

PRABANGKARA

JURNAL SENI RUPA DAN DESAIN



Media Komunikasi Seni Budaya
Diterbitkan oleh : Pusat Penerbitan LP2MPP, Institut Seni Indonesia Denpasar
Terbit dua kali setahun pada bulan Juni dan Desember

Penanggung Jawab

I Gede Arya Sugiarta

Redaktur

Ni Luh Desi In Diana Sari

Penyunting

I Wayan Adnyana

I Ketut Muka

I Gusti Ngurah Ardana

I Wayan Swandi

Sri Supriyatini

Desain dan Layout

Agus Ngurah Arya Putraka

Agus Eka Aprianta

Sekretariat

I Ketut Sudiana

I Putu Agus Junianto

I Gusti Ngurah Ardika

Ni Putu Nuri Astini

Ni Putu Ari Aprilia

Alamat Penyunting dan Tata Usaha

Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jalan Nusa Indah Denpasar 80235, Telepon (0361) 227316, Fax
(0361) 236100

E-mail: penerbitan@isi-dps.ac.id,

Web: jurnal.isi-dps.ac.id

Dicetak di Percetakan

Percetakan Swasta Nulus, Jl. Batanghari VI B/9

Telp. (0361) 7892788

NPWP : 083831230-901000

Jurnal Seni Rupa dan Desain Prabangkara merangkum berbagai topik kesenian, baik yang menyangkut konsepsi, gagasan, fenomena maupun kajian. Prabangkara memang diniatkan sebagai penyebar informasi seni rupa dan desain sebab itu dari jurnal ini kita memperoleh dan memetik banyak hal tentang rupa dan desain dan permasalahannya.

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Persyaratan seperti yang tercantum pada halaman belakang (Petunjuk untuk Penulis). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah dan tata cara lainnya

Mengutip ringkasan dan pernyataan atau mencetak ulang gambar atau label dari jurnal ini harus mendapat izin langsung dari penulis. Produksi ulang dalam bentuk kumpulan cetakan ulang atau untuk kepentingan periklanan atau promosi atau publikasi ulang dalam bentuk apapun harus seizin salah satu penulis dan mendapat lisensi dari penerbit. Jurnal ini diedarkan sebagai tukaran untuk perguruan tinggi, lembaga penelitian dan perpustakaan di dalam dan luar negeri. Hanya iklan menyangkut sains dan produk yang berhubungan dengannya yang dapat dimuat pada jurnal ini.

PRABANGKARA

JURNAL SENI RUPA DAN DESAIN

Komodifikasi Hijab dalam Budaya Visual di Indonesia Mayang Anggrian, Siti Nur Lathifah	1
<i>“Ulam Asu”</i> : Media Pergerakan Melawan Perdagangan Daging Anjing Di Bali Dalam Film Dokumenter Putu Raditya Pandet, I Komang Arba Wirawan, Nyoman Lia Susanthi	9
ILUSI Penyutradaraan Film Fiksi Fantasi Sito Fossy Biossa	17
Film Dokumenter <i>“Nyama Selam”</i> Dengan Gaya <i>Expository</i> Hanif Syahrul Mubarik, I Ketut Buda, Ni Kadek Dwiyani	23
Konsep Dan Prinsip Focal Point Pada Desain Game D’kala I Wayan Adi Putra Yasa, I Nyoman Artayasa, I Gede Mugi Raharja	31
Inovasi Dekorasi dan Fungsi Kerajinan Anyaman <i>Besek</i> di Desa Sidetapa Buleleng Komang Adiputra, I Wayan Mudra, Ni Putu Muliawati	38
Konsep Dan Bentuk Ilustrasi <i>Celuluk</i> Sebagai Ikon Bali <i>United Cartoon</i> I Dewa Made Yoga Adhi Dwi Guna	44
Analisis Semiotika Pada Karya Fotografi Khususnya Karya Foto Seni Dengan Tema Perceraian Muhammad Faiz B	50
Gerak <i>Fire Dance</i> Dalam Karya Fotografi Ekspresi I Kadek Angga Aditya, Anis Raharjo, Ida Bagus Candra Yana	55



Komodifikasi Hijab dalam Budaya Visual di Indonesia.

Mayang Anggrian, Siti Nur Lathifah

Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

mayang14@ub.ac.id

Hijab telah mengalami perkembangan pesat di seluruh dunia, pesatnya perkembangan tersebut bahkan juga telah merambah di dunia seni visual maupun *entertainment* seperti layar lebar, sinetron, *reality show* dan sebagainya. Ketika kehadiran hijab memasuki ruang-ruang penunjang budaya visual, maka berdampak pada bagaimana hijab direpresentasikan dalam budaya visual. Sebagai contoh dalam perfilman nasional tren hijab mempengaruhi kuantitas film-film religi bernafas Islami secara signifikan. Tingginya respon masyarakat Indonesia terhadap film bernafas religi Islami kemudian memberi ruang bagi hadirnya komodifikasi hijab. Akibatnya timbulah pergeseran atribut dan nilai keagamaan Islam dalam proses komodifikasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, sedangkan sumber data yang dianalisa pada penelitian ini berasal dari dokumen pustaka, beberapa video rekaman film religi Islami terakhir tahun 2007 sampai dengan tahun 2017, didukung dengan observasi, wawancara dan studi pustaka terhadap para pelaku perfilman religi Islami dan pemilik bisnis produk hijab. Lebih lanjut penelitian ini mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana eksistensi hijab dalam ruang-ruang budaya visual untuk memahami pola komodifikasi hijab. Sebagai hasilnya, pengaruh hijab dalam seni rupa murni nampak pada ide dan gagasan para perupa untuk mengangkat tema-tema identitas dan pluralitas. Sementara dalam seni media aplikatif seperti film, posisi hijab banyak terekspos dalam film layar lebar religi Islami. Hijab dalam film religi Islamik tidak hanya sekedar atribut muslimah untuk memenuhi tuntutan syariat agama Islam dan sarana propaganda ajaran agama Islam, tetapi juga merupakan komoditas usaha yang menguntungkan, baik bagi produser, sutradara, artis pemeran dalam film dan pemilik bisnis *fashion* hijab. Lebih lanjut bentuk komodifikasi hijab dalam perfilman Indonesia adalah komodifikasi khalayak. Khalayak disini tentu saja para hijabers atau muslimah, sementara perusahaan diwakili oleh rumah produksi dan pelaku perfilman seperti produser, sutradara dan aktris, sedangkan pengiklan adalah owner atau pebisnis produk hijab. Produser film, sutradara, aktris dan pebisnis *fashion* hijab memiliki posisi strategis sebagai agen komodifikasi hijab dalam budaya visual karena memiliki akses untuk melakukan proses komodifikasi hijab melalui segmen masyarakat tertentu yang dalam hal ini adalah muslimah.

Kata Kunci : Komodifikasi, Hijab, Budaya visual, Film Religi Islami

Hijab as an identity attribute has experienced rapid development all over the world. This phenomenon is also found in the worlds of visual arts, entertainment such as movie, *sinetron* (Indonesian drama), reality show and so forth. When the presence of hijab enters the spaces of the visual cultural support, this phenomenon affects how hijab is represented in the visual culture. For example, in the national film industry, the hijab trend affects the quantity of Islamic religious films significantly. The high response and interest of the Indonesian people to the Islamic religious films gives space for the presence of hijab commodification. As a result, there is a shift in religious attributes and values of Islam in the commodification process. This research used qualitative descriptive method. The data source analyzed in this research comes from literature document, some of Islamic religious film recording in 2007 until 2017, supported by observation, interview and literature study to the actors of Islamic religious film and the owner of hijab business. Furthermore, this study described and analyzed how existence of hijab in the spaces of visual culture to understand the patterns of hijab commodification. As a result, the effects of hijab in fine art appears to the ideas of artists to raise the themes of identity and plurality. Meanwhile, in the art of applicative media such as film, hijab position is exposed in many Islamic religious movies. Hijab in Islamic religious films is not only as a Muslim attribute to meet the demands of Islamic Shari'ah and means of propaganda of Islamic teachings, but also a profitable business commodity, both for producers, directors, film artists and business owners of hijab. Furthermore, the form of commodification of hijab in Indonesian cinema is commodification of audiences. The audiences here are of course the hijabers or muslims, while the company is represented by production houses and filmmakers such as producers, directors and actresses, while advertisers are the owner or businessman of hijab products. Film producers, directors, actresses and hijab fashion have strategic positions as hijab commodity agent in visual culture because they have access to commodify the hijab through certain segments of society, which is women Muslims.

Keywords: Commodification, Hijab, Visual Culture, Islamic Religious Film

Proses review: 15 - 29 mei 2018, dinyatakan lolos 7 juni 2018

PENDAHULUAN

Di Indonesia, keberadaan hijab telah diterima secara luas di berbagai lingkungan dan status sosial. Secara sosio-kultural, hijab telah masuk dalam berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, hukum, politik, sosial, budaya, seni dan lainnya. Penerimaan masyarakat di Indonesia mengenai penggunaan hijab terjadi bukan hanya karena adanya pemahaman mengenai perintah dan anjuran agama terhadap penggunaan hijab, tetapi juga diikuti dengan kesadaran masyarakat akan tren. Ditinjau berdasarkan asal mulanya, hijab berasal dari bahasa Arab yang bermakna tirai, penghalang, dan sesuatu yang menjadi penghalang atau pembatas antara dua hal. Berdasarkan perspektif sejarah, kata 'hijab' lebih sering digunakan untuk memisahkan ruangan seperti di masjid-masjid, khususnya antara lelaki dan perempuan agar tidak bertatap muka. Dalam perspektif agama Islam, hijab merupakan pakaian untuk menjaga kehormatan dan harga diri manusia khususnya kehormatan wanita. Islam mewajibkan kepada seluruh umat perempuan muslim agar berjilbab dengan tujuan untuk menutup aurat, sesuai dengan yang diperintahkan Al-Qur'an dalam An Nuur :31 tentang menutup aurat.

Beragam faktor membuat fashion hijab berkembang. Munculnya komunitas hijaber, bazar hijab, diselenggarakannya peragaan busana muslim, mulai banyaknya figur publik, tokoh agama Islam, dan selebriti yang menggunakan hijab juga memicu munculnya tren tersebut. Dampaknya kian terlihat pada masyarakat, dahulu wanita berhijab jumlahnya lebih didominasi wanita dewasa, namun saat ini hijab juga digunakan oleh wanita muda, bahkan remaja-remaja putri dan anak-anak. Berdasarkan data dari Dirjen Industri Kecil Menengah (IKM) Kementerian Perindustrian (yang dikutip dalam Euis Saidah, 2012), saat ini terdapat 20 juta penduduk Indonesia yang menggunakan hijab dengan peningkatan tujuh persen setiap tahun. Tentunya pesatnya perkembangan hijab tidak hanya mempengaruhi tren *fashion* tetapi juga budaya visual disekelilingnya.

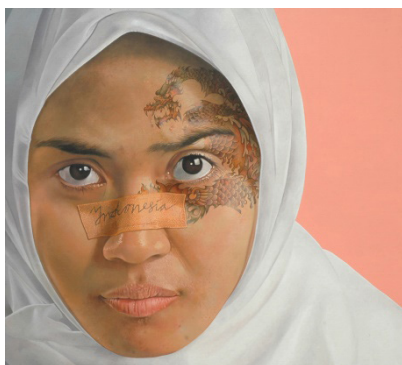
Sebagai bagian dari budaya visual, Film merupakan media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Film memiliki realitas yang kuat ketika ia menceritakan tentang realitas masyarakat. Secara definitif film merupakan gambar yang bergerak (*Moving Picture*). Salah satu film religi yang terkenal di Indonesia berjudul "Ayat-ayat Cinta" merupakan bukti bagaimana para pemeran dalam film tersebut melibatkan *fashion* hijab dalam muatan ceriteranya. Tidak hanya itu saja sinetron atau reality show juga banyak yang secara khusus men-

angkat citra hijab sebagai atribut dalam konten tayangannya. Sebagai contoh produk jilbab Elzata menjadi sponsor pada sinetron Jilbab in love di tahun 2014 hingga 2015.

Kehadiran hijab dalam budaya visual kemudian berpengaruh pada kemunculan film-film religi bernafas Islami yang bertambah secara signifikan. Hal ini membuka berbagai peluang baru sebagai bahan komoditas bagi dunia entertainment, industri *fashion*, maupun seni media aplikatif seperti perfilman Indonesia. Sebagai konsekuensinya komodifikasi memiliki berbagai dampak positif maupun negatif bagi eksistensi hijab dan perkembangan seni dan budaya di masyarakat. Berdasarkan fenomena di atas, maka perlu diakaji lebih lanjut bagaimana bentuk Komodifikasi Hijab dalam budaya visual beserta pengaruhnya dalam budaya visual Indonesia.

Untuk membahas permasalahan di atas maka teori utama yang digunakan adalah teori komodifikasi dan budaya visual. Agus Sachari (2007: 1-2) mendefinisikan budaya visual sebagai hakikat dari struktur budaya pembentuknya. Yang membentuk budaya visual tersebut antara lain inovasi teknologi, ideology komunikasi, politik kebudayaan, dinamika sosial, tuntutan ekonomi, hingga segala sesuatu yang sifatnya mendasar dalam membentuk sebuah peradaban. Sehingga dengan demikian budaya visual merupakan pelbagai aspek yang berkaitan dengan wujud akhir sebuah gagasan manusia untuk 'mendunia' wujudnya antara lain karya desain, perumahan, media cetak, iklan, video klip, film, siaran televisi, mode pakaian, hingga barang kebutuhan sehari-hari dan juga dalam bentuk yang lebih sederhana, seperti sebuah komik, peniti, kunci atau kancing baju. Karena budaya visual demikian luas, maka diambil beberapa contoh bagaimana hijab mempengaruhi budaya visual dalam seni visual 'fine art' dan juga seni hiburan seperti film.

Sementara itu komodifikasi (*commodification*) menurut Piliang (2010:23) adalah sebuah proses menjadikan sesuatu yang sebelumnya bukan komoditi sehingga kini menjadi komoditi. Komoditi yaitu segala sesuatu yang diproduksi dan dipertukarkan dengan sesuatu yang lain, biasanya uang, dalam rangka memperoleh nilai lebih atau keuntungan. Barker dalam Fitra (2015) mendefinisikan komodifikasi sebagai proses asosiasi terhadap kapitalisme, yaitu objek, kualitas dan tanda dijadikan sebagai komoditas. Komoditas adalah sesuatu yang tujuan utamanya adalah untuk dijual kepasar. Komodifikasi banyak bersinggungan dengan bidang lainnya, salah satunya bersentuhan dalam bidang komunikasi. Ada 4 bentuk komodifikasi dalam komunikasi menurut Telling, (2012:8-9), yakni ; 1)



Gambar 1. “Kerudung TKI” oleh seniman Haris Purnomo

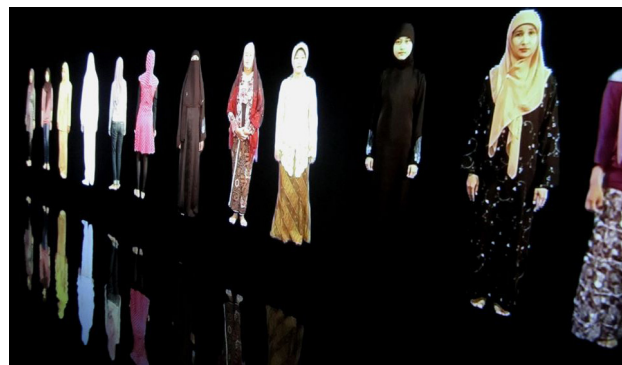
Komodifikasi isi, 2) Komodifikasi khalayak, 3) Komoditas *cybernetic*, dan 4) Komodifikasi tenaga kerja. Kedua teori di atas, budaya visual dan komodifikasi dianggap relevan dalam membantu mengurai dan menganalisa permasalahan yang ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, wawancara dan studi pustaka. Data dalam penelitian ini adalah beberapa film religi Islami layar lebar Indonesia dari rentang tahun 2007 sampai dengan 2017, masing-masing tahun akan diwakili oleh satu judul film religi Islami. Kemudian sumber data lainnya berupa studi pustaka terkait film religi islami, hijab, dan seni media, serta beberapa pelaku perfilman Indonesia (sutradara atau artis). Adapun dilakukan wawancara dengan beberapa sutradara film religi Islami Indonesia, yaitu Firman Syah dan Amrul Ummami serta salah satu tokoh pemeran film religi Islami Revalina S.Temat. dan juga beberapa pemilik bisnis produk hijab. Kemudian sumber data lainnya berupa studi pustaka berupa dokumentasi cetak maupun digital tentang karya seni fine art dengan tema hijab.

Setelah melalui tahap pengumpulan data, tahap berikutnya yaitu analisis data. Penganalisisan data dilakukan dengan menentukan hal-hal berikut: 1) Mengelompokkan dan mengorganisasikan data ;2) Mengidentifikasi posisi hijab dalam film Indonesia bergenre religi Islami dalam 1 dasawarsa, dan dalam karya seni rupa murni; 3) Mengurai pola dan keterkaitan pengaruh hijab dalam film religi islami dan karya seni rupa murni; 4) Menginterpretasi bentuk komodifikasi hijab dalam budaya visual yang dalam hal ini seni perfilman dan karya rupa fine art perupa Indonesia. Dan yang terakhir 5) Mengkonfirmasi hasil interpretasi dengan teori komodifikasi, dan budaya visual.

Validitas data dicapai melalui metode triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan sumber, artinya membanding-



Gambar 2. karya seni media baru oleh Krisna Murti berjudul ‘video hijab’

kan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif (Patton, 1987:331).

Pengaruh Hijab Terhadap budaya visual di Indonesia Budaya visual sebagai produk peradaban memiliki banyak sekali lingkup dan ruang. Oleh sebab itu dalam penelitian ini diambil dua contoh fragmen dalam budaya visual yakni karya seni rupa dalam konteks fine art, dan seni media yang bersifat fungsional seperti film. Dalam kaitannya dengan kedua hal di atas posisi hijab dalam seni dapat dikatakan mulai mengemuka selama satu dasawarsa terakhir. Selain karena eksistensi para penggiat seninya yang mulai berhijab juga didukung oleh beberapa faktor lainnya. Penerimaan masyarakat Indonesia terhadap budaya hijab merupakan salah satu faktor kunci dalam hal ini. Dalam ranah seni rupa murni, hijab divisualisasikan di beberapa karya seniman dengan beragam tema. Salah satunya dapat dilihat pada seniman Haris Purnomo, dengan karya lukisan cat minyak dan cat akriliknya yang berukuran 200 x 180 cm dipamerkan di Galeri Salihara tahun 2014 berjudul “Kerudung TKI”.

Pada lukisan tersebut nampak tatapan tajam seorang wanita berjilbab putih dengan tato dan plester di wajahnya. Lukisan ini berjudul “Kerudung TKI”. Pipi dan dahi perempuan berjilbab putih itu bertato dan hidungnya berplester dengan tulisan Indonesia. Pahlawan devisa itu menanggung luka badan dan jiwa. Devisanya dinikmati bangsa sementara luka-lukanya dia tanggung sekuat tenaga (Faiq, 2014). Haris menggunakan plester, kain kasa, dan tato sebagai simbol luka. Luka fisik, psikis, sekaligus ideologis. Sementara hijab disini ditampilkan sebagai metafora yang melambangkan negara Indonesia dengan penduduk mayoritas Islam, warnanya yang putih menggambarkan kesucian dan kebersihan sebagai seorang pahlawan perempuan devisa yang rela berkorban demi keluarga di Indonesia.

Sementara itu tiga tahun sebelumnya, pada 2011 Krisna Murti juga telah menampilkan citra hijab dalam karya video art-nya yang berjudul ‘Video Hijab’. Video tersebut menampilkan 12 orang wanita mengenakan hijab muslimah dengan gaya yang berbeda-beda. Karya tersebut ditampilkan dalam layar lebar dengan proyeksi sepanjang 12



Gambar 3. Hijab, syariah, atau tradisi?

meter dan kolam air di depan layar. Ditampilkan dalam gelaran *Art Jog* di Yogyakarta, melalui seni media baru tersebut Krisna Murti mempertanyakan ulang tentang pluralitas melalui tradisi keagamaan.

Pada tahun yang sama di 2011, citra perempuan berhijab juga nampak dalam karya karikatur Abdullah Ibnu Tallah dengan judul “Hijab, syariah atau tradisi?”. Ilustrator cerpen surat kabar suara merdeka tersebut menggambarkan seorang wanita dengan niqab menggendong anak perempuan dengan niqab dan seorang anak yang mengenakan niqab bersembunyi dibalik tubuhnya. Karya tersebut dipamerkan di pameran ‘Bayang’. Berdasarkan judul karyanya, Abdullah nampak mempertanyakan relasi antara hijab sebagai objek dengan hijab dalam konteks kewajiban dan aturan agama, atau hijab sebagai tradisi.

Jelas bahwa melalui karya tersebut Abdullah tergerak untuk mengangkat hijab dalam konteks identitas, hijab ditempatkan dalam diskursus pemakaiannya sebagai kewajiban seorang muslimah atau hanya pelanggaran tradisi yang berkiblat ke Arab. Tiga contoh karya seni rupa di atas merupakan sedikit fragmen dari kehadiran hijab dalam luasnya budaya visual. Hijab telah memperkaya ide dan gagasan para seniman rupa untuk mengangkat tema-tema perjuangan, pluralitas, dan identitas dalam bentuk metafora-metafora visual.

Sementara itu dalam fragmen budaya visual yang lain, yakni seni hiburan atau terapan yang lebih fungsional, kehadiran hijab justru memberi warna baru dalam satu dasawarsa terakhir (2007-2017). Kehadiran hijab dalam seni hiburan seolah membuka peluang baru yang khusus membidik segmen muslimah pengguna hijab. Tentu saja dalam dinamika perfilman nasional hal ini sangat terasa. Fakhri-ansyah (2015) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa film dapat menjadi media propaganda yang cukup hebat, pasalnya kepopuleran film dan bentuknya hadir sebagai media hiburan menjadikan penonton atau khalayak tidak mengetahui makna atau maksud lain dibalik film yang ia tonton. Di Indonesia sendiri rata-rata dalam setahun rumah produksi perfilman telah merilis 3-4 film dengan genre

film religi Islami.

Hanung Bramantyo yang kerap menjadi sutradara film dengan tema religi Islami menggarap film yang berjudul “Hijab” pada tahun 2015. Film tersebut mengisahkan tentang masalah hijab dan kenyataan seputar penggunaannya di Indonesia. Dalam film tersebut dikisahkan bahwa saat ini hijab seolah-olah menjadi sebuah tren. Beragam bisnis *online* yang dilakukan oleh ibu rumah tangga mengatasnamakan hijab dan busana muslimah muncul bak jamur yang cepat menyebar. Di film ini penonton diajak mengetahui seluk-beluk cara berjualan *fashion* muslimah yang sukses secara *online* dan *offline*. Film tersebut juga didukung oleh sponsor dari istri sang sutradara yang memiliki butik muslimah dengan brand bernama *Meccanism by Zaskia Mecca*.

Berkaca pada latar belakang munculnya film tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat upaya dan relasi yang dilakukan produser sekaligus sutradara film tersebut, yakni Hanung Bramantyo untuk menghubungkan *fashion* hijab dengan industri perfilman. Sehingga ajang promosi dan propaganda gaya hidup dapat dikomersilkan dan disalurkan melalui bentuk film religi Islami. Dalam film-film tersebut tidak jarang perempuan muslim, khususnya perempuan berhijab dijadikan tokoh sentral maupun pengiring.

Pada tahun 2009 sebelumnya, Hanung juga membuat film “Perempuan Berkalung Sorban”. Film Perempuan Berkalung Sorban merupakan film drama romantis bertema Islami yang dibintangi oleh Revalina S. Temat. Mengisahkan tentang Anissa yang adalah seorang anak kyai sekaligus ibu dan istri yang tinggal di lingkungan pesantren. Hingga suatu saat, peristiwa demi peristiwa membuatnya mempertanyakan akan kebenaran ajaran agamanya. Konteks penggunaan hijab dalam film tersebut terjadi dalam lingkungan pesantren. Film tersebut menampilkan perjuangan seorang perempuan dalam meraih pendidikan tinggi dan kesetaraan dengan menentang budaya pesantren keluarganya. Dalam tayangan film tersebut, Anissa si tokoh utama ditampilkan dengan balutan hijab syar’i. Hijab dalam film ini merepresentasikan citra wanita muslim yang berpikir dan berdaya. Setahun kemudian pada tahun 2010 Benni Setiawan menggarap film religi Islami berjudul “3 Hati Dua Dunia Satu Cinta”. Dalam film tersebut dikisahkan tentang seorang pemuda muslim yang menjalin hubungan dengan seorang gadis katolik. Film tersebut menceritakan perjuangan seorang gadis dari keluarga Islami yang dijodohkan oleh keluarga Rosyid untuk menghalangi Delia karena perbedaan keyakinan. Arumi Bachsin memerankan gadis yang solehah dan sederhana dari keluarga Islami dengan gaya hijab segiempat. Dalam Ghifarie (2010) Bachtiar Effendy mengungkapkan bahwa tema yang diangkat dalam film 3 Hati, 2 Dunia, 1 Cinta sangat strategis dengan problem aktual yang dihadapi Indonesia saat ini. Yaitu soal toleransi beragama dan keharmonisan etnik. Menurut film tersebut merefleksikan realitas sosial, keagamaan dan bu-

daya yang ada di Indonesia saat ini. kenyataannya pun film tersebut sukses dan mendapatkan repon yang cukup baik oleh masyarakat dengan menjadi salah satu film terlaris di tahun 2010.

Kemudian pada tahun 2014, Guntur Soehardjanto menyutradarai film religi Islami dengan judul “Assalamualaikum Beijing”. Film ini juga dibintangi oleh Revalina S. Temat. Mengisahkan tentang sehari sebelum pernikahan dilangsungkan, Asmara (Revalina S. Temat) mendapatkan kenyataan pahit bahwa kekasihnya Dewa ternyata sempat berselingkuh dengan teman sekantornya Anita.

Konteks penggunaan hijab dalam film tersebut dilatari oleh tokoh yang merupakan seorang perempuan penderita APS, sebuah sindrom yang membuat nyawanya terancam dan bisa menemui kematian setiap waktu. Revalina S. Temat sebagai tokoh utama merupakan wanita berhijab yang bekerja di luar negeri. Yang akhirnya menemukan cinta sejati di Beijing setelah diselingkuhi oleh kekasihnya sendiri. Tokoh utama yang berhijab ditampilkan sebagai wanita yang kuat, *fashionable* dan trendy yang tabah berjuang melawan penyakitnya. Film yang terinspirasi dari novel Asma Nadia ini merupakan salah satu novel terlaris di Indonesia.

Sejak awal kemunculan film religi Islami di Indonesia sampai pada saat ini keberadaan hijab selalu menjadi atribut wajib yang ditampilkan dalam film religi Islami. Hal ini bahkan sudah nampak ketika booming film ayat-ayat cinta yang diadaptasi dari novel tulisan Habiburrahman el Shirazzy hingga film ayat-ayat cinta 2 pada akhir tahun 2017. Hijab selalu dikenakan oleh tokoh utama maupun tokoh pendamping, sebab hijab merupakan suatu penanda identitas muslimah. Selain itu munculnya hijab dalam perfilman Indonesia merupakan salah satu bagian dalam kesuksesan propaganda syiar agama melalui cara yang menghibur dan kreatif. Bila ditilik keterkaitan antara kehadiran hijab dan pengaruhnya dalam berbagai produk budaya visual khususnya film, atribut hijab yang ditampilkan dalam film telah memicu munculnya segmen pasar kalangan tertentu. Hijab telah menegaskan keberadaannya sebagai penanda identitas muslimah.

Bentuk Komodifikasi Hijab dalam Budaya Visual di Indonesia

Komodifikasi dan kapitalisme merupakan dua hal yang terkait erat yang sering terjadi di era globalisasi saat ini. Kapitalisme telah berlanjut disegala bidang, utamanya merasuk pada kebudayaan, kapitalisme dengan berbagai caranya berusaha untuk mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya salah satunya melalui komodifikasi. Komodifikasi merupakan gejala kapitalisme untuk memperluas pasar, dengan meningkatkan keuntungan sebesar-besarnya. Umumnya dilakukan dengan membuat produk atau jasa yang diminati dan disukai oleh konsumen. Komodifikasi dan komoditas adalah hal yang saling terkait sebagai obyek dan proses, komodifikasi berhubungan den-

gan bagaimana proses transformasi barang dan jasa beserta nilai gunanya yang awal mulanya terbebas dari hal-hal yang sifatnya diperdagangkan menjadi suatu komoditas yang mempunyai nilai tukar di pasar. Hal di atas selaras dengan pandangan t Barker (2005) bahwa komodifikasi merupakan proses asosiasi terhadap kapitalisme, yaitu objek, kualitas dan tanda yang dijadikan sebagai komoditas. Komoditas adalah sesuatu yang tujuan utamanya adalah untuk dijual ke pasar.

Film sebagai bentuk seni media yang merupakan produk budaya massa populer juga tidak luput sebagai sarana dalam proses komodifikasi. Komodifikasi yang masif terjadi di Indonesia selama satu dasawarsa terakhir adalah komodifikasi yang bersinggungan dengan agama Islam. Segala sesuatu yang berbalut religi Islami mudah direspon dan mendatangkan keuntungan besar bagi para produsen. Faktanya dapat dilihat pada tren hijab dan *fashion* muslim yang terus bergulir dan bertambah, hal ini juga didukung oleh *social setting* dalam masyarakat yang memungkinkan terbukanya peluang pasar untuk kalangan tertentu seperti Toko online, butik muslimah, serta munculnya desainer-desainer hijab baru yang menjual berbagai macam pakaian dengan berbagai varian hijab.

Selain hal di atas komodifikasi hijab gejalanya dapat dilihat dalam tayangan sinetron religi dan film religi Islami yang telah berlangsung di Indonesia secara intens dalam satu dasawarsa terakhir. Pemilik media dan rumah produksi menggunakan kesempatan ini dengan sebaik-baiknya untuk menayangkan segala sesuatunya yang berbalut religi Islami. Hadirnya film dengan tema religi Islami dan penggunaan tokoh berhijab dalam film telah mendatangkan minat tersendiri bagi masyarakat di Indonesia. Sehingga dapat dikatakan bahwa komodifikasi hijab disini adalah komersialisasi hijab sebagai simbol dan atribut Islami menjadi komoditas yang dapat diperjualbelikan untuk mendapat keuntungan.

Dalam budaya visual perfilman komersialisasi dan komodifikasi budaya memiliki banyak konsekuensi penting. Di satu sisi membuka peluang baru dalam perkembangan ekonomi, namun disatu sisi menimbulkan banalitas nilai dan penurunan bobot suatu karya. Produksi untuk mencari keuntungan berarti bahwa para eksekutif industri budaya yang dalam hal ini produser, berusaha untuk menghasilkan karya yang akan populer dan menjual. Komodifikasi disini bukanlah memproduksi film semata-mata untuk nilai guna masyarakat, tetapi lebih kepada nilai tukar di pasar. Dengan demikian orientasi produksi bukan untuk memenuhi kebutuhan objektif masyarakat, namun dalam hal ini produser lebih mendorong akumulasi modal.

Sebagai contohnya seperti yang diungkapkan Hanung Bramantyo selaku produser dan sutradara dalam beberapa film religi Islami. Dalam petikan wawancara di penelitian ‘Perempuan dalam Film Religius’ oleh Ambok Pangiuk

(2010 : 88). Hanung Bramantyo mengungkapkan bahwa terkait latar belakang pengangkatan film tersebut Ia yakin bahwa novel best seller yang diadaptasi dalam film mampu mendatangkan keuntungan, terlebih lagi di Indonesia 80 % penduduknya mayoritas muslim. Menurut perhitungannya bila sekitar 1% penduduk Indonesia menonton film besutannya maka pendapatan kotornya saja diperkirakan dapat mencapai 20 Milyar. Bila bujet produksinya 10 milyar maka keuntungan yang didapat sekitar 10 milyar. Seolah memanfaatkan keadaan tipologi penduduk Indonesia yang mayoritas muslim, maka beberapa produser dan sutradara cenderung memilih film dengan tema religi Islami untuk mendapatkan keuntungan. Sehingga dalam hal ini film diproduksi tidak hanya menawarkan makna atau isi dengan tujuan idealis seperti dakwah atau syiar agama, namun melampaui itu film dengan tema religi tersebut menjadi nilai jual.

