

Perancangan Fotografi Parodi Pada Budaya Populer Dalam Karakter Super Hero

Okky Mauludya Sudradjat, Putri Sukmawati

Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

Email : okymauludya@unibi.ac.id, putrisukmawati1012@gmail.com

Abstrak

Lahirnya modernisasi kehidupan telah banyak mengubah cara pandang dan pola hidup masyarakat, sehingga memungkinkan munculnya peradaban baru yakni budaya kehidupan konsumtif dan hedonis di tengah lingkungan masyarakat perkotaan. Fenomena ini sudah menjadi hal yang tidak aneh untuk jadi bahan diskusi, bahkan sudah “menjelma” menjadi budaya baru hasil dari penguasa industri budaya yang ada tergesernya budaya setempat dan seolah ada kesan kesengajaan untuk memporak-porandakan tatanan budaya yang bagian dari jati diri bangsa yang sudah ada.

Kata Kunci : Parodi, Budaya Populer, Super Hero

Abstract

The birth of modernization of life has changed the perspective and pattern of people's lives, thus enabling the emergence of a new civilization, namely the consumptive and hedonic culture of life in the midst of urban society. This phenomenon has become something that is not strange to be a subject of discussion, it has even "transformed" into a new culture as a result of the existing cultural industry rulers shifting local culture and as if there is an impression of intentional destruction of the cultural order that is part of the national identity that has been established. there is.

Keywords: Parody, Pop Culture, Super Hero

1. PENDAHULUAN

Merujuk dari beberapa literatur menyebutkan tergersernya budaya “setempat” yang didasari oleh munculnya budaya baru, konon lebih mudah untuk dipahami masyarakat. Gejala sosial tersebut telah dikenal cukup lama dengan istilah budaya populer yang dimulai sejak dekade 1940-an. Sebagai contoh seniman komik R.A Kosasih sudah mulai mengambil model tokoh komik Amerika Wonder Women ke dalam tokoh Sri Asih atau Siti Gahara dan Sri Dewi ciptaannya. Istilah budaya populer atau biasa disebut budaya pop ini, dalam pengaktualisasiannya mendapat dukungan dari berbagai macam perangkat teknologi tinggi, sehingga penyebarannya begitu cepat dan tepat sasaran dan mendapat respon dari masyarakat. Pada wilayah populer, Williams (1983: 237) menjelaskan empat makna tentang budaya populer yakni disukai banyak orang, jenis kerja rendah, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang, budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri. Ada tiga konsep rumusan budaya yang merujuk pada budaya populer yang dirumuskan oleh Williams, di antaranya adalah budaya merupakan pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu, dan budaya-pun bisa merujuk pada karya dan praktik intelektual, terutama aktivitas artistik.

Beberapa hal sangat dimungkinkan terjadi pada perupaan sebuah karya seni baik

dengan penggarapan yang memunculkan pengaruh budaya populer atau pun tidak, tidak selalu dibuat untuk terkesan atau terlihat indah. Di lain hal, karya seni khususnya karakter *super hero* baik karakter super hero yang menjadi bagian identitas Negara luar maupun super hero yang menjadi bagian identitas Negara Indonesia dapat memosisikan dirinya sebagai bentuk penyampaian ide, pesan, atau gagasan, dan lain-lain.

Indonesia kaya akan budaya, yang menjadi bagian dari cerita rakyat atau legenda yang memiliki nilai-nilai salah satunya wayang, Wayang bukan hal baru bagi masyarakat Indonesia, namun sangat sedikit yang memahami makna dari cerita pewayangan yang sarat akan makna serta memiliki nilai keluhuran.

