiratkan suatu

kepastian bahwa manusia beserta pandangan dunianya di era modern pastilah lebih unggul dan lebih baik daripada di masa-masa sebelumnya (Adlin, 2019:10). Bias kesejarahan modern ini membuat perkembangan seni di Indonesia pun dipaksakan ditinjau sebagai suatu perkembangan linier sehingga mengabaikan “begitu banyak hal dalam situasi perjalanan kesenian di Indonesia yang mungkin sedemikian unik sehingga ‘pola sejarah’ macam itu sesungguhnya tak bisa dikenakan pada konteks Indonesia tanpa jatuh menjadi artifisial” (Sugiharto, 2003:26).

Salah satu pemikir yang meletakkan visi sejarah sebagai progres menuju kemanusiaan yang rasional dan beradab adalah Georg Wilhelm Friedrich Hegel. Gagasan dasar Hegel bahwa *seluruh kenyataan merupakan proses menjadi sadar diri Ruh Absolut melalui proses dialektika*. Obsesi akan kebaruan itu selalu berupa “pasca dari sesuatu” yang disebut sebagai postmodern oleh Jean-François Lyotard:

“Lantas, apa itu postmodern?... Tak diragukan lagi ia adalah bagian dari modern. Semua yang telah diterima, sekali pun kemarin [...] harus disangsikan. Ruang macam apa yang diragukan Cézanne? Ruangnya para impresionis. Objek macam apa yang diserang Picasso dan Braque? Objeknya Cézanne. Anggapan macam apa yang telah dipatahkan oleh Duchamp pada 1912? Anggapan yang mengatakan seseorang harus membuat sebuah lukisan, sekali pun itu Kubis. Dan Buren mempertanyakan anggapan lain yang diyakininya tak disinggung dalam karya Duchamp: tempat presentasi dalam karya itu tersebut. Dengan percepatan yang mengagumkan, generasi tersebut memacu dirinya sendiri. Sebuah karya dapat menjadi modern hanya jika ia pertama-tama adalah postmodern. Postmodernisme, dengan demikian, bukanlah akhir modernisme, tapi keadaan awalnya, dan keadaan ini konstan” (Lyotard, 1989:79).

Sedangkan dalam alam pikir Yunani-Roma, perjalanan sejarah dipahami sebagai siklus jatuh banggunya masyarakat dan peradaban. Diawali Zaman Emas, lalu merosot ke Zaman Perak, berikutnya ke Zaman Perunggu, dan pada akhirnya muncul malapetaka yang menggempleng masyarakat menjadi lebih kuat lalu kembalilah Zaman Emas menggantikan masa huru hara dan penuh kekacauan tersebut. Maka siklus pun kembali berulang, dan demikian seterusnya tanpa akhir (Adlin, 2019:12). Dalam khazanah Jawa antik juga dikenal pembabakan siklus sejarah yaitu *kalawisesa* (masa permulaan) beralih ke *kalabendu* (masa kekacauan) dan akhirnya ke *kalasuba* (zaman keemasan dengan pemulihan dan pencerahan).

Selain itu harus diingat pula bahwa proses perembesan modernisme ke Indonesia tak berlangsung alamiah, akan tetapi melalui kolonialisme, sehingga tahapan kesejarahan di

Indonesia berlangsung tumpang tindih, bukan linier, termasuk sejarah seni. Sebagai perbandingan, Baudrillard memperlihatkan tiga tahapan perubahan penampakan yang mengubah prinsip seni dan desain sebagai *bentuk* (Baudrillard, 1981:185-203).

Pertama, *form follow meaning* sebagai prinsip penciptaan di masa lalu, yang menyertakan berbagai ornamen dan bentuk simbolik untuk merepresentasikan realitas transenden yang sering tampil dalam bentuk simbol, atau juga dalam pemaparannya melalui mitos maupun fabel. Kedua, *form follows function* sebagai prinsip penciptaan di masa modern yang menolak makna-makna ideologis maupun transendental, melucuti mitos, tradisi, kepercayaan, konvensi sosial, serta menegaskan bahwa setiap ungkapan bentuk akan mengarah kepada aspek fungsi. Ketiga, *form follow fun* sebagai prinsip penciptaan postmodern yang menekankan *fun* berupa permainan bebas bentuk tanpa makna yang tak lebih dari duplikasi, *copy* atau faksimili petanda. Ketiga tahapan perubahan tersebut bisa dilihat dalam bagan berikut ini (Piliang, 2012:157).