Tentu saja hijab secara tidak langsung berkaitan dengan hal tersebut, sebab hijab dalam film religi Islami merupakan symbol identitas muslimah. Dengan demikian jelas bahwa keagamaan dapat mengalami komodifikasi di pentas konsumsi massa. Ketika hijab tampil dengan berbagai variasi gaya dan tren sehingga menjadi salah satu ikon gaya hidup dalam fashion yang bersifat materialistik.

Bentuk komodifikasi hijab dalam seni perfilman juga dapat dilihat pada tersedianya ruang dan durasi untuk menampilkan produk komersial. Dalam artian produk-produk komersial tersebut dipakai sebagai properti utama dalam penggarapan film. Seperti yang diungkapkan Revalina S. Temat dalam wawancara dengan penulis, artis yang telah memerani sejumlah film religi Islami tersebut pernah menggunakan hijab *endorse* saat memerankan tokoh tertentu. Bahkan menurutnya sinema religi yang sedang tayang saat ini juga memicu penggunaan hijab di masyarakat.

Sejalan dengan pendapat Revalina di atas, Firman Syah, sutradara yang pernah menjadi asisten sutradara film *Ketika Cinta Bertasbih* dalam wawancara dengan penulis mengungkapkan menjamurnya ragam busana muslimah juga merupakan salah satu faktor lain yang dilirik oleh pemilik rumah produksi sebagai komoditas baru yang segar. Produk seperti Zoya, Elzatta, Fittuel, Shameena, Bucantik, Paranisa, Kiciks, Sallyheart, Hijab Alila, dan Jaskoko juga diakui Firman Syah, sebagai produk yang sering menjadi sponsor dalam produksi film religi Islami.

Selain merk produk *fashion* di atas, hijab yang dipasarkan melalui media online juga turut mengambil peluang dengan memanfaatkan sejumlah artis atau *public figure* yang terlibat dalam film religi Islami sebagai sarana perpanjangan strategi marketing produk mereka. Listya Dewi pemilik Lathya-collection kepada penulis dalam sebuah wawancara mengungkapkan bahwa dirinya pernah mengendorse produk hijab ke Revalina S Temat. Menurutnya

pemeran film religi Islami (aktris) merupakan pendukung perkembangan tren hijab. Promosi yang dilakukan aktris berpengaruh terhadap peningkatan penjualan produk hijab miliknya. Aktris sebagai *influencer* turut berperan terhadap meningkatnya jumlah *follower* di media sosial produk hijab miliknya. Menurut Listya pengaruh *public figure* terhadap tren yang ada di Indonesia masih sangat besar, sehingga banyak owner yang menjadikan film sebagai lahan promosi melalui kesediaan mereka sebagai sponsor.

Ini berarti bahwa film religi Islami dan segala aspek pendukungnya mulai dari artis pemeran, hingga produser filmnya telah menjadi sarana dalam proses komodifikasi. Hal ini sesuai dengan teori ekonomi politik media dari Vincent Moscow (1996) bahwa komodifikasi berhubungan dengan bagaimana proses transformasi barang dan jasa beserta nilai gunanya menjadi suatu komoditas yang mempunyai nilai tukar di pasar. Dalam hal ini hijab sebagai atribut identitas muslimah ditransformasi nilai gunanya menjadi komoditas oleh produser film ataupun pihak sponsor melalui promosi lewat artis pemeran film religi, dan ruang tayang dengan durasi tertentu dalam film religi Islami, sehingga mempunyai nilai tukar yakni minat dan tren beli di kalangan masyarakat muslimah. Minat dan tren beli dalam konteks perfilman ini adalah animo masyarakat muslimah untuk menonton film religi Islami, tidak berhenti sampai disana kemudian dalam *fashion* hijab minat mereka dalam mengikuti gaya hijab sesuai yang ditampilkan oleh artis pemeran dalam film religi Islami. Bentuk promosi hijab melalui film tampak jelas seperti yang dilakukan oleh sutradara Firman Syah dan Amrul Ummami menerima beberapa sponsor untuk mendongkrak perfilmanya. Firman Syah (2017) menyatakan bahwa pernah menjalin kerja sama dengan beberapa merk hijab yaitu, Elzatta dan Zoya sedangkan Amrul Ummami (2017) bekerja sama dengan merk hijab yaitu, Produk Fittuel, Shameena, Bucantik, Paranisa, Kiciks, Sallyheart, Hijab Alila, Jaskoko. Tak dipungkiri peluang pasar baru dalam komoditas hijab dalam film-film juga semakin marak.

Terjadinya komodifikasi atribut hijab tersebut juga didukung dengan perburuan novel-novel Islami terlaris oleh para produser untuk segera dijadikan film layar lebar Islami. Menurut Firman Syah yang kini menyutradarai film religi Islami 'Ketika Mas Gagah Pergi' dan "Duka Sedalam Cinta" dalam tulisan blog pribadinya secangkir-film.wordpress.com novel Islami diyakini oleh para produser film mempunyai nilai jual yang prospektif. Puluhan film religi yang diantaranya juga merupakan karya novelis kondang seperti Asma Nadia, Helvy Tiana Rosa, Habiburrohman El Shirazy satu per satu dirilis, dan memang telah terbukti bahwa film adaptasi novel religi terlaris mampu meraup keuntungan yang maksimal meski telah memepertaruhkan modal yang sangat besar. Ketika pertimbangan utama produser ada pada raihan keuntungan balik modal maka hal tersebut jelas sebagai bentuk komodifikasi hiburan yang dibalut dengan tema agama.

Sehingga dari data di atas dapat disimpulkan bahwa Hijab dalam film sebagai alat komodifikasi diwujudkan melalui adanya ruang-ruang komodifikasi dalam film. Dengan demikian, para penonton sebagai sasaran film akan mengikuti atau meniru gaya hijab yang ada dalam film. Walaupun saat ini hijab tengah menjadi bagian dari proses komodifikasi yang bersinggungan dengan agama Islam, hijab tidak kehilangan fungsinya sebagaimana hakekat sejati atribut tersebut harus dimanfaatkan. Menurut sutradara senior film religi Amrul Ummami dalam wawancara melalui email menjelaskan bahwa hijab memiliki peran yang sangat penting. Tokoh perempuan di film religi Islami selalu memakai hijab, selain untuk mendukung konten cerita film, sekaligus untuk mendakwahkan penonton secara implisit, meskipun filmnya bukan tentang hijab. Dari hadirnya pemeran dengan peran-peran yang sangat penting tersebut, banyak sponsor-sponsor yang menitipkan produknya untuk dipromosikan di filmnya.

Berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa komodifikasi hijab dalam budaya visual yang dalam hal ini seni film termasuk kedalam Komodifikasi khalayak. menurut Smythe dalam Telling, (2012:8-9) media massa terbentuk dari proses “penyerahan” khalayak kepada pengiklan. Proses tersebut menciptakan hubungan resiprokal yang mengikat antara media, khalayak, dan pengiklan. Media membuat program untuk menarik khalayak dan perusahaan yang ingin mengakses khalayak tersebut harus memberikan kompensasi tertentu kepada media. Khalayak disini tentu saja para hijabers atau muslimah, sementara perusahaan diwakili oleh rumah produksi dan pelaku perfilman seperti produser, sutradara dan aktris, sedangkan pengiklan adalah owner atau pebisnis produk hijab. Proses komodifikasi hijab juga diwujudkan dalam bentuk adanya ruang dan durasi dalam film untuk menampilkan hijab sebagai atribut yang dikenakan oleh aktris pemeran tokoh utama ataupun pendamping, sehingga baik secara implisit maupun eksplisit aktris meng-endorse produk hijab dan menampilkannya dalam ruang-ruang budaya visual.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian yang telah dideskripsikan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait dengan komodifikasi hijab dalam budaya visual di Indonesia. Hijab sebagai atribut fashion dan gaya hidup telah memberi dampak terhadap ragam budaya visual di Indonesia. Dalam fragmen-fragmen budaya visual seperti seni rupa dalam konteks fine art Hijab telah memberikan warna baru terhadap ide dan gagasan para seniman rupa untuk mengangkat tema-tema perjuangan, pluralitas, dan identitas dalam bentuk metafora-metafora visual. Sementara dalam seni visual yang fungsional seperti film, kehadiran hijab merupakan sebuah simbol identitas muslimah yang menjadi sarana suksesi pendukung eksistensi film-film religi Islami yang mempromosikan propaganda

gaya hidup, dan dakwah dengan cara yang kreatif. Lebih daripada itu, hadirnya citra Hijab dalam ruang dan durasi pada film-film religi Islami kemudian membuka peluang bagi berkembangnya dan terbentuknya segmen pasar tertentu yang pada akhirnya memberi jalan bagi komodifikasi khalayak.

Dalam budaya visual perfilman komersialisasi dan komodifikasi budaya memiliki konsekuensi penting. Di satu sisi membuka peluang baru dalam perkembangan ekonomi, namun disatu sisi menimbulkan banalitas nilai dan penurunan bobot suatu karya. Posisi hijab dalam salah satu fragmen budaya visual film bukan lagi sekedar sebagai atribut muslimah yang menandai identitas untuk memenuhi tuntutan syariat agama Islam, tetapi merupakan komoditas usaha yang menguntungkan, baik bagi produser, sutradara, aktris film dan pemilik bisnis *fashion* hijab. Produser film, sutradara, aktris dan pebisnis *fashion* hijab memiliki posisi strategis sebagai agen komodifikasi hijab dalam budaya visual. Sehingga dapat dikatakan komodifikasi hijab dalam budaya visual yang terjadi dalam ranah film religi Islami merupakan komodifikasi khalayak. karena keempatnya memiliki akses untuk melakukan proses komodifikasi hijab melalui segmen masyarakat tertentu yang dalam hal ini adalah muslimah.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Ghifari, A. (2010). *Gelombang Kejahatan Seks Remaja Modern*. Bandung : Mujahid Press
- Pangliuk, Ambok. (2010). *Perempuan dalam Film Religius: Ayat-ayat Cinta dan Perempuan Berkalung Sorban*. Kontekstualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan Vol 25, No. 1
- Barker. C. (2005). *Cultural Studies Teori dan Praktik* (terjemahan : Tim Kunci Cultural studies centre). Yogyakarta: Bentang Pustaka
- Faiq, M Hilmi. (2014). *Lukisan: Haris Melawan Lupa, Mengingat Luka* diakses pada tanggal 20 September 2017 dari <http://salihara.org/en/programs/visual-arts/publications/coverage/lukisan-haris-melawan-lupa-mengingat-luka>
- Fakhriansyah, Muhammad. (2015). “Propaganda Dalam Film (Analisis Wacana Kritis Teknik Propaganda Anti-Jerman Dalam Film Stalingrad)”. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. Universitas Islam Negeri Yogyakarta
- Kurniasari, Dewi. (2017). “Fotografi dalam *Fashion Editorial*: Hijab in Popular Culture”. Program Studi Fotografi dan Film. Fakultas Ilmu Seni dan Sastra. Universitas Pasundan Bandung.

Piliang, Yasraf A. (2010). *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung : Matahari.

Republik Indonesia. (1992). Undang-Undang No. 08 Tahun 1992 tentang Perfilman. Ketentuan Umum Bab I Pasal 1 tahun 1992. Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia. Jakarta

Secangkirfilm.wordpress.com diakses pada 20 September 2017

Telling, Ronaldy Z. (2012). “Komodifikasi ‘Kegilaan’ Toni Blank Dalam Social Media (Analisis Wacana Kritis terhadap “Kegilaan” Toni Blank pada Toni Blank Show di YouTube)”. Program Sarjana Ekstensi Kekhususan Komunikasi Massa. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik. Depok.

“Ulam Asu”: Media Pergerakan Melawan Perdagangan Daging Anjing Di Bali Dalam Film Dokumenter

Putu Raditya Pandet, I Komang Arba Wirawan, Nyoman Lia Susanthi

Institut Seni Indonesia Denpasar

pandetbrewok@gmail.com

Anjing merupakan bagian dari kehidupan masyarakat Bali, sebagai hewan peliharaan serta hewan penjaga rumah. Anjing dalam budaya masyarakat Bali juga digunakan sebagai *caru* (sarana persembahan saat upacara *yadnya*), yang memiliki fungsi sebagai sarana pembersihan areal upacara. Fenomena perdagangan daging anjing di Bali belakangan ini kian marak. Dalam data Direktorat Jenderal Peternakan dan Kesehatan Hewan dikatakan bahwa daging anjing bukanlah kategori pangan karena tidak termasuk dalam kategori peternakan maupun kehutanan. Berdasarkan hal tersebut, penulis merasa perlu untuk membuka semua cerita terkait dengan perdagangan daging anjing di Bali dalam bentuk film dokumenter berjenis observasi partisipan sehingga nantinya dapat digunakan sebagai media pergerakan untuk melawan konsumsi daging anjing. Film dokumenter “Ulam Asu” memilih menggunakan metode observasi partisipan dengan genre investigasi karena penulis ingin penonton merasa memiliki kedekatan dengan *filmmaker*. Sehingga membuat dampak psikologis dan emosional yang didapat penonton menjadi lebih kuat. Penulis mengharapkan dampak yang beragam dapat dirasakan penonton sesuai dengan subjektivitas dan pengalaman dari setiap individu. Film ini mampu secara langsung maupun tidak langsung menjadi media pergerakan melawan perdagangan daging anjing di Bali. Secara langsung, film ini dapat dipergunakan oleh aktivis dan organisasi pecinta hewan untuk melakukan perlawanan terhadap perdagangan daging anjing di Bali. Secara tidak langsung, film ini memancing emosi dan imajinasi penonton untuk melakukan perlawanan terhadap perdagangan daging anjing di Bali. Penonton diajak untuk berpikir ulang tentang apa yang sedang terjadi di Bali saat ini terkait dengan isu perdagangan daging anjing dengan berpijak terhadap kearifan lokal budaya Bali.

Kata kunci: *Daging anjing, observasi partisipan, investigasi, film dokumenter*

Dogs are part of the life of Balinese people, as pets as well as animals of house keepers. Dogs in Balinese culture are also used as *caru* (offerings during *yadnya* ceremonies), which has a function as a means of cleansing ceremonial area. The phenomenon of dog meat trade in Bali has recently become more widespread. In the data of the Directorate General of Animal Husbandry and Health said that dog meat is not a category of food because it is not included in the category of animal husbandry or forestry. Based on this, the writer felt the need to open all the stories related to the dog meat trade in Bali in the form of documentary type of participant observation so that later can be used as a medium of movement to fight the consumption of dog meat. The documentary film “Ulam Asu” chose to use participant observation methods with the investigative genre because the author wants the audience to feel closer to the filmmaker. So as to make the psychological and emotional impact for the audience gets stronger. The authors expect the diverse impact audience can feel in accordance with the subjectivity and experience of each individual. This film is able to directly or indirectly become a media movement against dog meat trade in Bali. Directly, the film can be used by animal activists and organizations to fight against the dog meat trade in Bali. Indirectly, this film provoked the emotions and imagination of the audience to fight against the dog meat trade in Bali. Spectators are invited to re-think about what is happening in Bali at this time related to the issue of dog meat trade based on local wisdom of Balinese culture.

Keywords: *Dog meat, participant observation, investigation, documentary movie*

Proses review: 15 - 29 mei 2018, dinyatakan lolos 7 juni 2018

PENDAHULUAN

Anjing Bali beberapa tahun belakangan ini mencuri perhatian publik akibat masuknya jenis anjing ras yang perlahan seolah menggusur keberadaan mereka. Bukan menjadi prioritas hewan peliharaan kesayangan lagi, lalu dipersalahkan karena tingginya kasus rabies adalah salah satu dari sekian banyak penderitaan anjing Bali. Tingkat ekonomi masyarakat Bali yang mulai meningkat rupanya berdampak juga pada hewan peliharaan. Anjing Bali yang tadinya menjadi penunggu rumah yang bisa didapat dengan mudah tanpa membeli bahkan, diganti dengan anjing ras bernilai jutaan rupiah.

Pada tahun 2015, penulis pernah memroduksi film dokumenter tentang anjing Bali, film tersebut berjudul "Sang Asu". Film ini menceritakan tentang hubungan antara kebudayaan masyarakat Bali dengan anjing Bali. Anjing merupakan bagian dari kehidupan masyarakat Bali, sebagai hewan peliharaan serta hewan penjaga rumah. Anjing dalam budaya masyarakat Bali juga digunakan sebagai *caru* (sarana persembahan saat upacara *yadnya*), yang memiliki fungsi sebagai sarana pembersihan areal upacara.

Hal di atas justru bertolak belakang terhadap fenomena yang menyeruak ke permukaan beberapa tahun terakhir. Fenomena perdagangan daging anjing di Bali belakangan ini kian marak. Puluhan penjual masakan dengan bahan dasar daging anjing atau biasa disebut RW (*Rintek Wuuk*) saat ini dapat ditemukan di Bali. Tradisi dan budaya masyarakat Bali, anjing bukanlah binatang potong untuk konsumsi layaknya babi. Masakan dengan bahan daging anjing awalnya merupakan budaya daerah lain di Indonesia yang kemudian masuk ke Bali seiring dengan arus urbanisasi. Konsumsi daging anjing tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di negara lain di Asia seperti Cina, Korea, Vietnam, Thailand dan Filipina.

Sementara itu dalam data Direktorat Jenderal Peternakan dan Kesehatan Hewan dikatakan bahwa daging anjing bukanlah kategori pangan karena tidak termasuk dalam kategori peternakan maupun kehutanan. Hal ini dijelaskan dalam Undang-Undang No. 18/2012 tentang Pangan yaitu: "Segala sesuatu yang berasal dari sumber hayati produk pertanian, perkebunan, kehutanan, perikanan, peternakan, perairan, dan air, baik yang diolah maupun tidak diolah yang diperuntukkan sebagai makanan atau minuman bagi konsumsi manusia, termasuk bahan tambahan pangan, bahan baku pangan, dan bahan lainnya yang digunakan dalam proses penyiapan, pengolahan, dan atau pembuatannya makanan atau minuman". Saat ini sedang direkomendasikan Undang-Undang yang mengatur tentang anjing bukanlah kategori hewan pangan.

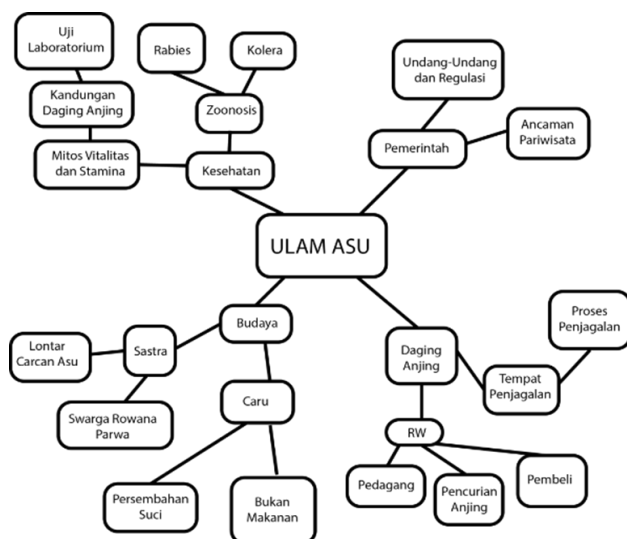
Selain itu, penyembelihan anjing seringkali dilakukan dengan menyiksa anjing terlebih dahulu sebelum disem-

belih. Hal ini bertentangan dengan Undang-undang No. 18/2009 Juncto Undang-undang No 41/2014 yang mengatur bahwa penyembelihan hewan harus dilakukan dengan sebaik-baiknya sehingga hewan terbebas dari rasa sakit, rasa takut dan tertekan, penganiayaan serta penyalahgunaan. Sehingga dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap kesejahteraan hewan dan dapat dipidana sesuai dengan pasal 302 KUHP dengan pidana penjara paling lama tiga bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah karena melakukan penganiayaan ringan terhadap hewan dan jika perbuatan itu mengakibatkan sakit lebih dari seminggu, atau cacat atau menderita luka-luka berat lainnya, atau mati, yang bersalah diancam dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan, atau pidana denda paling banyak tiga ratus rupiah, karena penganiayaan hewan. Selain daging anjing bukanlah kategori bahan pangan, dagingnya pun memiliki resiko penyakit rabies, kolera dan *trichinosis*.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Peternakan Provinsi Bali pada tahun 2017, terjadi penurunan jumlah populasi anjing di Bali. Penurunan jumlah populasi ini terjadi pada tahun 2017 yang berjumlah 361.711 ekor, dari yang sebelumnya pada tahun 2016 berjumlah 421.588 ekor. Populasi yang tercatat pada Dinas Peternakan meliputi berbagai ras anjing yang tinggal di Bali. Sehingga dapat diperkirakan bahwa jumlah anjing Bali jauh lebih sedikit dari jumlah yang tertera di atas. Sehingga fenomena perdagangan daging anjing di Bali secara tidak langsung berdampak pada penurunan jumlah populasi anjing Bali.

Berdasarkan hal tersebut, penulis merasa perlu untuk membuka semua cerita terkait dengan perdagangan daging anjing di Bali dalam bentuk film dokumenter berjenis observasi partisipan sehingga nantinya dapat digunakan sebagai media pergerakan untuk melawan konsumsi daging anjing. Film dokumenter "*Ulam Asu*" memilih menggunakan metode observasi partisipan dengan genre investigasi karena penulis ingin penonton merasa memiliki kedekatan dengan *filmmaker*. Sehingga dampak psikologis dan emosional yang didapat penonton akan lebih kuat. Penulis mengharapkan dampak yang beragam dapat dirasakan penonton sesuai dengan subjektivitas dan pengalaman dari setiap individu. Film dokumenter "*Ulam Asu*" akan menyajikan informasi tentang perdagangan daging anjing kepada masyarakat luas. Sehingga penonton tidak hanya mengetahui namun dapat belajar dari setiap adegan tanpa harus merasa digurui dan terjun langsung ke dalam masalah tersebut.

Pemilihan judul "*Ulam Asu*" sendiri tidak terlepas dari film penulis sebelumnya "*Sang Asu*" yang juga menggunakan bahasa Bali. Penggunaan bahasa Bali dipilih penulis dengan pertimbangan bahwa masyarakat Bali pada umumnya memang lebih tertarik akan sesuatu yang berbau tradisi.



Gambar 1. Mind mapping film “Ulam Asu”
(sumber: Dok. Penulis 2017)

Kata *ulam* berasal dari bahasa Bali yang berarti daging, dan *asu* yang berarti anjing, sehingga *ulam asu* memiliki makna daging anjing. Bahasa Bali yang digunakan adalah bahasa Bali *Alus* (halus), yang biasanya diperuntukan bagi orang-orang yang dihormati atau memiliki derajat (kasta) yang lebih tinggi. Oleh sebab itu, penulis menginginkan melalui judul “*Ulam Asu*” ini masyarakat Bali dapat menyadari keberadaan anjing Bali yang sejatinya dengan budaya Bali adalah salah satu hewan yang dihormati, dan bukan untuk dikonsumsi.

METODE PENELITIAN

Dalam sebuah penciptaan film dokumenter dibutuhkan metode untuk memperkuat data. Metode yang digunakan dalam produksi film dokumenter “*Ulam Asu*” adalah partisipasi, observasi dan wawancara.

Metode Partisipasi merupakan salah satu bentuk cara mencari data utama atau informasi dalam metode penelitian kualitatif. Cara melakukan pengumpulan data ialah melalui keterlibatan langsung dengan obyek yang diteliti. Jika objek tersebut merupakan masyarakat atau kelompok individu, maka peneliti harus berbaur dengan yang diteliti sehingga peneliti dapat mendengar, melihat dan merasakan pengalaman-pengalaman yang dialami oleh objek yang diteliti (Sarwono, 2006;223). Dalam film “*Ulam Asu*” proses investigasi dilakukan dengan cara berbaur di kelompok masyarakat yang mengkonsumsi daging anjing. Termasuk berbaur dengan kelompok penjual hewan tersebut.

Kegiatan observasi meliputi melakukan pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan (Sarwono, 2006;224).



Gambar 2. Proses investigasi di Jembrana
(sumber: Dok. Penulis 2017)

Penulis mengobservasi tempat-tempat perdagangan daging anjing serta proses dari penjualan hingga menjadi masakan berbahan dasar daging anjing. Selain itu penulis juga mengobservasi kehidupan anjing Bali secara umum. Wawancara dilakukan seperti saat melakukan pembicaraan dua arah dengan lawan bicara pada umumnya. Wawancara dimulai dengan mengemukakan topik yang umum untuk membantu peneliti memahami perspektif makna yang diwawancarai. Hal ini sesuai dengan asumsi dasar penelitian kualitatif, bahwa jawaban yang diberikan harus dapat membeberkan perspektif yang diteliti (Sarwono, 2006;224). Dalam film “*Ulam Asu*” dipilih beberapa narasumber yang berkompeten di bidangnya untuk diwawancarai berkenaan dengan perdagangan daging anjing di Bali maupun kebudayaan masyarakat Bali dan hubungannya dengan anjing Bali.

HASIL ANALISIS DAN INTERPRETASI KARYA

Film dokumenter “*Ulam Asu*” merepresentasikan sebuah realita yang terjadi di dalam masyarakat khususnya masyarakat Bali tentang perdagangan daging anjing. Film dokumenter berjenis observasi partisipasi ini memiliki tujuan menjadikan penonton merasa dekat dengan *filmmaker* dan turut serta dalam proses investigasi yang dilakukan tokoh utama sehingga akan menimbulkan dampak yang kuat setelah menonton. Namun, tanpa meninggalkan nilai estetis sebagai sebuah tontonan.

Genre film dokumenter ini adalah investigasi, (sutradara film ini merupakan tokoh utama) sehingga penonton akan merasa benar-benar berada dalam setiap adegan dan ikut merasakan pengalaman emosional *filmmaker* tanpa perasaan digurui.

Teori postmodern diaplikasikan pada pembuatan film “*Ulam Asu*” sebagai sebuah film dokumenter minim narasi. Seluruh deskripsi tentang kejadian yang terjadi dalam film dituangkan dalam bentuk dialog-dialog antar tokoh utama dan narasumber yang terlibat di dalamnya. Pada film “*Ulam Asu*” dengan memperlihatkan realitas yang sebenarnya mulai dari proses perencanaan hingga proses investigasi dan pengerjaan film berlangsung. Sehingga timbul kesan seolah-olah mengajak penonton ikut dalam



Gambar 3. Proses investigasi di Bangli
(sumber: Dok. Penulis 2017)

setiap proses yang terjadi selama pengerjaan film ini. Tahapan *mind mapping* dilakukan pada saat pengembangan ide untuk pembuatan film "Ulam Asu". Tahapan ini dilakukan untuk mencari *point-point* pokok yang ingin disampaikan dalam film "Ulam Asu". Gambar *mind mapping* yang dibuat ini nantinya digunakan dalam tahap selanjutnya sebagai dasar dari pembuatan *outline* dan *treatment* film. Sehingga *outline* dan *treatment* film bisa tetap terfokus pada ide awal pembuatan film.

Tahap Produksi film "Ulam Asu" secara garis besar dibagi menjadi tiga jenis yaitu proses wawancara, investigasi dan pengambilan *stockshot*. Wawancara pertama dilakukan di Sidemen Karangasem pada tanggal 16 Oktober 2017 dengan Amank Triwibowo sebagai narasumber. Amank dipilih sebagai narasumber karena yang bersangkutan sebelumnya sudah pernah melakukan investigasi terkait perkembangan peredaran daging anjing di Bali. Wawancara dilakukan di Karangasem dengan pertimbangan lebih dekat dengan lokasi narasumber yang sedang melakukan *project feeding* dan *rescue* di sekitaran gunung Agung.

Wawancara kedua dilakukan di Denpasar pada tanggal 22 Oktober 2017 dengan Cok Sawitri sebagai narasumber. Cok Sawitri diwawancarai terkait dengan budaya Bali dan hubungannya dengan perdagangan daging anjing. Sebagai seorang budayawan, Cok Sawitri menjelaskan peranan anjing Bali dalam ranah sejarah dan budaya masyarakat Bali. Cok Sawitri juga menjelaskan tentang adanya lontar yang bernama "Carcan Asu" di Bali. Lontar ini berisikan tentang



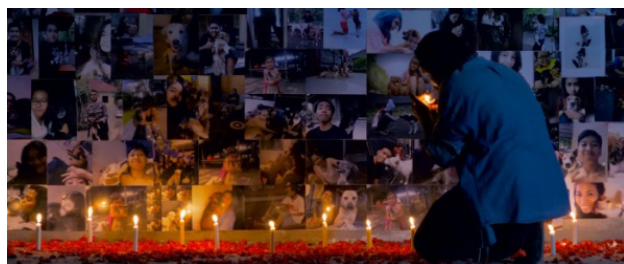
Gambar 4. Proses investigasi pedagang RW di Denpasar
(sumber: Dok. Penulis 2017)

berbagai bentuk anjing Bali berikut dengan fungsinya. Selain itu, menurut Cok Sawitri, lontar ini juga berisikan tentang bagaimana orang Bali sejak dulu kehidupannya sudah dekat dengan anjing.

Wawancara ketiga dilakukan di Denpasar pada tanggal 2 Desember 2017 dengan Yoga Fitrana Cahyadi, Puspha Kusumah dan Made Maharta Yasa sebagai narasumber. Wawancara ini dilakukan dengan membuat *Focus Group Discussion* sebagai wadah berdiskusi masalah perdagangan daging anjing di Bali. Yoga Fitrana Cahyadi berbicara mengenai masalah daging anjing ini dari sudut pandang hukum sesuai dengan profesinya sebagai pengacara. Sedangkan Puspha Kusumah dan Made Maharta Yasa berbicara dari sudut pandang seorang aktivis pecinta satwa. Diskusi ini berisikan penjelasan mengenai regulasi dan undang undang tentang perdagangan daging anjing. Di sini juga dibahas tentang rencana penulis yang akan melakukan aksi menentang perdagangan daging anjing di Bali.

Wawancara terakhir dilakukan di Laboratorium Fakultas Peternakan Universitas Udayana pada tanggal 28 Desember 2017 dengan Dr. Ir. NN. Suryani, MSi, Andi Udin Saransi, STP dan Prof Dr. Ir. Komang Budaarsa, MS sebagai narasumber. Wawancara ini menindaklanjuti hasil dari tes laboratorium yang dilakukan sebelumnya terkait dengan kandungan daging anjing atas permintaan dari penulis.

Selain wawancara formal di atas, dilakukan juga wawancara informal terhadap masyarakat sekitar yang ditanyai



Gambar 5. Adegan penutup film “Ulam Asu”

(sumber: Dok. Penulis 2017)

pendapatnya tentang perdagangan daging anjing di Bali. Proses investigasi dilakukan beberapa kali di beberapa lokasi. Lokasi-lokasi ini didatangi berdasarkan informasi awal yang diterima penulis dari narasumber Amank Triwibowo. Selain dari informasi tersebut, beberapa investigasi juga dilakukan berdasarkan dari pengembangan informasi yang didapat di lapangan. Pengambilan gambar pada saat investigasi berlangsung lebih banyak menggunakan metode kamera tersembunyi. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan keselamatan dan upaya untuk mendapatkan data yang jujur tanpa ada perasaan tertekan dari obyek yang diinvestigasi.

Investigasi pertama dilakukan di Jembrana pada bulan Oktober 2017. Berdasarkan informasi dari narasumber, di Jembrana terdapat sebuah rumah jagal yang mengirimkan pasokan daging anjing ke beberapa lokasi di Bali. Sesaampainya di Jembrana, penulis mencoba menelusuri lokasi yang diberikan oleh narasumber namun tidak berhasil mendapatkan lokasi tersebut. Setelah beberapa hari di sana dan mencoba mencari informasi lagi, didapatlah informasi bahwa rumah jagal tersebut sudah tidak lagi beroperasi. Namun penulis mendapatkan informasi yang menarik tentang keberadaan seorang tukang jagal yang cukup terkenal di daerah Jembrana.

Bersama dengan tim investigasi dari Jembrana, penulis memasuki tempat tukang jagal yang dimaksud. Setelah berhasil masuk, penulis menggali cerita dari tukang jagal tersebut yang ternyata sudah menjalani profesi tersebut selama tiga puluh tahun. Selain mendatangi tempat tukang jagal tersebut, penulis juga menelusuri beberapa penjual yang terdapat di Jembrana.

Investigasi selanjutnya dilakukan di Bangli pada bulan November 2017. Investigasi ini dilakukan setelah didapat informasi bahwa ada satu desa di Bangli yang warganya biasa mengkonsumsi daging anjing. Setelah dilakukan penelusuran, penulis bertemu dengan tukang jagal yang biasa menjagal anjing di sana. Penulis kemudian melakukan pendekatan hingga mendapatkan ijin untuk melakukan proses *shooting* saat mereka sedang menjagal anjing. Beberapa minggu kemudian penulis datang kembali ke tempat tersebut setelah dihubungi kembali oleh tukang jagal itu. Mereka mengatakan akan menangkap anjing yang biasa mengejar ayam warga sekitar. Seluruh proses penjagalan berhasil diabadikan oleh penulis. Begitu pula pros-

es memasak hingga memakan hasil olahan daging anjing tersebut.