Tokoh dalam cerita pewayangan seperti Semar, Gatot kaca, Gareng dll memiliki ‘kekuatan’ seperti super hero yang lahir dari budaya populer, namun semakin berkembangnya teknologi dan media komunikasi budaya populer masuk begitu deras dan tanpa disadari kita telah terbawa oleh derasnya budaya populer, sehingga muncul fenomena budaya populer telah mempengaruhi tatanan kebudayaan masyarakat, pada anak kecil, seperti media, cetak, elektronik, bahkan internet yang dengan leluasa memberi akses untuk memunculkan super hero dalam budaya populer dengan perkembangan teknologi, super hero dikemas lebih menarik sehingga

meningkatkan minat anak untuk menonton atau untuk lebih mengetahui tokoh super hero dibandingkan dengan karakter-karakter yang menjadi bagian dari identitas Negara Indonesia, sehingga terjadi ketimpangan dalam pengetahuan budaya pada generasi pewaris.

Fenomena yang terjadi di masyarakat saat ini, terjadinya pembauran atau asimilasi budaya yang merupakan proses perubahan kebudayaan secara total akibat membaurnya dua kebudayaan atau lebih, sehingga ciri-ciri kebudayaan yang asli atau lama tidak tampak lagi. Fenomena yang terjadi saat ini ada kecenderungan budaya populer lebih mudah diterima dan dinikmati yang tanpa sadar telah merubah pola pikir, minat, dan dampak sehingga terjadi ketidakseimbangan penerimaan informasi budaya populer dan informasi budaya lokal yang mana budaya lokal berakar dari filosofi dan memiliki nilai-nilai keluhuran.

2. KAJIAN PUSTAKA

Merujuk pada beberapa literatur disebutkan budaya populer memiliki korelasi dengan munculnya gerakan seni rupa baru seperti yang kita kenal dengan istilah *pop art* yang disebutkan dalam banyak hal terdapat kaitan yang cukup erat di antara keduanya. Ketika berbicara tentang budaya massa atau budaya populer tidak bisa dilepaskan dari

konteks telaah tentang kebudayaan secara umum.

Istilah populer semula berasal dari bahasa latin “popularis” / milik rakyat dan istilah budaya populer merupakan penggabungan dari dua kata “budaya” dan “populer”, kata budaya dapat diartikan atau berfungsi sebagai “pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu” (Williams : 1983), pernyataan Williams menegaskan bahwa kebudayaan adalah pandangan hidup seseorang dalam melaksanakan kehidupan bermasyarakat, dimana pegangan hidup sebagai faktor pengendalian, bisa berwujud pada aturan-aturan tertentu yang diyakini dan disepakati bersama pada suatu masyarakat sebagai pedoman atau pegangan hidup dan juga terikat oleh aturan-aturan ritual tertentu.

Sedangkan kata “Pop” yang diambil dari kata “populer”, pada pengertian ini dapat dimaknai dengan pengertian bahwa budaya pop merupakan budaya yang disukai banyak orang, jenis kerja rendah, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang lain, budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri (Williams, 1983 : 237).

Mendefinisikan budaya populer adalah dengan mempertimbangkan budaya tertinggal atau rendah, menurut definisi ini

merupakan kategori untuk mengakomodasi praktik budaya yang tidak memenuhi persyaratan budaya tinggi, dengan kata lain budaya populer adalah budaya komersil hasil dari produksi massal, sedangkan budaya tinggi adalah hasil kreasi hasil kreativitas individu, oleh karena itu budaya tinggi mempunyai nilai keindahan yang lebih.

Prinsip dasar tanda visual pada beberapa karya seni di wilayah *pop culture* menyajikan karya dengan meminjam bentuk-bentuk tertentu yang dapat mewakili maksud yang dituju seperti yang telah diutarakan oleh Homi Bhabha dalam teori Hibriditas nya.

Hibriditas diawali ketika batasan-batasan yang ada dalam sebuah sistem atau budaya mengalami pelenturan, sehingga kejelasan dan ketegasan mengenai hal-hal yang dapat dilakukan atau tidak dapat dilakukan mengalami pengaburan, yang pada akhirnya menghasilkan suatu ruang baru, suatu sistem tersendiri / 'Hibrid'.

