

Pengaruh Budaya Populer dalam Ilustrasi 'Andre the Giant Has a Posse' Karya Shepard Fairey

Citra Kemala Putri, Gilang Banon, Arwa Fatimah Zahro

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Desain,
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

Email: citrakemala@unibi.ac.id; banongilang@unibi.ac.id; arwafz1401@gmail.com.

Abstrak

Munculnya budaya massa pada era postmodern memicu gerakan counter culture yang memadukan budaya, agama, dan seni. Salah satu bentuk seni yang digunakan adalah ilustrasi dalam karya cetak massal. Shepard Fairey, seorang "street artist" terkenal, menciptakan karya ikonik "Andre The Giant Has a Posse." Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis karya tersebut melalui teori budaya populer dan ilustrasi. Karya ini menunjukkan bagaimana ikon dari dunia hiburan direkontekstualisasi menjadi kritik sosial, mengungkap bagaimana simbol dan tanda dalam seni dapat mengganggu makna konvensional, mendorong penonton untuk mencari makna baru. Dengan gaya visual parodi dan satir, karya ini berfungsi sebagai ekspresi artistik dan alat provokasi opini, merangsang diskusi tentang identitas, kekuasaan, dan kontrol ruang publik. Hasil analisis menunjukkan bahwa karya Fairey telah menjadi simbol perlawanan terhadap dominasi media dan pengaruhnya dalam membentuk kesadaran publik.

Kata Kunci: Ilustrasi, opini, parodi, satir, budaya populer.

Abstract

The emergence of mass culture in the postmodern era triggered a counter culture movement that combines culture, religion, and art. One of the art forms used was illustration in mass printed works. Shepard Fairey, a famous "street artist," created the iconic work "Andre The Giant Has a Posse." This research uses a qualitative method to analyze the work through theories of popular culture and illustration. The work shows how icons from the entertainment world are recontextualized into social criticism, revealing how symbols and signs in art can disrupt conventional meanings, encouraging viewers to search for new meanings. With a parodic and satirical visual style, the work functions as both an artistic expression and a tool of opinion provocation, stimulating discussions about identity, power and control of public space. The results of the analysis show that Fairey's work has become a symbol of resistance to media domination and its influence in shaping public consciousness.

Keywords: Illustration, opinion, parody, satire, popular culture.

1 PENDAHULUAN

Ilustrasi pada masa kini digunakan oleh berbagai masyarakat dengan latar belakang bahasa yang beragam sebagai media universal untuk menyampaikan pemikiran, ide, dan perasaan. Baik ilustrasi sederhana maupun rumit, keduanya berfungsi sebagai komunikasi visual yang menjelaskan simbol tertentu. Manfaat ilustrasi saat ini pada dasarnya sama dengan manfaat ilustrasi pada masa primitif. Inti dari ilustrasi yang baik adalah kemampuannya untuk menyampaikan pengetahuan melalui prinsip-prinsip yang relevan, teknik yang memadai, dan pengaturan yang baik. Sebuah ilustrasi adalah presentasi kepribadian, baik menggunakan warna hitam-putih maupun berbagai

warna, tetapi tetap membawa kegembiraan yang dapat menstimulasi hasrat, membangun perasaan, mempengaruhi pendapat, atau memotivasi reaksi tertentu (Ross, 1963: 2).

Dalam konteks wacana seni postmodern, berkembang bahasa estetik postmodernisme yang khas. Bahasa estetik ini ditandai oleh sifat yang tidak stabil, mendua, dan plural. Hal ini disebabkan oleh penekanan pada permainan tanda dan keterpesonaan terhadap penampakan, daripada makna ideologis yang stabil dan abadi (Hidayat, 2012: 129). Bentuk-bentuk bahasa estetika seni postmodernisme yang dominan dalam penciptaan karya seni dan desain meliputi *pastiche*, *parodi*, *kitsch*, *camp*, dan *skizofrenia*. Pada penelitian ini akan lebih menitikberatkan pembahasan bahasa estetika parodi yang sering muncul dalam ilustrasi yang digunakan di berbagai produk dan *merchandise* (Gilang & Putri, 2017). Dalam penelitian ini, peneliti lebih menitikberatkan pada bentuk bahasa visual parodi.

Parodi adalah sebuah komposisi yang biasanya ditemukan dalam prosa atau puisi, di mana terdapat kecenderungan pemikiran dan ungkapan karakteristik dari seorang pengarang atau kelompok pengarang yang diimitasi sedemikian rupa sehingga tampak absurd. Hal ini membuat subjek yang dilibatkan terlihat lucu dan janggal. Subjek tersebut merupakan imitasi dari sebuah karya yang dibuat hampir mendekati aslinya, namun dengan arah yang disimpangkan, sehingga menghasilkan efek lucu (Piliang, 2003: 191).

Dalam ilustrasi, selain parodi, dikenal juga istilah satire. Dalam arti luas, satire adalah seni menggunakan humor, ironi, dan berlebihan untuk mengejek dan mengungkapkan aspek-aspek menggelikan tertentu dari tindakan orang-orang, ketidaktahuan mereka, dan sifat buruk mereka yang pada akhirnya akan mempengaruhi perubahan. Menurut Griffin dan Coletta, satire berbeda dengan humor murni karena korbannya biasanya berasal dari dunia nyata dan disampaikan dengan nada negatif dan tajam yang mengacu pada standar dan tujuan moral di dunia nyata. Griffin kemudian menjelaskan lebih lanjut bahwa tujuan dari satire sebagai seni moral adalah untuk membujuk audiens melalui pelecehan-lebihan dan ejekan bahwa beberapa isu atau orang berada dalam kesalahan. Oleh karena itu, ilustrasi satir secara umum didefinisikan dalam penelitian ini sebagai penggunaan satir dalam bentuk seni untuk membahas isu-isu yang sering kali berhubungan dengan perbaikan dan kemajuan masyarakat. Terlepas dari itu, penggunaan humor seperti yang disebutkan oleh para ahli sebelumnya lebih efektif untuk individu yang sangat aktif dalam politik (Hussein et al. 2023).

