

**VISUALISASI FENOMENA BUDAYA POPULER  
MELALUI EKSPLORASI MAINAN DALAM  
MONTASE FOTO**



**JURUSAN FOTOGRAFI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**

# VISUALISASI FENOMENA BUDAYA POPULER MELALUI EKSPLORASI MAINAN DALAM MONTASE FOTO

UPT PERPU.	ISI YOGYAKARTA
INV.	4.307/H/S/2013
KLAS	
TERIMA	04-09-2013



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Rhian Syahzana**  
NIM 0610370031



**JURUSAN FOTOGRAFI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**



**VISUALISASI FENOMENA BUDAYA POPULER  
MELALUI EKSPLORASI MAINAN DALAM  
MONTASE FOTO**



**TUGAS AKHIR  
KARYA SENI**

untuk memenuhi persyaratan derajat sarjana  
Program Studi Fotografi

**Rhian Syahzana**  
NIM 0610370031

**JURUSAN FOTOGRAFI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2013**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diperiksa, disetujui, dan diterima oleh Panitia Pelaksana Ujian Tugas Akhir, yang diselenggarakan oleh Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 17 Juni 2013



**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**

Pembimbing I / Anggota Penguji



**M. Kholid Arif Rozaq, S.Hut., M.M.**

Pembimbing II / Anggota Penguji



**S. Setiawan E., F.I.A.P.**

Cognate / Anggota Penguji

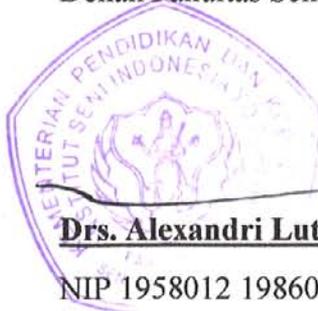


**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**

Ketua Jurusan / Ketua Penguji

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam



**Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.**

NIP 1958012 198601 1 001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **Rhian Syahzana**  
No. Mahasiswa : **0610370031**  
Program Studi : **S-1 Fotografi**  
Judul Skripsi/Karya Seni : **VISUALISASI FENOMENA BUDAYA POPULER MELALUI EKSPLORASI MAINAN DALAM MONTASE FOTO**

menyatakan bahwa dalam Skripsi/Karya Seni Tugas Akhir saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun dan juga tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain sebelumnya, kecuali secara tertulis saya sebutkan dalam daftar pustaka.

Saya bertanggungjawab atas Skripsi/Karya Seni Tugas Akhir saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku, apabila di kemudian hari diketahui dan terbukti tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 17 Juni 2013

Yang menyatakan

METERAI  
TAMPEL  
16  
20  
62880ABF418707757  
6000 DJP  
Rhian Syahzana

*Dipersembahkan Untuk*

*Papa dan Mama.*

*Terima kasih untuk segalanya*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang melimpahkan segala berkah sehat dan materi. Atas seijin-Nya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan sesuai waktu yang ditentukan.

Adalah kebahagiaan bagi penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Setelah melalui berbagai proses yang cukup lama, akhirnya penulis dapat mempersembahkan Tugas Akhir ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 jurusan Fotografi, di Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berperan besar selama menempuh studi S-1 dan pembuatan Tugas Akhir ini.

1. Kedua orang tua di Jakarta yang memberikan banyak dukungan baik moral maupun finansial.
2. Bapak Drs. Alexandri Luthfi., M.Sn. sebagai dekan FSMR ISI Yogyakarta.
3. Bapak Mahendradewa Suminto, M.Sn., dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan karya.
4. Bapak M. Kholid Arif Rozaq, S. Hut., M.M. selaku dosen pemimbing 2 yang membimbing penulisan laporan Tugas Akhir.
5. Dosen wali, ibu Pitri Ermawati, M. Sn. yang sabar membimbing sejak semester pertama.

6. Bapak Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA. Ph. D. dan keluarga; Ibu Riswaty Soeprapto dan Brahm Soedjono S.E. yang sudah saya anggap seperti ayah, ibu dan kakak sendiri.
7. Teman-teman mahasiswa Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sudah terlebih dahulu lulus, maupun yang belum lulus.
8. Bapak Anton Ismael dan teman-teman di Third Eye Studio yang telah memberikan pengalaman dan ilmu baru selama penulis melaksanakan Kerja Praktek.
9. Seluruh dosen dan karyawan FSMR ISI Yogyakarta yang selalu memberikan perhatian dan bantuannya.
10. Teman-teman yang membantu proses produksi; Obun, Haris, Iqbal, dan Oce.
11. Sepupu tersayang; Kiki, Fifi, Erika, Evita, dan Estia yang telah meminjamkan boneka.
12. Rekan-rekan kerja di Jakarta yang rela berjuang tanpa penulis selama 2 bulan terakhir; Pandhika Legiantuko, S.Sn. dan Abdul Hakim Santoso, S.Sn.
13. Teman-teman sepermainan yang banyak memberi dukungan moral; Iqbal, Ogi, Jati, Larry, Rizki.
14. Teman bertukar pikiran; Andra, Chocky, Radhi, dan Bobby