Hibriditas menjadi salah satu pemicu timbulnya mimikri, dalam kajian pascakolonialisme, konsep mimikri diperkenalkan oleh Homi K. Bhabha. Menurut Bhabha, (1994: 86) mimikri adalah suatu hasrat dari subjek yang berbeda menjadi subjek yang lain yang hampir sama,

tetapi tidak sepenuhnya. Sebenarnya, mimikri lebih dekat dengan olok-olok.

Selain itu mimikri juga disebabkan oleh munculnya hubungan yang ambivalen atau saling bertentangan antara penjajah dan terjajah, Sikap ambivalensi ini dipicu oleh adanya kecintaan terhadap suatu hal sekaligus membencinya.

Menurut Bhabha ambivalensi tidak hanya dapat dibaca sebagai petanda trauma subjek kolonial, melainkan juga sebagai ciri cara kerja otoritas kolonial serta dinamika perlawanan. Selanjutnya, Bhabha juga mengungkapkan bahwa kehadiran kolonial itu selalu ambivalen, terpecah antara menampilkan dirinya sebagai asli dan otoritatif dengan artikulasinya yang menunjukkan pengulangan dan perbedaan.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Bogdan & Biklen. S, penelitian dengan metode kualitatif merupakan salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yang dituangkan dalam bentuk ucapan, tulisan serta perilaku orang-orang yang diamati. Data yang digunakan pada penelitian ini bersumber dari data literatur baik cetak maupun elektronik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi fotografi semakin berkembang dan melengkapi berbagai bidang yang dapat mendukungnya. Dilihat dari perkembangannya fotografi kini tidak hanya sekedar untuk melakukan pendokumentasian sesuai fungsinya. Bahkan aspek-aspek dasar dalam fotografi juga berkembang semakin pesat. Dari kamera sebagai alat utama untuk menciptakan karya hingga hasil karya fotografi berkembang pesat. Fotografi juga dapat dijadikan sebagai media ekspresi sebagian orang termasuk penulis dalam karyanya.

4.1 Objek

Objek utama dalam karya ini adalah “super hero” baik itu super hero dalam budaya lokal maupun super hero dalam budaya populer, khususnya super hero hasil dari budaya populer yang semakin dikenal dengan seiring berkembangnya teknologi.

4.2 Teknik Pemotretan

1) Sudut Pemotretan (*Angle of View*)

Salah satu unsur yang membangun sebuah komposisi foto adalah sudut pengambilan objek. Sudut pengambilan objek ini sangat ditentukan oleh tujuan pemotretan.

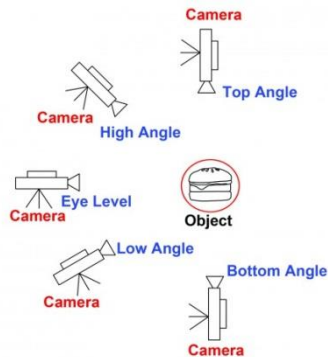
2) Format : Horizontal dan vertikal

Proporsi persegi panjang pada viewfinder pada kamera memungkinkan kita untuk memotret dengan menggunakan format landscape (horizontal) maupun portrait (vertikal). Format pengambilan gambar dapat menimbulkan efek berbeda pada komposisi akhir.

3) Dimensi

Meskipun foto bercerita dua dimensi, yang artinya semua terekam di atas satu bidang. Namun, sebenarnya foto dapat dibuat terkesan memiliki kedalaman, seolah-olah dimensi ketiga. Unsur utama membentuk dimensi adalah jarak, Dimensi dapat terbentuk apabila adanya jarak, jika kita menampilkan suatu obyek dalam suatu dimensi maka akan terbentuk jarak dalam setiap elemennya. Untuk membuat suatu dimensi diperlukan adanya permainan ruang tajam, permainan gelap terang dan garis.

4) Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angel*)



- *High Engle*

Pandangan tinggi yaitu pemotret berada pada posisi yang lebih tinggi dari objek foto.

- *Eye Level*

Sudut pengambilan gambar yang dimana objek dan kamera sejajar / sama seperti mata memandang.

- *Low Angel*

Pemotretan dilakukan dari bawah. Sudut pemotretan yang dimana objek lebih tinggi dari posisi kamera.

- *Bird Eye*

Sudut pengambilan gambar ini, posisi objek dibawah / lebih rendah dari kita berdiri. Biasanya sudut pengambilan gambar ini digunakan untuk menunjukkan apa yang

sedang dilakukan objek (HI), elemen apa saja yang ada disekitar objek, dan pemberian kesan perbandingan antara overview (keseluruhan) lingkungan dengan POI (Point Of Interest).

5) Perspektif Visual

- *Close Up* : Pengambilan gambar dari atas kepala hingga bahu.
- *Medium Close Up* : Pengambilan gambar dari atas kepala hingga dada.
- *Mid Shot* (setengah badan) : Pengambilan gambar dari atas kepala hingga pinggang.
- *Medium Shot* (Tiga perempat badan) : Pengambilan gambar dari atas kepala hingga lutut.
- *Full Shot* (Seluruh Badan) : Pengambilan gambar dari atas kepala hingga kaki.

6) Pencahayaan

- *Front light* : teknik pencahayaan (lighting) yang memanfaatkan arah cahaya yang datang

dari belakang fotografer. Cahaya yang datang saling berhadapan dengan area yang menjadi fokus utama objek foto, sehingga objek akan mendapatkan pencahayaan yang penuh.

- *Oval light* : teknik pencahayaan (lighting) yang memanfaatkan arah cahaya yang datang dari sudut 45° dari posisi fotografer berada atau sekitar 3/4 dari posisi objek yang dipotret. Karakteristik dari teknik oval light ini adalah untuk memunculkan dimensi pada objek tanpa kehilangan karakter warna yang dimilikinya.

- *Back Light* : teknik pencahayaan (lighting) yang memanfaatkan arah cahaya yang datang tepat dari belakang objek yang dipotret. Fotografer berhadapan langsung dengan arah datangnya cahaya (objek membelakangi sumber cahaya).

- *Side Light* : teknik pencahayaan (lighting) yang memanfaatkan arah cahaya yang datang tepat dari samping objek, sehingga posisi jatuhnya bayangan berada pada posisi lainnya.

4.3 Perancangan Karya



Sumber : Penulis

Data teknis

- Camera Maker : Sony
- F-stop : f/ 7.1
- Exposure Time : 1/160 sec
- ISO Speed : ISO- 50
- Focal Length : 19 mm

Properti/alat

- sarung
- mesin jahit
- Samyang AF 50MM F/1.4

- Tripod manfroto
- Flash young nuo



Sumber : Penulis

Data teknis

- Camera Maker : Sony
- F-stop : f/ 7.1
- Exposure Time : 1/160 sec
- ISO Speed : ISO- 64
- Focal Length : 16 mm

Properti/alat

- Outdoor
- Becak
- Samyang AF 50MM F/1.4
- Tripod manfroto
- Flash young nuo
- Softbox



Sumber : Penulis

Data teknis

- Camera Maker : Sony
- F-stop : f/ 6.3
- Exposure Time : 1/160 sec
- ISO Speed : ISO- 400
- Focal Length : 35 mm

Properti/alat

- i-Phone dan keris
- Sony 16-35MM F/2.8 carl seiss
- Tripod manfroto
- Flash young nuo