Di sisi lain, salah satu fenomena yang menandai munculnya postmodernisme adalah kemunculan budaya populer dan budaya massa. Budaya ini kemudian menjadi bagian dari ekonomi politik kapitalisme. Proses produksi baru sekarang mengikuti beberapa prinsip seperti produksi massal, pengurangan biaya, standarisasi, homogenisasi selera, dan percepatan yang konstan (Hidayat, 2012: 107). Sebagai reaksi terhadap budaya dominan, lahirlah *counter culture*. *Counter culture* adalah istilah yang dimulai pada tahun 1969 dan merujuk pada kelompok-kelompok progresif dan libertarian yang bertujuan untuk mengubah dan menggantikan masyarakat Barat yang dianggap statis, dekaden, dan tidak menyenangkan (Susilo, 2009: 9). Gerakan kelompok-kelompok ini merupakan perlawanan terhadap budaya mainstream (dominan), budaya konsumerisme, dan kapitalisme barat yang hanya memprioritaskan kesejahteraan dan pencapaian status sosial yang tinggi, yang menyebabkan individualisme dan materialisme. Gerakan ini berfokus pada budaya anak muda dan melakukan perlawanan dengan memadukan tiga unsur penting yaitu budaya, agama, dan seni (Rusbiantoro, 2008: 165).

Bagi kelompok-kelompok tersebut, kesenian menjadi sarana untuk mengekspresikan diri atau bersenang-senang, sesuai dengan gaya hidup yang mereka jalani. Mereka sering kali mengambil berbagai cerita kecil dari kehidupan sehari-hari mereka dan menjadikannya sebagai bahan untuk berkesenian (Susilo, 2008: 98). Pada akhirnya, mereka mengembangkan gaya khas mereka sendiri. Bahkan, barang-barang yang mereka gunakan sering kali dibuat sendiri secara mandiri. Hal ini bertujuan untuk membedakan kelompok mereka dari kelompok lain atau dari masyarakat pada umumnya.

Salah satu bentuk seni yang banyak diminati baik sebagai karya seni maupun merchandise adalah poster. Poster hingga kini tetap eksis dalam dunia seni komunikasi visual, yang terlihat dari banyaknya kegiatan yang menggunakan poster sebagai media untuk berkesenian. Poster pertama kali muncul di Yunani dan Italia, ditulis di atas panel kayu atau dinding. Kemudian, poster mulai berkembang pesat pada tahun 1789 di Austria, seiring dengan revolusi besar dalam pengembangan teknik percetakan. Inovasi ini memungkinkan produksi massal poster dengan biaya rendah melalui teknik litografi yang ditemukan oleh Alois Senefelder. Teknik litografi kemudian berkembang hingga mampu mencetak 10.000 poster per jam. Sejak itu, poster mulai memainkan peran penting dan digunakan di berbagai bidang, tidak hanya dalam bidang akademis dan ilmiah, tetapi juga untuk keperluan komersial seperti iklan, promosi, politik, dan lainnya (Setyoko, A., & Yudianto, R., 2022).

Dalam proses pembuatan poster, penting untuk memperhatikan teks dan konteksnya, teks harus sesuai dengan isi materi pesan yang ingin disampaikan. Tampilan visual dari sebuah poster bisa berupa tanda atau simbol-simbol tertentu, baik dalam bentuk gambar maupun teks, yang harus relevan dengan pesan poster dan mudah dipahami oleh khalayak. Sebagai media komunikasi, poster memiliki fungsi spesifik sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembuatnya, seperti untuk keperluan komersial, layanan masyarakat, propaganda, dan lainnya. Kusrianto menyatakan bahwa poster dapat dikategorikan berdasarkan fungsinya, termasuk "Poster propaganda, poster kampanye, poster buronan, poster cheesecake, poster film, poster buku komik, poster afirmasi, poster karya seni, dan poster komersial" (Setyoko, A., & Yudianto, R., 2022).

Shepard Fairey dikenal sebagai seorang seniman jalanan, atau "Street Artist". Minatnya pada menggambar sudah ada sejak masa sekolah, dan hobi ini yang kemudian membawanya melanjutkan studi di perguruan tinggi seni rupa di California. Lahir di Charleston, Carolina Selatan pada tahun 1970, Shepard Fairey memperoleh pendidikan seni di Idyllwild Arts Academy dan Rhode Island School of Design, di mana ia meraih gelar Bachelor of Fine Arts pada tahun 1992. Karya publik pertamanya muncul pada tahun 1989, ketika ia menciptakan gambar atau ikon wajah seseorang yang ia tempelkan di berbagai tembok di kota, yang kemudian memicu perbincangan luas di Amerika Serikat dan menyebar dengan cepat dari mulut ke mulut. Poster-poster Shepard Fairey sarat dengan nuansa politis dan propaganda. Hampir semua karyanya mengandung pesan propaganda yang ditujukan kepada masyarakat. Kepedulian Fairey terhadap politik tercermin dalam karya-karyanya, di mana ia melihat poster sebagai media yang sangat efektif dan kuat untuk menyampaikan pesan kritis terhadap sistem kapitalis yang merugikan masyarakat kelas bawah. Melalui karyanya, terlihat bahwa Fairey adalah seorang seniman yang peduli terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan hak asasi manusia. Ia sering menciptakan karya seni di berbagai negara sebagai bagian dari misi kemanusiaan dan perdamaian. Selain itu, Fairey juga menggunakan poster-posternya untuk kegiatan penggalangan dana, dengan menjual karyanya dalam jumlah besar dan menggunakan hasilnya untuk amal (Setyoko, A., & Yudianto, R., 2022). Pada penelitian ini, peneliti akan menelaah ilustrasi pada karya "Andre The Giant Has a Posse" hasil karya Shepard Fairey yang telah menjadi ikon baik di lingkup komunitas counter culture maupun dalam ranah budaya populer.