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR KARYA .....	ix
DAFTAR ACUAN GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xiv
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Penegasan Judul.....	3
1. Budaya Populer.....	3
2. Fenomena.....	8
3. Eksplorasi .....	8
4. Mainan.....	8
5. Montase Foto .....	9
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan dan Manfaat.....	11
Tujuan.....	11
Manfaat.....	11
E. Metode Pengumpulan data.....	12
1. Studi Kepustakaan .....	12
2. Observasi .....	12
3. Eksperimen .....	12
F. Tinjauan Pustaka .....	13
II. IDE DAN KONSEP PERWUJUDAN .....	16
A. Latar Belakang Munculnya Ide .....	16
B. Landasan Penciptaan.....	16

C. Tinjauan Karya .....	23
D. Ide Dan Konsep Perwujudan.....	29
III. METODE / PROSES PENCIPTAAN .....	31
A. Objek Penciptaan.....	31
B. Metodologi Penciptaan .....	32
1. Ide .....	32
2. Perencanaan .....	33
3. Pelaksanaan.....	34
C. Proses Perwujudan.....	35
1. Bahan Alat dan Teknik .....	35
Bahan .....	35
Alat .....	35
Teknik .....	38
2. Tahapan Perwujudan .....	41
Proses perwujudan karya .....	41
Rancangan Visual .....	45
Teknik Penyajian .....	46
Bagan Penciptaan Karya .....	47
D. Biaya Produksi.....	48
IV. ULASAN KARYA.....	50
V. PENUTUP .....	137
A. Kesimpulan.....	137
B. Saran .....	137
DAFTAR PUSTAKA .....	139
LAMPIRAN.....	141

## DAFTAR KARYA

Foto 1. The Barbie Standard (photo paper 50 x 50cm) 2013.....	50
Foto 2. Seeing is Believing (photo paper 50 x 75cm) 2013.....	55
Foto 3. Shadow (photo paper 50 x 75cm) 2012.....	59
Foto 4. Sub Cult (photo paper 50 x 50 cm) 2012.....	63
Foto 5. Virtual Escape (photo paper 50 x 75 cm)2013 .....	67
Foto 6. Epic Indoor Adventure (photo paper 50 x 75cm) 2013.....	71
Foto 7. Americanization (photo paper 75 x 50cm) 2013 .....	76
Foto 8. Asian Invasion (photo paper 50 x 75cm) 2013.....	80
Foto 9. Dream Investment (photo paper 50 x 75cm) 2013 .....	85
Foto 10. Shock n Awe Fried Chicken (photo paper 50 x 50cm) 2013 .....	89
Foto 11. Output (photo paper 75 x 50cm) 2013.....	93
Foto 12. Living Room To Major Tom ( photo paper 75 x 50cm) 2013 .....	97
Foto 13. Urban Astronaut (photo papaer 75 x 50cm) 2013 .....	101
Foto 14. Modern Saint (photo paper 75 x 50cm) 2013.....	105
Foto 15. Me Generation (Photo paper 50 x 75cm) 2013 .....	109
Foto 16. Predator (photo paper 50 x 50).....	113
Foto 17. Live Terror (photo paper 50 x 75cm) 2013 .....	117
Foto 18. Transform (photo paper 50 x 75cm) 2013.....	123
Foto 19. Nutrition Facts (photo paper 50 x 75cm) 2013.....	128
Foto 20. Posthuman (photo paper 90 x 60cm) 2013.....	132

## DAFTAR ACUAN DAN GAMBAR

Karya Acuan 1. Karya Agan Harahap. Sumber: <a href="http://kantorberita.mes56.com/wp-content/gallery/safari-by-agan/dino1.jpg">http://kantorberita.mes56.com/wp-content/gallery/safari-by-agan/dino1.jpg</a> .....	23
Karya Acuan 2. Karya Agan Harahap. Sumber: <a href="http://cdn2.lostateminor.com/wp-content/uploads/2009/12/Agan-Harahap-4.jpg">http://cdn2.lostateminor.com/wp-content/uploads/2009/12/Agan-Harahap-4.jpg</a> .....	24
Karya Acuan 3. Karya Daniel Picard. Sumber: <a href="http://1.bp.blogspot.com/-5dddKkpOklo/UZEC_7h84FI/AAAAAABDSE/owySwuCE-ag/s1600/toys41.jpg">http://1.bp.blogspot.com/-5dddKkpOklo/UZEC_7h84FI/AAAAAABDSE/owySwuCE-ag/s1600/toys41.jpg</a> .....	25
Karya Acuan 4. Karya Jean Baptiste Mondino. Sumber: <a href="http://data.becausemusic.co.uk/pics/data/actualites/photosContenu/502-494x0.jpg">http://data.becausemusic.co.uk/pics/data/actualites/photosContenu/502-494x0.jpg</a> .....	27
Gambar 5. Kamera <i>SLR</i> , lensa, <i>flash</i> , <i>trigger</i> , dan <i>tripod</i> .....	36
Gambar 6. Senter <i>LED</i> , karton putih, kertas kalkir, dan <i>Styrofoam</i> . .....	37
Gambar 7. <i>Laptop</i> dan <i>pen tablet</i> .....	38
Gambar 8. Foto set lokasi kamar mandi 1.....	41
Gambar 9. Foto set lokasi kamar mandi 2.....	42
Gambar 10. Foto mainan .....	43
Gambar 11. Foto mainan dan telepon genggam.....	43
Gambar 12. Hasil akhir karya.....	44
Gambar 13. Ide yang dituangkan ke dalam sketsa.....	45
Gambar 14. Set lokasi (kamar mandi) 1.....	52
Gambar 15. Set lokasi (kamar mandi) 2.....	52
Gambar 16. Foto utama Barbie.....	53
Gambar 17. Foto tangan Barbie .....	53
Gambar 18. Foto telepon genggam.....	53
Gambar 19. Skema pemotretan Barbie .....	54
Gambar 20. Papan iklan kosong.....	57
Gambar 21. Foto Barbie ditempelkan pada kertas karton putih .....	57