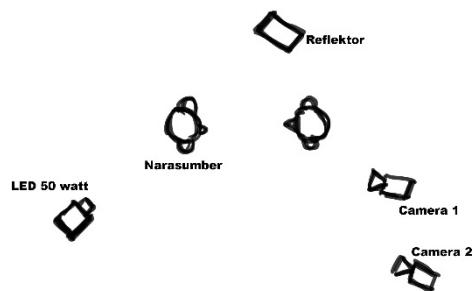
Selanjutnya investigasi difokuskan pada rumah makan (daging anjing) RW yang ada di seputaran Denpasar. Rumah makan yang dijadikan area investigasi adalah rumah makan RW Atambua di Renon, RW 818 di Renon, warung RW di Kampung Flores Yangbatu dan warung RW di jalan Ratna. Dari keseluruhan rumah makan ini, penulis melakukan investigasi tentang berapa banyak anjing yang mereka potong seharinya, berapa harga makanan yang mereka jual, asal-usul daging anjing yang mereka jual dan masakan apa saja yang mereka sajikan. Investigasi di penjual masakan RW ini dilakukan dengan mengirimkan 2 tim. Tim pertama masuk dan duduk di rumah makan tersebut sambil memasang kamera tersembunyi. Tim kedua masuk beberapa saat setelah tim pertama. Tim kedua melakukan investigasi dengan berpura-pura akan memesan RW dalam jumlah banyak.

Pengambilan *stockshot* dilakukan selama bulan Oktober sampai dengan Desember 2017. *Stockshot* ini berupa gambar gambar yang berdiri sendiri namun memiliki keterkaitan dengan keseluruhan film. Salah satu contoh *stockshot* yang diambil adalah kumpulan gambar gambar anjing di lingkungan mereka tinggal.

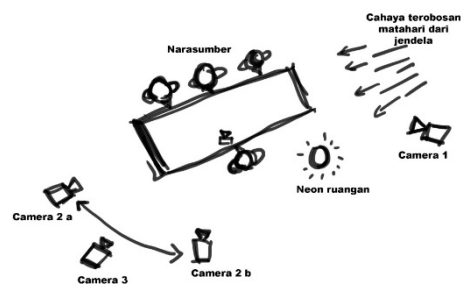
Selain *stockshot* di atas, juga diambil gambar saat *filmmaker* melakukan aksi demonstrasi di seputaran kawasan lapangan Renon dan Legian. Aksi ini bertujuan untuk menginformasikan kepada masyarakat tentang apa yang sedang terjadi di Bali. Selain itu, aksi ini juga bertujuan sebagai bentuk publikasi film “ULAM ASU” di masyarakat luas. Beberapa *stockshot* juga diambil untuk menambah unsur dramatis film seperti adegan yang digunakan pada akhir film.

Penyutradaraan film “Ulam Asu” menggunakan metode *internal directing* dan *external directing*. Metode ini digunakan sebagai tuntunan dalam proses penyutradaraan. Metode *internal directing* adalah metode mengarahkan kru dan aktor (narasumber dan obyek investigasi) yang terlibat dalam pembuatan film. Pada saat pengambilan gambar berlangsung, sutradara mengarahkan narasumber maupun obyek investigasi untuk berbicara dan memberi informasi sesuai dengan apa yang diinginkan. Pengarahan ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sekiranya akan mendapatkan jawaban sesuai dengan yang dibutuhkan. Apabila jawaban yang dibutuhkan belum terjawab, maka sutradara akan mencoba mengarahkan kembali narasumber dan obyek investigasi dengan pertanyaan lain.

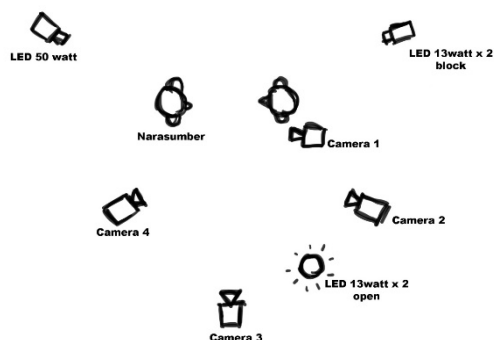
Sedangkan proses wawancara dengan obyek investigasi terjadi sebaliknya. Penulis harus melakukan observasi partisipan terlebih dahulu sebelum bisa mewawancarai obyek investigasi. Observasi partisipan dilakukan dengan cara masuk ke tempat tempat investigasi dan melakukan



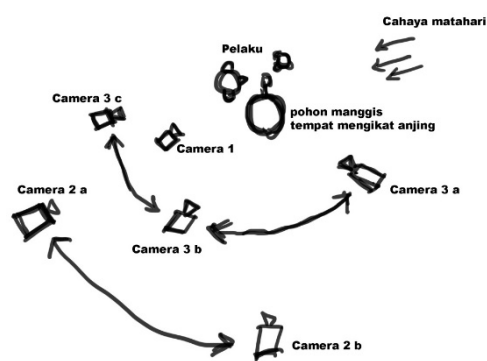
Gambar 6. Floor plan adegan wawancara (Amank)
 (sumber: Dok. Penulis 2017)



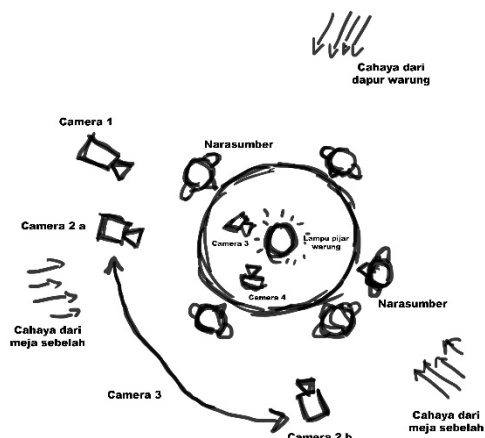
Gambar 9. Floor plan adegan wawancara (Lab UNUD) (sum-
 ber: Dok. Penulis 2017)



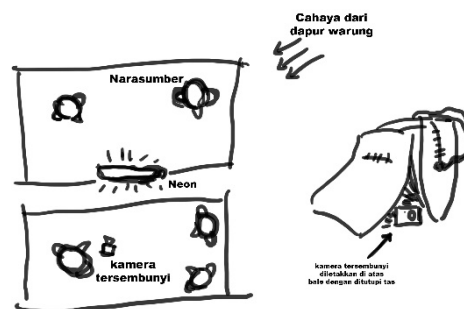
Gambar 7. Floor plan adegan wawancara (Cok Sawitri) (sum-
 ber: Dok. Penulis 2017)



Gambar 10. Floor plan investigasi di Bangli
 (sumber: Dok. Penulis 2017)



Gambar 8. Floor plan adegan wawancara (FGD)
 (sumber: Dok. Penulis 2017)



Gambar 11. Floor plan investigasi di Jembrana
 (sumber: Dok. Penulis 2017)

pendekatan terhadap obyek investigasi secara berkala. Sehingga nantinya saat dilakukan wawancara yang sebenarnya obyek investigasi menjadi tidak curiga terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh sutradara.

Eksternal directing dilakukan pada tahap pasca produksi. Pada tahapan ini, sutradara mengemas *editing* dan publikasi film sehingga mampu membentuk imajinasi dan emosi penonton ke arah yang diinginkan. Teori postmodern diterapkan pada tahapan ini. Teori postmodern yang menyatakan bahwa media baru membaurkan batas antara fakta dan imajinasi menjadi dasar dari *editing* dan publikasi yang dilakukan. Pada saat publikasi, Sutradara menampilkan cuplikan cuplikan adegan yang terjadi dalam film “*Ulam Asu*”. Cuplikan ini ditampilkan untuk menggugah imajinasi calon penonton tentang apa yang sebenarnya terjadi dalam film “*Ulam Asu*”. Hal ini sekaligus berfungsi untuk menarik rasa ingin tahu calon penonton untuk datang dan menyaksikan film “*Ulam Asu*”. Dalam film, sutradara mencoba menampilkan fakta yang terjadi di lapangan sekaligus mencoba untuk menarik imajinasi penonton tentang apa yang terjadi setelahnya. Sehingga nantinya penonton memiliki pemikiran-pemikiran tersendiri tentang apa yang sebenarnya sedang terjadi di film “*Ulam Asu*”. Hal ini juga dilakukan untuk memancing emosi penonton saat menyaksikan film “*Ulam Asu*”. Sehingga diharapkan nantinya akan terbentuk pergerakan-pergerakan melawan perdagangan daging anjing yang diinspirasi dari pengalaman dan imajinasi yang terbentuk saat menonton film “*Ulam Asu*”.

Tata kamera dalam film “*Ulam Asu*” menggunakan beberapa metode pengambilan gambar yang berbeda-beda. Peralatan yang digunakan juga berbeda-beda tergantung dari metode yang digunakan. Hal ini mengacu pada teori postmodern yang menyatakan tidak menyukai penyeragaman dan pembatasan. Sehingga konsep perbedaan menjadi salah satu konsep kunci dalam pemikiran postmodern. Metode pengambilan gambar pada saat dilakukan wawancara menggunakan metode multi kamera. Beberapa kamera diletakkan untuk menangkap adegan wawancara. Satu kamera digunakan untuk mengambil gambar *master* yang memakai *typeshot medium long shot*. Dua atau lebih kamera digunakan untuk mengambil gambar *close up* untuk memperlihatkan detail ekspresi dari narasumber maupun ekspresi dari *filmmaker*. Beberapa wawancara menggunakan *tripod* untuk membuat wawancara terlihat statis. Sedangkan wawancara lainnya menggunakan teknik *handheld* untuk membawa penonton lebih dekat seolah-olah menjadi saksi yang ikut berada di lokasi wawancara.

Metode pengambilan gambar saat investigasi kebanyakan menggunakan metode kamera tersembunyi. Metode ini digunakan untuk menyamarkan kamera sehingga obyek tidak curiga dan mau membeberkan informasi yang diinginkan.

Tata Cahaya dalam film “*Ulam Asu*” menggunakan teknik *available light* dan *artificial light*. Teknik *available light* lebih banyak digunakan dibandingkan cahaya buatan. Hal ini karena selain dalam beberapa keadaan terutama investigasi, tidak memungkinkan untuk memasang lampu di lokasi.

Teknik *available light* digunakan pada adegan investigasi dan pada beberapa wawancara. Hal ini selain membuat produksi berjalan lebih cepat, juga memperlihatkan keadaan sebenarnya dari ruang dan waktu pada saat kejadian. Sehingga kejadian yang berlangsung benar-benar terasa sampai ke penonton.

Teknik *artificial light* digunakan pada adegan wawancara. Pada adegan ini, teknik *artificial light* yang digunakan adalah teknik *three point lighting*. Tiga buah lampu diletakkan di sekeliling narasumber untuk membuat dimensi pemisah antara narasumber dan latar belakang. Hal ini dilakukan selain untuk memberi kesan dramatis, juga karena lokasi narasumber tidak memungkinkan untuk diambil gambar tanpa menggunakan lampu tambahan.

Tata suara dalam film “*Ulam Asu*” mengedepankan unsur ketegangan dan suara asli dari lokasi pengambilan gambar. Dua unsur ini memiliki fungsi penting dalam membawa emosi penonton ke arah yang diinginkan. Suara latar (*ambience*) lokasi tetap dipertahankan tanpa dikurangi. Hal ini dimaksudkan untuk membawa penonton pada suasana yang terjadi di lokasi. Sedangkan *scoring* bertema ketegangan ditambahkan untuk mengatur emosi penonton. Film “*Ulam Asu*” selain menggunakan *scoring* dan *ambience*, juga menggunakan *soundtrack* pada bagian audionya. *Soundtrack* “*Ulam Asu*” adalah lagu yang berjudul “*Who Belongs to This Earth*” karya Pohon Kita. Lagu ini adalah lagu yang memenangkan sayembara penciptaan *soundtrack* yang diadakan oleh Sri Redjeki Films untuk Film “*Ulam Asu*”.

Dalam menyusun gambar pada tahap *editing*, yang diperhatikan adalah tempo emosi yang ingin diarahkan kepada penonton dan juga ruang-ruang imajinasi yang disiapkan untuk memberi penonton waktu berpikir. Beberapa adegan sengaja tidak diperlihatkan kelanjutannya dan sengaja dibuat tidak jelas untuk membuka imajinasi penonton lebih lanjut. Sehingga nantinya film ini dapat berkembang di dalam imajinasi penonton sesuai dengan apa yang penonton pikirkan. Menggugah emosi dan imajinasi penonton merupakan fokus utama dari film “*Ulam Asu*” ini. Sehingga perpindahan gambar yang cepat dan dinamis menjadi pilihan dalam *editing* yang dilakukan.

Pewarnaan film ini dibuat suram dengan menurunkan tingkat saturasi dan menaikkan kontras. Hal ini dilakukan untuk membawa emosi penonton menjadi suram dan tegang dalam menonton film “*Ulam Asu*”.

SIMPULAN

Perancangan dan penciptaan film dokumenter "Ulam Asu" sebagai media pergerakan melawan perdagangan daging anjing di Bali telah berjalan sesuai harapan penulis. Hal ini terlihat dari hasil rancangan yang berupa *outline* dan *treatment* dari film "Ulam Asu" yang berusaha membawa cerita ke arah yang diinginkan penulis. Dengan perancangan yang tepat, maka film "Ulam Asu" ini mampu menyuguhkan cerita yang dapat menggugah emosi dan imajinasi penonton untuk melakukan perlawanan terhadap perdagangan daging anjing di Bali.

Film dokumenter "Ulam Asu" menggunakan observasi partisipan sebagai metode utamanya. Metode ini diterapkan dengan cara masuk dan terlibat langsung di dalam area obyek penelitian. Film ini mampu secara langsung maupun tidak langsung menjadi media pergerakan melawan perdagangan daging anjing di Bali. Secara langsung, film ini dapat dipergunakan oleh aktivis dan organisasi pecinta hewan untuk melakukan perlawanan terhadap perdagangan daging anjing di Bali. Film ini juga dapat digunakan oleh media internasional untuk menekan pemerintah Bali agar menghentikan perdagangan daging anjing di Bali melalui sektor pariwisata. Secara tidak langsung, film ini memancing emosi dan imajinasi penonton untuk melakukan perlawanan terhadap perdagangan daging anjing di Bali. Penonton diajak untuk berpikir ulang tentang apa yang sedang terjadi di Bali saat ini terkait dengan isu perdagangan daging anjing dengan berpijak terhadap kearifan lokal budaya Bali.

DAFTAR RUJUKAN

- Austin, Thomas and Wilma de Jong. 2008. *Rethinking Documentary*. UK: Open University Press.
- Ayawaila, Gerzon Ron. 2008. *Dokumenter: Dari Ide Hingga Produksi*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Barry, Peter. 1995. *Beginning Theory*. UK: Manchester University Press.
- Bernard, Shila Curran. 2007. *Documentary Storytelling*. USA: Elsevier.
- Direktorat Jendral Peternakan dan Kesehatan Hewan. 2017. *Human and Animal Health Welfare Responding to Dog Meat Trade*. Denpasar: Kementerian Pertanian Republik Indonesia.
- Holman, Tomlinson. 2005. *Sound for Digital Video*. USA: Elsevier.
- Jackman, John. 2004. *Lighting for Digital Video and Television*. USA: Elsevier.
- Lubis, Dr. Akhyar Yusuf. 2016. *Postmodernisme: Teori dan Metode*. Jakarta: Rajawali Press
- Nichols, Bill. 2001. *Introduction to Documentary*. USA: Indiana University Press.
- Parkinson, David. 1995. *History of Film*. UK: Thames and Hudson Ltd.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Rabiger, Michael. 2006. *Developing Story Ideas*. USA: Elsevier.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thompson, Roy and Christopher Bowen. 2009. *Grammar of the Edit*. USA: Elsevier.
- Thompson, Roy and Christopher Bowen. 2009. *Grammar of the Shot*. USA: Elsevier.
- Zhafirah, Naadiyah Azh. 2015. *Film "Senyap" Sebagai Media Counter Hegemony Bagi Rekonsiliasi Korban G30S*. Jakarta: Universitas Bakrie
- IMDb. *The Act of Killing*. Diakses pada 3 Oktober 2017. (http://www.imdb.com/title/tt2375605/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb *The Look of Silence*. Diakses pada 3 Oktober 2017. (http://www.imdb.com/title/tt3521134/?ref_=fn_al_tt_1)
- IMDb. *The Cove*. Diakses pada 3 Oktober 2017. (http://www.imdb.com/title/tt1313104/?ref_=fn_al_tt_1)
- The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). *UNESCO – Universal Declaration of Animal Rights 17-10-1978*. Diakses pada 3 Oktober 2017. (<http://www.esdaw.eu/unesco.html>)

***ILUSI* Penyutradaraan Film Fiksi Fantasi**

Sito Fossy Biosa

Program Studi Penciptaan Videografi, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

sitobiosa@gmail.com

Film berjudul “ILUSI” menceritakan tentang alam bawah sadar dalam dunia anak-anak, penciptaan karakter tokoh utama gadis kecil yang sering berfantasi serta berimajinasi — menjadi ciri yang ditonjolkan dalam film ini. Penekanan karya penyutradaraan fiksi fantasi diaplikasikan dengan teknik *long take*, yakni pada perpindahan dari satu *scene* ke *scene* lainnya saling berhubungan dan animasi. Tujuannya adalah untuk menguatkan kesan fantasi dan unsur imajinatifnya. Fantasi merupakan sarana melalui jiwa (*psyche*) yang menetapkan hubungannya kepada ‘kenikmatan’ (*jouissance*). Fantasi tidak bertentangan dengan ‘realitas’, namun justru sebaliknya, fantasi merupakan dasar untuk membangun struktur realitas dan menentukan garis bentuk sebuah hasrat (*desire*). Selanjutnya, realitas berperan sebagai jembatan menuju *the real*, maka fantasi didudukkan di dalam realitas, sedangkan mimpi berada pada wilayah yang *the real*. “ILUSI” dipilih karena menyesuaikan karakter tokoh yang selalu mengalami fantasi dan mimpi — anti logika. Fenomena mimpi dan fantasi dalam film ini dipaparkan dengan cara mengungkapkan pengalaman-pengalaman dan kebiasaan mimpi tokoh utama yang berangan-angan, dengan memvisualkan secara imajinatif pada perpindahan tiap *scene*. *Premise* dalam film ini adalah bahwa anak-anak yang dipandang polos justru akan mudah menerima segala hal, baik berwujud realita maupun tak kasat mata. Ilusi menjadi satu sudut sentral untuk mengungkap kebebasan, kepolosan, akan pengalaman mimpi dan fantasi bagi anak-anak. Ilusi pula yang menjadi dasar bahwa sesuatu yang berada di angan-angan dan terkadang justru memberikan “ekstase kebahagiaan” bagi anak-anak.

kata kunci: *penyutradaraan, fiksi fantasi, ilusi*

Film entitled “ILLUSION” tells about the subconsciousness of children’s world. The existence of a little girl as the main character who is full of imagination and fantasy is being the dominant characteristic in this film. The emphasis of fiction fantasy directing applies long take technique which concerns from the movement of one scene to other related scenes and animations. The purpose is to strengthen the impression of fantasy and imaginative elements. Fantasy is a medium through psyche that determines its relationship to enjoyment (*jouissance*). Fantasy does not contradict with the ‘reality’, on the contrary, fantasy is a base to build reality structure and define the outline of desire. Moreover, reality has role as a bridge to the real, accordingly fantasy is placed in the reality, while the dream is positioned in the real zone. ILLUSION is chosen because it suits with the character who always has fantasy and dream-- anti logic. The phenomenon of dream and fantasy in this film is presented in the way of exploring experiences and the habit of the main character who likes to dream by doing imaginative visualising from the movement of each scene. The premise of this film is that children who are being seen as innocent can easily accept many things, whether visible in reality or invisible. Illusion is being a central to explore freedom, innocence of dream and fantasy experience for children. In addition, Illusion is being a base that something fantasy sometimes can provide ecstasy of happiness for children.

Keywords: *directing, fiction fantasy, illusion*

Proses review: 15 - 29 mei 2018, dinyatakan lolos 7 juni 2018

PENDAHULUAN

Layaknya sebuah “bahasa”, film harus terus dilatih untuk dituturkan (Nugroho, 2002:18). Artinya bahwa film merupakan media komunikasi massa yang mampu membawa gagasan-gagasan penting untuk diinformasikan kepada masyarakat dalam bentuk tontonan. Tontonan yang tentunya mampu memberikan tuntunan dan sarana penyampaian pesan yang bermanfaat.

Film fiksi seringkali menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep adegan yang telah dirancang sejak awal; terikat plot; struktur cerita film fiksi juga terikat hukum kausalitas (sebab-akibat); pengklasifikasian tokoh-tokohnya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis; adanya masalah dan konflik; penutupan; serta pola pengembangan cerita yang jelas. Film fiksi berada di tengah-tengah kutub: nyata dan abstrak, seringkali memiliki tendensi ke salah satu kutubnya, baik secara naratif maupun sinematik (Pratista, 2008:6).

Melihat perkembangannya, fiksi fantasi merupakan salah satu jenis film yang banyak digemari. Fiksi fantasi dikesmas dengan perpaduan antara realita dengan suatu penciptaan di dalam sebuah angan-angan. Unsur hiburan dalam cerita fantasi dapat ditemukan pada penggambaran pengalaman tokoh yang ceria, lucu atau periang. Fiksi fantasi terkadang juga menghadirkan (misal: peri atau hantu) yang jelas tidak ada di dalam dunia nyata, tetapi sengaja dihadirkan dan dapat berinteraksi dengan manusia. Satu sisi, fantasi merupakan layar (*screen*) yang menjadi sekat tameng seseorang dari pertemuan dengan *the real* – di sisi lain, secara mendasar fantasi (seperti yang disebut Freud: *fundamental fantasy*) yang menyediakan koordinasi dasar kemampuan seseorang untuk berhasrat (*to desire*) – tidak akan pernah disubjektifkan dan terepresi agar dapat berfungsi Zizek dalam Ali, 2010:55).

Penciptaan karya film fiksi fantasi “ILUSI” ini didasarkan atas ketertarikan terhadap: (1) Luasnya tingkat khayalan anak-anak yang masih murni; adanya sifat-sifat kenai-fan, satir, lugas dan bebas. (2) Tokoh anak-anak dalam hal ini membahasakan secara verbal tuturan dalam berakting dengan bahasa khas *Pendalungan*. Adanya pelaguan atau nyanyian *Tanduk Majeng* yang dinyanyikan tokoh utama ‘Lusi’ untuk menunjukkan sisi keragaman musikalitas gaya nyanyian Madura dan ciri khas dialek daerah Jawa Timuran. (3) Melalui film fiksi fantasi dapat dimasukkan pula unsur-unsur penokohan yang ditujukan bagi anak-anak, yakni pengaplikasian hubungan kausalitas (sebab-akibat) yang ditunjukkan secara menyeluruh yakni fantasi yang dialami penokoh utama (Lusi) akan selalu bertabrakan dengan realitas yang dihadapinya pula. penyutradaraan ini cenderung memunculkan unsur visual fantasi tokoh-tokoh misterius (bukan manusia) dengan penambahan materi-materi animasi seperti kupu-kupu, pelangi dan kunang-kunang. Pada media (ruang) fantasi tidak hanya digunakan sebagai pelengkap saja, melainkan

menjadi penguat sisi khayalan dalam film fiksi fantasi ini. Pengalaman-pengalaman manusia seperti *dejavu*, *nglindur* maupun *indigo* diungkapkan dengan aksi dan ekspresi tokoh utama seolah-olah seperti perjalanan proses bermimpi (alam khayalan) — ilusi.

Masalah yang muncul difokuskan pada bagaimana cara memvisualkan karya film berjudul “ILUSI” dengan penyutradaraan fiksi fantasi? Penciptaan film “ILUSI” ini bertujuan untuk menerapkan cara pandang yang berbeda dengan penekanan aplikasi teknik *long-take* dan editing animasi pada sebuah cerita film fiksi, yakni perpindahan dari satu *scene* ke *scene* lainnya memiliki keterikatan yang saling terhubung agar menguatkan kesan fantasinya.

Karya “ILUSI” berformat film pendek fiksi fantasi, mengambil tema “melihat yang tak terlihat”– berformat tayangan *tapping*, dengan sajian penerapan konsep penyutradaraan menggunakan *dramatic plot* Gustav Freytag. Sutradara juga mengacu pada prosedur produksi yang terdiri dari tiga tahapan *Standard Operation Procedure* (SOP) yakni pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Konsep Penciptaan Film “ILUSI”

Orientasi pada film “ILUSI” mengisahkan tentang fenomena alam bawah sadar dalam dunia anak-anak. Kekuatan teknik penyutradaraan fiksi fantasi ini ditonjolkan melalui penciptaan karakter dan tokoh gadis kecil yang suka bermimpi serta menyukai hal-hal yang bersifat imajiner. Fenomena mimpi dan fantasi dalam film ini yakni dipaparkan dengan cara mengungkapkan pengalaman-pengalaman mimpi si tokoh utama serta kebiasaannya berangan-angan melalui pemunculan imajinatif dalam perpindahan tiap *scene*.

“ILUSI” menjadi satu sudut sentral sutradara untuk mengungkap kebebasan, kepolosan, akan pengalaman mimpi dan fantasi bagi anak-anak. “ILUSI” pula yang menjadi dasar bahwa sesuatu yang berada di angan-angan dan terkadang justru memberikan “ekstase kebahagiaan” bagi anak-anak.

Film dengan teknik penyutradaraan fiksi fantasi ini mengisahkan serunya perjalanan seorang anak kecil dalam dunia fantasinya. Alur ceritanya yang saling berkaitan (antara nyata dan kasat mata; atau yang sedang dialami si tokoh utama dengan kejadian dalam fantasi), sehingga menuntun penonton untuk terus selalu menyimak film ini. *Setting* lokasi terdapat di dua tempat yaitu *outdoor* dan *indoor*. *Setting outdoor* digambarkan dengan panorama alam pegunungan dan pesisir pantai, sedangkan *indoor* menggambarkan sebuah ruangan yang banyak menyimpan informasi tentang kegiatan di panti asuhan. Dalam adegan tertentu, dihadirkan penguat fantasi (kunang-kunang, kupu-kupu, hantu, pelangi) pada kedua tempat tersebut dengan cara menghubungkan kejadian masa lalu dengan yang sedang terjadi, atau menghubungkan apa yang sedang dialami si

tokoh utama dengan peristiwa mimpinya. Penyutradaraan fiksi fantasi dan pengalaman mimpi baru dapat ditebak, apabila penonton menyimak alur kejadian yang dialami secara utuh, lalu mempersepsikan secara ringan hubungan antara adegan-adegan dalam film tersebut. Penyutradaraan inilah yang ditonjolkan dalam film “ILUSI”.

Beralur maju, awalan tayangan film ini akan menampilkan pelukisan tokohnya atau prolog cerita, selanjutnya menceritakan kisah perjalanan tokoh utama yang penuh problema, kocak dan mengasyikkan tentunya akan membawa suasana yang berkesan. Pemilihan nama Lusi dalam karakter atau pemeran utama di film ini dimaksudkan untuk lebih mendekatkan antara (nama: Lusi) dengan (judul: ILUSI). Sutradara mencari aktor dan aktris melalui *casting* sesuai lokasi syuting di Probolinggo, Jawa Timur, karena diharapkan semua karakter lokal tersebut dapat membangun suasana film senatural mungkin layaknya produksi profesional yang mengutamakan dialek asli.

Berpijak pada fantasi yang merupakan sarana melalui jiwa (*psyche*) yang menetapkan hubungannya kepada ‘kenikmatan’ (*jouissance*). Fantasi tidak bertentangan dengan ‘realitas’, namun justru sebaliknya, fantasi merupakan dasar untuk membangun struktur realitas dan menentukan garis bentuk sebuah hasrat (*desire*). Selanjutnya, realitas berperan sebagai jembatan menuju *the real*, maka dalam hal ini fantasi didudukkan di dalam realitas, sedangkan mimpi berada pada wilayah yang *the real* (Ali, 2010:54-55).

Sutradara juga menggunakan terapan dramatik agar film dapat membawa perasaan penonton masuk lebih dalam dan seakan-akan penonton juga mengalami hal tersebut dalam ceritanya. Karya ini menggunakan unsur naratif dengan mengaplikasikan *dramatic plot* Gustav Freytag (1816-1895), sebagai berikut:

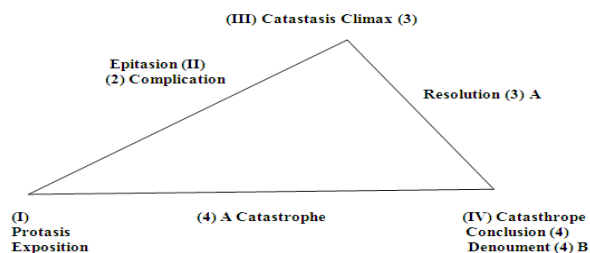
Protasis: Exposition (1): Permulaan, dijelaskan peran pelukisan dan motif lakon.

Epitasio: Complication (2): Jalinan kejadian dengan timbulnya kerumitan/komplikasi diwujudkan jalinan kejadian.

Catastasis: Climax (3): Puncak laku, peristiwa mencapai titik kulminasinya; sejak 1-2-3 terdapat laku sedang memuncak (*rising action*). *Resolution* (3)A: Penguraian, mulai tergambar rahasia motif. *Catastrophe: Conclusion* (4): Kesimpulan. *Catastrophe* (4)A: Bencana. *Denouement* (4) B: Penyelesaian yang baik (*happy ending*) ditarik kesimpulan dan habishlah cerita (Hermawan, 1986:18).

Unsur-unsur Pembentuk “ILUSI”

Konsep visual grafis dalam film ini diwujudkan dengan menghadirkan materi-materi animasi seperti kupu-kupu, kunang-kunang, gunung dan pelangi. Kupu-kupu melambangkan sebuah keindahan yang sesaat. Rentang waktu usia kupu-kupu relatif pendek. Masa hidup kupu-kupu dewasa sekitar satu minggu sampai kira-kira delapan bulan, tetapi rata-rata setiap jenis memiliki masa hidup dua atau tiga pekan (Imes dalam Utami, 2012:11). Rentang usia kupu-kupu sebagai pernyataan bahwa fantasi yang diki-



Bangunan konsep *dramatic plot* Gustav Freytag (1816-1895)

sahkan dalam film “ILUSI” bersifat sementara. Pertemuan indah antara sosok misterius dengan tokoh utama (Lusi) hanya berlalu sekejap saja. Animasi kunang-kunang yang diadopsi ke dalam film ini atas dasar kepercayaan secara animisme bahwa hewan ini memiliki keterkaitan dengan penjelmaan roh orang yang telah meninggal. “Lepasnya roh dari raga memperkuat kepercayaan adanya binatang jadi-jadian... di Bali *kunang-kunang* dan di Lombok dikenal buaya... Roh orang mati dalam pandangan animisme, hidup terus dalam bentuk tersendiri di alam lain” (Isma’il, 1990:4). Animasi kunang-kunang yang dimunculkan dari tangan salah satu hantu adalah implikasi terhadap kepercayaan animisme bahwa kunang-kunang identik dengan kisah-kisah *folklore* yang erat dengan kematian – penjelmaan dari roh orang yang telah meninggal.

Materi visual perahu dan lagu *Tanduk Majeng* mempunyai keterkaitan erat terhadap makna filosofis lagu dengan implikasi perahu. Perahu identik dengan maritim, laut, pantai dan nelayan. Sedangkan lagu *Tanduk Majeng* merupakan cerminan ekspresi budaya masyarakat maritim pesisir Madura yang bermata pencaharian sebagai nelayan. Mengacu pada pernyataan (Holt dalam Dharsono, 2007:149) materi visual alam pegunungan yang menjadi *setting outdoor* dimaksudkan bahwa gunung diyakini masyarakat Jawa sebagai tempat bersemayamnya makhluk halus, dewa-dewi, jagat – tataran kosmis, bahkan disakralkan. Gunung dianggap keramat dan merupakan batas antara dua dimensi manusia dengan dimensi alam roh. Kemudian figur-figur misterius yang memakai semacam *cape* jubah berkerudung (hitam-putih) bukan dilambangkan sebagai watak tokoh hantu, melainkan sebagai representasi dari Dunia Metakosmos, yakni putih merupakan warna langit; atas; hidup. Sedangkan hitam adalah warna bumi; tanah; bawah; mati (Sumardjo, 2010:222).