2 KAJIAN PUSTAKA

Ilustrasi opini biasa disebut sebagai ilustrasi editorial. Inti dari ilustrasi editorial adalah memberikan komentar visual. Fungsi utamanya adalah untuk bekerja secara harmonis dengan konten jurnalistik yang ada di halaman surat kabar dan majalah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi editorial memiliki potensi yang sangat luas dan dapat diterapkan dalam berbagai cara. Industri media sendiri sangat beragam, mencakup beragam tema dan topik. Secara historis dan dalam konteks kontemporer, ilustrasi telah memainkan peran penting dalam dunia penerbitan, meskipun ada persaingan dari fotografi dan tren tertentu. Untuk memahami industri yang memesan dan menggunakan ilustrasi editorial, kita perlu terlebih dahulu melihat lebih dekat pada dunia surat kabar. Banyak surat kabar dan tabloid menerbitkan "suplemen berwarna," yaitu majalah yang menyertai edisi tertentu secara berkala, seringkali mingguan. Publikasi-publikasi ini berisi berbagai komentar

dan artikel "gaya hidup" yang jelas memperoleh nilai tambah dari ilustrasi visual yang menyertainya. Beberapa suplemen berwarna, terutama pada surat kabar berformat besar, secara rutin menggunakan ilustrasi yang serius dan dipertimbangkan dengan matang dalam artikel-artikel berseri mereka (Male, 2017: 232-267).

Dulu, majalah ilustrasi menampilkan sentimentalitas yang menyedihkan dan romantisme yang optimis melalui lukisan atau representasi gambar yang sangat nyata, sering kali menggambarkan orang atau subjek umum lainnya, dengan kisah cinta dan drama kehidupan nyata yang mengisi halaman majalah wanita atau gaya hidup. Humor dan satir juga hadir dalam bentuk kartun politik atau lelucon, memberikan ruang untuk opini melalui komentar dan pengamatan sosial. Saat ini, ilustrasi editorial terbaik adalah yang menggugah pikiran dan kontroversial. Biasanya terkait dengan komentar politik, ekonomi, dan sosial dalam jurnalisme, ilustrasi ini menantang opini, mengaburkan serta menyajikan argumen, mengajukan pertanyaan tanpa memberikan jawaban, dan membuat pernyataan provokatif. Ilustrasi ini sering kali mengabaikan estetika atau konsep "selera yang baik" dalam hal materi pelajaran atau bahasa visual, dengan pembuatan gambar yang kadang dilakukan dengan energi yang mengganggu (Male, 2017: 232-267).

Ada jenis ilustrasi editorial lain yang tidak memerlukan keterlibatan intelektual atau konseptual yang intens. Dalam kasus ini, yang dibutuhkan adalah penyampaian opini dan komentar yang lebih lembut, tenang, dan santai. Bahkan, ilustrasi editorial yang tidak terlalu menantang terkait dengan gagasan komentar serius mungkin bersifat simbolis, semi-piktorial, atau dekoratif abstrak. Inti dari ilustrasi editorial adalah memberikan komentar visual, dengan fungsi utamanya adalah berkolaborasi secara harmonis dengan jurnalisme yang ada di halaman-halaman koran dan majalah. Jenis ilustrasi yang paling sering digunakan dalam editorial di sebagian besar surat kabar adalah "kartun politik." Ilustrasi dalam genre ini memiliki sejarah yang unik. Budaya yang menyajikan satir tajam, kejam, dan sering kali memfitnah tentang tindakan dan kepribadian para politisi telah ada sejak abad ke-15. Penemuan mesin cetak memungkinkan produksi massal dan distribusi pamflet, selebaran, dan poster yang menyampaikan ketidakpuasan politik dan agama, sering kali dengan anonim bagi penulisnya. Di dalam proklamasi tekstual ini, terdapat ukiran kayu dan gambar cetak "blok" lainnya yang secara liar mendistorsi kebenaran untuk memengaruhi opini (Male, 2017: 232-267).