Gambar 22. Skema pemotretan Barbie .....	58
Gambar 23. Foto spion mobil .....	61
Gambar 24. Foto <i>X-wing fighter</i> .....	61
Gambar 25. Skema pemotretan <i>X-wing Fighter</i> .....	62
Gambar 26. Foto Gereja.....	65
Gambar 27. Foto <i>X-wing fighter 2</i> .....	65
Gambar 28. Skema pemotretan <i>X-wing fighter 2</i> .....	66
Gambar 29. Foto interior kantor .....	69
Gambar 30. Foto <i>Cyborg Ninja</i> dengan latar belakang hijau.....	70
Gambar 31. Skema pemotretan <i>Cyborg Ninja</i> .....	70
Gambar 32. Foto Garasi.....	73
Gambar 33. Foto tanaman dan semak belukar .....	74
Gambar 34. Foto <i>Masterchief</i> .....	74
Gambar 35. Skema pemotretan <i>Masterchief</i> .....	74
Gambar 36. Foto Jogja dari ketinggian.....	78
Gambar 37. Foto mainan P51 Mustang .....	78
Gambar 38. Skema pemotretan Mustang .....	79
Gambar 39. Foto kantor dan gedung-gedung.....	82
Gambar 40. Foto <i>model-kit Gundam</i> .....	83
Gambar 41. Skema pemotretan <i>Gundam</i> .....	83
Gambar 42. Foto orang beraktifitas di garasi.....	87
Gambar 43. Foto mainan motor .....	87
Gambar 44. Skema pemotretan motor .....	88
Gambar 45. Foto gerai <i>KFC</i> .....	91
Gambar 46. Foto <i>model-kit tank</i> .....	91
Gambar 47. Skema pemotretan tank.....	92
Gambar 48. Foto WC.....	95
Gambar 49. Foto kepala <i>Stormtrooper</i> .....	96

Gambar 50. Skema pemotretan <i>Stormtrooper</i> .....	96
Gambar 51. Foto menara air dan antena televisi.....	99
Gambar 52. Foto mainan <i>Lunar Module</i> .....	99
Gambar 53. Skema pemotretan <i>Lunar Module</i> .....	100
Gambar 54. Foto Bundaran H.I. ....	103
Gambar 55. Foto <i>Lunar Module 2</i> .....	104
Gambar 56. Skema pemotretan <i>Lunar Module 2</i> .....	104
Gambar 57. Foto laki-laki menawarkan minuman .....	107
Gambar 58. Foto <i>Master Yoda</i> .....	108
Gambar 59. Skema pemotretan <i>Master Yoda</i> .....	108
Gambar 60. Foto orang dengan kameranya .....	111
Gambar 61. Foto <i>close-up Predator</i> .....	111
Gambar 62. Skema pemotretan <i>Close-up Predator</i> .....	112
Gambar 63. Foto manusia dan kambing .....	115
Gambar 64. Foto <i>Predator</i> .....	116
Gambar 65. Skema pemotretan <i>Predator</i> .....	116
Gambar 66. Foto ruangan apartemen .....	120
Gambar 67. Foto gedung-gedung .....	120
Gambar 68. Foto rekaman peristiwa 911 dari internet.....	121
Gambar 69. Foto mainan pesawat komersial.....	121
Gambar 70. Skema pemotretan mainan pesawat komersial .....	122
Gambar 71. Foto tempat pembuangan sampah .....	125
Gambar 72. Foto Lego yang berserakan .....	126
Gambar 73. Foto Lego yang telah di susun.....	126
Gambar 74. Skema pemotretan Lego yang sudah disusun .....	127
Gambar 75. Foto <i>microwave</i> di dapur .....	130
Gambar 76. Foto <i>Trilobite</i> dalam film <i>Prometheus</i> .....	130
Gambar 77. Skema pemotretan <i>Trilobite</i> .....	131

Gambar 78. Foto orang sedang duduk di depan meja gambar .....	135
Gambar 79. Foto badan boneka .....	135
Gambar 80. Skema pemotretan badan boneka.....	136



# VISUALISASI FENOMENA BUDAYA POPULER MELALUI EKSPLORESI MAINAN DALAM MONTASE FOTO

Oleh: Rhian Syahzana

## ABSTRAK

Teknologi fotografi merupakan salah satu garis depan budaya visual. Fotografi memungkinkan kita untuk menyebarluaskan sebuah gambar. Fotografi kini telah mampu menyuguhkan tidak hanya gambaran dari kenyataan, tetapi juga gambaran dari sebuah imajinasi. Berterima kasih lah kepada kemajuan teknologi digital yang memungkinkan kita untuk merekayasa sebuah foto.