Pelangi tergolong elemen fantasi. Terinspirasi pula lagu Indonesia dari seorang pencipta lagu anak-anak yaitu Mas Agus Abdullah atau lebih dikenal A.T Mahmud yang berjudul “Pelangi”, pada kalimat “*Pelukismu Agung*”, itu berarti pelangi dianggap sebuah karya “lukisan” yang sangat indah dan analogi fantasi yang luar biasa. *Setting* di air terjun, dalam cerita-cerita pewayangan air selalu dikait-kaitkan dengan fenomena *air suci amerta* (dari kata *a*, berarti tidak; dan *merta* yang berarti mati). Air dalam cerita wayang selalu berkaitan dengan *airsuciamerta* (dari kata *a*= tidak dan *merta*= mati), yakni air sebagai sumber penghidupan (Soekarto dalam Dharsono, 2007:160). Di dalam masyarakat Jawa dari dulu juga dikenal bermacam-macam



Gambar 1. Prolog pengkesanan tokoh utama Lusi istilah yang menyangkut air penghidupan (*banyu pangu-ripan*), antara lain: (a) *amtranjiwani*, yang berarti mati tapi hidup kembali; (b) *tirtakamandalu*. *Kamandalu* artinya kendi tempat menyimpan air, sehingga makna *tirta kamandalu* berarti guci atau kendi *amerta*; (c) *maul khayyat*, dari bahasa Arab yang berarti air penghidupan. Selanjutnya pertemuan *swanita* (mani wanita, *ovum*) dan *sukla* (mani laki-laki, *sperma*), melalui *pradana* (alat kelamin wanita) dan *purusa* (alat kelamin laki-laki) juga menimbulkan kehidupan baru (Dharsono, 2007:160).

Dasar interpretasi sutradara mengambil *setting* di air terjun dimaksudkan sebagai sebuah representasi pertemuan dari yang hidup (manusia) dan yang mati (roh) di dalam film “ILUSI”. Dalam adegan cerita film ini si tokoh utama Lusi bisa berinteraksi dan berkomunikasi dengan para roh di sebuah suasana alam air terjun, bukan hanya menampilkan suatu keindahan panorama semata. Lebih dari itu, air terjun mengisyaratkan pertemuan dua fase — kehidupan sekaligus kematian (*merta*).

Konsep penataan audio (musik) dalam film ini sama pentingnya dengan penataan visual. Artinya hubungan fungsi secara audio-visual mempunyai peran dan pengaruh dalam membangun suasana dramatik. Musik tidak berdiri sendiri, namun saling beriringan dengan tiap-tiap adegan film (*scenic*). Sesuai fungsinya, musik dalam film, yakni memberikan sebuah efek dan sensasi bunyi yang selaras dengan citra yang divisualkan. Merujuk pada pernyataan (Harjana, 2003:228-229) peran musik di sini memberi tekanan warna dan mendukung dramaturgi peradeganan cerita, juga mempengaruhi sugesti film secara traumatis. Prosedur kerja yang dilakukan tidak bisa memisahkan hubungan-hubungan antara audio dan visual secara sendiri-sendiri, akan tetapi hubungan keduanya harus menyatu. Tujuannya jelas, yakni agar gambar adegan film dan suasana musik dapat mempengaruhi perasaan penonton.

Penyutradaraan “ILUSI”

Exposition: Permulaan, dijelaskan dengan peran pelukisan dan motif lakon. Sebagai prolog dalam cerita ini, pelukisan diawali dari gambaran kesunyian sebuah pantai yang hanya ada seorang anak sedang asik bermain pasir dan muncul sosok asing tidak dikenal berjubah hitam-putih. Adegan cerita ini merupakan pengenalan tentang seorang gadis kecil bernama Lusi.



Gambar 2. Alur peralihan ilusi yang dialami Lusi.

Complication: Jalinan kejadian dengan timbulnya kerumitan/komplikasi diwujudkan dalam jalinan kejadian. Timbulnya kerumitan atau komplikasi diwujudkan dalam jalinan kejadian antara realitas dengan rekaan imajinasi. Realitas kehidupan Lusi sebagai anak panti asuhan yang tidak mengenal orangtuanya sendiri, membuatnya menjadi gadis *linglung*. Sikapnya ‘asyik sendiri’ seolah-olah tidak mempedulikan lingkungan sekitarnya. Fantasi dalam adegan ini diungkapkan dengan sebuah imajinasi Lusi bermain-main dengan seekor kuda putih di sebuah semak rerumputan.

Climax 3(A): Puncak laku, peristiwa mencapai titik kulminasinya; sejak 1-2-3 terdapat laku sedang memuncak (*rising action*). Peristiwa mencapai titik puncak saat Lusi tidur di kamar kemudian dalam mimpinya ia kembali mendatangi dua sosok misterius. Kedatangan keduanya bermaksud untuk memenuhi janjinya dengan mengajaknya mengarungi perjalanan di alam roh. Seketika Lusi tertidur, dalam sekejap, makhluk tersebut telah membawanya ke sebuah tempat di mana terhampar pasir yang sangat luas dengan pemandangan gunung-gunung dan air terjun.

Resolution (3B): Penguraian, mulai tergambar rahasia motif dari makhluk misterius. Rahasia mulai terkuak ketika kedua makhluk misterius tersebut akhirnya mengaku bahwa mereka adalah orangtua Lusi hingga membuat Lusi bersedih. Kejadian tersebut dialami pada saat akan berpisah, salah satu sosok tersebut sempat berpesan kepadanya agar tidak melupakan ayah, ibunya, dan seketika membuat Lusi menangis.

Conclusion: merupakan kesimpulan atau jawaban dari jalinan cerita secara keseluruhan. Pada adegan ini kesimpulan cerita terpapar ketika Lusi terbangun dari mimpinya dan berada di antara teman-teman dan penjaga panti asuhan. Ketika tersadar, Lusi teringat kembali bahwa kedua sosok dari alam roh tersebut adalah orang tuanya dan apa yang dialaminya ternyata tidak berada di alam manusia.

Catastrophe: Merupakan bencana atau implikasi dari berbagai hubungan di dalam cerita menjadi sebuah akibat yang saling terkait. Bencana terjadi ketika Lusi memberontak dari realita hidupnya. Tak hanya berakhir di situ, Lusi belum bisa menerima kenyataan yang dialaminya tersebut. Ia lebih memilih untuk selalu bermimpi karena ia



Gambar 3. Lusi mengalami fantasi dengan dua sosok misterius yang memunculkan kunang-kunang



Gambar 4. Lusi mengalami fantasi di alam roh.

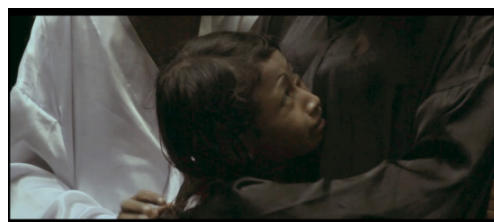
ingin terus bertemu dengan kedua orang tuanya.

Deneoument: Penyelesaian yang baik (*happy ending*) ditarik kesimpulan dan habishlah cerita. Penyelesaian yang baik, yaitu ketika Lusi memutuskan untuk tidak melepaskan fantasi dan mimpinya bersama kedua orangtuanya.

SIMPULAN

Film fiksi berjudul “ILUSI” diharapkan tidak hanya selesai sebagai sebuah tontonan hiburan saja, melainkan dari isi cerita bisa tersampaikan, dimaknai dan diresapi pesan filmnya oleh khalayak, khususnya anak-anak. “ILUSI” menghadirkan cerita tematik tentang dunia anak-anak dihubungkan dengan gaya penyutradaraan secara fiksi fantasi. Mengambil isu-isu kehidupan sehari-hari dalam lingkungan panti asuhan. Pesan maupun kesan yang disampaikan sutradara lewat karya ini diinterpretasikan dalam bentuk audio-visual, artinya sutradara mempunyai pola dan cara tersendiri untuk mengungkapkan sebuah fantasi. Muatan pesan pendidikan disisipkan melalui gaya kebahasaan lokal Jawa Timuran sehingga bagi anak-anak yang berlatar belakang lokal *Pendalungan* mampu memahami makna bahasa tersebut, sedangkan bagi anak-anak dengan latar belakang dari daerah lain, hadirnya bahasa lokal tersebut akan memperkaya wawasannya dalam mengetahui keragaman kebahasaan daerah.

Judul film “ILUSI” merupakan hasil dari pemikiran



Gambar 5. Lusi akan berpisah dengan kedua sosok misterius (orangtuanya), sambil berpelukan.



Gambar 6. Lusi saat terbangun dan menangis dikerumuni teman-temannya.



Gambar 7. Lusi kembali mengalami fantasi dan bercengkrama bersama kedua orangtuanya di alam roh.

sutradara yang diwujudkan secara audio-visual berdasar pengalaman empiris yang dialami sutradara dan khalayak secara umum, karena disadari atau tidak fantasi selalu bersanding di dalam kehidupan setiap manusia. Keberhasilan penyutradaraan fiksi fantasi tercapai ketika elemen utama yang digunakan sutradara dalam penggarapan film ini menerapkan konsep ‘fantasi’ – yang merupakan dasar untuk membangun struktur realitas dan menentukan garis bentuk sebuah hasrat (*desire*), sekaligus sebagai sarana jiwa (*psyche*) yang selalu mengikatkan hubungannya kepada sebuah ‘kenikmatan’ (*jouissance*). Artinya fantasi hidup dan melebur dalam sebuah realitas.

Penggarapan film ini tidak terlepas dari tahapan-tahapan penerapan mekanisme SOP (*Standard Operation Procedure*) yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Sutradara melaksanakan mekanisme tersebut secara terperinci yang berada di wilayah pra produksi, produksi, dan pasca produksi, karena sutradara membuat konsep film dari awal hingga akhir. Konsep fantasi dalam film “ILUSI” diwujudkan sutradara dengan penyutradaraan non realis atau tidak sesuai dengan kehidupan sebenarnya yang kasat mata, kemudian dimunculkan dengan visual imajinasi dari sutradara yakni dengan mengemasnya ke dalam bentuk mimpi yang dialami tokoh Lusi dan perwujudan visual grafis pada beberapa *scene*. Realisasinya adalah memainkan perpindahan *scene* ke *scene* lain yang sarat makna dan tanda-tanda yang memiliki keterikatan hubungan

atau dengan kata lain membuat kejadian secara beruntun. Akhirnya hasil film yang digarap sutradara merupakan hasil dari curahan pemikiran, pengalaman empiris yang tidak hanya dialami sutradara sendiri, namun juga orang lain. Proses fantasi tersebut merupakan hal yang manusiawi di mana melibatkan memori, emosi dan perilaku.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Matius. 2010. *Psikologi Film, Membaca Film Lewat Psikoanalisis Lacan-Zizek*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta (FFTV IKJ).

Dharsono. 2007. *Estetika dari Barat ke Timur*. Surakarta: Departemen Pendidikan Nasional Institut Seni Indonesia Surakarta.

Harjana, Suka. 2003. *Corat-Coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Hermawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Rosdakarya.

Isma'il, Husaini. 1990. *Burong: Suatu Analisis Historis Fenomenologis dan Hubungannya dengan Animisme, Dinamisme dan Hinduisme dalam Masyarakat Islam Aceh*. Jakarta: Erlangga.

Nugroho, Garin. 2002. *Membaca Film Garin*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka

Sumardjo, Jakob. 2010. *Estetika Paradok*. Bandung: Sunan Ambu, STSI Press.

Utami, Eka Nurlaila. 2012. Komunitas Kupu-kupu (Ordo Lepidoptera: Papilionoidea) di Kampus Universitas Indonesia, Depok, Jawa Barat. *Skripsi S1 Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Departemen Biologi Depok, Universitas Indonesia*.

Film Dokumenter “*Nyama Selam*” Dengan Gaya *Expository*

Hanif Syahrul Mubarik, I Ketut Buda, Ni Kadek Dwiyani

Institut Seni Indonesia Denpasar

hanifsyahrul@gmail.com

Film dokumenter “*Nyama Selam*” merupakan karya audio visual yang menampilkan tentang kehidupan masyarakat asli Bali yang beragama Islam. Kata “*Nyama Selam*” berarti saudara yang beragama Islam. Film ini menggambarkan toleransi dan kerukunan beragama yang terjadi di Bali, khususnya di Desa Candikuning, Kecamatan Baturiti, kabupaten tabanan. Film dokumenter “*Nyama Selam*” juga berfungsi sebagai media informasi untuk masyarakat tentang toleransi dan kerukunan beragama di Bali. Film dokumenter “*Nyama Selam*” diharapkan bisa mengubah paradigma masyarakat awam yang menganggap semua umat Islam di Bali sebagai kaum pendatang. Pembuatan film dokumenter “*Nyama Selam*” dengan gaya *expository* menitik beratkan pada informasi sejarah, toleransi, dan makna kata “*Nyama Selam*” sendiri bagi masyarakat Candikuning. Bahasan tersebut didapat dari hasil riset dan wawancara dengan sepuluh narasumber, yaitu Kepala Dusun Kampung Islam Candikuning, Bendesa Adat Kampung Islam Candikuning, Ketua BPD Desa Candikuning, Tokoh Sesepuh Kampung Islam Candikuning, Sejarawan, Ketua Forum Kerukunan Umat Beragama Provinsi Bali, Tokoh Pemuda Kampung Islam Candikuning, Seniman Rudat dari Kampung Islam Candikuning, Juru Kunci Makam Keramat Gunung, dan Imam Masjid di Kampung Islam Candikuning. Hasil riset wawancara tersebut menjadi sebuah film dokumenter “*Nyama Selam*” sebagai media informasi kerukunan beragama di Bali. Film dokumenter “*Nyama Selam*” memiliki struktur tiga babak yaitu awal, tengah, dan akhir. Pada babak awal dalam film dokumenter “*Nyama Selam*” menampilkan tentang sejarah Islam di Bali dan di Candikuning. Pada bagian isi, film dokumenter “*Nyama Selam*” menampilkan tentang tradisi, toleransi dan makna kata “*Nyama Selam*” sendiri bagi warga Kampung Islam Candikuning. Pada bagian akhir film ini menjelaskan tentang harapan-harapan narasumber untuk toleransi dan kerukunan beragama di Bali. Film ini juga menampilkan budaya tradisi Maulid Nabi Muhammad SAW serta keindahan panorama alam yang ada di Kampung Islam Candikuning.

Kata kunci: *film dokumenter, “Nyama Selam”, gaya expository,*

The “*Nyama Selam*” documentary film is an audio visual work it displays the life of Balinese Muslims. “*Nyama Selam*” means Muslims families. It illustrates tolerance and religious harmony occurred in Bali, especially in Candikuning Village, Baturiti District, Tabanan Regency. “*Nyama Selam*” documentary also serves as an information media for community about tolerance and religious harmony in Bali. The documentary is expected to change the paradigm of ordinary people who regard All Muslims in Bali as immigrants. The making of “*Nyama Selam*” documentary film using expository style emphasizes the historical information, tolerance, and meaning of the word “*Nyama Selam*” for the Candikuning community. The discussion was obtained from the results of research and interviews with ten informants, namely Village Chief of Candikuning Islamic Village, Bendesa Adat of Candikuning Islamic Village, Chairman of BPD Candikuning Village, Elder of Candikuning Islamic Village, Historian, Chairman of Forum Kerukunan Umat Beragama Provinsi Bali, Youth Figure of Candikuning Islamic Village, Rudat Artist from Candikuning Islamic Village, Interpreter of the Sacred Mountain Tomb, and Imam Masjid in Candikuning Islamic Village. The results of the interview are collaborated as a medium of information on religious harmony in Bali. “*Nyama Selam*” documentary has three round structures, such as beginning, middle, and end. In the early stages of the documentary “*Nyama Selam*” showcases the history of Islam in Bali and in Candikuning. In the contents, the documentary film “*Nyama Selam*” presents about the tradition, tolerance and meaning of the word “*Nyama Selam*” for the citizens of Kampung Islam Candikuning. At the end of this film explains the expectations of resource persons for religious tolerance and harmony in Bali. The film also features a cultural tradition of the Maulid of the Prophet Muhammad SAW and the beauty of natural panorama in the Islamic Village of Candikuning.

Keywords: *documentary film, “Nyama Selam”, expository style*

Proses review: 15 - 29 mei 2018, dinyatakan lolos 7 juni 2018

PENDAHULUAN

Film dokumenter adalah sebuah usaha untuk mencari pola-pola dan keteraturan-keteraturan tentang fenomena yang ada di sekitar kita (Tazi L, 2010:23). Sebagai sebuah film, keteraturan-keteraturan atau pola-pola itu kemudian dirangkai menjadi sebuah cerita dalam medium audio-visual. Menurut Misbach Yusa Biran, film dokumenter adalah suatu dokumentasi yang diolah secara kreatif dan bertujuan untuk mempengaruhi penontonnya. Film dokumenter merupakan film yang lebih menonjolkan fakta dan data dari topik yang akan diangkat. Hal itu menjadi kelebihan film dokumenter dengan genre film lainnya. Topik yang akan diangkat sebagai objek penciptaan dalam tugas akhir ini adalah tentang kerukunan beragama yang ada di Indonesia, khususnya yang ada di Bali.

Kerukunan beragama di Indonesia adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Di Bali, kerukunan beragama ditemukan dalam bentuk banyaknya etnis lain yang hidup dan tinggal di Bali. Contohnya adalah Kampung Islam Candikuning di Kecamatan Baturiti, Kabupaten Tabanan.

Menurut Dhurorudin dalam bukunya Muslim Bali: mencari kembali Harmoni yang Hilang, Kampung Islam Candikuning merupakan salah satu kampung Islam yang ada di Bali. Kampung Islam ini merupakan bagian dari sejarah perlawanan masyarakat Bali menghadapi kolonial Belanda. Warga Kampung Islam Candikuning asal muasalnya adalah penduduk Sindhu dari Kabupaten Karangasem. Mereka beretnis Lombok, sebab era lama Lombok memang berada di bawah kekuasaan kerajaan Gelgel dan akhirnya dikuasai kerajaan Karangasem sebagai salah satu pecahan dari kerajaan Gelgel. Muasal penempatan Muslim di Candikuning ini ada dua versi: Pertama, kaum muslim sengaja ditempatkan oleh raja Karangasem untuk menjaga keamanan wilayah ujung dekat Mengwi, seiring dengan tradisi perang kala itu. Kedua, kaum muslim sengaja diberi tanah palungguhan di tempat ini sebagai penghargaan raja Karangasem atas jasa dan atau bantuan mereka dalam perang melawan Belanda yang ingin menduduki Bali. Terlepas dari persoalan dua versi tadi, kedatangan kaum Muslim kala itu sebenarnya tidak eksklusif, sebab penempatan mereka dilakukan bersama-sama dengan kaum Hindu. Jadi, cikal bakal wilayah Candikuning ini sebenarnya dibangun oleh dua komunitas keagamaan yang sama-sama pendatang. Dua kaum ini, bekerjasama membuka wilayah baru, serta bersama pula untuk membangun dan mengembangkannya. Hingga sekarang kerukunan beragama antar umat Hindu dan Islam selalu terjaga di wilayah Candikuning. (Dhurorudin, 2014:56).

Menurut Dhurorudin dalam bukunya Muslim Bali, Komunitas muslim di Bali biasanya dikenal dengan sebutan “Nyama Selam”. “Nyama Selam” artinya adalah saudara atau kerabat dari kalangan Islam. Sebutan ini merupakan

sebutan khas dari masyarakat Bali yang mayoritas beragama Hindu kepada kerabat yang beragama Islam (Dhurorudin, 2014:58)

Kerukunan beragama di Desa Candikuning sepatutnya diketahui oleh masyarakat luas melalui konsep film dokumenter dengan gaya *expository* yang berjudul “Nyama Selam”. Film dokumenter “Nyama Selam” menggunakan konsep *expository* karena konsep ini memiliki pola cerita yang jelas sehingga penonton lebih mudah memahami informasi yang disajikan. Dokumenter adalah media komunikasi yang mampu mempengaruhi cara pandang individu yang kemudian akan membentuk karakter suatu bangsa dalam pranata sosial yang mempengaruhi tatanan sosial kemasyarakatan. Film dokumenter merupakan suatu karya film atau video berdasarkan realita serta fakta peristiwa. Film dokumenter “Nyama Selam” menggunakan konsep *expository* dengan genre ilmu pengetahuan, sehingga nantinya film dokumenter “Nyama Selam” menjadi bahan informasi bagi masyarakat luas. Selain menjadi bahan informasi, film dokumenter “Nyama Selam” diharapkan juga menjadi salah satu bukti bentuk keragaman budaya yang ada di Indonesia pada umumnya dan di Bali khususnya. Film dokumenter “Nyama Selam” menampilkan data dan fakta yang ada di Desa Candikuning, khususnya di Kampung Islam Candikuning. Film ini juga menampilkan budaya tradisi Maulid Nabi yang ada di Kampung Islam Candikuning. Permasalahan yang akan diangkat adalah tentang paradigma masyarakat awam yang menganggap semua umat Islam di Bali adalah pendatang. Dalam film ini juga menampilkan wawancara dengan warga Kampung Islam Candikuning yang tidak suka disebut sebagai pendatang dan diharapkan bisa merubah paradigma tersebut.

METODE PENELITIAN

Dalam menciptakan sebuah karya membutuhkan metode-metode untuk memperkuat data yang ada, metode yang digunakan dalam penciptaan karya film dokumenter yang berjudul “Nyama Selam” adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara.

Metode observasi

Metode observasi digunakan untuk mengamati langsung budaya yang ada di Kampung Islam Candikuning. Penulis akan mengunjungi kawasan Kampung Islam Candikuning dan sekitarnya, sehingga data yang dikumpulkan akan sesuai dengan fakta.

Metode Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mengetahui fenomena budaya yang ada di Kampung Islam Candikuning dengan beberapa warga Kampung Islam Candikuning. Pemilihan narasumber akan dilakukan dengan survey kepada warga Kampung Islam Candikuning. Survey ini akan

dilakukan secara acak. Setelah melakukan survey, penulis mendapatkan beberapa narasumber sebagai pendukung dalam penciptaan film dokumenter “*Nyama Selam*” ini.

HASIL ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Film dokumenter “*Nyama Selam*” merupakan sebuah media audio visual yang memberikan informasi-informasi tentang sejarah Islam di Bali, bentuk-bentuk tradisi dan budaya yang berada di Kampung Islam Candikuning, serta memberikan informasi tentang toleransi dan kerukunan beragama yang ada di wilayah Desa Candikuning. “*Nyama Selam*” sendiri merupakan sebutan bagi masyarakat yang asli Bali, namun memeluk agama Islam.

Format Karya

Format karya film ini menggunakan format film dokumenter *expository* dengan pendekatan ilmu pengetahuan. Film dihasilkan dalam format digital dengan durasi 40 menit. Film dokumenter “*Nyama Selam*” menampilkan tentang sejarah Islam pada umumnya dan khususnya di Kampung Islam Candikuning. Selain itu, film ini juga menampilkan tradisi dan budaya, serta toleransi dan kerukunan beragama yang terjadi di Desa Candikuning.

Log Line

“*Nyama Selam*” merupakan sebuah sebutan untuk masyarakat asli Bali yang beragama Islam. Sebutan yang berarti saudara yang beragama Islam ini menjadi menarik karena yang memberikan sebutan tersebut adalah masyarakat Hindu. Hingga sekarang sebutan tersebut masih dipakai oleh masyarakat Hindu yang hidup berdampingan dengan masyarakat Islam, seperti di Desa Candikuning.

Outline

Panorama alam yang ada di sekitar Desa Candikuning, Sejarah Islam di Bali dan Sejarah Kampung Islam Candikuning, Wilayah dan adat istiadat yang ada di Kampung Islam Candikuning, Tradisi Maulid Nabi yang ada di Kampung Islam Candikuning, Sejarah Makam Keramat Gunung, Penjelasan tentang Tarian Rudat, Toleransi antar umat beragama, Dampak bom Bali terhadap toleransi beragama, Penjelasan tentang arti dan makna “*Nyama Selam*”, Statement tentang warga muslim sebagai pendatang, Harapan untuk toleransi beragama di Bali

Desain Produksi

Tema

Film ini bertemakan tentang Kerukunan Beragama

Judul

Judul yang sesuai dengan tema yang diangkat adalah “*Nyama Selam*”. “*Nyama Selam*” merupakan sebuah sebutan untuk masyarakat asli Bali yang beragama Islam

Durasi

Film ini berdurasi 40 menit 26 detik dengan format digital
Segmentasi Penonton

Target penonton film dokumenter “*Nyama Selam*” adalah berusia 13 tahun ke atas, karena terdapat informasi-informasi yang bisa mendidik anak-anak remaja

Narasumber

Ariel D. Azkacetta (Kepala Dusun Kampung Islam Candikuning)

Beliau lebih banyak menjelaskan tentang kondisi kewilayahan dan toleransi yang ada di Desa Candikuning
Khaeroni Saputro (Bendesa Adat kampung Islam Candikuning)

Beliau lebih banyak menjelaskan tentang adat istiadat yang ada di Kampung Islam Candikuning

H. Muhammad Ali Bick (Tokoh Sesepeuh kampung Islam Candikuning)

Beliau lebih banyak menjelaskan tentang sejarah dan toleransi yang ada di Kampung Islam Candikuning

Dr. I Putu gede Suwitha, SU (Sejarawan)

Beliau lebih banyak menjelaskan tentang sejarah Islam di Bali dan dampak bom Bali kepada warga muslim di Bali
Ida Pangelingsir Agung Putra Sukahet (Ketua Umum Asosiasi Forum Kerukunan Umat Beragama Indonesia)

Beliau lebih banyak menjelaskan tentang dampak bom Bali kepada warga muslim dan kerukunan beragama yang ada di Bali

I Gusti Ngurah Agung Artanegara, SH (Ketua Badan Perwakilan Desa Candikuning)

Beliau lebih banyak menjelaskan tentang sejarah terbentuknya dan toleransi yang ada di Desa Candikuning

H. Ahmad Sulthoni, SH (Tokoh Pemuda Kampung Islam Candikuning)

Beliau lebih banyak menjelaskan tentang peran pemuda dalam menjada toleransi di Desa Candikuning

Jaelani (Seniman Rudat)

Beliau lebih banyak menjelaskan tentang sejarah dan perkembangan tarian rudat di kampung Islam Candikuning

H. Faridin (Juru Kunci Makam Keramat Gunung)

Beliau lebih banyak menjelaskan tentang sejarah makam keramat gunung di puncak Bukit Bedugul

Umar Bahsan (Imam Masjid di wilayah Kampung Islam Candikuning)

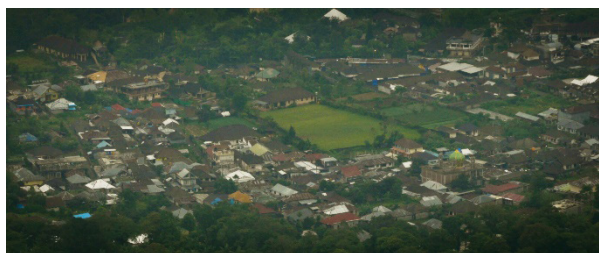
Beliau lebih banyak menjelaskan tentang rangkaian tradisi Maulid Nabi yang ada kampung Islam Candikuning

Sinopsis

Semenjak bom Bali tahun 2002, banyak yang menilai umat Islam sebagai teroris dan dianggap sebagai masyarakat pendatang di Bali. Padahal umat Islam asli di Bali sudah ada sejak zaman Kerajaan Majapahit. Hal ini menjadi paradigma baru di masyarakat awam yang tidak mengetahui sejarah umat Islam di Bali. Film ini diharapkan bisa merubah paradigma tersebut sesuai dengan sejarah yang benar

Pesan

Pesan yang ingin disampaikan dalam film dokumenter “*Nyama Selam*” untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa orang asli Bali itu tidak hanya umat



Gambar 1. Wilayah Kampung Islam Candikuning



Gambar 2. Screenshot opening film yang menampilkan keindahan Puncak Mangu

Hindu saja, ada umat Islam yang juga asli Bali

Treatment

Film dokumenter “*Nyama Selam*” menggunakan struktur 3 babak. Setiap babak akan memaparkan topik tertentu berdasarkan struktur cerita yang sudah dibangun

Film dokumenter “*Nyama Selam*” menggunakan pendekatan naratif dengan konstruksi konvensional yaitu struktur tiga babak (awal, tengah, dan akhir). Film dokumenter “*Nyama Selam*” menampilkan 10 narasumber yang terdiri dari Kepala Dusun Kampung Islam Candikuning, Bendesa Adat Kampung Islam Candikuning, Ketua BPD Desa Candikuning, Tokoh Sesepeuh Kampung Islam Candikuning, Sejarawan, Ketua Forum Kerukunan Umat Beragama Provinsi Bali, Tokoh Pemuda Kampung Islam Candikuning, Seniman Rudat dari Kampung Islam Candikuning, Juru Kunci Makam Keramat Gunung, dan Imam Masjid di Kampung Islam Candikuning.

Babak Awal

Pada babak awal, Film dokumenter “*Nyama Selam*” menampilkan panorama alam ditampilkan di opening film. Hal ini bertujuan untuk menampilkan keindahan alam yang ada di wilayah desa Candikuning. Gambar panorama alam sendiri diiringi dengan suara azan, diharapkan bisa memberikan ketenangan saat menonton. Panorama alam yang ditampilkan seperti, keindahan Puncak Mangu dari kejauhan, keindahan masjid dan pura dari kejauhan dan keindahan pemukiman Kampung Islam Candikuning dari atas bukit Bedugul. *Framing* pada bagian ini lebih banyak menggunakan *extreme long shot*, karena ingin menunjukkan keindahan panorama alam yang luas. Bagian opening ini diakhiri dengan tipografi tulisan “*Nyama Selam*”. Setelah opening, film dilanjutkan dengan menampilkan wawancara-wawancara tentang sejarah Islam di Bali dan



Gambar 3. Screenshot opening film yang menampilkan pemukiman Kampung Islam Candikuning



Gambar 4. Screenshot wawancara dengan Dr. I Putu Gede Suwitha, SU

sejarah Islam di Candikuning. Bagian ini dijelaskan oleh 4 narasumber yaitu Bapak Dr. I Putu Gede Suwitha, SU sebagai sejarawan, Bapak Ariel D. Azkacetta sebagai Kepala Dusun Kampung Islam Candikuning, Bapak H. Muhammad Ali Bick sebagai tokoh sesepeuh Kampung Islam Candikuning, dan Bapak I Gusti Ngurah Agung Artanegara, SH sebagai Ketua BPD Desa Candikuning. Bapak Dr. I Putu Gede Suwitha, SU menjelaskan tentang sejarah Islam di Bali, Bapak Ariel D. Azkacetta, H. Muhammad Ali Bick, dan Bapak I Gusti Ngurah Agung Artanegara, SH menjelaskan tentang terbentuknya Desa Candikuning. Pada bagian ini, akan menampilkan *framing medium shot* dan *close up* setiap narasumber yang berbicara. Pergantian *framing* ini digunakan agar penonton tidak merasa bosan saat menonton.

Pada bagian selanjutnya, memasuki topik tentang adat istiadat yang ada di Kampung Islam Candikuning serta kondisi kewilayahan di Desa Candikuning, khususnya wilayah Kampung Islam Candikuning. Sebelum memasuki topik tersebut, Film ini diselingi dengan gambar-gambar panorama alam dan pemukiman yang ada di Kampung Islam Candikuning. Hal ini bertujuan agar bisa memberi jeda dengan topik sebelumnya.

Topik adat istiadat dan kondisi kewilayahan ini dijelaskan oleh Bapak H. Muhammad Ali Bick, Bapak Khaeroni Saputro, dan Bapak Ariel D. Azkacetta. Bapak Khaeroni Saputro merupakan Bendesa Adat dari Kampung Islam Candikuning.