Pada abad ke-20 dan ke-21, kita masih menyaksikan komentar dan pengamatan yang dipenuhi dengan humor dalam ilustrasi editorial. Jika kita melihat secara umum genre ini, akan terlihat bahwa ilustrasi sering kali menampilkan representasi sosok manusia. Kadang-kadang, ilustrasi ini menggunakan gambar yang generik atau penggambaran anonim, seperti ras, kelompok usia, atau jenis kelamin tertentu, yang dengan jelas dirumuskan berdasarkan tindakan atau pekerjaan tertentu dan ditampilkan dalam kaitannya dengan isu-isu yang diangkat dan dikritik. Isu-isu ini sering kali berkaitan dengan keputusan politik yang tidak populer yang memengaruhi masyarakat, budaya, ekonomi, diplomasi internasional, dan konflik. Karakteristik dari genre ini menampilkan gaya ilustrasi yang mencakup berbagai pendekatan. Ilustrasi ini bisa bersifat simbolis, lucu dalam situasi atau tindakan, pedih, menggugah pikiran, dan konseptual dalam pesan serta bahasa visualnya. Pendekatan yang beragam terhadap bahasa visual, preferensi gaya pribadi, dan tingkat distorsi yang berbeda-beda menciptakan ruang praktik yang sangat beragam. Kadang-kadang, perubahan halus pada fisik atau ekspresi subjek dapat membawa potret tersebut ke dalam ranah eksposisi yang baru. Di sisi lain, distorsi yang ekstrem, bahkan hampir "kejam," dapat diterapkan pada fitur wajah. Tingkat dan derajat distorsi ini biasanya sebanding dengan status dan komentar yang diberikan mengenai "kejahatan" subjek. Biasanya, ilustrasi ini bersifat perdebatan dalam argumen, dengan ilustrasi yang lebih baik mampu menyindir, menghibur, dan terkadang mengejutkan (Male, 2017: 232-267).

Ilustrasi yang digunakan dalam ulasan dan kritik tidak boleh disamakan dengan gambar yang ditujukan untuk promosi atau iklan. Baik dalam fiksi maupun non-fiksi, ilustrasi ini bertujuan untuk menyampaikan opini terkait kualitas karya. Bahkan jika kritik tersebut mendukung narasi yang

diulas, ilustrasi tersebut tidak dimaksudkan untuk memberikan dukungan visual terhadap isi buku atau untuk meningkatkan penjualan eceran dan penempatan di toko. Ilustrasi harus menjelaskan dan mendukung komentar yang diberikan. Demikian pula, ulasan yang berkaitan dengan aspek-aspek lain dari praktik seni juga harus didekati dengan cara yang tepat. Ilustrasi harus melampaui penggambaran "permukaan" literal dari topik tersebut; sebuah foto atau kehadiran dalam pertunjukan mungkin sudah cukup memberikan deskripsi. Sebaliknya, gambar tersebut harus bersifat konseptual dan memprovokasi pemikiran, mungkin mengandung elemen-elemen yang tampaknya tidak terkait langsung dengan tema utama namun menimbulkan pertanyaan yang bersinggungan atau alternatif. Bahasa visual harus mencerminkan bahwa pilihan estetika atau konten dibuat berdasarkan pandangan komentator dan perasaan yang ditimbulkan, dengan ikonografi yang sesuai untuk mengungkapkan emosi dan reaksi subjektif. Ekspresi seperti kemarahan, penghinaan, kegembiraan, kesenangan, sensualitas, dan kebingungan harus dapat disampaikan melalui penggunaan ilustrasi yang kreatif (Male, 2017: 232-267).

Ilustrasi editorial mencakup berbagai subjek dan topik. Gaya hidup, sebagai istilah umum, mencakup semua aspek kehidupan kontemporer seperti kesehatan, kebugaran, hobi, hiburan, mode, dsb. Artikel dan komentar terkait topik ini juga sangat bervariasi, baik dari segi materi maupun tingkat keseriusannya. Aspek-aspek yang abstrak atau kontradiktif dalam komentar bisa mendorong pendekatan yang lebih inovatif dan eksperimental. Ini termasuk mengkonseptualisasikan ide dan menjelaskan materi dari sudut pandang yang baru atau orisinal. Dalam hal ini, ada kebebasan untuk melampaui ekspektasi konvensional mengenai konseptualitas, bahasa visual, dan ekspresi. Aspek inilah yang memungkinkan ilustrasi editorial untuk mengembangkan praktik visual secara lebih luas dibandingkan dengan domain kontekstual lainnya (Male, 2017: 232-267).

3 METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Bogdan & Biklen, penelitian kualitatif adalah prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, atau perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan dapat menguraikan ucapan, tulisan, atau perilaku yang diamati dari individu, kelompok, masyarakat, atau organisasi dalam konteks tertentu dengan sudut pandang yang komprehensif dan holistik. Penggunaan metode kualitatif untuk mengeksplorasi makna, simbolisme, dan pesan yang terkandung dalam ilustrasi. Ini melibatkan interpretasi subjektif terhadap elemen-elemen visual dan konteks sosial-politik karya. Penelitian ini akan fokus pada elemen visual dalam poster, termasuk penggunaan warna, komposisi, simbol, dan tipografi. Analisis ini bertujuan untuk memahami bagaimana elemen-elemen tersebut berkontribusi pada penyampaian pesan dan estetika karya serta menempatkan karya dalam konteks sejarah dan sosialnya untuk memahami pengaruh dan respons terhadap isu-isu yang diangkat oleh Shepard Fairey. Penelitian ini menggunakan sumber-sumber literatur yang relevan, seperti buku, artikel, dan esai tentang ilustrasi. Tujuan dari prosedur ini adalah untuk memahami kenyataan sosial dari perspektif partisipan secara umum, melalui analisis mendalam terhadap kenyataan sosial yang menjadi fokus penelitian (Rahmat, 2009:2). Metode kualitatif dianggap sesuai untuk penelitian ini karena bertujuan menganalisis fenomena budaya populer, seperti ilustrasi parodi yang diterapkan pada poster karya Shepard Fairey.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Ilustrasi banyak digunakan dalam berbagai media cetak seperti buku, poster, sampul majalah, sampul kaset, serta sebagai elemen estetika pada produk-produk pakaian seperti kaos, sepatu, jaket, dan *sweater*, dsb. Dalam kehidupan urban saat ini, kita sering menemui berbagai merek, film, dan ikon populer lainnya. Kata "ikon" berasal dari bahasa Yunani, *eikon*, yang berarti "kemiripan" atau "citra". Awalnya, kata ini merujuk pada lukisan orang suci di gereja yang dianggap sakral oleh masyarakat. Menurut Kamus Oxford, "ikon" adalah lukisan, patung, atau mosaik orang suci yang

dipandang sebagai sesuatu yang sakral. Definisi ini menunjukkan bahwa makna ikon telah bergeser dari penggunaan religius ke penggunaan populer. Dahulu, istilah ikon mengacu pada peninggalan suci seperti lukisan, pahatan, dan mosaik dari para santo, yang sangat disakralkan. Namun kini, istilah tersebut digunakan untuk merujuk pada barang-barang seperti poster, t-shirt, dan berbagai merchandise serta memorabilia dari ikon pop yang menjadi idola remaja (Rusbiantoro, 2008: 5).