Kini keseharian kita tidak luput dari gambar-gambar yang disuguhkan di televisi, majalah, papan iklan, dan internet. Dari semua gambar-gambar tersebut terdapat banyak sekali gambar-gambar hasil rekayasa. Iklan-iklan yang beredar sepertinya berlomba-lomba untuk merayu kita dengan menyuguhkan visualisasi yang indah, namun sayangnya banyak dari keindahan tersebut hanyalah hasil rekayasa. Sayangnya tidak semua orang menyadarinya. Gambar realistik pada sebuah foto sepertinya telah membuat banyak orang terlena. Sepertinya budaya visual kita saat ini sudah dipenuhi dengan keindahan-keindahan yang tidak nyata.

Penciptaan karya ini bertujuan untuk menyadarkan audiens tentang kemampuan medium fotografi digital untuk membohongi kita dengan cara menampilkan gambar-gambar hasil rekayasa, dengan menggunakan mainan sebagai subjek. Di sisi lain karya ini juga bertujuan membahas fenomena-fenomena yang ada dalam budaya populer saat ini agar audiens dapat sedikit lebih bijaksana dalam menghadapi budaya populer. Penciptaan karya ini juga banyak dipengaruhi oleh *hide-ide* yang dituangkan ke dalam film, TV, komik, *video game*, dan musik yang merupakan bagian dari budaya populer.

**Kata kunci:** budaya populer, fotografi digital, olah digital, montase.

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Frank dan Roxy membajak sebuah ajang pencarian bakat menyanyi yang ditayangkan di televisi. Dengan senjata api Frank dan Roxy membantai juri, kontestan, dan penonton yang ada dalam studio. Aksi Frank dan Roxy berakhir setelah mereka ditembak polisi. Kejadian di atas merupakan adegan akhir dari film karya Bobcat Goldthwait yang berjudul "*Godbless America*". Tindakan Frank dan Roxy pada film tersebut dipicu karena rasa kasihan mereka terhadap seorang kontestan yang bersuara buruk, dan menjadi bahan ejekan di televisi. Ironisnya, kontestan yang menjadi bahan ejekan tersebut sebenarnya merasa bangga karena bisa masuk dalam acara televisi walaupun hanya sebagai bahan ejekan.

Film "*Godbless America*" mengangkat persoalan moral yang ada pada dunia penyiaran. Nyatanya, pencemoohan yang ada dalam ajang pencarian bakat di televisi memang ada. Yang lebih menarik perhatian adalah bahwa fenomena seperti di atas tidak hanya terjadi di negara maju seperti Amerika Serikat, hal tersebut juga terjadi di negara berkembang seperti di Indonesia. Fenomena seperti ini merupakan salah satu contoh bagaimana cepatnya penyebaran informasi membawa budaya yang baru ke berbagai penjuru dunia.

Di era seperti sekarang ini, teknologi telah memungkinkan informasi untuk menyebar lebih luas dan cepat, barang-barang yang dibuat secara massal menyebar ke seluruh penjuru "Hal ini menjadikan adanya semacam 'standarisasi' cara hidup, sebuah kebudayaan yang populer di masyarakat masa kini di mana kita

menonton acara televisi dan film yang sama, mendengarkan musik yang sama, dan bahkan gaya hidup yang sama. Eric Shanes (2009:9) mengemukakan bahwa “Munculnya budaya Massa ini menimbulkan berbagai fenomena tersendiri dalam kehidupan bermasyarakat” akan dibahas lebih lanjut pada penegasan judul dan rumusan masalah.

Sebagai bagian dari pengindraan manusia, tentunya media visual tidak lepas dari perkembangan kebudayaan yang ada pada saat ini. Perkembangan kebudayaan visual tentunya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, seperti yang dijelaskan oleh Paul Messaris (2001:179) bahwa “kebudayaan visual tidak dapat terbayangkan tanpa adanya teknologi untuk menggandakan imaji, dan menyebarkannya ke seluruh penjuru.”