Bapak H. Muhammad Ali Bick menjelaskan tentang alasan dibentuknya Bendesa Adat di Kampung Islam Candikuning, Bapak Khaeroni Saputro menjelaskan tentang bendesa adat dari fungsi hingga strukturnya. Struktur kepengurusan bendesa adat ditampilkan sebagai gambar *insert*. Sementara itu, Bapak Ariel D. Azkacetta akan



Gambar 5. Screenshot wawancara dengan H. Muhammad Ali Bick



Gambar 6. Screenshot footage maulid nabi

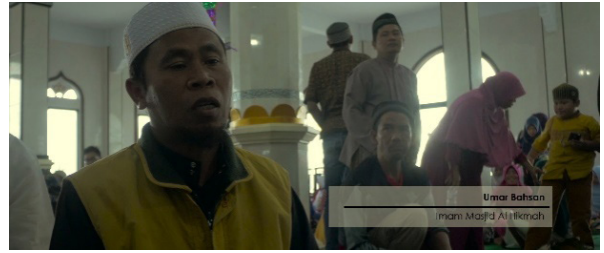
menjelaskan tentang pembagian tempekan yang ada di kampung Islam Candikuning. Pada penjelasan pembagian tempekan, ditambahkan *insert* gambar sesuai dengan pembagian tempekan tersebut, dalam hal ini adalah masjid dan musholla yang ada di kawasan Kampung Islam Candikuning. Bagian ini menampilkan *framing medium shot* dan *close up* pada narasumber, agar penonton tidak melihat satu *framing* yang sama.

Selanjutnya film ini menampilkan *footage-footage* kegiatan tradisi maulid nabi. *Footage-footage* ini diiringi dengan musik sholawat nabi. Pada bagian ini dimaksudkan sebagai jeda dari bagian selanjutnya. Bagian ini menjadi penutup pada babak awal film.

Babak Tengah

Memasuki babak tengah, film dilanjutkan dengan masuk ke bagian yang membahas tentang tradisi Maulid Nabi yang ada di Kampung Islam Candikuning. Tradisi ini akan dijelaskan oleh Bapak H. Muhammad Ali Bick dan Bapak Umar Bahsan. Bapak Umar Bahsan merupakan Imam Masjid Al Hikmah yang berada di kawasan Kampung Islam Candikuning. Bapak H. Muhammad Ali Bick menjelaskan tentang tradisi Maulid di Kampung Islam Candikuning. Sementara itu, Bapak Umar Bahsan menjelaskan rangkaian acara tradisi Maulid Nabi. Pada bagian ini ditambahkan gambar *insert* tentang seluruh rangkaian acara yang dilakukan. Wawancara dengan Bapak Umar Bahsan dilakukan di tengah keramaian acara. Hal ini dimaksudkan agar penonton bisa merasakan ikut dalam rangkaian acara tersebut.

Selanjutnya ditampilkan *footage-footage* Makam Keramat Gunung di Puncak Bukit Bedugul. *Footage-footage* ini diiringi dengan musik sholawat nabi. Bagian ini menjadi jeda dengan bagian selanjutnya. Pada bagian selanjutnya, film ini menampilkan pembahasan tentang Makam Kera-



Gambar 7. Screenshot wawancara dengan Bapak Umar Bahsan



Gambar 8. Screenshot footage tarian rudat

mat Gunung, yang menjadi salah satu bukti peninggalan sejarah. Bagian, ini, akan dijelaskan oleh H. Muhammad Ali Bick dan Juru Kunci Makam Keramat Gunung yaitu Bapak H. Faridin. Bapak H. Muhammad Ali Bick menjelaskan tentang sejarah singkat ditemukannya makam. Sementara itu Bapak H. Faridin menjelaskan secara detail tentang sejarah ditemukannya makam. Bagian ini ditambahkan *insert* gambar makam yang sedang dikunjungi oleh para peziarah.

Film dilanjutkan dengan pembahasan tentang kesenian yang ada di Kampung Islam Candikuning khususnya tarian rudat. Bagian ini diawali dengan memperlihatkan sekilas tarian rudat yang diiringi juga dengan musiknya. Bagian ini dilanjutkan dengan wawancara dengan bapak Ariel D. Azkacetta yang menjelaskan tentang tradisi yang ada di Kampung Islam Candikuning. Wawancara ini ditambahkan dengan gambar *insert* tarian rudat dan hadrah. Kemudian dilanjutkan dengan wawancara kepada Bapak Jaelani sebagai seniman rudat yang menjelaskan perkembangan tarian rudat sampai sekarang. Wawancara ini tetap ditambahkan *insert* gambar tarian rudat. Pada bagian ini, suara musik rudat di kecilkan, hal ini dimaksudkan agar penonton bisa menikmati musik rudat tersebut. Bagian ini diakhiri dengan *footage-footage* tarian rudat.

Selanjutnya film memasuki bagian yang membahas tentang toleransi yang ada di Desa Candikuning. Bagian ini akan dijelaskan oleh Bapak H. Ahmad Sulthoni, Bapak Gusti Ngurah Agung Artanegara, Bapak Khaeroni Saputro, dan Bapak Ariel D. Azkacetta. Bapak H. Ahmad Sulthoni merupakan tokoh pemuda di Kampung Islam Candikuning. Bapak H. Ahmad Sulthoni menjelaskan tentang toleransi di desa Candikuning dari sudut pandang pemuda. Bapak Gusti Ngurah Agung Artanegara menjelaskan toleransi Desa Candikuning. Bapak Khaeroni Saputro menjelaskan bentuk toleransi di Desa Candikuning. Sementara itu, Ba-



Gambar 9. *Screenshot wawancara dengan Bapak I Gusti Ngurah Agung Artanegara, SH*



Gambar 10. *Screenshot footage kegiatan jual beli di pasar Candikuning*

pak Ariel D. Azkacetta menjelaskan tentang bukti toleransi yang ada di Kampung Islam Candikuning. Bagian ini merupakan pendapat dari masing-masing narasumber tentang toleransi yang ada di Desa Candikuning. Jadi, penambahan gambar *insert* tidak terlalu banyak, hanya melakukan pergantian *framing* dari *medium shot* ke *close up* secara bergantian. Hal ini dimaksudkan agar penonton bisa melihat dan mendengar pendapat dari setiap narasumbernya.

Film dilanjutkan dengan menampilkan *footage-footage* kegiatan jual beli di pasar Candikuning. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada penonton tentang kegiatan jual beli yang ada di pasar Candikuning. Bagian ini diiringi dengan musik sholawat nabi.

Selanjutnya film memasuki bagian yang membahas tentang dampak bom Bali bagi warga Desa Candikuning pada umumnya, dan Kampung Islam candikuning khususnya. Bagian ini dijelaskan oleh Bapak H. Ahmad Sulthoni, Bapak Ariel D. Azkacetta, Bapak Ida Pangelingsir Agung Putra Sukahet, dan Bapak Dr. I Putu Gede Suwitha. Bapak H. Ahmad Sulthoni menjelaskan tentang dampak sebelum dan sesudah bom bali, Bapak Ariel D. Azkacetta menjelaskan tentang dampak bom Bali bagi warga Kampung Islam Candikuning, Bapak Ida Pangelingsir Agung Putra Sukahet menjelaskan tentang terorisme, dan Bapak Dr. I Putu Gede Suwitha menjelaskan secara umum tentang tragedi bom Bali. Pada bagian ini, ditambahkan *insert* gambar kegiatan-kegiatan masyarakat Kampung Islam Candikuning. Selain itu *framing* yang digunakan juga hampir sama dengan bagian sebelumnya, yaitu menggunakan *medium shot* dan *close up*.

Untuk memberikan jeda antara bagian ini dengan bagian selanjutnya, ditampilkan *footage-footage* anak-anak yang sedang bermain. Jeda ini diiringi juga dengan musik sholawat nabi.



Gambar 11. *Screenshot footage anak-anak yang sedang bermain*



Gambar 12. *Screenshot footage anak-anak yang sedang mengaji*

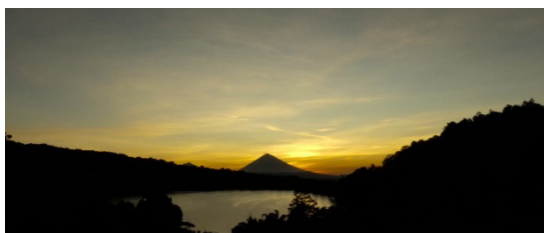
Selanjutnya film memasuki bagian yang membahas tanggapan tentang arti kata “*Nyama Selamat*”. Bagian ini dijelaskan oleh Bapak H. Muhammad Ali Bick, Bapak Gusti Ngurah Agung Artanegara, Bapak Ariel D. Azkacetta, Bapak Jaelani, Bapak H. Ahmad Sultoni, dan Bapak Ida Pangelingsir Agung Putra Sukahet. Narasumber-narasumber menjelaskan arti kata “*Nyama Selamat*” secara bergantian. Selama bagian ini, musik sholawat nabi tetap diperdengarkan, namun suaranya diperkecil. *Framing* pada bagian ini juga sama seperti sebelumnya, yaitu juga menggunakan *medium shot*, dan *close up*. Hal ini dimaksudkannya agar penonton bisa melihat dan mendengar pendapat para narasumber secara langsung.

Bagian selanjutnya menampilkan *footage-footage* anak-anak yang sedang mengaji. Bagian ini masih diiringi dengan musik sholawat yang sama, namun kali ini dengan suara yang tidak dikecilkan. Selain dimaksudkan sebagai jeda dengan bagian selanjutnya, *footage* ini juga dimaksudkan untuk menampilkan semangat anak-anak yang rajin mengaji.

Pada bagian selanjutnya, film akan menjelaskan tentang paradigma masyarakat yang menganggap semua umat Islam sebagai pendatang. Hal ini dijelaskan oleh Bapak Jaelani, Bapak Khaeroni Saputro, Bapak H. Ahmad Sulthoni, Bapak Dr. I Putu gede Suwitha, dan Bapak Ariel D. Azkacetta. Pendapat-pendapat narasumber ini ditampilkan dengan *framingmedium shot* dan *close up* secara bergantian. Bagian ini juga tetap diiringi dengan musik sholawat yang suaranya sudah diperkecil. Bagian ini merupakan bagian penutup dari babak tengah.

Babak Akhir

Pada babak akhir, film menampilkan tentang harapan-harapan toleransi dan kerukunan beragama dari narasumber-narasumber. Bagian ini diawali dengan *footage-footage* *timelapse* panorama alam dan diiringi dengan musik



Gambar 13. *Screenshot footage* timelapse matahari terbit



Gambar 14. *Screenshot footage* hyperlapse
Pura Ulun Danu Beratan

sholawat nabi yang berbeda. *Footagetimelapse* yang pertama menampilkan *timelapse* matahari terbit dan bukit di seberang danau Beratan.

Harapan yang pertama dan kedua, dijadikan satu bagian, harapan tersebut disampaikan oleh Bapak H. Ahmad Sulthoni dan Bapak Ariel D. Azkacetta. Kemudian dilanjutkan dengan menampilkan kembali *timelapse* kegiatan-kegiatan pemuda.

Harapan yang ketiga dan keempat dijadikan 1 bagian juga, harapan tersebut disampaikan oleh Bapak H. Muhammad Ali Bick dan Bapak Gusti Ngurah Agung Artanegara. Film kembali dilanjutkan dengan *hyperlapse* pura dan masjid.

Harapan selanjutnya disampaikan oleh Bapak Khaeroni Saputro dan dilanjutkan kembali dengan *timelapse* wisatawan yang berkunjung ke pura dan warga pulang dari sholat jumat. Kemudian dilanjutkan oleh harapan dari Bapak Dr. I Putu Gede Suwitha. Film dilanjutkan dengan menampilkan *timelapse* terakhir yaitu menampilkan *timelapse* Pura Ulun Danu dan Matahari tenggelam. Sebelum memasuki *credit tittle*, bagian ini diakhiri dengan harapan dari bapak Ida Pangelingsir Agung Putra Sukahet.

PENUTUP

Memvisualkan budaya yang ada di kampung Islam Candikuning ke dalam film dokumenter memerlukan tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahapan praproduksi yang diperlukan untuk membuat sebuah film dokumenter adalah melakukan riset berupa studi pustaka, wawancara, dan observasi tentang toleransi yang ada di Kampung Islam Candikuning. Setelah melakukan tahap riset pada praproduksi, penulis mengurus perizinan syuting dan menentukan narasumber yang dibutuhkan dalam pembuatan film “*Nyama Selam*” ini. Tahap selanjutnya adalah tahap produksi. Tahap produksi adalah tahap pengambilan gambar sesuai dengan jadwal yang sudah



Gambar 15. *Screenshot credit tittle*

direncanakan. Jadwal yang sudah dibuat, sewaktu-waktu bisa berubah dikarenakan data dan fakta di lapangan belum tentu sama dengan data dan fakta yang didapat pada saat riset. Pengambilan gambar untuk konsep dokumenter *expository* dibuat sesantai mungkin untuk membuat narasumber menjadi nyaman dalam menyampaikan statement. Selain itu, dalam tahap produksi juga melakukan pengambilan gambar untuk *footage-footage* yang sesuai dengan isi wawancara dari setiap narasumber. Tahap selanjutnya adalah tahap yang terakhir dalam pembuatan film dokumenter, yaitu tahap pasca produksi. Dalam tahap ini, proses yang paling penting adalah proses editing. Proses editing dapat dibagi menjadi 2, yaitu *offline editing* dan *online editing*. *Offline editing* adalah proses untuk merangkai gambar menjadi sebuah cerita film yang utuh. Setelah film sudah terbentuk secara utuh, dilanjutkan ke proses *online editing*. *Online editing* adalah proses untuk memperhalus gambar dan suara agar bisa dinikmati oleh penonton secara baik. Pesan budaya yang ada dalam film “*Nyama Selam*” sebagai media kerukunan beragama adalah toleransi yang ada di Desa Candikuning sudah terjadi sejak pembentukan Desa Candikuning. Toleransi tersebut dilakukan oleh dua umat, yaitu umat Islam dan umat Hindu yang dijaga sampai sekarang. Selain itu, umat Islam yang ada di Desa Candikuning biasa dipanggil dengan sebutan “*Nyama Selam*”, yang artinya adalah saudara yang beragama Islam. Sebutan tersebut diberikan oleh umat Hindu, karena umat Islam yang ada di Desa Candikuning sudah dianggap saudara. Ada fakta unik yang ada di Desa Candikuning, yaitu tidak ada yang menikah antara Banjar Candikuning I (umat Hindu) dengan Banjar Candikuning II (Umat Islam), karena sudah dianggap menjadi saudara sendiri. Pesan-pesan tersebut untuk memberikan informasi kepada penonton untuk saling menjaga toleransi antarumat beragama agar tercipta sebuah kedamaian.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali Ahmad, Haidlor. (2015), *Kasus-kasus Aktual Hubungan Antarumat Beragama di Indonesia*, Puslitbang Kehidupan Keagamaan, Jakarta
- Armantono, RB. (2013), *Skenario Teknik Penulisan Struktur Cerita Film*, FFTV-Press, Jakarta
- Aryawaningrat P, I Gusti Ayu Agung. (2017), *Penyutradaraan Film Dokumenter Tajen Dengan Gaya Expository*, Skripsi Jurusan Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar

Ayawailia, Gerzon R. (2008), *Dokumenter dari Ide Sampai Produksi*, FFTV-IKJ Press, Jakarta

Ayu Pamungkas, Epriliana Fitri. (2016), *Karya Film “Mata” Visualisasi Bipolar Disorder*. Tesis Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar

Bernard, Sheila Curran. (2007), *Documentary Storytelling 2nd Edition*, Focal Press, United States of America

Dhurorudin. (2014), *Muslim Bali: Mencari Harmoni yang Hilang*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta

Dwiloka, Bambang. (2005), *Teknik Menulis Karya Ilmiah*, Rineka Cipta, Jakarta

Kartika, Sony Darsono. (2007), *Estetika*. Rekayasa Sains, Bandung

Lana Sari, Putu Dea Chessa, (2017). *Film dokumenter Nginang Sebagai Media Edukasi Kesehatan*, Skripsi Jurusan Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar

Mabruri KN, Anton. (2013), *Manajemen Produksi Program Acara TV*, Gramedia, Jakarta

Mona. *Undang-Undang Perfilman*, Penerbit Pustaka Mahardika, Jakarta

Naratama. (2013), *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multicamera*, Gramedia, Jakarta

Nichols, Bill. (2001), *Introducing to Documentary*, Indiana University Press, United States of America

Parimarta dkk. (2012), *Bulan Sabit di Pulau Dewata: Jejak Kampung Islam Kusamba-Bali*, Huma Printing & Design Graphic, Yogyakarta

Pratista, Himawan. (2008), *Memahami Film*, Homerian Pustaka, Yogyakarta

Rosenthal, Alan. (2002), *Writing, directing, and Producing Documentary Films and Videos 3rd Edition*, Southern Illinois University Press United States of America

Zoebazary, Ilham. (2010), *Kamus Istilah Televisi & Film*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta

Konsep Dan Prinsip Focal Point Pada Desain Game D'kala

I Wayan Adi Putra Yasa, I Nyoman Artayasa, I Gede Mugi Raharja

Program Studi Pengkajian Seni, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

Game merupakan salah satu produk hasil integrasi antara seni dengan teknologi ditengah berkembangnya industri kreatif saat ini. Dibutuhkan berbagai macam disiplin ilmu untuk menciptakan sebuah *game*. Pemikiran yang kreatif menjadi suatu konsep dasar untuk mengembangkan sebuah *game*. Mulai dari merancang ide, menentukan jenis permainan, alur permainan dan visual *game*. Salah satu *game* kreatif tersebut ialah *game* D'Kala yang mengangkat budaya menjadi sebuah *game puzzle*. *Game* D'Kala hingga saat ini sudah diunduh lebih dari 10.000 pengguna android sejak awal perilisannya. Hal ini tidak terlepas dari desain *game* D'Kala sebagai elemen penting untuk menarik minat pemain. Perlu dilakukan pengamatan mengenai konsep desain yang digunakan pada desain *game* D'Kala. Begitu juga dengan fokus utama yang ditonjolkan *game* D'Kala dalam setiap halaman desain *game* menggunakan prinsip *focal point*. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan interpretatif dalam analisis data. Data didapat dengan melakukan wawancara dengan informan, observasi serta didukung oleh dokumen terkait. Data yang berhasil dikumpulkan, dianalisis secara deskriptif kemudian diinterpretasikan. Untuk mengetahui konsep desain pada desain *game* D'Kala digunakan pendekatan menggunakan teori representasi dan teori simulasi. Sedangkan pada *focal point* pada desain *game* D'Kala digunakan pendekatan teori desain *game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) konsep desain *game* D'Kala yang terdiri dari desain *background*, karakter, *user interface* dan aset desain pendukung ialah konsep penyederhanaan. Hal ini tercermin dari desain yang digunakan mengalami penyederhanaan dari objek yang dimaksud sesungguhnya. Diperkuat juga dari adanya proses produksi yang merupakan proses simulasi desain menggunakan teknologi digital. (2) *Focal point* atau pusat perhatian digunakan pada *game* D'Kala untuk menonjolkan budaya ogoh-ogoh kepada pemain. Mulai proses pembuatan, menggotong dan membakar ogoh-ogoh. Hal ini dilakukan melalui menonjolkan objek dengan cara yang berbeda, yaitu berupa siluet dan animasi.

Kata kunci : *konsep, focal point, game D'Kala*

Game is one of the result of integration between art with technology amid the development of creative industry today. It takes a whole range of disciplines to create a game. Creative thinking becomes a basic concept for developing a game. Starting from designing ideas, determining game types, game plays and visual games. One such creative game is the D'Kala game that lifts the culture into a puzzle game. Game D'Kala to date has been downloaded more than 10,000 android users since the beginning of its release. This is not apart from D'Kala game design as an important element to attract players. It is necessary to observe the concept of design used in D'Kala game design. So also with the main focus that highlighted D'Kala game in every page game design using the principle of focal point. This research is a field research using descriptive qualitative and interpretative techniques in data analysis. Data obtained by conducting interviews with informants, observations and supported by related documents. The data collected, analyzed descriptively and then interpreted. To know the concept of design on game design D'Kala used approach using the theory of representasi and simulation theory. While the focal point on game design D'Kala used game design theory approach. The results show that, (1) D'Kala game design concept which consists of background design, character, user interface and supporting design asset is simplification concept. This is reflected in the design used to experience the simplification of the object in question actually. Reinforced also from the production process which is a design simulation process using digital technology. (2) Focal point or center of attention is used in the game D'Kala to highlight ogoh-ogoh culture to the players. Start the process of making, carrying and burning ogoh-ogoh. This is done through highlighting the object in different ways, namely in the form of silhouette and animation.

Keywords: *Concept, focal point, game D'Kala*

Proses review: 15 - 29 mei 2018, dinyatakan lolos 7 juni 2018

PENDAHULUAN

Industri konten kreatif secara global telah menjadi bagian yang penting secara ekonomi maupun sosial budaya dalam kehidupan manusia saat ini. Perkembangan penting itu terjadi didorong oleh penerapan teknologi, terutama teknologi komputer yang menghasilkan media digital. Media digital didefinisikan sebagai pengalaman media yang dimungkinkan oleh berkembangnya teknologi digital untuk keperluan hiburan maupun non-hiburan. Industri kreatif sesungguhnya sebuah industri yang dibangun atas produksi artefak yang bersumber pada ide-ide yang terletak antara seni, bisnis dan teknologi, sehingga integrasi antara seni dengan teknologi begitu memungkinkan.

Integrasi seni dengan teknologi merupakan upaya menggabungkan antara seni yang identik dengan unsur keindahan dan teknologi yang berperan sebagai media. Hal ini didukung oleh pendapat Van Peursen (dalam Sachari, 1986:173), menyatakan bahwa teknologi hadir sebagai media penunjang untuk memudahkan dalam berkarya, yang memungkinkan teknik diintegrasikan secara estetis. Sehingga melalui integrasi, produk baru yang belum pernah ada sebelumnya dapat diciptakan dan tetap mengandung unsur estetis. Menurut Baudrillard (dalam Raharja, 2013: 57), menciptakan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya dapat dikatakan sebagai simulasi. Simulasi berkaitan erat dengan sebuah tanda, citra dan kode yang dapat membuat manusia berhalusinasi dan citra tersebut dihasilkan melalui model-model yang dikonstruksi dengan mekanisme teknologi komputer. Salah satu produk dari proses integrasi seni dan teknologi yang dibangun melalui proses simulasi adalah *game*.

Game yang dibangun dengan bantuan teknologi menawarkan permainan virtual dengan berbagai jenis permainan, jalan cerita yang unik dan visual yang menarik. *Game* dapat dimainkan dalam berbagai media seperti *Playstation*, *Nintendo* ataupun *mobile smartphone* yang banyak berkembang saat ini. Pengembangan sebuah *game* pasti berdasarkan sebuah tujuan tertentu yang menjadi dasar pembuatannya seperti, untuk pendidikan, simulasi ataupun hiburan semata. Pengembangan *game* dilakukan oleh sekelompok orang dari berbagai disiplin ilmu yang bergabung menjadi sebuah *game developer*. Sedikitnya diperlukan 3 orang dengan kemampuan berbeda dalam mengembangkan *game* yaitu, *game design* merancang alur permainan, *game artist* yang menyediakan aset visual dan *programmer* yang membangun sistem *game* sampai siap dipasarkan.

Merancang sebuah produk yang akan dipasarkan dan dipakai oleh masyarakat banyak membutuhkan kecermatan agar sesuai harapan. Hadi (dalam Martono, 2015:25) menyatakan, bahwa dalam pengembangan multimedia dalam hal ini *game*, terdiri dari enam tahapan yaitu *concept*, *design*,

material collecting, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Sehingga konsep atau sebuah ide dasar menjadi hal penting yang bersifat mendasar dalam mengembangkan *game*. Dalam proses membangun konsep secara tidak langsung juga menentukan tujuan, manfaat, target pasar hingga citra sebuah *game*. Peran penting tersebut dipegang oleh seorang *game design*, sehingga seorang *game design* harus mampu memproyeksikan saat *game* nantinya dipasarkan mampu sesuai dengan harapan. Ide awal dalam menentukan konsep sebuah *game* dapat melalui berbagai sumber, baik dari lingkungan sosial, budaya atau tradisi daerah tertentu hingga fantasi dari *game design* itu sendiri. Hal-hal yang menjadi ide dasar sebagai landasan dalam pengembangan *game* inilah dipecah kembali penerapannya dalam bagian *game*, yaitu *gameplay*, jenis permainan dan visual *game*.

Penerapan konsep pada *gameplay* dan jenis permainan akan saling berhubungan, alur cerita akan menuntun pemain dalam menyelesaikan *game* sedangkan jenis permainan akan menentukan bagaimana *game* akan dimainkan. *Action*, *adventure*, simulasi, ataupun *puzzle* merupakan beberapa jenis permainan yang dapat dipilih sehingga *game* menjadi menarik untuk dimainkan. Ketika alur permainan dan jenis permainan sudah ditetapkan, tampilan visual menjadi hal selanjutnya yang diperhitungkan dalam menentukan konsep yang digunakan. Tampilan visual yang menjadi bagian yang tampak untuk menjembatani komunikasi antara pemain dan sebuah *game*. Tampilan visual yang menarik dan indah akan menambah daya tarik seseorang untuk mencoba memainkan sebuah *game* yang baru dikenalnya. Visual yang menarik juga akan membuat pemain merasa nyaman dan membawanya masuk lebih dalam untuk memainkan suatu *game*. Desain latar *game* (*background*) yang menyajikan suatu pemandangan tertentu, karakter utama dalam permainan, *user interface* (tombol) dan aset desain lain pada *game* merupakan bagian dari tampilan visual yang menjadi daya tarik dalam sebuah *game*.

Dalam proses perancangan visual *game* akan dibuat sebaik mungkin dan memancarkan keindahan. Untuk menciptakan hal tersebut prinsip desain pasti akan digunakan sebagai dasar-dasar mewujudkannya. Sedikitnya satu prinsip desain pasti diaplikasikan dalam merancang desain tersebut, salah satunya adalah *focal point* (pusat perhatian). Melalui *focal point*, hal terpenting dalam sebuah konten dapat disampaikan kepada target audiens. Begitu juga dalam merancang *game*, *focal point* juga diterapkan yang dapat diamati dari tampilan visual *game*. Bentuk penerapan *focal point*, objek yang menjadi *focal point* dan tujuan lain dari penggunaan *focal point* menjadi hal yang menarik untuk diketahui lebih dalam.

Berkaitan dengan perkembangan industri kreatif khususnya *game* di Bali sudah mulai tumbuh. Banyak perusahaan pengembang ataupun *game developer* muda mulai mengembangkan *game* dengan berbagai ide. Hanya saja lebih banyak *game* yang dikembangkan berdasarkan fan-

tasi sendiri dan kurang melirik kearifan lokal Bali. Namun bukan berarti tidak ada, karena dari sekian *game* yang dikembangkan, ada juga yang mengembangkan *game* berdasarkan tradisi Bali. Sedikitnya terdapat tiga *game* yang sudah dipasarkan di *Google Play* yang dibuat berdasarkan kearifan lokal Bali yaitu *game* D’Kala.

Puzzle Aksara serta Made dan Sembilan Pura Dewata. Di antara ketiga *game* tersebut, *game* D’Kala merupakan *game* paling banyak di-download hingga saat ini, yaitu sebanyak 10.000 – 50.000 oleh pengguna atau *user* (*Google Play*, 2016). D’Kala merupakan *game* yang dapat dimainkan pada *smartphone* berbasis Android yang dipublikasikan pada 2012 oleh PT. Bamboomedia Cipta Persada. *Game* D’Kala mengangkat sebuah tradisi di Bali sebagai ide dasar penciptaannya, di tengah ramainya pengembangan *game* dengan tema fantasi. Tradisi Bali yaitu ogoh-ogoh, yang biasa diarak sehari sebelum Hari Raya Nyepi inilah yang dipilih menjadi ide dasar pengembangan sebuah *game*. Menyajikan permainan berbentuk *puzzle* dengan mengumpulkan potongan ilustrasi dari ogoh-ogoh yang terpecah menjadi 6 bagian inilah yang menjadi misi dalam permainan *game* D’Kala. Secara keseluruhan terdapat 7 *level* atau *stage* yang ditawarkan oleh *game* D’Kala yang harus diselesaikan.

Berdasarkan uraian di atas, *game* D’Kala yang merupakan bentuk integrasi antara seni tradisi Bali berupa ogoh-ogoh dengan teknologi sangat menarik untuk dikaji. Penelitian pada *game* D’Kala akan dilakukan melalui pengamatan secara mendalam pada konsep desain yang digunakan dan prinsip *focal point* pada *game*.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kualitatif penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data sistematis, teratur dan terstruktur, serta mempunyai makna. (Sarwono dan Lubis, 2007:10).

Konsep Desain Game D’Kala

Konsep menurut Masri (2010:27) adalah pemikiran yang strategis untuk mencapai satu tujuan yang dimulai dari menentukan terlebih dahulu pemikiran strategis. Mempertimbangkan sumber daya manusia yang dimiliki, tujuan penciptaan, target segmentasi pasar hingga kesan yang ingin dibangun dari *game* yang diciptakan. Salah satu elemen *game* sebagai media penerapan konsep tersebut adalah tampilan visual. Dalam tampilan visual akan terbagi kembali menjadi empat bagian yang dapat diamati, yaitu (1) *background*, (2) karakter (3) *user interface*, dan (4) aset desain pendukung.

D’Kala yang merupakan salah satu *game* bertema budaya Bali yang cukup sukses. Dari awal perilisannya pada tahun

2012 hingga saat ini, telah diunduh lebih dari 10.000 ribu pengguna android. Dalam struktur pemainannya, *game* D’Kala menerapkan sistem serial berupa *stage*. Dalam setiap *stage* akan terbagi menjadi tiga sub halaman atau biasa disebut *scene*, yaitu halaman awal, halaman *puzzle game*, dan halaman akhir. Sehingga akan terjadi pola yang sama dalam setiap *stage* yang ada. Bagian pertama dari elemen visual *game* D’Kala yaitu *background*.

Desain *background* merupakan salah satu bagian dari elemen visual *game*. *Background* atau latar belakang dapat diartikan sebagai bidang atau celah yang terlihat paling jauh ketika melihat suatu objek. Dalam bidang desain, *background* adalah istilah untuk *layer* yang berada pada posisi paling bawah. *Background* digunakan untuk memberikan dekorasi visual terhadap sebuah elemen, yang akan mengakibatkan peningkatan kemudahan nalar atau pengertian akan sebuah konten pada desain (IKAPI, 2009:16).

Penggunaan desain *background* pada *game* memiliki tujuan yang serupa, yaitu untuk memudahkan pemain memahami sebuah konten *game* yang diwujudkan melalui proses representasi. Penggunaan objek dalam desain dipertimbangkan, dipilih dan ditentukan dalam merepresentasikannya, sehingga sesuai dengan konsep yang dikehendaki. Desain yang dibuat juga harus memiliki unsur keindahan sehingga menarik untuk dimainkan, dan mampu membawa pemain masuk lebih dalam untuk bermain *game*. Pada desain *background game* D’Kala, *game artist* ingin memberikan gambaran kepada pemain mengenai suasana alam yang ada di Bali dan objek-objek yang identik dengan Bali (wawancara dengan Antara, 5/8/2017). *Game artist* sendiri merupakan orang yang bertugas menyiapkan keseluruhan kebutuhan desain dalam sebuah kelompok pengembang *game*. Pemandangan beberapa lokasi yang ada di Bali serta objek wisata terkenal di Bali, dipilih sebagai referensi untuk mendesain *backgroundgame* D’Kala.

Game D’Kala menerapkan sistem serial dalam membangun sistem pemainannya, oleh karena itu dalam *game* D’Kala terbagi atas tujuh *stage* atau arena. Setiap arena memiliki satu tema yang merepresentasikan panorama alam dan objek yang identik dengan wujud budaya Bali dan menjadi desain *background*-nya. Panorama atau suasana yang ditampilkan menjadi *background*, sebelumnya sudah ditentukan terlebih dahulu berdasarkan kategori oleh Putu Sudiarta selaku direktur perusahaan (wawancara Sudiarta, 31/8/2017). Panorama alam yang identik dengan Bali serta objek wisata terkenal menjadi pertimbangan untuk dijadikan sebagai desain *background game* D’Kala. Berdasarkan kategori tersebut di atas, desain *background* dirancang berdasarkan kreatifitas *game artist* itu sendiri. *Game artist* yang mengerjakan desain *game* D’Kala tidak hanya dari internal pegawai dari Bamboomedia, tetapi ikut juga melibatkan siswa SMK yang sedang kerja praktek di Bamboomedia. Mereka dibebaskan mencari ide melalui internet untuk mendapatkan referensi ataupun berdasarkan



Gambar 1. Desain background game D'Kala

Sumber : dokumentasi penulis

pengalaman pribadi dalam menyiapkan desain *background game* D'Kala. Proses desain *background game* D'Kala yang ingin menampilkan panorama alam Bali berdasarkan kategori yang sudah ditentukan, merupakan proses representasikan konsep pada desain *game*. Keinginan untuk menggunakan panorama alam Bali, dapat dikatakan sebagai upaya dalam memperkuat keberadaan budaya ogoh-ogoh itu sendiri sehingga direpresentasikan menjadi desain *background*.