Tabel 1 tahapan perubahan prinsip penciptaan menurut Piliang (2012:157)

| Era | Prinsip | Relasi Pertandaan |
|----------------------|------------------------------|-----------------------------------|
| Klasik/Pramodernisme | <i>Form Follows Meaning</i> | penanda/makna ideologis |
| Modernisme | <i>Form Follows Function</i> | penanda/fungsi |
| Postmodernisme | <i>Form Follows Fun</i> | penanda/penanda (makna ironis) |

Ketiga tahapan perubahan penampakan ini tak bisa diterapkan begitu saja ke Indonesia, karena ketiganya masih eksis bersamaan. Di Indonesia banyak pengrajin tradisional yang membuat artefak dengan prinsip dan pemaknaan yang dilestarikan turun temurun. Di sisi lain, di kota-kota besar bermunculan berbagai perguruan tinggi yang membuka jurusan desain dan seni murni, serta mengajarkan prinsip-prinsip seni modern secara formal. Akan tetapi tak sedikit mahasiswanya yang mengangkat kriya tradisional untuk dimodernkan sebagai tugas akhir. Namun, di lapisan sosial tertentu masyarakat kota besar, ada yang sudah hidup dengan mengkonsumsi berbagai komoditi yang mengusung prinsip *fun* dalam desainnya. Tumpang tindih ini juga terjadi dalam tahapan kesejarahan teknologi sebagaimana dibahas berikutnya.

Oleh karena itu, arkeologi sebagai konsepsi kesejarahan yang diusung oleh Michel Foucault lebih pas untuk melihat perkembangan seni dan teknologi di Indonesia. Dalam berbagai bukunya, Foucault banyak mencoba menelusuri dan membedah perubahan

epistemologis di berbagai bidang keilmuan, kemudian mengajukan konsep seperti kuasa/pengetahuan, episteme, genealogi dan arkeologi, transgresi. Arkeologi menganalisis objeknya sebagai himpunan sejumlah unsur berkaitan dengan mengikuti aturan atau pertentangan tertentu, tidak seperti uraian historis yang meneliti asal-usul, perkembangan, dan perubahan objeknya (Foucault, 1997:201). Melalui paparan arkeologis, Foucault hendak memperlihatkan keterputusan, diskontinuitas serta kontradiksi dalam sejarah.

Pemikiran Foucault tentang kekuasaan membongkar agresi rasio dengan kepastian-kepastian filsafat ‘Pencerahan’ dalam peradaban Barat. Di balik berbagai kejadian sejarah yang kacau, terlihat bagaimana para filsuf sejarah terlalu berorientasi pada sistem. Padahal persoalan sejarah bukan untuk menjadikan koheren apa yang tidak koheren. Sejarah bukan untuk mempertahankan rasionalitas yang bertentangan dengan realitas konflik dan ideologi (Haryatmoko, 2002:10). Ini merupakan kritik langsung terhadap konsepsi Hegel tentang sejarah sebagai dialektika. Bagi Foucault, sintesis yang dianggap sebagai jalan keluar dialektika itu tidak lain hanyalah imajinasi pemecahan antisipatif terhadap berbagai kontradiksi atau konflik, padahal tidak harus selalu ada jalan keluar dari perbedaan kepentingan dan hubungan pertarungan kekuatan tersebut (Haryatmoko, 2002:10). Lintasan perjalanan kesejarahan seni di Indonesia pun lebih cocok dibahas menggunakan konsepsi arkeologi Foucault, bukan konsepsi dialektika Hegel yang membawa bias kesejarahan modern ihwal progres dan optimisme akan kemajuan kemanusiaan yang senantiasa bergerak ke tahapan lebih baik dan lebih tinggi dari masa sebelumnya.