Salah satu dari produk kemajuan teknologi tersebut adalah fotografi. Sejak awal penemuannya, fotografi diandalkan sebagai media visualisasi yang realistis. Fotografi menangkap cahaya, dan merekamnya ke dalam sebuah media yang peka terhadap cahaya. Imaji yang ditampilkan dalam sebuah foto merupakan momen visual yang nyata. Walaupun dibalik imaji yang disajikan, sebuah foto tetap menyajikan subjektivitas dari seorang fotografer. *“Someone has made a decision about what time-slice to expose on the emulsion, what space-slice (i.e., the frame) to expose on the emulsion.”* (Morris, 2011:65)

Perkembangan teknologi terus mendorong kemajuan fotografi. Diperkenalkannya fotografi digital telah mengubah dunia fotografi. Hal ini memudahkan kita untuk merekayasa gambar digital melalui perangkat lunak. Teknologi digital telah menjadikan kebenaran dalam sebuah foto tidak lagi absolut. Seperti yang dikemukakan oleh Robert Hirsch (2008:14) *“Digital image*

*manipulation has removed the burden of absolute truth from photography.*” Sadar atau tidak, foto hasil manipulasi banyak beredar dalam keseharian kita. Akhirnya keaslian dalam sebuah foto menjadi semakin buram, karena semakin sulit untuk membedakan foto asli atau palsu. Karena terkadang masyarakat menilai sebuah foto berdasarkan wawasan dan informasi yang mereka percaya, bukan yang mereka lihat pada foto tersebut. “Our beliefs do not determine what is true or false. They do not determine objective reality, but they can determine what we ‘see’.” (Morris, 2011:84). Sering kali orang awam tidak bisa membedakan mana foto yang dimanipulasi dan mana yang tidak. Bahkan sebuah foto asli bisa saja dikatakan sebagai hasil manipulasi jika audiens mempercayai informasi yang salah.

Sekarang ini, rekayasa digital pada sebuah foto banyak dipraktekan dalam dunia periklanan untuk merayu calon konsumen.

## **B. Penegasan Judul**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, didapatkan judul untuk penciptaan karya fotografi yang berjudul “Visualisasi fenomena budaya populer melalui eksplorasi mainan dalam montase foto”

### **1. Budaya populer**

Dalam bukunya, “*Cultural Theory and Popular Culture an Introduction*”, John Storey berpendapat bahwa sebelum membahas budaya populer, kita perlu membahas tentang budaya. Apakah itu “budaya” ?

Menurut Koentjaraningrat (1975) budaya adalah “keseluruhan gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.”

Sementara Ki Hajar Dewantara (1994) mengutarakan bahwa “Kebudayaan berarti buah budi manusia adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni zaman dan alam yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran didalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai.”

Ada beberapa pengertian tentang budaya yang dikutip oleh Storey menurut Raymond Williams (1983) Pertama, budaya adalah proses umum intelektual, spiritual, dan pengembangan estetika. Yang kedua Williams menulis bahwa budaya adalah; “a particular way of life, whether of a people, a period or a group” dan definisi yang ketiga Williams menulis; “*the works and practices of intellectual and especially artistic activity.*” Definisi ke dua dan ke tiga ini yang digunakan oleh John Storey dalam membahas budaya populer.

Setelah membahas mengenai pengertian budaya, kita bisa membahas soal budaya populer. Tapi pertama-tama kita perlu membahas tentang kata ‘populer’. Seperti yang dikutip Storey dari tulisan Williams (1983:237), “*well liked by many people*”; “*inferior kinds of work*”; “*work deliberately setting out to win favour with the people*”; “*culture actually made by the people for themselves.*”

Ada beberapa pengertian tentang budaya populer menurut John Storey (2009:5) . Untuk mengawali pembahasannya tentang budaya populer, ia mengutarakan bahwa budaya populer adalah sebuah kebudayaan yang digemari oleh banyak orang. Storey juga mengutarakan bahwa untuk menentukan sebuah budaya populer kita dapat melihat penjualan buku, CD,dan DVD. Dari pengertian tadi dapat ditarik bahwa budaya populer merupakan budaya ‘mainstream’, budaya masarakat pada umumnya.

Selanjutnya Storey (2009:6) Menulis “*A second way of defining popular culture is to suggest that it is the culture that is left over after we have decided what is high culture.*” Dari pengertian ini, Storey (2009:6) kemudian mengutarakan bahwa budaya populer adalah budaya komersial yang diproduksi secara massal, yang membedakannya dengan *high culture* / kebudayaan tinggi yang merupakan hasil kreasi individual. Sebagai contoh dari pengertian ini kita dapat melihat perbedaan selera musik antara kelas sosial ekonomi di masyarakat. Namun hal ini bukanlah tidak mungkin berubah. Contohnya adalah Karya-karya Shakespeare yang pada awalnya merupakan karya teater populer, namun sekarang ini menjadi sebuah budaya tinggi. Atau *film noir* yang dulu merupakan budaya populer, namun kini dipertahankan oleh akademisi dan pecinta film. Telepon genggam juga bisa dijadikan contoh, dimana dulunya hanya digunakan oleh orang-orang dengan kelas ekonomi atas, namun sekarang sudah umum digunakan banyak lapisan masyarakat.