Dalam pemasaran produk, penggemar sering kali dipandang sebagai pasar yang potensial karena kecintaan mereka yang mendalam terhadap suatu ikon, yang bisa berupa tokoh terkenal atau merek tertentu. Kelompok penggemar ini menciptakan budaya konsumsi dan produksi sebagai tanggapan terhadap teks media profesional mengenai mereka (Storey, 2006: 157). Penggemar biasanya sangat antusias memakai atau mengoleksi barang-barang yang berkaitan dengan ikon yang mereka kagumi. Pada tingkat tertentu, mereka juga akan tertarik pada barang-barang yang memparodikan ikon tersebut, selama ikon itu tampil sebagai bagian dari visual parodi.

Ilustrasi parodi tidak dapat dipisahkan dari elemen visual lainnya yang harus dibaca sebagai tanda. Mengingat luasnya pemahaman tentang tanda, hubungan ini mengarah pada studi semiotika. Piliang menyatakan bahwa semiotika mengikuti prinsip *form follows function*, yang berarti bentuk mengikuti fungsi. Sementara itu, Saussure dan Barthes menggunakan istilah signifier dan signified, di mana signifier adalah bentuk dan signified adalah makna, serta menyatakan bahwa hubungan antara keduanya relatif stabil dan abadi (Tinarbuko, 2010: 19).

Dalam sebuah karya, ilustrasi dan teks bekerja sama dalam harmoni untuk memfasilitasi proses membaca dan mencapai komunikasi yang ideal. Dalam konteks ilustrasi “Andre The Giant Has a Posse”, ilustrasi dipandang sebagai desain yang menekankan unsur tipografi dan ilustrasi sebagai kekuatan ekspresif, dengan mengedepankan humor dan permainan kata sebagai nilai jual unik produk tersebut. Objek yang diparodikan dalam ilustrasi sebagian besar adalah logo dan karakter terkenal. Dalam konteks ini, Shepard Fairey mengambil objek ilustrasi seorang pegulat profesional yang bernama Andre Rene Roussimoff atau biasa disebut “Andre The Giant”.

Setiap teks yang berhubungan dengan ilustrasi parodi berfungsi sebagai *signifier* dan *signified*, yaitu bentuk yang memiliki fungsi tertentu. Dalam karya ilustrasi ilustrator “Andre The Giant Has a Posse”, memahami prinsip semiotika, sehingga teks yang mereka gunakan merujuk pada makna baru yang bersifat parodial. Hutcheon menyatakan bahwa parodi adalah bentuk relasi formal atau struktur antara dua teks atau nilai yang berbeda, yang menghasilkan nilai baru, sering kali berupa sindiran, plesetan, atau lelucon terhadap bentuk, format, atau struktur nilai yang dimaksud. Dengan kata lain, karya parodi umumnya memiliki konteks yang mengarah pada penyimpangan dari objek referensi yang biasanya serius dan konvensional. Karena itu, parodi cenderung memiliki sifat sinis yang terlihat dalam setiap penampilannya (Tinarbuko, 2010: 17).

Menurut Hutcheon, dialog dalam parodi bisa berupa kritik, serius, polemik, sindiran, lelucon, atau permainan dari bentuk yang sudah ada. Parodi bukanlah imitasi murni, melainkan pengulangan yang dilengkapi dengan ruang untuk kritik, mengungkapkan perbedaan ketimbang kesamaan (Piliang, 2003: 191). Dengan demikian, karya parodi tidak hanya untuk menyampaikan pesan yang lucu, tetapi juga dapat berfungsi sebagai media untuk menyampaikan kritik sosial atau politik yang serius.

4.1 Shepard Fairey

Shepard Fairey adalah orang di balik karya “Andre The Giant Has a Posse”, grafis yang telah mengubah cara pandang orang terhadap seni dan lanskap perkotaan. Apa yang dimulai dengan stiker absurd yang ia ciptakan pada tahun 1989 saat masih menjadi mahasiswa di Rhode Island School of Design telah berkembang menjadi kampanye seni jalanan di seluruh dunia. Karya seni Fairey mencapai puncak ketenarannya pada tahun 2008, ketika potret “HOPE” Barack Obama menjadi gambar ikonik kampanye presiden dan membantu menginspirasi gerakan politik yang belum pernah terjadi sebelumnya. Gambar aslinya sekarang tergantung di Galeri Potret Nasional Smithsonian Institution di Washington, D.C. Pada tahun 2009, Institute of Contemporary Art/Boston memberikan

penghargaan kepada Fairey dengan pameran retrospektif tunggal berskala besar, *Supply and Demand*. Pameran ini berkeliling ke seluruh negeri sepanjang tahun 2010. Karyanya juga telah dipamerkan di museum dan koleksi seperti The New Museum of Design, New York; the San Diego Museum of Contemporary Art, San Diego, CA; the Baltic Center for Contemporary Art, New Castle, UK; the Museum of Modern Art, New York; the Victoria & Albert Museum, London; and the Los Angeles County Museum of Art.