Hasil dan Bahasan: Evolusi Media dan Dromosfera

Bayangkan jika sejarah teknologi informasi dan komunikasi dalam peradaban manusia dirangkum dalam 24 jam, maka pada jam 00.00.00, yaitu 102020 tahun lalu, bahasa pertama kali muncul. Pada jam 13: menit 40: detik 14 atau 41900 SM, manusia mulai membuat lukisan gua, dan yang tertua ada di Leang Bulu’ Sipong 4, wilayah karst Maros-Pangkep, Sulawesi Selatan. Sekitar jam 22: menit 46: detik 35, muncul dua sistem penulisan, yaitu huruf paku (*cuneiform*) di Sumeria, Mesopotamia, baru kemudian *hieroglif* di Mesir, sekitar 3200 SM. Barulah jam 22: menit 56: detik 28, atau 3000 SM, Bangsa Mesir menemukan *papyrus* sebagai media untuk menuliskan naskah-naskah yang memuat informasi lebih banyak. Lalu jam 23:

menit 14: detik 49, huruf Cina dipakai pada masa dinasti Tang, sekitar 1200 SM.

Kemudian *jam 23: menit 20: detik 28* atau 800 SM, Alfabet Yunani mulai dipakai oleh bangsa Yunani, dan *jam 23: menit 28: detik 56*, bangsa Yunani pun menyempurnakan perkamen atau kertas dari kulit di tahun 200 SM, sebagai media yang lebih memudahkan penulisan naskah-naskah berisi khazanah pemikirannya. Pada *jam 23: menit 33: detik 31*, atau 145 M, Ts'ai Lun, yang hidup pada masa dinasti Han di Cina, menemukan kertas. Lalu pada *jam 23: menit 46: detik 16*, atau 1048 M, Bi Shēng, seorang pengrajin di masa dinasti Song, menemukan teknologi pertama “mesin cetak yang bisa dilepas”. Kemudian pada *jam 23: menit 46: detik 43*, atau 1080 M, bangsa Eropa pun mulai menggunakan kertas. Lalu *jam 23: menit 51: detik 47*, atau tahun 1439 M, Johannes Gensfleisch zur Laden zum Gutenberg menciptakan mesin cetak modern berdasarkan penemuan Cina kuno.

Teknologi media cetak yang digerakkan secara mekanik pun perlahan mulai beralih ke teknologi media elektrik dengan ditemukannya gramofon pada *jam 23: menit 57: detik 58*, atau tahun 1877 M, oleh Thomas Alva Edison. Berikutnya pada *jam 23: menit 58: detik 17*, atau tahun 1899, Guglielmo Giovanni Maria Marconi, menemukan telegraf nirkabel sebagai gelombang radio pertama. Pada *jam 23: menit 58: detik 41*, atau tahun 1927 M, terjadi konvergensi teknologi media (dan juga konvergensi seni, yaitu seni rupa, teater, musik, tari, sastra, dan sebagainya) dalam bentuk film layar lebar pertama yang lengkap dengan suara dan tayang perdana di New York, yaitu *The Jazz Singer*. Diikuti berikutnya pada *jam 23: menit 58: detik 51*, atau tahun 1939 M, debut perdana TV NBC pada New York World's Fair, dan dipamerkan juga televisi berukuran 5 inci dan 9 inci.

Di titik ini, jika melihat lagi ke belakang, dari lahirnya bahasa hingga munculnya sistem tulisan pertama itu membutuhkan waktu 22 jam lebih dari peradaban manusia, kemudian satu jam berikutnya untuk evolusi teknologi cetak, dan hanya butuh 1 menit saja dari peradaban manusia untuk percepatan teknologi digital yang lahir pada *jam 23: menit 59: detik 1*, atau tahun 1951 M, dengan diciptakannya UNIVAC I (UNIVersal Automatic Computer I), komputer digital pertama. Kemudian pada *jam 23: menit 59: detik 33*, atau tahun 1989, Tim Berners-Lee mengembangkan halaman pencari Web internet pertama. Hanya dalam 23 detik yang tersisa, terjadi percepatan konvergensi teknologi digital menjadi *gadget* yang dapat digenggam dan dioperasikan oleh satu tangan saja. Pada *jam 24:00:00*, *cyberspace* mengalami puncaknya karena pandemi Corona, bagaimana sebagian penghuni bumi “berpindah ke awan” di tahun

2020 karena *lockdown*.