Yang ke tiga adalah “budaya massa” , seperti yang diutarakan Storey (2009:8) :

*The first point that those who refer to popular culture as mass culture want to establish is that popular culture is a hopelessly commercial culture. It is mass-produced for mass consumption. Its audience is a mass of non-discriminating consumers. The culture itself is formulaic, manipulative (to the political right or left, depending on who is doing the analysis). It is a culture that is consumed with brain-numbed and brain-numbing passivity.*

Namun pada kenyataannya, Statistik sering kali menunjukkan kegagalan penjualan suatu produk walaupun telah melakukan promosi yang cukup besar.

Budaya massa juga sering diidentikan dengan ‘Amerikanisasi’. Yang termasuk dalam pembahasannya adalah pengaruh budaya Amerika di negara-negara Eropa, terutama Inggris. Bagi kaum muda, budaya Amerika merupakan bentuk kebebasan melawan budaya yang dianggap lebih konservatif.

Yang ke empat, Storey (2009:9) mengutarakan bahwa budaya populer merupakan budaya yang diciptakan oleh rakyat. Budaya yang berasal dari masyarakat untuk masyarakat itu sendiri. Pemahaman ini menekankan bahwa budaya dihasilkan dengan sendirinya oleh rakyat. Namun pada kenyataannya, sumber daya yang ada untuk menciptakan budaya populer pastinya bersifat komersil. Seperti yang kembali diutarakan oleh Storey (2009:9) ; *“Whatever popular culture is, what is certain is that its raw materials are those which are commercially provided.”*

Definisi kelima berasal dari analisa politik Antonio Gramsci dengan teori “hegemoni” nya. Istilah “hegemoni” digunakan oleh Gramsci (2009:75) untuk mengacu pada cara kaum dominan meraih dukungan dari kaum subordinasi melalui proses kepemimpinan intelektual dan moral. Dalam

pemahaman ini, budaya populer terbentuk karena adanya tukar menukar antara resistensi dan inkorporasi yang akhirnya menghasilkan keseimbangan. Seperti yang dicontohkan pada permasalahan *film noir* yang telah dibahas sebelumnya.

Sementara Budiman (2000:8) mengutarakan bahwa Budaya populer adalah sesuatu yang diproduksi secara massal. Budaya populer juga dianggap sebagai komoditi. Selain itu budaya populer adalah budaya yang disukai orang banyak dan merupakan budaya massa yang komersial dan membodohi orang banyak.

Budaya populer juga berhubungan erat dengan media massa, seperti yang dikemukakan oleh Triyono Lukmantoro (2004:28) bahwa media massa mampu menghasilkan industri budaya yang sudah menjadi komodifikasi dan industrialisasi. Budaya-budaya ini diproduksi hanya untuk mengejar keuntungan semata. Mengingat memiliki audiens yang sangat massif, media massa menyesuaikan suguhanannya untuk kepentingan masyarakat luas. Seperti yang disampaikan oleh (Sapardi:2009); "dalam upayanya bertahan hidup, seperti halnya, bisnis lain, media menciptakan beberapa kegiatan yang diperkirakan disukai, dan sekaligus dibutuhkan, masyarakat sebanyak-banyaknya"

Dari beberapa pengertian budaya populer yang dijelaskan tadi, dapat disimpulkan bahwa budaya populer merupakan budaya yang disukai oleh orang banyak. Budaya populer erat hubungannya dengan industrialisasi dan budaya massa yang bersifat komersil. Media massa dan teknologi informasi memiliki peranan penting dalam penyebaran budaya populer.

## 2. Fenomena

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, (1991:275), fenomena adalah “hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindera dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah (spt fenomena alam)”. Arti lainnya adalah “fakta; kenyataan: *peristiwa itu merupakan – sejarah yang tak dapat diabaikan*”

## 3. Eksplorasi

Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (1988:222) “Eksplorasi adalah kegiatan untuk memperoleh pengalaman-pengalaman baru dari situasi yang baru”

Pengetahuan yang mendalam mengenai subjek foto didapat melalui proses eksplorasi dari segala sisi. Informasi yang didapat bermanfaat dalam proses pembuatan sebuah karya.

## 4. Mainan

Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (1988:544) Pengertian mainan adalah : “Alat untuk bermain; barang yang dipergunakan”. Mainan biasanya berupa replika dari objek yang digunakan anak-anak untuk bermain. Mainan juga digunakan anak-anak untuk belajar melakukan kegiatan orang dewasa. Beberapa mainan bahkan dijadikan sebagai barang koleksi, bahkan oleh orang dewasa.

Bentuk mainan beragam, ada boneka berbentuk binatang, dan humanoid, ada yang berupa miniatur yang mengacu pada bentuk lain, ada juga yang merupakan tiruan dari alat yang biasa digunakan oleh orang dewasa.

Awalnya mainan terbuat dari bahan yang sederhana seperti kayu, batu, dsb. Sedangkan mainan moderen dibuat dari material yang lebih beragam seperti plastik, metal, dsb.

#### 5. Montase foto

*“A photomontage is an image that has been assembled from different photographs. “By adding or removing information in the form of words or images the final meaning is altered. The resulting photomontage may be artistic, commercial, religious or political.”*  
(Galer, 2007:66)

Montase merupakan salah satu cara untuk mengkomunikasikan pesan melalui sebuah foto. Berbagai foto yang digabungkan menjadi satu akan menghasilkan suatu pesan baru.