Sumber : Penulis

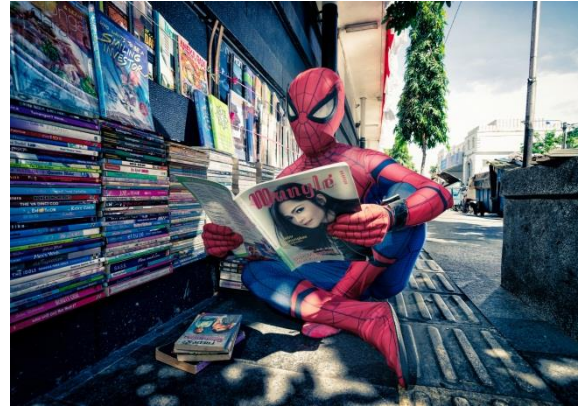
Data teknis

- Camera Maker : Sony
- F-stop : f/ 5
- Exposure Time : 1/30 sec
- ISO Speed : ISO- 500
- Focal Length : 28 mm

Properti/alat

- TV
- Sony 16-35MM F/2.8 carl seiss
- Tripod manfrotto
- Flash young nuo

- Sony 16-35MM F/2.8 carl seiss
- Tripod manfrotto
- Flash young nuo



Sumber : Penulis

Data teknis

- Camera Maker : Sony
- F-stop : f/8
- Exposure Time : 1/100 sec
- ISO Speed : ISO- 100
- Focal Length : 50 mm

Properti/alat

- Majalah
- Samyang AF 50MM F/1.4
- Tripod manfrotto
- Flash young nuo



Sumber : Penulis

Data teknis

- Camera Maker : Sony
- F-stop : f/ 3.5
- Exposure Time : 1/80 sec
- ISO Speed : ISO- 640
- Focal Length : 28 mm

Properti/alat

- Kursi
- Meja pendek dan tinggi
- Fast Food



Sumber : Penulis

Data teknis

- Camera Maker : Sony
- F-stop : f/ 5
- Exposure Time : 1/30 sec
- ISO Speed : ISO- 1000
- Focal Length : 28 mm

Properti/alat

- Mimbar
- Sony 16-35MM F/2.8 Carl Zeiss
- Tripod Manfrotto
- Flash Youngnuo

5. KESIMPULAN

Lahirnya modernisasi kehidupan telah banyak merubah cara pandang dan pola hidup masyarakat, sehingga dimungkinkan munculnya peradaban baru yakni budaya kehidupan konsumtif di tengah lingkungan masyarakat perkotaan. Fenomena ini sudah menjadi budaya baru yang mengindikasikan tergesernya budaya asli dan seolah ada kesan kesengajaan untuk mengaburkan tatanan budaya yang menjadi bagian dari jati diri bangsa yang sudah ada. Fenomena yang terjadi saat ini ada kecenderungan budaya populer lebih mudah diterima dan dinikmati

tanpa sadar telah merubah pola pikir, minat, dan dampak sehingga terjadi ketidakseimbangan penerimaan budaya populer dan budaya lokal yang berakar dari filosofi masyarakat Indonesia.

Pemilihan untuk menampilkan simbol-simbol visual budaya populer dalam karya fotografi ini, merupakan bagian dari penyederhanaan yang dilakukan penulis untuk berkomunikasi dan menanggapi fenomena yang sedang terjadi, kepekaan terhadap lingkungan serta kepekaan dalam menyerap berbagai fenomena yang hidup menjadi landasan dalam mengolah karya.

6. REFERENSI

- Amir, Yasraf P. (2003) *Hipersemiotika: Tafsir cultural studies atas matinya makna*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Bhaha, Homi K. (1994). *Introduction: Locations of Culture*, London: Routledge
- Budiman, Hikmat. (2002) *Lubang Hitam Kebudayaan*, Kanisius : Yogyakarta
- Haviland W.A. (2007) *Inovasi, Difusi*
- Hidayat S Rahayu. (2008) *Semiotika*
- Herdamon, Antonius (1999) *Fungsi Utama dari Fotografi*
- Williams, Raymond, (1983) *Keyword*, London: Fontana.