Gambar 1. Sosok Shepard Fairey

Sumber: <https://uk.news.yahoo.com/shepard-fairey-obama-hope-poster-095000412.html?guccounter=1>

Shepard Fairey adalah seorang seniman grafis, khususnya dalam bidang poster dan mural, yang terkenal dari California, Amerika Serikat. Karya-karyanya dapat ditemukan di berbagai media. Selain aktif di negaranya, ia juga sering mengunjungi berbagai negara untuk pameran seni rupa. Karya-karya Fairey banyak muncul di ruang publik seperti gedung bertingkat, museum, mall, dan tempat umum lainnya. Poster-poster karya Fairey seringkali mengangkat tema propaganda politik dan pesan sosial, seperti anti-perang, perdamaian, anti-fasisme, dan anti-rasisme, serta isu global lainnya. Karya-karya ini secara jelas menampilkan nuansa propaganda politik. Isu-isu politik yang sedang berkembang, khususnya di Amerika Serikat, menjadi tema menarik bagi Fairey untuk divisualisasikan dalam bentuk poster, dan beberapa karyanya sering menjadi bahan perbincangan kontroversial di Amerika Serikat (Setyoko, A., & Yudianto, R., 2022).

Karya-karya Fairey sering menampilkan gambar-gambar ikonik yang simbolis dan menarik untuk dipelajari lebih dalam. Ia sangat mahir dalam menyajikan tanda dan simbol dalam bentuk ikon visual yang estetik. Usahanya untuk menampilkan simbol dan tanda dalam karyanya bertujuan untuk berkomunikasi dengan publik dan menyampaikan pesan melalui gambar. Komunikasi adalah bentuk ekspresi perasaan dan ide yang ada dalam pikiran manusia, menggunakan berbagai bahasa, dan seni rupa adalah salah satu bentuk bahasa tersebut. Istilah "komunikasi" berasal dari bahasa Latin *communis*, yang berarti "umum" atau "bersama". Komunikasi adalah proses pengiriman pesan antara dua pihak, dan juga bisa merujuk pada sistem pertukaran tanda, isyarat, dan lambang yang memiliki makna dalam suatu masyarakat. Dalam pemasaran dan komunikasi, proses ini melibatkan individu yang saling mengartikan dan membentuk pemikiran bersama (*commonness*) atau individu (*oneness*) (Setyoko, A., & Yudianto, R., 2022).

Jika kita melihat hubungan antara karya Shepard Fairey dan pesan yang ingin disampaikannya, unsur politis menjadi kekuatan yang sangat menonjol dalam setiap karyanya. Melalui poster-poster, Fairey mengundang penikmatnya untuk mengeksplorasi ruang dialektika visual yang unik dan

komunikatif. Penikmat diberi kesempatan untuk menginterpretasikan karyanya secara luas, namun tetap dalam kerangka politik. Hal ini tampak jelas melalui elemen visual dan simbolis yang terdapat dalam karya-karya posternya (Setyoko, A., & Yudianto, R., 2022).

4.2 Andre the Giant Has a Posse

Karya Shepard Fairey yang berjudul "Andre the Giant Has a Posse" adalah salah satu karya paling terkenal dan ikonik yang diluncurkan pada tahun 1989. Karya ini memulai gerakan seni jalanan yang kemudian berkembang menjadi fenomena budaya populer. "Andre the Giant Has a Posse" dimulai sebagai proyek seni jalanan ketika Fairey masih menjadi mahasiswa di Rhode Island School of Design. Poster ini menampilkan gambar wajah pegulat profesional Prancis, André René Roussimoff, yang lebih dikenal sebagai Andre the Giant, bersama dengan teks yang menyatakan "7'4", 520 lb," yang merupakan tinggi dan berat badan Andre. Pada awalnya, karya ini hanya diproduksi sebagai stiker untuk teman-teman Fairey, tetapi dengan cepat menyebar ke berbagai kota di Amerika Serikat dan kemudian ke seluruh dunia. Karya ini menjadi perbincangan hangat pada saat itu.



Gambar 2. Sosok Andre The Giant

Sumber: <https://www.thewrestlingroadshow.com/andre-the-giant-profile/>

Pada awalnya, "Andre the Giant Has a Posse" dianggap sebagai lelucon dalam komunitas seni jalanan, sebuah bentuk parodi akan sosok pegulat yang terkenal pada saat itu. Namun seiring waktu, karya ini berkembang menjadi simbol resistensi dan ironi terhadap media massa, iklan, dan kekuasaan. Poster ini mengaburkan batas antara seni, iklan, dan propaganda, dan memaksa orang untuk mempertanyakan otoritas dan kekuatan media dalam membentuk persepsi publik.

Karya ini muncul pada akhir 1980-an, masa ketika budaya pop, iklan, dan media mulai mendominasi lanskap visual di Amerika Serikat. Karya ini bisa dilihat sebagai kritik terhadap bagaimana masyarakat memuja selebriti dan figur terkenal. Melalui "Andre the Giant Has a Posse", Fairey menciptakan fenomena yang memperlihatkan kekuatan propaganda dan distribusi massal dalam mempengaruhi budaya.