Dalam kehidupan sehari-hari montase foto merupakan hal yang sudah tidak asing lagi. Iklan dan poster yang biasa kita lihat banyak menggunakan teknik montase untuk menyampaikan pesan. Begitu pula dalam dunia seni. Pada tahun 1857 Oscar Gustave Rejlander telah menggunakan teknik montase foto dalam karyanya yang bertajuk “Two Ways of Life”. Di era 1920-an montase foto yang bebau politik karya Helmut Herzfeld juga turut mewarnai dunia seni.

### C. Rumusan Masalah

*As industrialisation and democratisation have spread, increasing numbers of people have gradually come to share in their benefits: political participation, rewarding labour, heightened individualism, and better housing, health, literacy, and social and physical mobility. (Shanes, 2009:9)*

Senada dengan pernyataan Eric Shane di atas, industrialisasi yang didukung oleh kemajuan teknologi telah mengubah gaya hidup masyarakat. Kemampuan untuk memproduksi secara massal telah membantu menyebarluaskan gaya hidup baru ini ke seluruh penjuru dunia dengan cepat.

Fenomena ini menimbulkan berbagai permasalahan baru. Munculnya fanatisme terhadap suatu merek, pola pikir masyarakat yang terpengaruh oleh standar-standar yang diterapkan oleh merek, dan konsumerisme, dan masih banyak lagi.

*“Ring ring, seven AM, move your self to go again...”* Penggalan lirik lagu berjudul *The Magnificent Seven* yang dibawakan oleh grup band *The Clash* ini mungkin terdengar klise. Namun sepertinya tidak bisa dipungkiri bahkan setelah puluhan tahun, sindiran tentang rutinitas, konsumerisme, dan televisi yang ada dibalik lagu tersebut masih mengena dalam kehidupan kita sehari-hari. Permasalah-permasalahan ini cukup menarik untuk dibahas dan diangkat ke dalam sebuah karya seni.

Dalam dunia seni moderen, hampir seperti tidak ada batasan media dalam menuangkan sebuah ide. Terkadang benda sehari-hari pun digunakan sebagai media berkreasi. Lalu bagaimana jika mainan digunakan sebagai subjek dalam karya montase fotografi ? Setelah melihat pembahasan tadi, akhirnya didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dunia seni merefleksikan budaya populer ?
2. Adakah hubungan mainan dengan budaya populer ?
3. Mampukah mainan memainkan peran dalam sebuah karya seni yang memvisualisasikan budaya populer ?

4. Bagaimana mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan melalui montase foto.
5. Bagaimana menimbulkan kesan nyata pada mainan dalam sebuah karya montase foto ?

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

##### **Tujuan**

1. Mengeksplorasi mainan sebagai unsur pembentuk sebuah karya seni melalui medium fotografi.
2. Memvisualisasikan fenomena budaya populer melalui mainan dalam montase foto.
3. Menggabungkan khayalan yang ada pada mainan ke dalam dunia nyata.

##### **Manfaat**

###### 1. Manfaat praktis:

- Memberikan wawasan bagi masyarakat bahwa benda apa pun dapat dijadikan sebuah unsur pembentuk karya seni.
- Membuka wawasan bagi audiens tentang fenomena budaya populer.
- Memperkaya referensi karya fotografi, khususnya dalam rekayasa fotografi digital.

###### 2. Manfaat akademis:

- Mempelajadi teori-teori budaya populer dan berbagai permasalahannya dan menuangkannya ke dalam penciptaan sebuah karya seni.

- Mencari keterkaitan mainan dengan budaya populer melalui teori-teori yang didapatkan.
- Menerapkan teknik montase foto untuk menciptakan sebuah jukstaposisi ke dalam karya seni
- Menyerap berbagai referensi dari karya-karya seni terutama yang mengangkat tema budaya populer, dan mengembangkannya menjadi karya baru menggunakan mainan sebagai salah satu elemen pembentuknya.

### **E. Metode Pengumpulan data**

#### 1. Studi kepustakaan

Untuk membantu secara teori, dilakukan juga pengumpulan data tertulis yang bisa didapatkan dari buku, essay, dokumen, dan internet. Teori-teori ini nantinya akan bermanfaat dalam pembuatan karya.

#### 2. Observasi

Observasi dilakukan terhadap lingkungan di sekitar, apa saja permasalahan sosial yang dirasa menarik untuk diangkat ke dalam karya. Observasi ini juga dilakukan terhadap latar belakang dari subjek utama (mainan) yang akan diangkat ke dalam karya. Hal ini perlu dilakukan agar karya yang dihasilkan sesuai dengan tema yang diangkat.

#### 3. Eksperimen

Untuk mendapatkan hasil montase yang terasa realistis, bereksperimen dengan pencahayaan, angle, dan *focal length* perlu dilakukan. Selain itu eksperimen juga dilakukan pada saat pengolahan data digital melalui perangkat lunak di komputer.