Representasikan panorama alam menjadi desain *background, game artist* yang dibantu oleh siswa kerja praktek (magang) banyak melakukan penyederhanaan bentuk. Hal ini terlihat dari objek yang menjadi latar dalam setiap *background* ataupun pada objek-objek yang dianggap dapat mencirikan Bali kepada pemain, seperti pohon besar dengan pelinggih, *angkul- angkul*, poskamling, *meru*, gubuk ditengah sawah, Pura Tanah Lot dan Pura Goa Lawah (lihat gambar 1). Penyederhanaan desain tersebut menjadikan kesan yang muncul dari *background game* D'Kala ialah *flet* atau datar. Penyederhanaan sendiri merupakan hal yang memungkinkan terjadi dalam sebuah representasi. Hal ini berdasarkan pendapat Barker (dalam Raharja, 2006:215) yang menyatakan bahwa, penyingkiran atau pengabaian senantian terjadi dalam proses representasi. Penyederhanaan tersebut akan menghasilkan bentuk-bentuk baru yang lebih sederhana tetapi tetap dapat mewakili objek yang dimaksud.

Pengederhanaan tidak hanya tampak secara umum berdasarkan bentuk objek tersebut, tetapi juga tergambarkan dalam elemen pembentuknya seperti garis, bidang dan warna. Elemen garis terlihat tidak terlalu mencolok dalam setiap desain *background* dan hanya digunakan sebagai *outline*, sehingga kesan sederhana dari desain yang datar tercipta. Menurut Supriyono (2010:60), penggunaan garis harus sesuai dengan keperluan karena penggunaan garis yang kurang tepat akan membuat desain tampak gaduh. Sehingga penggunaan garis yang tidak terlalu banyak dan lebih menitik beratkan sebagai *outline* untuk mempertegas bentuk menimbulkan kesan yang sederhana pada desain *background game* D'Kala. Selain itu, ukuran layar *hand-*



Gambar 2. Perbedaan desain karakter ogoh-ogoh dengan yang sesungguhnya

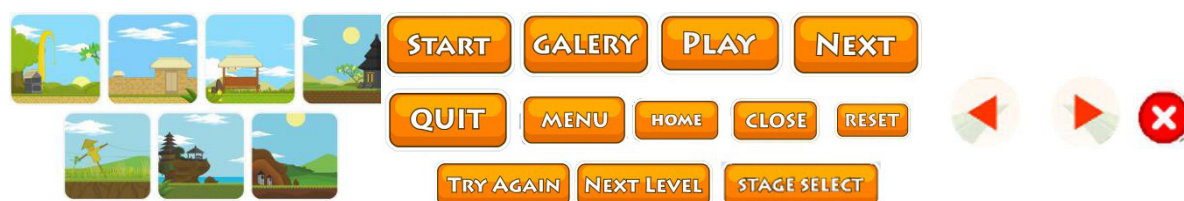
(Sumber : dokumentasi penulis, <http://arnelphotos.blogspot.co.id>)

phone sebagai media pemutar atau memainkan *game* yang memiliki ukuran kecil akan menambah kesan sederhana pada desain *background game* D'Kala.

Unsur bidang yang *game* D'Kala yang banyak menggunakan bidang-bidang datar dan bidang-bidang yang mengalami ekstraksi bentuk juga ikut menambah kesederhanaan pada desain *background game* D'Kala. Seperti yang diungkapkan oleh Gumelar (2015:137), kesederhanaan desain lebih mengutamakan pada *shape* dan *forms* yang sederhana berupa bidang geometri, siluet dan diekstraksi dari *shape* dan *forms* yang kompleks menjadi jauh sederhana dalam memvisualkannya. Sehingga dengan adanya penyederhanaan bentuk yang rumit dan detail kemudian diekstraksi menjadi lebih sederhana. Sedangkan dalam unsur warna yang lebih dominan menggunakan warna dingin seperti hijau dan biru sehingga selaras dengan tema panorama alam. Pemberian warna dengan teknik blocking juga menjadi pilihan, baik untuk objek yang terdiri atas satu warna ataupun gradasi warna untuk memberi dimensi dan kedalaman objek.

Sehingga berdasarkan hal tersebut di atas, konsep desain dari desain *background game* D'Kala ialah penyederhanaan. Penyederhanaan bentuk ini menimbulkan kesan desain yang sederhana. Sederhana dapat didefinisikan sebagai tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambah menjadi terlihat ruwet dan jika dikurangi, menjadi terlihat hilang (Sanyoto, 2010:263). Sederhana bukan berarti harus sedikit tetapi pas, artinya tidak kurang dan tidak lebih di mana hal ini terkait dengan rasa pada prinsipnya. Desain yang sederhana yang diterapkan pada *background* ini, berguna untuk menciptakan suasana dan membantu pemain untuk lebih berimajinasi dengan suasana yang ingin disampaikan (Ranang, Basnendar dan Asmono, 2010:155).

Elemen kedua dari desain *game* D'Kala ialah karakter dalam *game*. Desain karakter ogoh-ogoh *game* D'Kala yang berjumlah 7 karakter, memiliki persamaan dari cara memvisualkan desain karakter. Persamaan tersebut ialah karakter yang dibuat tampak depan, membawa senjata,



Gambar 3. Desain tombol berupa ikon, teks dan simbol (Sumber : dokumentasi penulis)

memiliki tubuh besar, mata besar, memiliki taring dan mengenakan *kamen* atau kain. Sedangkan perbedaannya terdapat pada penggunaan baju pada karakter keempat, wajah menyerupai babi dan adanya aksesoris gelang pada karakter kelima, tubuh yang lebih kurus pada karakter kelima dan adanya tambahan ekor pada karakter keenam. Ogoh-ogoh juga divisualkan memiliki warna tubuh yang berbeda-beda pada masing-masing karakternya.

Secara keseluruhan dalam merepresentasikan ogoh-ogoh, karakter yang dibuat mengalami ekstraksi bidang dan bentuk menjadi lebih sederhana seperti yang diungkapkan oleh Gumelar (2015:137). Gumelar juga menyebutkan, biasanya kesederhanaan ini digunakan untuk kostum karakter, yang pada karakter ogoh-ogoh ini terlihat pada *kamen* yang dikenakan. Pengurangan dan juga penyingkiran bagian-bagian tertentu, terlihat dilakukan apabila dibandingkan dengan ogoh-ogoh yang sesungguhnya. Penggunaan *badong* yang melekat di leher, gelang yang melingkar di pergelangan kaki dan tangan serta aksesoris lain yang biasa digunakan dalam menghias ogoh-ogoh dihilangkan dalam mendesain karakter ogoh-ogoh.

Dalam teori representasi yang diungkapkan oleh Barker, bahwa pengabaian senantiasa terjadi dalam proses representasi tersebut. Hal ini diperkuat juga oleh Ida Bagus Adi Antara selaku perancang desain karakter utama, pengabaian penggunaan *pepayasan* pada desain karakter ogoh-ogoh karena dipandang terlalu ramai dan rumit sehingga ia memutuskan untuk tidak menghilangkannya. Desain karakter ogoh-ogoh *stage* kedua merupakan karakter yang didesain oleh Ida Bagus Adi Antra yang kemudian sebagai acuan untuk diikuti oleh siswa smk merancang desain karakter lainnya. Sehingga desain karakter ogoh-ogoh *game* D'Kala semuanya tampak sederhana (lihat gambar 2).

Elemen ketiga ialah usert interface atau tampilan antar-muka, dimana dalam game berupa tombol. Tombol dalam game D'Kala dibuat dalam tiga model, pertama dengan ikon, kedua teks dan ketiga simbol (lihat gambar 3). Ketiga model tombol game D'Kala ini juga mengalami penyederhanaan bentuk. Penggunaan bidang-bidang datar yang menyusun tombol, sedikitnya penggunaan objek di dalamnya menjadikan desain tombol terkesan sederhana. Hal ini bertujuan untuk kemudahan pemahaman sorang pemain terhadap sebuah tombol.

Elemen keempat ialah aset desain pendukung, di dalam game D'Kala ialah balok penghalang untuk permainan

puzzle. Desain balok penghalang ini dibuat dengan variasi yang banyak tetapi tetap berdasarkan bidang datar. Variasi modelnya juga mencerminkan objek-objek di alam seperti kayu, bata dan bambu yang semuanya mengalami penyederhanaan bentuk dalam representasinya (lihat gambar 4).

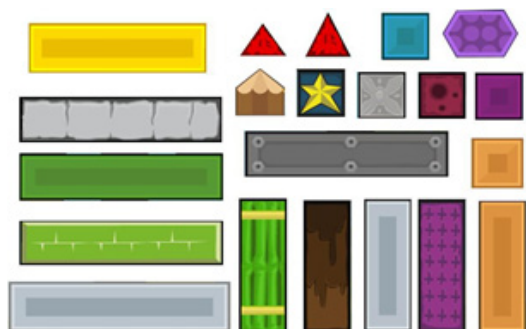
Focal Point Desain Game D'Kala

Focal point merupakan prinsip yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang paling penting. Dalam game D'Kala dapat diamati dari tiga garis besar halaman yang ada. Pertama ialah pada halaman awal atau home game D'Kala. Pada *game* D'Kala terdapat beberapa menu *home* di dalamnya, karena *game* D'Kala dirancang menjadi permainan berseri berdasarkan *stage* atau arena. Sehingga total keseluruhan terdapat 8 menu *home* pada *game* D'Kala, yang terbagi atas satu menu *home* utama ketika pemain memilih *stage* dan 7 menu *home* sebelum memulai permainan pada masing-masing *stage*.

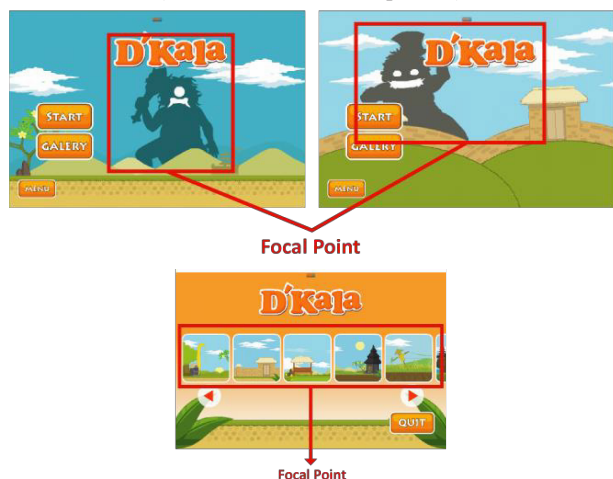
Penerapan prinsip *focal point* pada masing-masing menu *home* *game* D'Kala terlihat cukup baik, menggunakan beberapa langkah untuk memunculkan *focal point*. Menampilkan objek yang penting secara berbeda (kontras) merupakan cara yang paling sederhana dapat diterapkan, seperti yang terlihat pada halaman menu *home stage* *game* D'Kala. Halaman menu *home* setiap *stage* *game* D'Kala pada dasarnya merupakan tampilan yang dipergunakan berulang dalam suatu *stage*, namun khusus pada halaman awal terdapat tambahan objek yaitu siluet ogoh-ogoh.

Tujuan dari adanya siluet ogoh-ogoh yang pada menu *home* ini, tidak lain untuk memberikan pesan atau tanda mengenai sosok tersebut merupakan ogoh-ogoh yang menjadi tujuan dari *stage* dimainkan (wawancara dengan Antara, 5/8/2017). Penggunaan siluet seperti ini juga sering digunakan pada *game* yang tujuannya adalah mengumpulkan sesuatu, baik itu karakter, senjata ataupun item tertentu. Hal inilah yang coba diterapkan pada *game* D'Kala sebagai proses pengumpulan karakter ogoh-ogoh yang dapat juga dilihat dengan menekan tombol *gallery*.

Selain siluet yang ditampilkan mencolok, adanya teks di dekat siluet juga memperkuat bahwa siluet ogoh-ogoh merupakan objek yang menjadi pusat perhatian pada halaman menu *home* *game* D'Kala. Penempatan teks yang berada di dekat siluet digunakan pada semua halaman menu *home* dari *stage* D'Kala. Meskipun letak dari siluet ogoh-ogoh tidak semuanya letaknya sama. Teks yang muncul merupakan *title* atau nama dari permainan yaitu D'Kala dibuat besar dan berwarna jingga. Penggunaan warna jingga yang



Gambar 4. Aset desain balok penghalang game D'Kala
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 5. Focal point pada halaman awal game D'Kala Sumber : dokumentasi penulis

merupakan golongan warna panas kontras dengan warna *background* yang lebih didominasi dari penggunaan warna dingin seperti biru dan hijau. Penggunaan warna panas mampu mencuri pandangan mata pemain untuk fokus melihat ke arah teks yang di dekatnya ada siluet ogoh-ogoh (lihat gambar 5).

Berbeda halnya dengan menu *home* utama pada awal permainan game D'Kala yang berfungsi sebagai halaman untuk memilih *stage* yang akan dimainkan. Pemilihan *stage* dibuat berupa tombol dengan menampilkan *background* masing-masing *stage*, yang diframe dalam bidang persegi. Tombol-tombol tersebut ditata berurutan dari sebelah kiri kekanan. Pada halaman ini juga terdapat teks *title* D'Kala yang berada di bagian atas, namun dengan warna yang menyatu dengan *background*. Sehingga kumpulan simbol *stage* menampilkan desain yang lebih kompleks dan berada di tengah secara horizontal. Inilah yang menjadi *focal point* pada menu *home* utama game D'Kala (lihat gambar 5)

Halaman *puzzle game* D'Kala merupakan halaman yang diperuntukan untuk permainan *puzzle* berupa tumpukan balok-balok yang disusun sedemikian rupa. Susunan balok akan berbeda-beda setiap halamannya, yang keseluruhan berjumlah 6 halaman setiap *stage game* D'Kala dan dikategorikan sebagai *level*. Objek yang menjadi *focal point*

dalam halaman ini ialah susunan balok untuk mengumpulkan bagian tubuh karakter ogoh-ogoh. Bagian desain karakter harus dikumpulkan dengan cara menghilangkan balok penghalang lainnya. Bagian dari desain yang paling berbeda dari objek lainnya inilah menjadi *focal point*. Selain itu juga dengan adanya animasi seperti sinar yang berputar yang berada dibelakang desain tersebut memperkuat indikasi bahwa objek tersebut menjadi fokus utama pada halaman ini. Keberadaan balok kuning sebagai syarat keberhasilan juga ikut menjadi *focal point* meskipun kedua objek ini ditampilkan dengan ukuran yang kecil tapi mampu menjadi *focal point*. Selain itu, pada halaman *puzzle* ini juga terdapat *focal point* lagi yang muncul yaitu ketika berhasil menyelesaikan *level*. Sebuah halaman *pop up* akan muncul untuk menunjukkan progres dalam pengumpulan bagian karakter dengan ukuran yang besar memenuhi area tengah layar hanphone kita (lihat gambar 6).

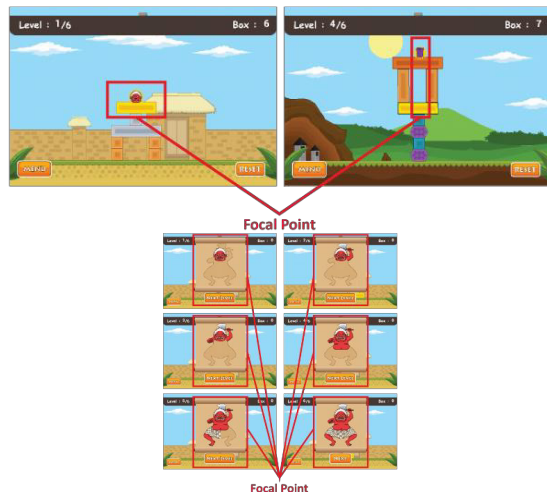
Halaman terakhir adalah halaman ending game. Merupakan halaman yang khusus menampilkan animasi mengarah ogoh-ogoh dan proses *mralina* atau membakar ogoh-ogoh. Sehingga pada halaman ini yang menjadi pusat perhatian ialah ogoh-ogoh itu sendiri yang khusus menampilkan proses mengarah ogoh-ogoh dan *mraline* sebagai rangkaian akhirnya. Melalui animasi yang merupakan proses menghidupkan gambar, menjadikan karakter ini mencuri pandangan pemain. Meskipun dengan latar yang dominan gelap dan beberapa karakter ada yang memiliki warna yang sedana, animasi yang merupakan gambar yang bergerak secara dinamis ini mampu menjadi *focal point* pada halaman *ending game* D'Kala (lihat gambar 7).

Berdasarkan pemaparan di atas, *focal point* pada halaman akhir *game* ini adalah ogoh-ogoh itu sendiri. Karakter ogoh-ogoh ditampilkan dalam bentuk animasi baik dari proses mengarah ogoh-ogoh hingga proses pembakaran (*mralina*). Dijadikannya prosesi mengarah dan *mralina* ogoh-ogoh sebagai *focal point* merupakan bentuk penyampaian pesan dan informasi mengenai budaya ogoh-ogoh kepada masyarakat luas dengan cara dan media yang berbeda yaitu melalui *game*.

Simulasi pembuatan ogoh-ogoh pada *game* yang dilanjutkan dengan mengarah dan *mralina* ogoh-ogoh pada *game* berbasis android ini, merupakan sebuah produk budaya yang dihasilkan melalui proses integrasi estetis dengan teknologi komputer. Oleh karena itu, *game* ini juga merupakan upaya untuk memperkenalkan budaya Bali melalui *game*, yang berkaitan dengan seni ogoh-ogoh kepada masyarakat di luar Bali, bahkan ke seluruh dunia.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep desain game D'Kala yang terdiri dari desain *background*, karakter, *user interface* dan aset desain pendukung ialah konsep penyederhanaan. Hal ini tercermin



Gambar 6. Focal point pada halaman puzzle game D'Kala
(Sumber : dokumentasi penulis)

dari desain yang digunakan mengalami penyederhanaan dari objek yang dimaksud sesungguhnya. Diperkuat juga dari adanya proses produksi yang merupakan proses simulasi desain menggunakan teknologi digital sehingga desain yang dibuat disederhanakan sedemikian rupa. Sedangkan *focal point* atau pusat perhatian digunakan pada game D'Kala untuk menonjolkan budaya ogoh-ogoh kepada pemain. Mulai dari proses pembuatan ogoh-ogoh dari perbagian hingga selesai, setelah itu ogoh-ogoh akan digotong bersama-sama hingga akhirnya di bakar sebagai bagian akhir dari rangkaian proses ogoh-ogoh. Hal ini dilakukan melalui menonjolkan objek dengan cara yang berbeda, yaitu berupa siluet dan animasi.

DAFTAR PUSTAKA

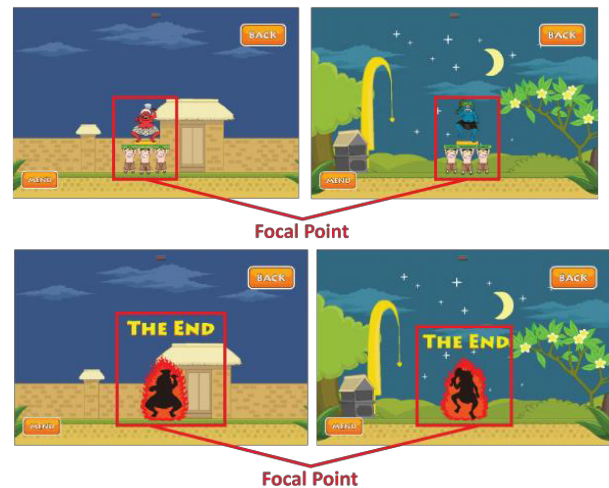
Aryani, Dewi Isma. *Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokémon Series Generasi I-V*. ITB J. Vis. Art & Des 5/2 (2013): hal. 155-175.

Depdikbud.1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta.

Dwijendra, Ngakan Ketut Acwin. 2010. *Arsitektur Rumah Tradisional Bali Berdasarkan Asta Kosala Kosali*. Udayana Universitas Press:Denpasar.

Elizabeth. *Kajian Interaksi Dan Persepsi Visual Pada Game Cut The Rope Dan Angry Birds Untuk Mengetahui Challenge Based Immersion*. Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia 5/1 (2013): hal. 67-87.

Gumelar, M.S. 2015. *Elemen dan Prinsip Menggambar. Animage (online)*. (www.book.google.com, diunduh pada 2 November 2017)
Handoko, Sofyan. *Representasi Hero Perempuan Dalam Game Dota 2*. Adiwarna, Jurnal DKV 1/8 (2016): hal. 1-13.



Gambar 7. Focal point pada halaman akhir game D'Kala
(Sumber : dokumentasi penulis)

IKAPI. 2009. *Kamus Istilah Komputer untuk Orang Awam*. Maxikom: Palembang.

Martono, Kuriawan Teguh. *Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker*. Jurnal Sistem Komputer 5/1 (2015): 23-30.

Nirwana, Aditya. *Virtualitas Game Dalam Pandangan Filsafat Teknologi Don Ihde*. Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi ASIA 8/1 (2014): hal.23-36.

Ranang, Basnender, Asmono. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Indeks: Jakarta.

Raharja, I Gede Mugi. 2013. *Representasi Posrealitas Desain Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung (Disertasi)*. Denpasar. Program Pascasarjana Universitas Udayana. (online) <http://www.pps.unud.ac.id/disertasi/detail-60-representasi-posrealitas-desain-gedung-pusat-pemerintahan-kabupaten-badung.html>. Diakses tgl 19 April 2017.

Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Rajawali : Jakarta.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2010. *Nirmana, Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Jalasutra. Yogyakarta.

Supriyono, Rahmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi*. Andi: Yogyakarta. Warna, Wayan dkk. 1993. *Kamus Bahasa Bali – Bahasa Indonesia*. Panitia Penyusun Kamus Bali-Indonesia : Denpasar.

Widnyani, Nyoman. 2012. *Ogoh – Ogoh*. Paramita: Surabaya.

Yusa, I Made Marthana. 2016. *Sinergi Sains, Teknologi Dan Seni Dalam Proses Berkarya Kreatif Di Dunia Teknologi Informasi*. STIMIK STIKOM INDONESIA : Denpasar.

Inovasi Dekorasi dan Fungsi Kerajinan Anyaman *Besek* di Desa Sidetapa Buleleng

Komang Adiputra¹, I Wayan Mudra², Ni Putu Muliawati³

^{1,3}Balai Teknologi Industri Kreatif Keramik (BTIKK) Bali

²Program Studi Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

adiputrakomang81@gmail.com

Industri kerajinan anyaman yang telah melakukan inovasi dalam pembuatan industri ini adalah di Desa Sidetapa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, Bali. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan inovasi dekorasi dan fungsi kerajinan anyaman *besek* di Desa Sidetapa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan diskriptif kualitatif yang dilandasi teori inovasi dari Schumpeter. Hasil penelitian menunjukkan inovasi dekorasi dilakukan dengan memberikan penambahan ornamen dengan teknik lukis pada badan *besek* atau sokasi, sehingga terlihat lebih menarik. Inovasi fungsi dilakukan dengan mengalihkan fungsi *besek* yang awalnya sebagai pembungkus tape menjadi tatakan banten yang sebelumnya dibuat dari daun kelapa yang disebut *tamas*. Selain itu *besek* dengan dekorasi ini juga dimanfaatkan sebagai wadah cinderamata dalam pernikahan atau acara lainnya di Bali.

Kata kunci : *inovasi dekorasi dan fungsi, anyaman besek, Desa Sidetapa*

The woven craft industry that has been innovating making this industry at Sidetapa Village, Banjar District, Buleleng Regency, Bali. The purpose this research is to describe decoration and function innovation of the *besek* handicraft at Sidetapa Village. The technique of data collection by observation, interview and documentation. The data analysis was done by qualitative descriptive approach based on innovation theory from Schumpeter. The research results were that decoration innovation done by adding ornaments with painting techniques on the body of *besek* or *sokasi*, and so more interesting. The innovation function was done by transferring the function of *besek* as a *tape* wrapper to *banten* container, that previously made by the coconut leaves and the crafters called *tamas*. The *besek* with this decoration were also used as a souvenirs container in the wedding or other events in Bali.

Keywords: *decoration and function innovation, besek plaited, Sidetapa village.*

Proses review: 15 - 29 mei 2018, dinyatakan lolos 7 juni 2018

PENDAHULUAN

Dewasa ini kerajinan anyaman di Indonesia berkembang di berbagai daerah sesuai dengan potensi wilayah dan cukup diminati oleh konsumen di dalam maupun di luar negeri. Kerajinan anyaman terdiri dari beberapa jenis, misalnya dilihat dari jenis bahan terdiri dari anyaman bambu, rotan, eceng gondok, daun pandan, daun lontar, akar-akaran dan lain-lain. Anyaman bisa memiliki nilai jual tinggi karena keunikan, keindahan dan fungsi yang menyertainya. Oleh karena itu perajin anyaman terus melakukan inovasi dalam pengembangan bentuk, fungsi dan dekorasi sebagai upaya memenuhi selera pasar, sehingga penghasilannya meningkat.

Bambu adalah salah satu tanaman di Indonesia yang banyak dimanfaatkan sebagai bahan kerajinan anyaman. Tanaman bambu di Indonesia sudah dikenal secara luas dan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Bambu memiliki beberapa sifat yang mendorong manusia untuk memanfaatkannya, misalnya batangnya kuat, ulet, lurus, rata, keras, mudah dibelah, mudah dibentuk dan mudah dikerjakan serta ringan. Selain itu, harga bambu juga relatif murah karena keberadaannya ditemukan cukup banyak di Indonesia, terutama di daerah pedesaan (Rahmat, 2006:1)

Bambu memiliki sifat-sifat yang baik, sehingga sekalipun barang-barang substitusi cukup banyak seperti plastik dan lain-lain, namun peranan bambu sebagai bahan baku untuk berbagai tujuan tetap diperlukan. Pada saat ini sudah banyak barang-barang hasil kerajinan rakyat yang terbuat dari bambu dan sudah menjadi barang dagangan di dalam maupun di luar negeri. Namun secara umum saat ini minat masyarakat konsumen memilih hasil kerajinan bambu untuk memenuhi kebutuhan alat rumah tangga sudah semakin berkurang, karena telah tersedia pilihan lain yang dianggap lebih modern dan fungsional

Fenomena di atas mengakibatkan kerajinan tangan anyaman bambu sebagai alat rumah tangga semakin kehilangan konsumen. Perajin sepertinya sadar tentang kondisi ini dengan melakukan inovasi bentuk dan fungsi, sehingga diharapkan kerajinan bambu ini dapat bersaing dengan produk-produk sejenis yang ada di pasaran. Inovasi tersebut diharapkan mampu menjadi daya pikat konsumen karena tersedia variasi pilihan yang lebih banyak.

Salah satu contoh sentra industri kerajinan anyaman bambu yang telah banyak melakukan inovasi adalah industri kerajinan anyaman bambu di Desa Sidetapa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, Bali. Kerajinan anyaman bambu di desa ini merupakan salah satu sentra kerajinan anyaman cukup dikenal di Kabupaten Buleleng, bahkan juga sampai Denpasar. Jenis produk anyaman bambu yang dihasilkan di Desa Sidetapa diantaranya *besek*, *sokasi*,

kukusan, gedeg, sangkar ayam dan berbagai jenis anyaman lain. Dari masing-masing jenis produk yang dihasilkan ini memiliki beberapa varian sehingga banyak dicari oleh konsumen dari berbagai daerah di Bali. Tempat yang strategis sehingga memudahkan konsumen untuk mencari lokasi kerajinan bambu tersebut.

Besek ini dibuat dari bambu, dengan cara satu ruas bambu dipotong-potong, kulitnya dibuang, setelah itu bambu dibelah menjadi 2 bagian dan masing-masing bagian dibelah lagi menjadi bagian yang lebih kecil dan lebih tipis, disesuaikan dengan kebutuhan. Belahan bambu kecil ini kemudian dijemur, untuk menghilangkan kandungan air bambu sehingga penyusutan produk setelah penganyaman tidak terlalu tinggi. Tahap selanjutnya adalah menganyam bambu menjadi sebuah produk, kemudian diakhiri dengan pemberian warna menggunakan teknik lukis (I Putu Panca, wawancara tanggal 19 September 2017).

Berbagai bentuk anyaman bambu yang diinovasi oleh perajin di Desa Sidetapa, penulis memfokuskan penelitian ini pada anyaman bambu yang disebut *besek*. *Besek* adalah keranjang kecil digunakan untuk membawa barang-barang yang sifatnya ringan, umumnya dibuat dari bambu, tetapi ada juga dibuat dari bahan daun pandan. Bentuknya ada kotak persegi dan kotak persegi panjang. Perajin anyaman bambu di Sidetapa terlihat hanya mengembangkan kedua jenis bentuk *besek* tersebut. Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan kedua inovasi yang dilakukan oleh perajin di Desa Sidetapa Kecamatan Banjar Buleleng.

MATERI DAN METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yaitu meneliti kondisi objektif yang alamiah dan peneliti berperan sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2007:15). Sentra-sentra kerajinan anyaman bambu di Desa Sidetapa jumlahnya banyak, sehingga diperlukan penelitian sampel. Sumber data penelitian adalah *besek* hasil perajin anyaman bambu di Desa Sidetapa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penentuan informan dilakukan dengan teknik *purposive* dan *snowball sampling*. Penentuan sumber datanya ditentukan dengan teknik sampel. Analisis data menggunakan model interaktif model Miles dan Haberman (1984:15-21). Analisis inovatif menggunakan pendekatan teori Schumpeter. Data disajikan dalam bentuk deskripsi teks naratif. Deskripsi teks naratif berupa kata-kata, ungkapan, pendapat, gagasan (Arikunto, 1989: 196).

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Sidetapa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, Bali. Desa Sidetapa terletak di daerah pengunungan, secara administratif memiliki ba-



Gambar 1. *Besek* sebelum didekorasi
(Dokumen : Adiputra, 2017)



Gambar 2. *Besek* setelah didekorasi
(Dokumen : Adiputra, 2017)

tas-batas wilayah sebelah utara: Desa Tampekan, sebelah timur : Br. Dinas Corot Desa Cempaga, sebelah selatan : Desa Cempaga, sebelah barat : Br. Dinas Pegentengan Desa Banjar. Desa Sidetape merupakan desa Bali Aga atau desa tua di Kabupaten Buleleng yang masih melestarikan budaya dan warisan leluhurnya, desa lainnya adalah Julah, Pedawa Sembiran, Cempaga dan Tigawasa. Satu keunikan Desa Sidetapa adalah penduduknya memiliki rumah disebut rumah gajah, memiliki 12 tiang, dinding dan lantainya dari tanah dan posisinya membelekangi jalan (Sosiawan, 2017).

Perajin anyaman bambu di Desa Sidetapa menginovasi produk *besek* melalui dekorasi dan fungsi. Perajin melakukan inovasi bertujuan untuk mengembangkan produk-produk kerajinan menjadi sesuatu yang lebih baru dengan harapan lebih diminati oleh konsumen. Hal ini sesuai dengan pikiran Greg Richards dan Julie Wilson bahwa inovasi merupakan pengenalan penemuan-penemuan baru atau menyebarkan makna penemuan baru, sedangkan Schumpeter (1934) menjelaskan bahwa inovasi dipandang sebagai kreasi dan implementasi “kombinasi baru”. Inovasi itu mengandung arti pengembangan dan implementasi sesuatu yang baru (dalam Poerwanto, 2012: 219). Dalam hal ini perajin di Sidetapa melakukan penemuan-penemuan baru melalui dekorasi dan fungsi yang diimplentasikan kedalam produk anyaman bambu dan disebarkan kepada masyarakat pengguna.

Lebih lanjut Schumpeter (dalam Indah dan Tysari, 2014: 25) menyebutkan bahwa terdapat lima kemungkinan jenis inovasi yang dapat dilakukan oleh perusahaan, yaitu: 1). Pengenalan produk baru atau perubahan kualitatif dari produk yang sudah ada; 2). Proses inovasi baru bagi industri; 3). Pembukaan pasar baru; 4). Pengembangan sumber-sumber pasokan bahan baku baru atau input lainnya; 5). Perubahan dalam organisasi. Ditinjau dari kajian Schumpeter di atas perajin besek di Sidetapa hanya melakukan inovasi yang pertama yaitu melakukan perubahan kualitatif dari produk yang sudah ada, yang sebelumnya tidak berdekorasi dibuat menjadi berdekorasi, yang sebelumnya hanya satu fungsi, pengembangannya dibuat menjadi fungsi yang lain.