Fairey menyebut stiker-stiker tersebut sebagai "surat berantai skateboard" yang awalnya hanya dimaksudkan untuk dilihat oleh orang-orang dalam komunitasnya. Namun, stiker-stiker itu mulai menarik perhatian lebih luas, dengan surat kabar lokal yang ingin mengungkap siapa seniman di baliknya dan apa tujuannya. Fairey berpikir bahwa menempelkan stiker di beberapa tempat yang seharusnya hanya dilihat oleh teman-temannya saja justru menarik perhatian banyak orang, dan hal ini mulai mengangkat isu-isu terkait kontrol ruang publik dan bagaimana gambar diserap oleh

masyarakat. Fairey segera menyadari bahwa mengganggu semiotika konsumsi dan kontrol ruang publik yang biasanya diterima begitu saja ternyata sangat kuat dan provokatif."



Gambar 3. Karya "Andre The Giant Has A Posse"

Sumber: <https://peopleshistoryarchive.org/content/andre-giant-has-posse>

Sosok Andre the Giant di kehidupan nyata ternyata memiliki cerita hidup yang kompleks. Meskipun awalnya fairey memilih objek karyanya secara random, namun tanpa disengaja kisah hidup Andre memperkuat kesan satir pada karyanya kelak. Andre Rene Roussimoff terlahir dengan postur tubuh yang lebih besar dibanding orang-orang normal. Andre lahir dari keluarga buruh tani yang buta huruf, menjadikan Andre sosok yang tangguh untuk merubah nasib keluarganya. Di usia dewasa, tubuh Andre mencapai tinggi 2,4 meter dengan berat 240 kg, hal ini yang menimbulkan keinginannya untuk menjadi pegulat profesional. Karier gulatnya dimulai dengan banyak tantangan. Setelah mengalami kegagalan, ia memilih untuk hidup di jalanan dan bahkan sempat bekerja sebagai bodyguard untuk beberapa pekerja seks komersial. Kerja kerasnya akhirnya terbayar ketika Vince McMahon Sr merekrutnya ke WWE, dan ia juga sempat tampil sebagai aktor di beberapa film seperti *The Six Million Dollar Man*, *The Greatest American Hero*, dan *The Princess Bride* (Randle, 2016). Ia memulai karier gulatnya pada tahun 1960-an, bertanding di berbagai kompetisi, mulai dari lokal hingga internasional di negara-negara seperti Inggris, Jerman, Australia, Selandia Baru, hingga Afrika. Seiring dengan naiknya popularitasnya, ia mengubah namanya dari Monster Roussimoff menjadi Andre The Giant setelah bergabung dengan WWE. Selain meraih berbagai gelar juara, ia juga diakui sebagai pegulat dengan bayaran tertinggi oleh Guinness Book of World Records pada tahun 1974. Meskipun tampilannya menakutkan, Andre The Giant dikenal sebagai pribadi yang santun. Namun, kesuksesannya tidak membuat hidupnya tenang; ia mengalami kecanduan alkohol yang parah, dan kondisi kesehatannya terus memburuk hingga akhirnya pensiun dari gulat pada tahun 1992. Hidupnya semakin memburuk setelah merasakan kesedihan mendalam setelah menghadiri pemakaman ayahnya. Beberapa tahun kemudian, ia ditemukan meninggal saat tidur karena serangan jantung pada tahun 1993, di usia 46 tahun (Nurlutfianti, 2023).

Dalam bidang seni, kita dapat melihat hubungan ini dengan seni Pop Art. Karya Pop Art sangat terkait dengan masalah perkotaan dan media massa, yang mempengaruhi visualnya. Sebagai contoh, karya Andy Warhol sering menampilkan tokoh-tokoh populer dan merek terkenal pada zamannya, seperti Mickey Mouse, Marilyn Monroe, dan Campbell Soup. Warhol menghadirkan citra yang ceria dan menyenangkan dalam karyanya, pendekatan yang serupa dengan apa yang dilakukan Berak dalam ilustrasinya, yaitu menggunakan humor untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menyenangkan (Gilang & Putri, 2017).

André adalah seorang pegulat yang terkenal karena ukuran fisiknya yang luar biasa, tetapi di luar dunia gulat, ia bukanlah figur yang memiliki pengaruh besar dalam budaya arus utama. Dengan menggunakan sosok ini, Fairey bermain dengan gagasan tentang kekuasaan, pengaruh, dan pengidolaan. Poster ini mengangkat seorang figur yang relatif tidak relevan dalam konteks budaya populer dan memberikan makna baru yang provokatif dan ambigu. Poster ini menggunakan warna hitam putih yang sederhana pada posternya, juga penggunaan teks yang minimalis. Bila dilihat sekilas, audiens akan mempertanyakan konteks dari poster ini. Justru hal ini kemudian yang membuat poster ini menjadi perbincangan hangat. Masyarakat mempertanyakan konteks yang ambigu dari poster ini. Shepard Fairey seolah membuat kampanye Andre The Giant agar menjadi ikon baru dari masyarakat. Fairey menumbuhkan persepsi publik akan isu yang dia bawa dalam karya Andre The Giant. Latar belakang kehidupan Andre kemudian membuat pesan dari karya ini semakin dalam, seolah menjadi simbol dari kebobroka n masyarakat itu sendiri, Andre seolah memiliki dua sisi kehidupan, glamour, sukses pada kariernya namun memiliki kehidupan kelim sebagai pecandu alkohol yang membuatnya meninggal pada usia 46 tahun. Kontradiktif kehidupan Andre ini sama dengan apa yang terjadi di masyarakat pada saat itu.