Evolusi media yang mengalami percepatan ini digambarkan oleh Paul Virilio telah membentuk dromosfera, yaitu suatu jagat tempat manusia hidup yang dikuasai oleh prinsip kecepatan dan percepatan pergerakan di dalam rentang waktu. Dalam dromosfera ini berkembang kondisi menjelmana kecepatan sebagai salah satu kekuatan utama kapitalisme global (Piliang, 2017). Hal ini memicu piknolepsi, yaitu kondisi ‘pemadatan’ dan ‘tumpang tindih’ waktu. Analoginya seperti saat kita naik kereta cepat. Objek-objek yang terlihat di jendela kereta mengalami tingkat keseringan dan diferensiasi yang berbanding lurus dengan kecepatan. Akhirnya objek-objek itu tak dapat lagi ditangkap jelas karena menumpuk satu sama lain.

Sama halnya seperti gerak kesejarahan seni di Indonesia, evolusi media dan teknologi di Indonesia pun berlangsung tumpang tindih. Di daerah-daerah pedalaman Indonesia masih ada suku-suku yang mengelola hidupnya dengan cara yang sama sejak berabad-abad lalu, nyaris tak terjamah teknologi. Dari sini merentang ke masyarakat pedesaan lalu kota besar yang sudah saling terhubung di dunia maya. Namun, ada satu tahapan yang terlewat di banyak lapisan masyarakat Indonesia, yaitu budaya literasi. Kebiasaan membaca dan menuangkan pikiran melalui tulisan bukanlah suatu kemampuan standar bahkan di kalangan berpendidikan tingginya. Hal ini membuat kemampuan mengambil distansi kritis sukar tumbuh. Akibatnya, kelimpahruahan informasi dan pengetahuan di dunia maya kalah menarik dibandingkan gairah untuk jadi bangsa paling cerewet di dunia maya. Pertanyaan yang mencuat: *apakah teknologi digital ini akan membawa Indonesia pada percepatan pengembangan ilmu, dan khususnya lagi seni sesuai topik seminar ini*. Ataukah hanya akan melanggengkan tradisi kelisanannya ke kelisanan sekunder di dunia maya, serta lebih asyik mencari sensasi melalui aplikasi baru media sosial?

Simpulan: Seni Sebagai Refleksi dan Kreativitas

Arthur Clive Heward Bell menandakan bahwa seni adalah *bentuk bermakna* (*significant form*), dan seniman adalah “*tukang utak-atik bentuk*” guna memberi makna pada pengalaman sebagai se bentuk reflektivitas (Bell, 1914:80-81). Arthur Coleman Danto pun menyatakan senada bahwa karya seni adalah pengejawantahan makna (Danto, 2013:37). Karya seni yang dianggap bermutu adalah karya yang hanya menyiratkan berbagai kemungkinan,

bukan menyuratkan atau menerangkan, juga sangat jarang sekali mendikte. Ini terkait erat dengan estetika, namun bukan dalam pengertian yang dicetuskan oleh Alexander Gottlieb Baumgarten sebagai *filosofis keindahan*. Estetika diserap dari bahasa Yunani, yaitu *aisthētikós*, yang artinya persepsi (adapun kata αἰσθάνομαι [*aisthanomai*] artinya *memahami* atau *mempersiapkan sesuatu*). Justru pengertian dasar dalam bahasa Yunani inilah yang kini lebih tepat untuk memaknai estetika dalam kaitannya dengan *kebenaran eksistensial* dan *kesadaran baru* dalam seni.

Bagi yang berkecimpung di dunia seni bisa merasakan atmosfer reflektif dalam karya seni. Bagaimana para pelakunya pun cenderung filosofis kendati tak belajar filsafat secara formal. Tengok juga bagaimana sastra, musik, lukisan atau berbagai karya seni bermutu seringkali bermuatan filosofis dan reflektif karena mengandung *sense of mysteries*, sehingga semakin mendalam refleksinya, semakin sukar juga untuk dipahami. Selain itu, seni juga membuat manusia bisa melihat sesuatu yang sering diabaikan dalam keseharian.