Perajin pada umumnya adalah seorang kreatif seperti hal-

nya perajin besek Sidetapa, selalu berinovasi menemukan hal-hal baru dan memang itulah semestinya yang dilakukan perajin jika produk-produknya tetap harus diminati oleh konsumen dan juga sebagai strategi menghadapi pesaing-pesaing dari produk sejenis. Mudra dalam <http://jurnal.isi-dps.ac.id> (diakses 12 Juli 2018) menyebutkan sebelum melakukan inovasi terhadap sebuah produk sebaiknya dilakukan survey pasar untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang berkaitan dengan: siapa, apa, bagaimana, kapan dan dimana tentang produk yang akan dibuat. Lebih lanjut Mudra menjelaskan supaya diminati oleh pasar, produk kerajinan yang dibuat harus fungsional, unik, menarik, menampilkan *craftmanship* yang tinggi dan harga menyesuaikan dengan keadaan di pasar. Perajin Sidetapa dalam melakukan inovasi ini dapat mempertimbangkan pendapat Mudra di atas.

Inovasi Dekorasi Kerajinan Anyaman *Besek* di Desa Sidetapa

Produk anyaman *besek* merupakan bagian dari bidang seni rupa dan dikelompokkan ke dalam seni kriya. Wujud atau bentuk produk anyaman sesuai fungsinya dapat dibedakan menjadi dua yaitu produk yang memiliki fungsi praktis, dalam hal ini disebut seni terapan (*applied art*) dan produk yang memiliki fungsi estetis. Fungsi estetis adalah fungsi yang semata-mata ditujukan sebagai benda hias (Hadi, 2015: 47)

Inovasi dekorasi dalam tulisan ini yang dimaksud adalah perajin berinisiatif melakukan inovasi dekorasi terhadap *besek* yang telah ada selama ini. Inovasi merupakan gagasan baru yang belum pernah ada sebelumnya sesuai pendapat Greg Richards dan Julie Wilson (dalam Poerwanto, 2012: 219). Dalam hal ini dekorasi yang belum pernah dilakukan oleh perajin anyaman bambu sebelumnya di Desa Sidetapa dalam usaha meningkatkan kualitas produknya. Perajin anyaman ini menampilkan dekorasi melalui penerapan teknik lukis, dengan pertimbangan kemudahan penerapan dan bahan yang digunakan. Penerapan teknik lukis pada dekorasi produk kerajinan merupakan teknik yang cukup lumrah diterapkan pada produk kerajinan berbahan kayu, bambu dan bahan lainnya, sehingga terlihat lebih menarik. Teknik dekorasi lainnya yang dapat diterapkan pada produk kerajinan adalah teknik ukir dan cetak.



Gambar 3. Proses dekorasi
(Dokumen : Adiputra, 2017)

Penerapan dekorasi pada produk kerajinan dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dekorasi di atas permukaan produk, dekorasi ini dibuat setelah produk kerajinan tersebut selesai dibentuk. Penerapan dekorasi yang kedua adalah dekorasi yang dibuat bersamaan dengan pembuatan produk. Contoh yang bisa mewakili dekorasi yang kedua ini produk tekstil, menggunakan benang-benang dan jahitan khusus sebagai hiasan. Jenis hiasan model ini disebut hiasan terstruktur. Perajin pada umumnya di Bali melakukan dekorasi pada produk anyaman seperti sokasi dilakukan dengan dua pola di atas, namun perajin di Sidetapa melakukan teknik yang pertama di atas.

Menurut I Putu Panca, perajin anyaman *besek* di Dusun Lakah Delod Pura Desa Sidetapa, menjelaskan “.... inovasi *besek* ini telah dilakukan selama 4 tahun, karena harga jual *besek* yang telah *finishing* dengan pemberian dekorasi jauh lebih tinggi dari harga *besek* tanpa dekorasi.” (Wawancara tanggal 19 September 2017).

Pernyataan di atas dapat dijelaskan bahwa inovasi dalam dekorasi yang dilakukan dapat meningkatkan nilai harga produk *besek*. Inovasi dekorasi ini juga mampu meningkatkan minat konsumen terhadap *besek* tersebut, karena ide inovasi dalam pengembangan dekorasi sudah dilakukan selama 4 tahun dan sampai saat ini masih tetap dilakukan. Pernyataan di atas juga dapat dibaca bahwa inovasi merupakan hal penting yang harus dilakukan oleh seorang perajin dalam meningkatkan penjualannya. Ini menunjukkan dekorasi ini menambah nilai estetis suatu produk dan juga akhirnya menambah nilai finansial produk tersebut (Parta, 2009). Perajin harus mampu terus melakukan berbagai terobosan inovasi untuk meningkatkan kualitas produk dan inovasi yang lainnya seperti pendapat Schumpeter (dalam Indah dan Tysari, 2014: 25) di atas. sehingga mampu bersaing merebut pasar dengan produk lainnya. Jika hal itu tidak dilakukan niscaya akan ditinggalkan oleh konsumen dan beralih pada produk yang lain.

Pada gambar 1 dan 2 dapat diamati perbandingan bentuk visual *besek* yang belum didekorasi dengan yang sudah didekorasi: Gambar di atas dapat dilihat pada gambar 1 adalah *besek* tanpa dekorasi. Menurut perajin I Putu Panca, pewarnaan *besek* ini menggunakan cat air atau lebih diko-

nal dengan cat tembok menggunakan teknik lukis. Motif ornamen dekorasi *besek* ini berbentuk dedaunan, namun tidak mempresentasikan bentuk dedaunan yang ada di alam. Bentuk daun inovasi ini dipadukan dengan beberapa garis lengkung yang menyerupai util pada ornamen khas Bali. Ornamen daun ini diposisikan simetris pada keempat bidang sisi samping *besek*. Masing-masing bidang diisi dengan dua atau satu objek motif daun. Warna dasar objek menggunakan warna ungu dan objek dekorasinya menggunakan warna putih, kuning dan hijau. Kuning dan putih sebagai kontur ornamen yang mempertegas bentuk daun dan menjadi kontras dengan warna dasar *besek*. Dengan demikian motif daun ornamen tersebut akan menjadi menonjol (wawancara tanggal 19 September 2017).

I Putu Panca juga menjelaskan tahapan proses pengerjaan dekorasi *besek* dengan teknik lukis ini memerlukan waktu cukup lama jika dihitung dari proses penjemuran untuk mengurangi kandungan kadar air bambu. Penjemuran ini juga bertujuan agar anyaman tersebut lebih bisa menyerap warna cat dasar dengan baik. Setelah *besek* kering, kemudian dilapisi cat dasar menggunakan cat tembok. Setelah warna dasar *besek* kering barulah ditambahkan dekorasi. Setelah warna cat dekorasi *besek* kering, kemudian proses *finishing* dilakukan dengan pemberian lapisan pernis pada permukaan objek. *Finishing* ini tujuannya agar warna cat tahan lebih lama dan tidak mudah luntur bila kena air atau kena sinar matahari. Perajin di Sidetapa sebenarnya masih bisa menginovasi produknya ini lebih kaya dilihat dari potensi yang ada, seperti yang dilakukan oleh perajin anyaman Desa Tigawasa Buleleng. Perajin di Tigawasa mampu menghasilkan motif hias berupa *nagasari*, *patra*, *tapuk manggis*, *pis bolong*, *wajik* dan *saudbah* (Putri, 2014)

Berikut tampilan visual proses dekorasi yang dilakukan oleh perajin di Desa Sidetapa Buleleng. Penerapan teknik lukis seperti yang terlihat pada gambar di atas dilakukan dengan menggunakan botol plastik kecil yang ujungnya runcing dan berlobang tempat keluarnya cat. Perajin tidak menggunakan kuas khususnya dalam membuat bentuk ornamennya, kuas hanya dipakai pada saat membuat cat dasar untuk permukaan *besek*. Perajin terlihat sangat nyaman menggunakan alat ornamen ini karena lebih praktis dan efektif karena cat tidak banyak terbuang, dibandingkan menggunakan alat kuas. Motif ornamen yang diterapkan perajin Sidetapa termasuk motif yang belum terlihat pada produk perajin lainnya saat penelitian ini dilakukan. Maka dari itu motif ini dapat dikategorikan motif baru dan memiliki khas tersendiri bagi perajinnya. Motif ornamen ini jenis ini membuat produk anyaman Sidetapa berbeda dengan *besek* yang lainnya. Dengan perbedaan ini diharapkan mampu bersaing dalam merebut pasar. Karena pada prinsipnya setiap produk yang dipasarkan tujuannya dapat diminati oleh konsumen. Maka dari itu setiap perajin sebagai produsen harus mampu mempertahankan dan mengembangkan produknya, fokus melayani dan memuaskan konsumen (Mursid, 2014: 6).



Gambar 5. *Besek* sebagai wadah tape
(Dokumen : Adiputra, 2017)

Dekorasi yang diterapkan perajin Sidetapa membuat produk-produknya terlihat lebih dominan dekorasinya dibandingkan tampilan bentuk dasar *besek* tersebut. Dengan kata lain dapat dijelaskan produk ini memiliki daya (unsur) hias lebih tinggi atau dominan, sehingga unsur yang lain diredam (Susanto, 2011: 100). Jika dicermati berdasarkan *aesthetics morfologi* setelah diadakannya inovasi, *besek* tampak lebih dominan hiasan sebagai kekuatan untuk bersaing dipasaran.

Inovasi Fungsi Kerajinan Anyaman *Besek* di Desa Sidetapa

Perajin Sidetapa juga melakukan inovasi produk melalui pengembangan fungsi. Hal ini sesuai dengan pendapat Schumpeter (1934) menyebutkan salah satu dari lima kemungkinan jenis inovasi yang dapat dilakukan produsen atau perusahaan adalah perubahan kualitatif dari produk yang sudah (Indah dan Tysari, 2014: 25)

Pertimbangan fungsi bagi seorang pembuat produk termasuk perajin di Sidetapa merupakan hal penting yang dipikirkan dalam melakukan inovasi ini. Fungsi produk (*product function*) dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting. Perajin tampaknya sadar bahwa perancangan seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan fungsi yang diinginkan pada suatu produk, khususnya dalam hubungannya dengan penggunaannya (Palguna, 2007:14). Dalam merancang benda fungsional diperlukan pertimbangan-pertimbangan terhadap benda yang dibuat, diantaranya tentang nilai keamanan dan kenyamanan sipengguna.

Kerajinan anyaman *besek* Sidetapa setelah diinovasi terlihat lebih menarik dengan penambahan unsur dekoratif. Faktor penting inovasi fungsi ini adalah karena adanya penambahan dekorasi, sehingga produk tersebut terlihat lebih menarik. Dari kondisi tersebut perajin mencoba menginovasi fungsinya sebagai wadah atau tempat banten atau canang dan masyarakat pengguna menerimanya dengan baik. Sebelumnya anyaman *besek* tanpa dekorasi jarang digunakan sebagai wadah banten, masyarakat biasanya hanya membeli digunakan sebagai pembungkus



Gambar 6. *Besek* sebagai wadah canang atau banten
(Dokumen : Adiputra, 2017)

makanan seperti tape. Inovasi ini membawa dampak positif bagi perajin *besek*, karena peminatnya makin bertambah, karena selain masih tetap digunakan sebagai wadah tape, pilihan lainnya sebagai tempat canang juga tersedia. Inovasi fungsi *besek* tersebut dapat dilihat pada gambar : Masyarakat sebelum menggunakan *besek* inovasi ini, wadah canang atau banten biasanya memakai *taledan* atau *tamas* dari janur kelapa. Dengan adanya *besek* dengan dekorasi yang menarik, kemudian beralih menggunakan *besek* sebagai pengganti *taledan* atau *tamas*. Menurut perajin penggunaan *besek* dirasakan lebih praktis dan nyaman serta dapat dipakai berulang kali, sedangkan wadah yang menggunakan bahan janur hanya dapat dipakai sekali saja. Penggunaan *besek* dapat menekan biaya pemakaian setiap ada upacara keagamaan.

Dengan adanya *besek* yang memiliki dekorasi menarik dan juga tahan lama, sangat membantu aktifitas konsumen yang umumnya adalah kaum ibu beragama Hindu. Karena *canang* atau *banten* lebih aman dalam wadah *besek* dan mampu menampung semua isi *banten* tanpa dikhawatirkan akan jatuh. Wadah ini juga tidak cepat sobek atau rusak dibandingkan wadah yang terbuat dari janur atau daun lontar. Selain itu *besek* dengan dekorasi ini juga sering dimanfaatkan sebagai wadah cinderamata pernikahan atau acara lainnya di Bali dan juga difungsikan sebagai pengemas makanan yang memiliki ciri khas Bali.

PENUTUP

Inovasi kerajinan *besek* di Desa Sidetapa dilakukan dengan menambahkan unsur dekoratif dan pengembangan fungsi. Kedua inovasi yang dilakukan perajin cukup berdampak positif terhadap pengembangan usaha yang dilakukan perajin. Penerapan dekorasi dengan motif garis-garis menyerupai bentuk daun menggunakan cat tembok dan diterapkan dengan teknik lukis. Dengan adanya inovasi ini perajin merasakan konsumen lebih tertarik dengan produk-produk yang dibuatnya. Motif dekorasi produk anyaman Sidetapa berbeda dengan *besek* yang lainnya, walaupun teknik yang diterapkan hampir sama dengan

perajin di desa lainnya.

Inovasi fungsi kerajinan anyaman *besek* Sidetapa, sebagai akibat dari adanya inovasi dekorasi yang dilakukan sebelumnya. Sebelum didekorasi fungsi *besek* Sidetapa dipakai sebagai wadah tape, namun setelah didekorasi berubah fungsi menjadi tempat banten atau canang. Masyarakat sebelumnya menggunakan tamas sebagai tempat banten atau canang, kemudian menggunakan *besek* berdekorasi yang tampilannya menarik. Sebelumnya anyaman *besek* tanpa dekorasi jarang digunakan sebagai wadah banten atau canang. Selain itu *besek* dengan dekorasi ini juga sering dimanfaatkan sebagai cinderamata dalam pernikahan atau acara lainnya di Bali.

DAFTAR PUSTAKA

Choirumuddin. 2007. *Mari Membuat Anyaman Bambu*. Jakarta: Tropica.

Djelantik, A.A. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: MPSI

Gie, The Liang. 1976. *Garis Besar Estetika*. Yogyakarta: Super Sukses

Hardy, Ika. 2012. "Indonesian Product in Switzerland". <http://ikahardy.blogspot.co.id> (diakses tanggal 12 November 2017)

Hadi, Hernawan. 2015. Dialisme Pengaturan dan Penger-tian Seni Terapan (applied art) pada Hak Kekayaan Intelektual. Privat Low Edisi IV Edisi 06 Nopember 2014 – feb 2015. <https://media.neliti.com/media/publications/26582> (diunduh 12 Juli 2018.)

Mudra, I Wayan. 2011. Desain dan Teknik Produksi Keramik. <http://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/artikel/arti..> (dikases 12 Juli 2018).

Mursid, M. 2014. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Palguna, Bram. 2007. *Disain Produk*. Bandung : ITB
Parta, I Wayan Seriyoga. 2009. Mengenal Ornamen. <https://yogaparta.wordpress.com/2009/06/18/mengenal-ornamen/> (diunduh 14 Juli 2018).

Rahmat, Tri Suci. 2016. "Analisis Kerajinan Anyaman Bambu Ditinjau dari Teknik, Bentuk dan Fungsi di Industri Kerajinan Bunga Matahari di Binjai" Tesis. UNIMED. <http://digibid.unimed.ac.id> (diakses 13 November 2017).

Purwanto. 2012. Inovasi Produk dan Motif Seni Batik Pesisiran Sebagai Basis Pengembangan Industri Kreatif dan Kampung Wisata Minat Khusus. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial. Vol.1, No.4.

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta : Kanisius.

Rita Indah Mustikowati, Irma Tysari. Orientasi Kewirausahaan, Inovasi, Dan Strategi Bisnis Untuk Meningkatkan Kinerja Perusahaan (Studi Pada Ukm Sentra Kabupaten Malang) *MODERNISASI, Volume 10, Nomor 24 1, Februari 2014*. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JEKO/article/download/771/473>, dunduh 12 Juli 2018.

Putri, Yeni Yuanda. Agus Sudarmawan. 2014. Motif Hias Pada Kerajinan Anyaman Bambu di Kejapa Bambu Handicraft, Desa Tigawasa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha, Vol 2, No 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/4254/3305> (diakses 14 Juli 2018).

Informan:

I Putu Panca (42 tahun), perajin *besek* Dusun Lakah Delod Pura Desa Sidetapa.

Konsep Dan Bentuk Ilustrasi *Celuluk* Sebagai Ikon Bali *United Cartoon*

I Dewa Made Yoga Adhi Dwi Guna

Pengkajian Seni Institut Seni Indonesia Denpasar

yoga_dewa666@yahoo.com

Bali *United Cartoon* adalah kartun yang dipublikasikan lewat media internet yaitu instagram. Dibuat oleh salah satu supporter sepak bola Bali, Dewa Gede Raka Jana Nuraga S.Ds., yang juga merupakan seorang desainer asal Tampaksiring, Gianyar. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan semangat persepakbolaan Bali, memperkenalkan persepakbolaan Bali secara luas, dan mendukung klub sepakbola Bali *United* melalui ilustrasi desain ikon berupa makhluk mitologi Bali yaitu *Celuluk*. *Celuluk* dipilih karena dapat menonjolkan ciri khas Bali dan memunculkan identitas budaya lokal. Secara tidak langsung, supporter Bali juga menyukainya, terlihat dari peningkatan pengikut di instagram setelah dibuatnya ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon. Hingga April 2017 Bali *United Cartoon* memiliki 6840 pengikut di instagram dan masih terus bertambah. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah deskriptif kualitatif yang analisis. Peneliti terjun ke lapangan, mempelajari suatu proses yang terjadi secara alami, mencatat, menganalisis, menafsirkan dan melaporkan serta menarik kesimpulan dari proses tersebut. Konsep ilustrasi *Celuluk* dibuat berdasarkan metode *black box* dan teori warna. Sedangkan bentuk ilustrasi dianalisis dengan teori desain grafis. Hasil penelitian dari wawancara dan analisis, konsep utama yang digunakan adalah kartun terlihat dari adanya distorsi dan penyederhanaan bentuk ilustrasi. Konsep *sunset* untuk pewarnaan, terlihat dari penggunaan warna panas, yang cenderung menimbulkan kesan seperti saat melihat *sunset*. Bentuk ilustrasi memakai kombinasi elemen grafis garis lengkung, S, dan gelombang. *Shape* berupa bentuk nyata *Celuluk* dengan badan manusia, dan bentuk dasar dua dimensi, tekstur kuas dan kasar untuk memberi kesan tidak rata dan mengurangi kemonotonan. Ruang pada ilustrasi yang terlihat agak padat, Ruang juga memberi kesan jauh dan dekat pada ilustrasi.

Kata Kunci : *Bali United Cartoon, bentuk, celuluk, ikon, konsep*

Bali United Cartoon is a cartoon published through internet media, that is on instagram. Made by one of Balinese soccer supporters, Dewa Gede Raka Jana Nuraga S.Ds., who is also a designer from Tampaksiring, Gianyar. The goal is to cultivate Balinese football spirit, introduce Bali's football widely, and support Balinese football club through the iconic design illustration of Balinese mythology creature, Celuluk. Celuluk was chosen because it can highlight the characteristics of Bali and bring the local cultural identity. Indirectly, Balinese supporters also love it, seen from the increase of followers in instagram after the creation of the Celuluk illustration as an icon. Until April 2017 Bali United Cartoon has 6840 followers on instagram and is still growing. The research method used by researchers is descriptive qualitative analysis. Researchers go into the field, learn a process that occurs naturally, record, analyze, interpret and report and draw conclusions from the process. The concept of Celuluk illustration is based on black box method and color theory. While the form of illustration is analyzed by graphic design theory. Result of research from interview and analysis, the main concept is cartoonal seen from existence of distortion and simplification form illustration. The concept of sunset for coloring, seen from the use of hot colors, which tends to create the impression as when viewing the sunset. The form of illustration uses a combination of graphic elements of curved lines, S, and waves. Shape in the form of a real Celuluk with the human body, and two dimensional base shapes, brush and coarse textures to give the impression of unevenness and reduce the quenching. the space in the illustration looks rather dense, Space also gives the impression of being far and near to the illustrations.

Keywords: *Bali United Cartoon, shape, celuluk, icon, concept*

Proses review: 15 - 29 mei 2018, dinyatakan lolos 7 juni 2018

PENDAHULUAN

Bali *United Cartoon* adalah kartun yang dipublikasikan lewat media internet yaitu instagram. Bali *United Cartoon* dibuat oleh salah satu suporter sepak bola Bali yaitu Dewa Gede Raka Jana Nuraga S.Ds., juga merupakan seorang desainer asal Tampaksiring, Gianyar yang sangat menyukai sepak bola. Kartun sendiri adalah gambar berdasarkan suatu peristiwa yang dibuat secara lucu, bertujuan untuk membuat orang tertawa (Suprana, 2009: 12). Bali *United Cartoon* dibuat dengan tujuan mengajak masyarakat khususnya suporter sepak bola Bali untuk menumbuhkan semangat persepakbolaan Bali, memperkenalkan persepakbolaan Bali secara luas, dan mendukung klub sepakbola Bali *United* melalui kartun. Bali *United* merupakan klub sepak bola Indonesia yang bermarkas di Stadion Kapten I Wayan Dipta, Gianyar, Bali. Klub ini dulunya bernama Persisam Putra Samarinda (PUSAM), yaitu gabungan dari Persatuan Sepak Bola Indonesia Samarinda (Persisam) yang merupakan eks tim Perserikatan bergabung dengan Putra Samarinda eks tim Galatama yang berasal dari Kalimantan. Persisam Putra Samarinda (PUSAM), kemudian resmi berganti nama dan pindah ke Bali pada 15 Februari 2015. Di tahun yang sama pada 23 september 2015 Bali *United Cartoon* pertama kali dibuat, dan dipublikasikan pada april 2016. Untuk lebih mendekatkan diri dengan masyarakat, memperkenalkan persepakbolaan Bali serta berkontribusi dalam mendukung persepakbolaan Bali, Bali *United Cartoon* membuat ilustrasi desain ikon Bali *United Cartoon*.

Ikon adalah sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuk objeknya (Sobur, 2002). Sesuatu yang berupa lukisan, gambar, patung, foto dan sketsa merupakan hal yang bersifat ikonis. Dengan kata lain, Ikon merupakan suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang direpresentasikan (Sobur, 2004: 158). Pada Bali *United Cartoon* yang menjadi ikon adalah sebuah ilustrasi berupa makhluk mitologi Bali. Makhluk mitologi adalah makhluk yang keberadaannya dituturkan dalam kisah mitologis maupun legenda. Sesuai perkembangan zaman, makhluk mitologi dipakai sebagai lambang dan dekorasi bangunan. Ada juga yang diadaptasi dalam budaya populer, permainan, novel fiksi fantasi, film (Matthews & Asten. 2006). Seperti pada Bali *United cartoon*, menggunakan makhluk mitologi *Celuluk* sebagai desain ilustrasi Ikon nya.

Celuluk merupakan anak buah dari ratu para leak yaitu *Rangda*. Rupa wajah *Celuluk* memiliki ciri mata yang berlubang, gigi yang besar, kepala yang botak bagian depan, tawa yang sangat mengerikan dan wujud yang seram (Mardiarsito, 1986:463). Menurut Wirawan (2016) dalam *Saradpulangemba The Symbol Of Tri loka*, Mahluk ashura disini dapat berwujud raksasa (*Celuluk*) yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga menarik untuk diamati. Pernyataan ini dapat menguatkan bahwa *Celuluk*

merupakan makhluk mitologi (makhluk ashura) dan sosok *Celuluk* itu sendiri sudah tertanam di benak masyarakat Bali merupakan penggambaran kekuatan negative, diwujudkan kedalam bentuk topeng (tapel) *Celuluk*. Desain *Celuluk* dipilih karena walaupun memiliki karakter seram namun juga ada sisi lucu atau hiburan pada karakternya, terlihat dari gigi besar dan kepala botak yang menjadi ciri khas *Celuluk*. Karakter *Celuluk* juga dapat menonjolkan ciri khas Bali dan memunculkan identitas budaya lokal pada Bali *United Cartoon*. Selain itu secara tidak langsung, suporter sepak bola Bali banyak yang menyukai ilustrasi *Celuluk* pada Bali *United Cartoon*, padahal terdapat juga ilustrasi *Rangda* namun ilustrasi *Celuluk* lebih disukai, terlihat dari adanya peningkatan pengikut di instagram setelah dibuatnya ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Dapat dilihat hingga April 2017 Bali *United Cartoon* sudah memiliki 6840 pengikut di instagram dan masih terus bertambah, semenjak *Celuluk* dipilih menjadi ilustrasi ikon Bali *United Cartoon*.

Dalam membuat ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, agar dapat mendukung dan memperkenalkan persepakbolaan Bali lewat kartun, tidak lepas dari pemilihan konsep dalam membuat ilustrasinya. Konsep merupakan abstraksi suatu ide atau gambaran mental, yang dinyatakan dalam suatu kata atau simbol (Jacobsen and Kauchak, 2009). Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, pemilihan konsep secara visual disesuaikan dengan gaya ilustrasi yang digunakan. Dimana ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* dibuat dengan gaya ilustrasi sederhana dan lucu. Selain sederhana ilustrasi juga dibuat lucu, yang sangat bertolak belakang dengan karakter *Celuluk* yang seram, mengerikan dan merupakan simbol kekuatan negatif. Pemilihan konsep juga dilakukan agar dapat mendukung dan memperkenalkan persepakbolaan Bali secara luas, serta menonjolkan kesan Bali pada ilustrasinya. Hal itu dapat dilihat dari konsep warna yang digunakan pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*.

Ilustrasi merupakan unsur desain grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan yang kompleks. Ilustrasi dapat berupa gambar, foto maupun grafis lainnya, (Pujiriyanto, 2005 : 41). Pada Bali *United Cartoon*, Ilustrasi lebih ditonjolkan sehingga menjadi daya tarik pada desain ikon nya. Untuk mengkaji ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, dapat dikaji berdasarkan bentuknya. Bentuk / wujud merupakan salah satu unsur estetika, yang merupakan unsur yang mendasar dan susunan atau struktur. (Pujiriyanto, 2005 : 86). Pada iustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, ilustrasi *Celuluk* dibuat ke dalam bentuk kartun lucu yang unik dan sederhana, sangat bertolak belakang dengan gambaran *Celuluk* realis yang seram dan mengerikan. Walaupun dibuat dengan bentuk kartun lucu, namun ciri khas dari *Celuluk* sebagai makhluk mitologi Bali tetap terasa. Bentuk pada iustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali

United Cartoon dapat dikaji dari elemen grafisnya, elemen tersebut adalah garis, bentuk/*shape*, tekstur, ruang/*space* (Pujiriyanto, 2005 : 87). Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* menggunakan elemen grafis kombinasi garis lengkung pada ilustrasi dan *background*. Bentuk/*shape* yang digunakan pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, berupa bentuk bentuk dua dimensi. Ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* juga terlihat menggunakan tekstur pada ilustrasinya. Ruang/*space* pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* terlihat tidak terlalu padat. Selain dari elemen grafisnya, bentuk ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* juga memiliki tanda yang dapat menonjolkan kesan Bali pada ilustrasinya. Tanda adalah segala sesuatu yang diambil dari kaidah sosial untuk mewakili sesuatu yang berbeda (Safanayong, 2006: 46). Untuk mengkaji sebuah tanda, dapat dilakukan dengan menggunakan teori semiotika. Semiotika secara etimologi berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Sedangkan secara terminologi semiotika didefinisikan sebagai ilmu tentang tanda (Safanayong, 2006: 46). Dari latar belakang diatas, dalam mengkaji ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, dapat dilakukan dengan melihat dari konsep serta bentuk yang digunakan pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*.

MATERI DAN METODE

Metode yang digunakan adalah metode Penelitian Deskriptif kualitatif yaitu penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Penelitian kualitatif tidak dimulai dari deduksi teori, tetapi dimulai dari lapangan yakni fakta empiris. Peneliti terjun ke lapangan, mempelajari suatu proses atau penemuan yang terjadi secara alami, mencatat, menganalisis, menafsirkan dan melaporkan serta menarik kesimpulan-kesimpulan dari proses tersebut.

PEMBAHASAN

Konsep kartunal merupakan konsep yang secara umum digunakan pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Kartunal adalah bentuk ilustrasi dari kartun, yang merupakan sebuah gambar yang bersifat representasi atau simbolik. Ilustrasi kartunal menggunakan bentuk-bentuk jenaka atau bentuk-bentuk realis yang mengalami perubahan atau distorsi (Tanudjaja, 2002: 174). Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, konsep kartunal terlihat pada ilustrasi *Celuluk* yang dibuat dengan bentuk jenaka dan sederhana, atau bisa dikatakan ilustrasi *Celuluk* sudah mengalami perubahan atau distorsi dari bentuk realis *Celuluk* yang biasa digambarkan

masyarakat Bali dengan detail dan menyeramkan. Dalam estetika postmodern distorsi dapat dikaitkan kedalam idiom parodi. Idiom parodi adalah sebuah relasi formal atau struktural antara dua teks atau karya. Sebuah teks atau karya baru diwujudkan sebagai hasil dari sebuah sindiran, plesetan atau unsur lelucon dari bentuk, format, atau struktur dari teks atau karya rujukan. Sebuah teks atau karya parodi biasanya menekankan aspek penyimpangan atau plesetan dari teks atau karya rujukan yang biasanya bersifat serius (Piliang, 2003: 214). Perubahan atau distorsi pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* dilakukan dengan membuat ilustrasi yang sederhana dan terkesan jenaka, terlihat pada bagian kepala yang dibuat tidak biasa. Sehingga membuat ilustrasi *Celuluk* terlihat lucu karena ukuran kepala *Celuluk* lebih besar dibandingkan dengan badannya. Berbeda dengan penggambaran *Celuluk* oleh masyarakat Bali lewat ilustrasi maupun topeng, terlihat ukuran kepala tidak lebih besar dari ukuran badannya. Pada bagian wajah ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, perubahan atau distorsi terlihat dari bagian mata *Celuluk* yang dibuat tidak memiliki alis mata, mata yang sipit, cenderung tertutup agar terlihat seperti sedang tertawa. Bagian gigi *Celuluk* Bali *United Cartoon* juga mengalami sedikit distorsi, di mana gigi bagian atas dibuat sangat besar sehingga terlihat seolah olah ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* hanya memiliki gigi atas yang terlihat menutupi mulut dan terkesan seperti tonggos. Pada bagian badan ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* perubahan atau distorsi terlihat dari badan *Celuluk* Bali *United Cartoon* yang dibuat memakai kaos atau jersey klub sepak bola Bali *United*. Selain badan, pada bagian jari ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* digambarkan tidak memiliki kuku yang panjang. Berbeda dengan penggambaran ilustrasi *Celuluk* oleh masyarakat Bali. Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, distorsi/ perubahan juga terdapat pada *background* ilustrasi *Celuluk* yang dibuat sederhana. Ilustrasi *background* terlihat seperti siluet dengan bentuk yang tidak simetris sehingga sesuai dengan pemilihan konsep kartunal pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*.