Gambar 4. Pengembangan Ilustrasi “Andre The Giant Has A Posse” Menjadi Icon “Obey Giant”
Sumber: <https://www.deodato.art/en/blog/post/a-closer-look-andre-the-giant-by-shepard-fairey-1989>



Gambar 5. Poster “Obey Giant”
Sumber: <https://www.widewalls.ch/magazine/shepard-fairey-obey-giant-cranbrook-art-museum>

"Andre the Giant Has a Posse" adalah lebih dari sekadar poster; itu adalah sebuah gerakan budaya yang menantang norma-norma iklan dan komunikasi visual pada masanya. Dengan menciptakan ikon yang ambigu dan menyebarkannya melalui saluran non-tradisional, Shepard Fairey berhasil menciptakan karya yang tidak hanya estetis tetapi juga penuh dengan komentar sosial. Karya ini memperlihatkan bagaimana seni dapat menjadi alat untuk menyampaikan pesan-pesan yang mendalam dan memprovokasi pemikiran kritis di masyarakat.

5 SIMPULAN

Shepard Fairey menggunakan ilustrasi sebagai alat komunikasi visual yang kuat dan simbolis. Karya-karyanya sering kali menampilkan ikonografi yang mencolok dan penuh makna, yang dirancang untuk menyampaikan pesan politik dan sosial yang mendalam. Dengan memanfaatkan elemen-elemen visual yang kuat dan simbolis, Fairey tidak hanya menciptakan estetika yang menarik tetapi juga membangun ruang untuk dialog dan refleksi publik. Fairey mengundang penikmat untuk mengeksplorasi isu-isu global dan politik, memanfaatkan seni sebagai bentuk bahasa universal. Pesan-pesan yang disampaikan melalui karyanya sering kali berkisar pada tema-tema seperti anti-perang, perdamaian, dan keadilan sosial, yang mencerminkan pandangan politiknya yang kritis. Secara keseluruhan, karya Shepard Fairey tidak hanya berfungsi sebagai karya seni yang estetis, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan ide-ide yang relevan dengan isu-isu sosial dan politik terkini. Melalui simbolisme dan visual yang kuat, Fairey berhasil menciptakan karya yang merangsang pemikiran dan perdebatan, menjadikannya salah satu seniman kontemporer yang paling berpengaruh dalam konteks seni publik dan komunikasi visual. Untuk karya Shepard Fairey yang berjudul "Andre the Giant Has a Posse" dapat dinilai lebih dari sekadar seni jalanan, karya ini menjadi alat provokatif yang menantang norma budaya dan kontrol ruang publik. Melalui penggunaan ikon dari dunia hiburan, Fairey berhasil merekontekstualisasi gambar tersebut menjadi kritik sosial yang mendalam. Karya ini menggabungkan elemen semiotika, di mana simbol dan tanda yang digunakan tidak hanya mengundang refleksi dari penonton, tetapi juga mengganggu makna yang sudah ada, menciptakan ruang untuk interpretasi baru. Dengan gaya visual yang sederhana namun kuat, karya ini berhasil merangsang diskusi tentang identitas, kekuasaan, dan dominasi media dalam masyarakat. Akhirnya, "Andre the Giant Has a Posse" menjadi simbol perlawanan terhadap kontrol media dan pengaruhnya dalam membentuk persepsi publik, menunjukkan bagaimana seni dapat berfungsi sebagai medium yang kuat untuk komunikasi sosial dan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ross, R. (1963). *Illustration today* (1st ed.). International Text Book Company. Pennsylvania.
- Hidayat, M. A. (2012). *Menggugat modernisme* (1st ed.). Jalasutra. Yogyakarta.
- Gilang, B., & Putri, C. K. (2017). Analisis ilustrasi parodi pada produk massal (Studi kasus pada produk Berak dan ObeyGiant). *In Search*, 16(2), 41-47.
- Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika: tafsir cultural studies atas matinya makna*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Ezzauddin H., Eliza & Ibnu, Ireena & Khairin, Noor & Khalid, Noor Khairin Nawwarah & Afiq, & Afandy⁴, Adeeb (2023). Third Person Effect: What's Wrong with Satire?. 16. 1-14.
- Susilo, T. A. 2009. *Kultur underground* (1st ed.). Garasi. Yogyakarta.
- Rusbiannoro, D. (2008). *Generasi MTV*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Setyoko, A., & Yudianto, R. (2022). Karya Seni Poster Shepard Fairey dalam Kajian Semiotika Van Zoest: Analisis Sintaksis, Simantik dan Pragmatik. *Jurnal SASAK*:

- Desain Visual Dan Komunikasi*, 4(1), 1- 12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30812/sasak.v4i1.1778>.
- Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical and contextual perspective* (2nd ed.). Bloomsbury Visual Arts. New York.
- Rahmat, P. S. (2009). *Penelitian kualitatif*. EQUILIBRIUM. 5(9): 2-3.
<http://yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf>
(Diunduh pada 10 Desember 2015).
- Storey, J. (2006). *Cultural studies dan kajian budaya pop: pengantar komprehensif teori dan metode*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Tinarbuko, S. (2010). *Semiotika komunikasi visual*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Nurlutfianti, N. R. (2023). *Cerita pilu Andre the Giant, pegulat raksasa WWE sekaligus eks bodyguard PSK*. Indosport. <https://www.indosport.com/gulat/20230417/cerita-pilu-andre-the-giant-pegulat-raksasa-wwe-sekaligus-eks-bodyguard-psk>.
- Randle, S. (2016). *10 fascinating facts about the life of Andre the Giant*. HowStuffWorks. <https://history.howstuffworks.com/historical-figures/10-fascinating-facts-about-the-life-of-andre-the-giant.html>.
- The Art Story. (n.d.). *Shepard Fairey - American street artist and graphic designer*. The Art Story Foundation. <https://www.theartstory.org/artist/fairey-shepard/>.