## F. Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis melakukan studi kepustakaan dari buku-buku yang berhubungan dengan seni dan fotografi. Beberapa buku di bawah merupakan buku yang digunakan penulis untuk membantu menjawab permasalahan yang sedang diangkat oleh penulis.

Errol Morris (2011:3-217) dalam bukunya yang berjudul *Believing is Seeing (Observations of Mysteries of Photography)* membahas bagaimana persepsi masyarakat dalam melihat sebuah foto. Dalam buku ini ia membalik istilah “*seeing is believing*” menjadi “*believing is seeing*”. Di sini ia membahas keterbatasan sebuah foto sebagai media berkomunikasi. Sering kali kita mempersepsikan sebuah foto berdasarkan informasi yang kita miliki, bukan hanya melalui informasi visual yang disuguhkan oleh foto itu sendiri. Bahkan sebuah foto jurnalistik yang dilengkapi *caption* bisa saja dituduh sebagai rekayasa (*staged*) karena informasi yang beredar luas di sekitar audiens memunculkan opini lain dalam memandang foto tersebut. Ya sebuah foto hanya merekam sepersekian detik dari sebuah momen, dan sang fotografer yang memutuskan momen yang akan direkam tersebut. Jadi pada dasarnya dibalik hasil rekaman yang realistis, sebuah foto menyimpan sebuah subjektivitas dari orang yang berada di balik kamera.

Di lain sisi, kemajuan teknologi telah memungkinkan kita untuk merekayasa foto secara digital. Karena minimnya informasi yang dimiliki, masyarakat sering kali tidak menyadari keberadaan foto-foto hasil rekayasa tersebut. Tidak hanya beredar liar sebagai hasil dari ‘kejahilan’ seseorang, foto-

foto hasil rekayasa ini telah mengisi kehidupan sehari-hari kita dalam iklan di sekeliling kita.

Sementara itu John Storey (2009:1-14) pada bagian awal bukunya yang berjudul *Cultural Theory and Popular Culture an Introduction* menjelaskan tentang budaya populer, dan sekilas tentang bagaimana budaya populer terbentuk di masyarakat. Budaya populer ini menyebar begitu luas melalui industrialisasi dan teknologi informasi. Hal-hal tentang budaya yang berkembang dengan teknologi saat ini juga dibahas oleh Paul Messaris pada tulisannya yang berjudul *Visual Culture* dalam buku *Culture in the Communication Age*. *Visual Culture* membahas tentang bagaimana imaji-imaji yang diproduksi secara fotografis mengisi kehidupan sehari-hari kita dari foto, sampai film yang mengendalikan standar-standar tertentu dalam kehidupan masyarakat. Bila dilihat kenyataannya, penerapan standar-standar baru melalui acara televisi dan iklan sering kali merupakan rekayasa yang dibuat-buat, tak ketinggalan iklan cetak yang sering menggunakan rekayasa digital untuk menciptakan keindahan yang dirasa ideal.

Budaya populer juga sering kali diangkat dalam sebuah karya seni. Eric Shanes (2009:9-69) dalam bukunya *Pop Art* membahas tentang perkembangan dunia seni dalam merefleksikan fenomena budaya populer di mana sering kali terjadi tipifikasi (atau mungkin bisa disebut *stereotyping*) dalam karya-karya yang berhubungan dengan budaya populer. Produk-produk hasil budaya populer ini juga sering kali dijadikan objek atau bahkan subjek dalam karya-karya seni yang sering disebut sebagai *Pop Art* tersebut. Media yang digunakan dalam seni moderen selalu dinamis, David Cottington (2005) dalam buku *Modern Art A Very Short Introduction* menjelaskan tentang sejarah perkembangan dalam dunia seni

moderen. Penggunaan media dalam seni moderen seperti tidak ada batasnya; dari fotografi, teknik montase dan kolase sampai penggunaan media dan teknik yang sebelumnya terasa tidak lazim dalam dunia seni. Seperti karya Marcell Duchamp yang menggunakan barang jadi sebagai karya instalasi yang kita kenal dengan istilah “*ready made art*”.

Keberadaan mainan bukanlah hal yang asing dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan referensi buku dan karya yang sudah didapatkan, seharusnya bukanlah hal yang aneh bila mainan diangkat ke dalam sebuah karya melalui media fotografi.

Yang menjadi masalah selanjutnya adalah bagaimana mengangkata mainan ke dalam sebuah karya seni fotografi. Dalam *The Elements of Photography*, Angela Faris Belt (2008:9-10) menjelaskan tentang berkomunikasi melalui sebuah karya seni (khususnya fotografi). Ia menjelaskan tentang apa yang disebut Jukstaposisi, untuk mengkomunikasikan karya secara visual dengan menyusun elemen-elemen visual yang ada menjadi sebuah pesan baru. Pernyataan tersebut diperkuat Mark Galer (2004:60-66) dalam *Photography Foudations for Art And Design third edition* yang sempat menjelaskan tentang penggunaan montase foto untuk menyusun elemen-elemen visual tersebut menjadi sebuah jukstaposisi .