Hal lain yang juga sering diidentikkan seni adalah kreativitas. Mihaly Csikszentmihaly menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada orang yang mengekspresikan pemikiran tak biasa, mengalami dunia dengan cara baru dan mencerahkan, serta mengubah budaya secara radikal (Piliang, 2018:62). Salah satu proses kreatif yang paling dikenal dari dunia seni adalah *black box* yang di dalamnya terjadi suatu lompatan kreatif yang misterius. Namun, dalam arus globalisasi, bahkan ada dalam genggam tangan, manusia sering terkondisikan mengalami hidup yang “seolah unik” padahal sama dengan milyaran manusia lainnya. Pikirannya menjadi terkondisikan gandrung pada hal selera, kreativitas, dan imajinasi yang sama, bahkan cenderung dangkal. Dromosfera membuat hidup manusia kehilangan saat refleksi, yang justru penting bagi proses kreasi seni untuk melahirkan karya berbobot.

Percepatan evolusi media, serta sensasi inderawi dan imajinya bisa berpotensi menjadikan imajinasi dangkal. Dalam keterbatasan, kreativitas seringkali mencuat. Berbagai fasilitas serba ada dan canggih belum tentu akan memicu kreativitas. Jika kemunculan kamera pernah mendorong seni bergerak ke arah baru, orisinal, dan kreatif, apakah hal serupa akan berulang dengan berkembangnya teknologi digital seperti saat ini. Idealnya demikian. Akan tetapi bisa juga yang terjadi malah seni terkondisikan semata mengeksplorasi permainan sensasi imaji yang memuaskan mata, tanpa membagi kedalaman reflektif yang justru menjadi kekuatan seni. Ketika dunia digital menawarkan kepuasan hasrat visual yang liar, serta keterpesonaan tingkat

auratik terhadap sensasi berupa hoax yang mengejutkan, cuitan twitter yang kontroversial, dan *trending topic* yang viral sekalipun dangkal tak berisi, bisa jadi seniman pun terjebak dalam arus tersebut lalu hanya menghasilkan karya seni sebatas sesuatu yang sensasional demi klaim “Akulah yang pertama kali melakukannya.” Inilah kreativitas minus refleksi dalam karya seni yang seharusnya reflektif dan menggugah kesadaran akan kebenaran eksistensial. Untuk itu, kita masih harus menyimak dengan seksama ke mana kiranya sejarah seni dan media akan bergulir.

Referensi

- Adlin, A. (2019). *Gnōthi Seauton: Pengenalan Diri Menurut Platōn*. Sekolah Tinggi Filsafat Driyarkara.
- Baudrillard, J. (1981). *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. Telos Press.
- Bell, C. (1914). *Art*. Chatto & Windus.
- Burney, C. (1789). *A General History of Music: From the Earliest Ages to the Present Period (Vol. 4)*. Robson and Clark.
- Danto, A. C. (2013). *What Art Is*. Yale University Press.
- Foucault, M. (1997). *Seks & Kekuasaan: Sejarah Seksualitas*. Gramedia.
- Haryatmoko. (2002). Kekuasaan Melahirkan Anti-Kekuasaan. *Basis, Tahun ke-5*(No. 01-02 Januari-Februari), 8–21.
- Liotard, J.-F. (1989). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester University Press.
- Piliang, Y. A. (2012). *Semiotika dan Hipersemiotika: Kode, Gaya, dan Matinya Makna*. Pustaka Matahari.
- Piliang, Y. A. (2017). *Dunia yang Berlari: Dromologi, Implosi, Fantasmagoria*. Aurora.
- Piliang, Y. A. (2018). *Medan Kreativitas: Memahami Dunia Gagasan*. Aurora.
- Sugiharto, B. (2003). *Seni dan Paradigma: Sebuah Tinjauan Epistemologis*. Yayasan Seni Cemeti.
- Vattimo, G. (1988). *The End of Modernity: Nihilism and Hermeneutics in Post-Modern Culture*. Polity Press.



FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
Jl. Parangtritis Km 6.5, Yogyakarta
Telp. (0274) 384107
Laman: <https://fsmr.isi.ac.id>
2021

ISBN 978-623-5884-14-1