Selain konsep kartunal ilustrasi *Celuluk* ikon Bali *United Cartoon* juga menggunakan konsep warna panas dan *sun-set* dalam pewarnaannya. Konsep ini dipilih agar menonjolkan kesan semangat dan kesan yang identik dengan Bali. Warna adalah salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Warna dapat membantu menciptakan *mood* dan membuat teks lebih berbicara, (Supriyono, 2010 : 70). Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* ada warna primer yang digunakan, warna tersebut adalah warna merah. Warna merah digunakan pada baju yang dipakai ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Penggunaan warna merah pada baju ilustrasi *Celuluk* berfungsi sebagai *point of interest* karena warna merah menjadi warna yang paling mencolok dibandingkan dengan warna lainnya. Warna merah juga

merupakan warna kebesaran klub sepakbola Bali *United*. Selain warna merah juga digunakan warna kuning dengan kombinasi gelap terang dan warna sekunder jingga yang digunakan pada *background* ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Penggunaan warna kuning dari gelap ke terang dan jingga pada *background* termasuk ke dalam keselarasan warna, yang merupakan kepuasan psikologi yang unik, suatu kombinasi antara dorongan dan kepuasan. Biasanya skema warna monokromatik dan analogus selaras dalam kesamaan warna (Sulasmi, 2002 : 70). Selain dari jenis warna, konsep warna panas dan *sunset* pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* dapat juga dikaji berdasarkan karakteristik warna. Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* warna yang dominan digunakan adalah warna panas. Golongan warna panas berpuncak pada warna jingga. Warna panas merah, kuning, jingga, sering diasosiasikan dengan matahari, darah, api yang memberikan kesan panas atau merangsang emosi kejiwaan (Sulasmi, 2002 : 39). Penggunaan warna panas pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, bertujuan untuk memberi kesan semangat. Selain jenis dan karakteristik warna, konsep warna panas dan *sunset* juga dapat dilihat dari psikologi warnanya. Psikologi warna ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* terlihat pada penggunaan warna dominan merah pada ikon *Celuluk* yang berasosiasi pada cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalitas, (Sulasmi, 2002 : 37). Penggunaan warna jingga dan kombinasi warna kuning pada *background*, sesuai dengan yang dijelaskan pada Sulasmi, 2002 : 37 – 38, warna jingga oranye berasosiasi pada hangat, semangat, muda, ekstremis, menarik, sedangkan warna kuning berasosiasi pada cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut, penghiatan, (Sulasmi, 2002 : 38). Warna ungu juga terlihat digunakan pada warna wajah ilustrasi *Celuluk* ikon Bali *United Cartoon*, namun dikombinasikan dengan warna ungu gelap dan terang. Warna ungu berasosiasi pada misteri, kuat, supremasi, formal, melankolis, pendiam, agung, mulia (Sulasmi, 2002 : 38). Penggunaan warna dominan warna panas yaitu merah dan jingga pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United cartoon* menimbulkan kesan semangat dan kesan sesuai dengan ketika melihat *sunset*, yaitu memberi kesan hangat, kebahagiaan, positif dan keindahan (Saputra Harja, Kompasiana 2015).

Bentuk pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* dapat dikaji dari unsur grafisnya. Grafis memiliki unsur yang dapat digabungkan dan dirancang dengan baik untuk menghasilkan sebuah media desain komunikasi yang komunikatif. Dalam membuat sebuah desain grafis yang komunikatif dapat dilihat dari elemen grafis yang membentuknya. Elemen grafis adalah dasar dari sebuah desain yang dapat membuat desain menjadi serasi, elemen tersebut adalah garis, bentuk/*shape*, tekstur, ruang/*space* (Pujiriyanto, 2005 : 87). Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, garis yang dominan digunakan adalah garis lengkung, garis S dan garis gelombang. Garis

lengkung mengapung dan lengkung kubah digunakan untuk membuat dasar dari bentuk wajah, badan dan tangan ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Dari penggunaan elemen grafis garis lengkung, garis S, dan garis gelombang inilah yang membuat ilustrasi *Celuluk* sebagai Ikon Bali *United Cartoon* terlihat luwes, dinamis dan tidak kaku, meskipun ilustrasi *Celuluk* sebagai Ikon Bali *United Cartoon* memiliki konsep kartunal dengan garis yang sederhana. *Shape* pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* terlihat dari form (bentuk nyata) dari *Celuluk* yang mengalami penyederhanaan/distorsi agar terlihat lucu. Selain *form* (bentuk nyata), bentuk dasar berupa bentuk dua dimensi juga digunakan pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Bentuk dasar dua dimensi tersebut adalah persegi panjang, lingkaran, oval dan segitiga. Jika dilihat lebih detail lagi, bentuk dasar dua dimensi inilah yang menjadi acuan dalam pembuatan ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* terlihat adanya penggunaan tekstur pada ilustrasi *Celuluk* dan *background*. Tekstur digunakan untuk menghilangkan kesan monoton dan membosankan dari penggunaan warna keselarasan monokromatik pada ilustrasi *Celuluk* dan *background*. Ruang pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, digunakan untuk menojolkan kesan jauh dan dekat antara ilustrasi dan *background*. Ruang/*space* adalah jarak yang memisahkan antar sesuatu. Biasanya digunakan memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout. Kesan jauh dan dekat pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, terlihat dari adanya batasan lingkaran pada *background* yang dibuat lebih kecil dibandingkan ilustrasi *Celuluk*. Selain ruang antara ilustrasi *Celuluk* dan *background*, ruang juga terlihat antara ilustrasi dengan ilustrasi pada *background*. Ilustrasi pada *background* terlihat hanya ada sedikit ruang kosong diantara ilustrasinya.

Dari elemen grafis yang membentuk ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, akan menghasilkan bentuk yang memiliki makna. Makna dapat dilihat berdasarkan visualisasi tanda yang dihasilkan dari bentuk ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Teori semiotika yang dipilih untuk mengkaji tanda dan makna yang terkandung pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* adalah teori semiotika menurut Charles Peirce. Charles Peirce menyebutkan tanda sebagai representamen dan konsep, benda, gagasan, dan seterusnya, yang diacunya sebagai objek. (Danesi, 2004:37). Dari 66 jenis tanda yang mampu diidentifikasi oleh Peirce, 3 diantaranya sering digunakan. Ketiganya adalah ikon, indeks, simbol. Ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* terdapat ikon berupa ilustrasi *Celuluk* yang mengenakan pakaian atau *jersey* klub sepak bola Bali *United*. Ilustrasi *Celuluk* terlihat sedang tersenyum sampai memejamkan matanya dengan tangan yang terlipat di dada. Ilustrasi yang tersenyum sampai memejamkan mata memberikan makna kesenangan dan gembira, namun tetap terlihat gagah dengan



Gambar 1. Ilustrasi celuluk ikon Bali United Cartoon
(Sumber : Dewa Gede Raka Jana Nuraga, desainer Bali United Cartoon)

ilustrasi tangan yang terlipat di dada. Pemilihan ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon adalah, untuk menonjolkan kesan Bali melalui karakter Celuluk yang merupakan salah satu karakter yang terkenal dikalangan masyarakat, khususnya masyarakat Bali. Indeks yang ada pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* adalah indeks *sunset*. indeks *sunset* dapat dilihat dari *background* yang ada pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Dimana, pada *background* terlihat adanya siluet bangunan dan awan serta, menggunakan warna kuning dari gelap ke terang yang memberi kesan gradasi seperti saat matahari terbenam atau *sunset*. Pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, simbol yang terdapat dalam ilustrasinya adalah simbol masyarakat Bali (khususnya agama Hindu). Simbol masyarakat bali terlihat pada ilustrasi siluet gapura, meru pura, dan umbul umbul pada *background*. Gapura merupakan bangunan pintu masuk yang biasanya terdapat di rumah adat masyarakat Bali. Meru pura dan umbul umbul merupakan simbol yang sangat erat kaitannya dengan upacara keagamaan masyarakat di Bali. Simbol sepak bola juga terdapat pada ilustrasi *Celuluk* Bali *United Cartoon*, yang terlihat dari jersey klub sepak bola Bali United yang dikenakan oleh ilustrasi Celuluk. Simbol Bali *United Cartoon* ditunjukkan oleh teks yang bertuliskan Bali *United Cartoon*, teks ini terletak di bawah ilustrasi *Celuluk*. Teks ini mempertegas bahwa ilustrasinya merupakan ilustrasi tentang kartun sepak bola yang menunjukkan semangat persepak bolaan bali dan klub Bali *United*.

SIMPULAN

Dari analisis yang dilakukan pada bab hasil dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada ilustrasi

Celuluk sebagai ikon Bali *United Cartoon* menggunakan konsep kartunal pada visualnya, konsep warna panas dan *sunset* pada pewarnaan ilustrasi Celuluk sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Konsep ini didapat dari hasil wawancara terhadap desainer. Konsep kartunal terlihat pada ilustrasi *Celuluk* Bali *United Cartoon* secara keseluruhan. Dimana menggunakan ilustrasi yang sederhana, dan dibuat distorsi dari penggambaran ilustrasinya. Distorsi ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, memberi kesan lucu pada ilustrasinya, sehingga sangat cocok dengan konsep ilustrasi Kartunal yang dipilih. Konsep warna panas dan *sunset* terlihat dari banyaknya penggunaan warna panas pada ilustrasi, yang membuat ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* memberi kesan semangat dan seperti saat *sunset*. Selain itu pemilihan konsep pada pewarnaan ilustrasi juga dapat menonjolkan kesan Bali, karena dapat dikatakan bahwa Bali juga identik dengan *sunset*.

Analisis pada hasil dan pembahasan juga menguraikan bentuk ilustrasi *Celuluk* ikon Bali *United Cartoon*. Bentuk ilustrasi dapat diuraikan dari elemen grafis garis, *shape*, tekstur, dan ruang yang digunakan. Ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*, banyak menggunakan kombinasi garis lengkung, garis S, dan garis gelombang pada ilustrasi Celuluk dan pada ilustrasi *background*. *Shape* yang digunakan adalah *shape* yang berupa *form* atau bentuk nyata dari *Celuluk* dengan badan manusia, namun dibuat sederhana dan distorsi. Selain bentuk nyata/ *form*, ilustrasi *Celuluk* ikon Bali *United Cartoon* juga menggunakan bentuk dasar dua dimensi seperti lingkaran, oval, segitiga, dan persegi panjang sebagai acuan dalam membuat ilustrasinya. Tekstur pada ilustrasi digunakan untuk memberi kesan berbobot, tidak rata, berdimensi, dan bayangan pada ilustrasinya. Selain itu tekstur juga digunakan untuk menghilangkan kesan monoton dari pemakaian warna keselarasan monokromatik. Ruang pada ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* digunakan untuk menonjolkan kesan jauh dan dekat antara ilustrasi dan *background*. Selain itu sedikitnya ruang kosong pada *background* menimbulkan kesan padat pada ilustrasi. Namun, dapat ditutupi dengan penggunaan warna keselarasan monokromatik kuning yang tidak terlalu menonjolkan ilustrasi di *background*.

Dari bentuk yang dihasilkan elemen grafis ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon* terdapat makna yang terkandung didalamnya. Makna pada ilustrasi dapat dilihat dari tanda yang ada, berupa ikon, indeks, dan simbol. Ikon pada ilustrasi *Celuluk* Bali *United Cartoon* adalah berupa *Celuluk* tersenyum, mata terpejam, tangan terlipat di dada dan memakai jersey klub sepak bola Bali *United*. Memiliki makna senang, gembira, namun tetap terlihat gagah. Ikon *Celuluk* juga memiliki kekurangan yaitu, tidak adanya gambar bola dan hanya gambar jersey klub sepak bola yang mewakili kesan kartun sepak bola pada ilustrasi *Celuluk*. Indeks yang ada pada ilustrasi Celuluk Bali *United Cartoon* adalah indeks *sunset*. indeks *sunset*

terlihat pada warna *background* dan adanya ilustrasi siluet yang memberi kesan seperti saat matahari tebenam. Simbol masyarakat Hidu Bali terlihat jelas pada ilustrasi siluet gapura, meru pura dan umbul umbul pada *background* ilustrasi *Celuluk* sebagai ikon Bali *United Cartoon*. Terdapat juga simbol sepak bola berupa jersey klub sepak bola Bali United dan simbol Bali *United Cartoon* berupa teks.

DAFTAR RUJUKAN

- Allifiansyah, Sandy. 2013. *Jurnal Persepakbolaan Indonesia dalam Kartun (Analisis Semiotika Editorial Cartoon Tabloid Bola)*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro Semarang.
- Anom Fajaraditya Setiawan, I Nyoman. 2013. *Tesis Tato Rangda pada orang hindu Bali di Denpasar timur perspektif kajian seni*, Pascasarjana ISI Denpasar
- Bohl, A. 1997. *Guide to Cartooning*. Pelican Publishing Company. Gretna, LA
- Budiman, Kris. 2004. *Semiotika Visual*. Buku Baik. Yogyakarta
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *WarnaTeori dan kreatifitas penggunaannya*. ITB. Bandung
- Danesi, Marcel. 2004. *Pesan Tanda dan Makna*. Jelasutra. Yogyakarta
- Djelantik A.A.M. 2001. *Estetika Sebuah Pengantar*. MSPI. Bandung
- Encyclopedia Britannica*. Volume 7. 1956. Encyclopedia Britannica Inc. USA
- Hadiwijono, Dr. Harun. *Sari Sejarah Filsafat Barat I*. Penerbit Kanisius: Yogyakarta. 2005.
- Jacobsen, D.A., Eggen, P., dan Kauchak, D. (2009). *Methods for Teaching*
- John Fiske, *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Komprehensif*, Jelasutra, Yogyakarta, 2006.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, CV. ANDI OFFSET. Yogyakarta
- Mardiarsito, L. 1992. *Kamus Indonesia Jawa Kuno*, Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Bandung: Jelasutra.
- Pujirianto. 2004. *Desain Grafis Komputer*, CV. ANDI OFFSET. Yogyakarta
- Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Arte Intermedia. Jakarta
- Saputra Harja, kompasiana 2015
- Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain. Komunikasi Visual*. Penerbit Andi. Yogyakarta
- Sulasmi, Darmaprawira. 2002. *WarnaTeori dan kreatifitas penggunaannya*. ITB. Bandung
- Suprana, J. 2009. *Naskah-Naskah Kompas Jaya Suprana*, Elex Media Komputindo. Jakarta
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain komunikasi visual : teori dan aplikasi*. CV. ANDI OFFSET. Yogyakarta
- Sharps, Matthew J., Justin Matthews & Janet Asten. 2006. *Cognition and Belief in Paranormal Phenomena: Gestalt/ Feature-Intensive Processing Theory and Tendencies Toward ADHD, Depression, and Dissociation. The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*. 140 (6), pp. 579–590 DOI:10.3200/JRLP.140.6.579-590
- Cybermediacollege. Tanpa tahun publikasi. *Desain Komunikasi Visual*. www.cybermediacollege.net.id/ Desain Komunikasi Visual/ diakses tanggal 17 April 2004.
- Padma, K. 2014. *Semiotika Menurut Pierce dan Saussure*. <http://catatandkv.blogspot.co.id/2014/01/semiotika-menurut-pierce-dan-saussure.html>, diakses 29 mei 2017 pukul 10.30
- Sejarahharirayahindu. Tanpa tahun publikasi. *Celuluk*. <http://sejarahharirayahindu.blogspot.co.id/>, diakses 1 Juni 2016 pukul 10.42
- Sulastri, Aci. 2014. *Estetika Dalam Desain Komunikasi Visual*. <http://acisulasti.blogspot.co.id/2014/01/estetika-dalam-desain-komunikasi-visual.html>, diakses 15 April 2017 pukul 11.45
- Wikipedia. 2017. *Kartun*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Kartun>, diakses 1 Juni 2016 pukul 09.48

Analisis Semiotika Pada Karya Fotografi Khususnya Karya Foto Seni Dengan Tema Perceraian

Muhammad Faiz B

Program Studi Fotografi dan Film, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan

faizbolkih@unpas.ac.id

Dalam fotografi seni, umumnya, ada sebuah gagasan yang ingin disampaikan oleh seniman kepada publik. Karena fotografi merekam kenyataan, untuk menyampaikan gagasan yang spesifik tidak jarang dibutuhkan penggunaan simbol dari objek nyata yang tepat agar penikmat foto bisa terarahkan pikirannya ke tempat yang seniman inginkan. Simbol tentu akan berbeda bentuk dan maknanya, tergantung dimana foto itu dihadirkan. Simbol erat kaitannya dengan budaya sebuah wilayah. Contoh di pulau Jawa menggunakan bendera kuning untuk menandakan kematian, sedangkan di China, warna putih yang mewakili kematian. Dari gagasan inilah peneliti ingin membuat sebuah metode berkarya khususnya pada fotografi seni yang menggunakan simbol untuk merepresentasikan sebuah narasi dengan cara menelaah kembali karya-karya seniman fotografi yang telah terekognisi di dunia. Dengan penelitian ini diharapkan akan terbaca mengapa karya mereka berhasil membawa publik ke arah yang seniman inginkan dengan menggunakan simbol-simbol visual yang tepat. Lalu dari metode yang telah terbaca, para seniman fotografi pemula bisa mengikuti metode yang mereka gunakan sehingga karya bisa menjadi lebih tepat visualnya.

Kata kunci: *fotografi, seni, artwork*

In art photography, generally, there is an idea that artists want to convey to the public. In which photography recording reality, to convey a specific idea it takes the use of the right symbol so the audience's mind can be directed the place that artists want. Symbols will certainly has different shapes and meanings, depend on where the image was presented. Symbols are closely related to the culture of a region. For example, in Java people use yellow flags to signify death, whereas in China, the white color represents death. From this idea, researchers want to create a method of work, especially on art photography that uses symbols to represent a narrative by way of reviewing the works of renowned artists in the world of photography. With this research, it is expected to be known why their work is successful in bringing the public's mind in the direction that artists want by using the right visual symbols. Then from a readable method that beginner photography artists can follow, so that their work can be more visual appropriately.

Keywords: *symbols, artwork, photography, art*

Proses review: 15 - 29 mei 2018, dinyatakan lolos 7 juni 2018

PENDAHULUAN

Pada awalnya, peneliti berencana membuat karya seni fotografi yang bertemakan perceraian. Tetapi, pada penciptaan karya-karya sebelumnya peneliti selalu menggunakan simbol yang sama yaitu bekas cincin di tangan yang menandakan bahwa seseorang dulu pernah menggunakan cincin pernikahan, lalu setelah lama digunakan akhirnya dilepas karena tidak dibutuhkan lagi sehingga meninggalkan bekas di jari manis pengguna.

Ini adalah metafor yang sering digunakan oleh peneliti dalam karya-karya sebelumnya. Karena dirasa bila karya yang diciptakan selalu menggunakan simbol ini, karya akan kurang memiliki kekayaan simbol. Dari sinilah timbul pertanyaan dalam benak peneliti, “simbol apalagi yang bisa digunakan untuk merepresentasikan tema, khususnya perceraian?”

Muncullah ide atau gagasan untuk meneliti simbol dalam fotografi seni pada karya-karya seniman yang sudah terekognisi dan terbukti keberhasilannya dalam menyampaikan pesan melalui fotografi. Dalam penelitian ini, peneliti akan fokus kepada tema perceraian yang mana karyanya memang sudah terbukti keberhasilannya dalam menyampaikan gagasan atas sebuah permasalahan. Peneliti akan fokus kepada tema perceraian karena dalam penelitian ini yang menjadi tujuan akhirnya adalah metode penciptaan karya seni fotografi yang menggunakan simbol untuk merepresentasikan sebuah gagasan mengenai perceraian.

Simbol yang digunakan dalam karya fotografi sangatlah penting karena fotografi menghadirkan karya yang nyata (berdasarkan realita). Sehingga bila ingin mengarahkan penikmat foto kepada gagasan atau permasalahan yang seniman inginkan, seniman harus menggunakan simbol-simbol yang memang signifikan dengan gagasan yang disampaikan. Ketepatan dalam pemilihan simbol inilah yang menjadi garis besar penelitian ini.

Adapun ruang lingkup batasan masalah penelitian ini, yaitu pada pengkajian simbol-simbol dalam karya seni fotografi yang telah terekognisi. Maka rumusan masalah yang diambil antara lain: Apa saja simbol yang digunakan oleh seniman untuk merepresentasikan gagasan yang ia ingin sampaikan?, dan; Metode pemilihan simbol seperti apa yang mereka gunakan agar simbol menjadi tepat guna?

Dalam penelitian ini ada dua tujuan utama yaitu tujuan dari hasil penelitian dan tujuan target luaran yang ingin dicapai peneliti, penjelasannya sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan metode yang tepat dalam penciptaan karya fotografi yang kaya akan simbol yang dapat dengan tepat merepresentasikan sebuah gagasan dan
2. Setelah metode tepat diketahui, peneliti akan menciptakan karya seni dengan tema perceraian menggunakan simbol yang tepat agar pesan tersampaikan dengan baik

melalui karya fotografi

Manfaat utama dari penelitian ini adalah agar para seniman lain yang akan menciptakan sebuah karya foto seni bisa mendapatkan referensi dalam metode berkarya menggunakan simbol yang tepat sehingga karya tersebut bisa menjadi lebih kuat bahasa visualnya dan dapat terbaca dengan tepat juga oleh publik yang menikmatinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan bentuk simbol dalam karya seni fotografi. Oleh karena itu metode analitis kualitatif dengan pendekatan kepada ilmu semiotika dipilih untuk dapat membedah penggunaan simbol sebagai representasi sebuah gagasan dalam karya foto seni.

Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan kepada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia (Cresswell, 1998:15).

Tahapan penelitian mencakup; Melakukan kegiatan persiapan yang meliputi, pengumpulan bahan-bahan pustaka mengenai pembacaan simbol dalam karya khususnya foto seni; Melakukan kajian terhadap bentuk-bentuk simbol yang dihadirkan oleh seniman-seniman fotografi yang telah terekognisi di dunia; Menyusun laporan akhir dan bahan untuk keperluan presentasi; Perbaikan laporan akhir; Penggandaan laporan akhir; Melakukan serah terima hasil pelaksanaan pekerjaan.

Lokasi dan ruang lingkup penelitian ini dibatasi hanya pada karya foto seni oleh seniman yang telah terekognisi sebagai data utama yang diolah isinya untuk mendapatkan metode pemilihan penggunaan simbol di dalamnya.

Metode pengumpulan data kualitatif yang paling independen terhadap semua metode pengumpulan data dan teknik analisis data adalah studi literatur, wawancara mendalam, observasi partisipasi, bahan dokumenter, serta metode-metode baru seperti menelusuri bahan dari internet.

Dalam hal ini objek yang peneliti pilih adalah karya foto seni. Oleh karena itu proses penelitian akan lebih diperkuat pada studi literatur, observasi dan dokumentasi.

Dalam hal ini peneliti menelusuri literatur yang dirasa terkait dengan topik penelitian dan objek penelitian, yang meliputi buku teori, catatan-catatan, jurnal, skripsi, tesis, ataupun disertasi yang menyangkut dalam inti penelitian ini, sebagai acuan, perbandingan dan juga kelanjutan penelitian itu sendiri.

Observasi dalam mencari karya asli yang telah diciptakan oleh seniman, baik ditemukan dalam bentuk gambar *digital* ataupun dalam bentuk katalog karya sebuah pameran.

Peneliti mencatat setiap temuan di lapangan yang sesuai dengan topik yang dapat menambah kejelasan hasil penelitian.

Penelitian ini membahas dan menganalisis objek yang diteliti berdasarkan data-data dan catatan-catatan yang diperoleh guna mendapatkan gambaran yang jelas dalam bentuk karya tulis.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis konten deskriptif, karena analisis ini bertujuan untuk mendapatkan bentuk atau metode dalam menciptakan karya foto seni menggunakan simbol yang tepat agar gagasan yang ingin disampaikan bisa diterima dengan jelas oleh publik. Komponen dalam analisis data:

Reduksi data:

Data yang diperoleh dari hasil pembedahan melalui kajian teori, akan direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal pokok yang memfokuskan pada tema penelitian ini.

Penyajian data:

Penyajian data hasil penelitian dapat dituliskan dalam kalimat atau uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya.

Verifikasi atau penyimpulan data:

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat, yang akan mendukung pada tahap berikutnya. Tetapi bila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

ANALISIS

Fotografer asal New Zealand, Tom Hollow memiliki karya foto seri yang menarik berjudul "Love Lost". Tom menggunakan sofa tua, menempatkan seorang model dengan gaun pengantin, lalu membakar sofa tersebut, dan mengambil gambar dari rangkaian kejadian tersebut. Pada mulanya Tom hanya berpikir bahwa itu adalah ide yang sangat menarik untuk divisualisasikan. Tetapi, setelah sesi foto berakhir dia menyadari bahwa ia telah melakukan sesuatu yang lebih dari hanya sekedar menyusun dan mengambil gambar.

Hari ini, di Amerika lebih dari 50% pernikahan berakhir pada perceraian. Meskipun statistik ini belum jelas kebenarannya, dan beberapa berpendapat bahwa ini tidak benar sama sekali, perceraian tetap menjadi masalah yang terus meningkat terutama di Amerika. Tom memutuskan untuk memberikan perhatiannya pada masalah yang meningkat ini dengan foto serinya yang berjudul "Love Lost".

Sebenarnya Tom adalah fotografer profesional yang

berkecimpung di dunia pernikahan atau biasa disebut fotografer *wedding*. Pada saat penciptaan karya tersebut, Tom sedang berada di Amerika, tetapi sekarang ia telah kembali lagi ke New Zealand. Berdasarkan wawancara yang penulis dapat dalam sebuah media online, pada awalnya Tom hanya menemukan sebuah sofa tua yang akan dibuang. Lalu sofa tersebut didonasikan kepada sebuah kelompok yang Tom jalani dan akhirnya ia berencana untuk membakarnya, karena menyenangkan.

Lalu ada pertanyaan juga mengenai kesulitan pada saat pemotretan tersebut. Tom bercerita bahwa tidak banyak kesulitan yang ia alami pada saat pemotretan karena ia dibantu oleh banyak kawannya seperti Bobbi Tolman, Jimmy dan Brittany Bush. Lalu, Tom mencari lokasi untuk pemotretan tersebut yang mana harus luas agar aman pada saat sofa dibakar. Akhirnya Tom menggunakan tempat milik temannya yang mempunyai tambang kecil, temannya juga menyediakan pelontar api juga bulldozer untuk mengangkat fotografer sehingga bisa mengambil *angle* yang tinggi.

Pada awalnya Tom hanya berpikir tentang sofa tua yang dibakar, lalu diambil gambarnya, dan akan lebih terlihat keren dengan pengantin, akhirnya ia memotret pengantin dengan sofa yang dibakar sebagai properti pendukungnya. Kemudian ia mengkaitkan visual tersebut ke dalam gagasan mengenai perceraian.

Setelah perpindahannya dari New Zealand ke Amerika, ia mengalami sebuah kejutan budaya (*culture shock*). Mengapa ia memilih perceraian sebagai narasi di balik visual tersebut, karena ia merasa masalah ini ada dimana-mana terutama di Amerika. Tom percaya bahwa pernikahan seharusnya berakhir sampai mati, apapun masalah yang dihadapi oleh pasangan tersebut. Ia yakin bahwa ini adalah topik yang sangat besar dan bisa dibahas dengan waktu yang sangat panjang. Lalu pada deskripsi karyanya ia menambahkan bahwa bila kita bisa menempatkan pasangan kita lebih dulu dibandingkan dengan diri kita sendiri, persentase perceraian yang begitu besar bisa dengan mudah dihindari. Itu adalah salah satu pesan yang ingin Tom sampaikan dalam karyanya.

Karya fotografi Tom adalah tiruan tidak sempurna (gambar bidang dua dimensi) dari kejadian yang sesungguhnya saat Tom mengambil gambar tersebut. Gambar yang ia ambil pun tidak semata-mata sebuah visual yang sembarang, Tom memiliki sebuah gagasan yang ingin ia sampaikan melalui karyanya seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Dalam karya *Lost Love*, ada beberapa simbol yang bisa kita perhatikan dan mengkaitkannya dengan keadaan sosial di tempat karya ini diciptakan. Dari situ, kita akan mengetahui apa makna yang bisa disampaikan oleh karya tersebut.



Gambar 1. Karya Lost Love

Ada dua objek utama dalam karya di atas yaitu seorang model wanita dan sofa. Model yang ada di dalam gambar tersebut terlihat sedang menggunakan pakaian gaun pernikahan dan membawa seikat bunga. Jelas terlihat dari bajunya dan dukungan seikat bunga yang ia bawa bahwa signifier yang bisa kita tangkap di sini adalah wanita yang sedang atau belum lama menikah.

Lalu bisa kita lihat gestur yang disajikan, wanita tersebut sedang duduk, sedikit bungkuk, dan menopang dagu. *Signified* yang dihasilkan dari gestur model tersebut sangat beragam seperti seseorang yang sedang malas, seseorang yang tidak semangat, bahkan kesedihan dan kekecewaan pun tampak dalam ekspresi model. Memang *signified* yang dihasilkan sangat beragam, tapi semuanya memiliki kesamaan yaitu cerita seseorang yang sedang tidak baik keadaannya.

Penulis juga mengkaitkan sebuah metonimi yang mungkin sedikit bias yang bisa dihasilkan oleh karya Tom, tapi karena penulis menghubungkan karya dengan keadaan Tom berdasarkan latar belakangnya, sehingga penulis merasa metonimi yang dihasilkan cukup kuat. Metonimi yang penulis maksud adalah model itu sendiri. Memang hanya ada satu orang model yang Tom gunakan dalam karya tersebut, tetapi model tersebut dari segi fisik dan jenis gaun yang digunakannya bisa merepresentasikan masyarakat Amerika pada umumnya.

Properti utama yang digunakan dalam karya ini adalah sebuah sofa. Tidak hanya diletakkan begitu saja, sofa tersebut dibakar dan dalam proses pembakarannya, diambil rangkaian gambarnya.

Signifier yang terdapat dalam properti utama adalah sebuah sofa, lalu bila kita mulai masuk ke ranah makna atau *signified* yang dihasilkan, kita bisa berbicara lebih dari sekedar tempat untuk duduk. Sofa adalah kursi empuk yang cenderung besar. Terutama yang digunakan dalam karya ini, memiliki tiga seat. Umumnya, sofa ada di tempat yang dibutuhkan bisa menyajikan suasana yang relax atau santai seperti lobi hotel, ruang tunggu, ruang tamu sebuah kantor, atau ruang keluarga. Lalu bagaimana menyimpulkan kesan apa yang ingin Tom sampaikan? Bisa kita lihat lebih de-

tail lagi ke dalam motif sofa tersebut. Motif yang tampak adalah sebuah motif yang biasa digunakan oleh sofa yang diperuntukkan di ruang keluarga. Penulis akan mencantumkan beberapa referensi gambar yang didapat dari internet untuk memperkuat pernyataan bahwa sofa ini adalah sofa yang biasa digunakan pada ruang keluarga terutama di Amerika.

Dari sofa ruang keluarga ini, penulis mendapatkan lagi sebuah metonimi yang dihasilkan dari simbol tersebut yaitu sofa yang menggambarkan sebuah keluarga. Sofa yang menggambarkan sebuah rumah tangga.

Lalu sofa itu dibakar. *Signified* yang tampak dalam gambar adalah api yang sedang menyala di bagian kiri atas dan kanan bawah. Karena api adalah sesuatu yang panas dan bisa menghancurkan hal lain, sehingga *signified* yang didapat adalah seputar kemarahan dan kehancuran. Api juga biasa muncul karena sebuah kecerobohan atau ketidakhatihatian seseorang. Bahkan api juga bisa timbul dengan kesadaran penuh atau disengaja.

Bila penulis simpulkan dari kedua objek utama yang telah diamati, seorang model yang memiliki metafora dari seseorang yang telah menikah dan sebuah sofa terbakar yang juga bisa merepresentasikan keluarga pada umumnya, yang kemudian sofa itu terbakar, tanda utuh yang dihasilkan dari karya Tom adalah kehancuran rumah tangga.

Seseorang yang telah menikah sedang duduk tersedih di atas rumah tangganya yang sedang hancur perlahan. Bila dikaitkan dengan hasil wawancara Tom sebelumnya, tanda yang dihasilkan dari karya ini sangat tepat dengan gagasan yang ingin ia sampaikan. Seorang seniman yang sedang mengalami *culture shock* karena di Amerika tingkat perceraian sangat tinggi bila dibandingkan dengan tempat ia dibesarkan.

Setelah *sign* atau tanda seutuhnya muncul dari karya Tom, kita bisa membawanya lebih jauh lagi. Dalam tingkat denotasi, karya Tom bisa menyampaikan seperti yang telah ditulis di atas, seseorang yang telah menikah dan sedang duduk di atas rumah tangganya yang perlahan hancur. Dalam tingkatan konotasi, bila dihubungkan dengan model yang Tom pilih, properti yang Tom pilih, bisa juga merepresentasikan budaya yang terdapat di Amerika. Dari gaun yang Tom pilih, adalah gaun yang biasa digunakan dalam pernikahan-pernikahan di sana. Model pun memang memiliki keturunan Amerika bila kita lihat dari rambut pirangnya. Sofa yang digunakan juga adalah sofa yang biasa digunakan di ruang keluarga Amerika. Dan lokasi pemotretannya pun dilakukan di sana.

Jadi penulis bisa menyimpulkan bahwa model dan properti yang Tom pilih sangat baik untuk bisa menyampaikan metafora dari keanehan dirinya terhadap budaya tempat ia tinggal saat itu. Keluarga yang mungkin belum cuk-



Gambar 2. Contoh sofa keluarga Amerika

up lama umur pernikahannya, dengan sangat mudahnya memutuskan untuk bercerai atau mengakhiri hubungan rumah tangganya karena kecerobohan pelaku pernikahan tersebut dalam mengambil keputusan.

Selain karya di atas, Tom juga membuat empat karya lainnya dengan model dan properti yang sama untuk memperkuat gagasan yang ingin disampaikan. Juga untuk memperlihatkan lebih jelas proses kehancuran sofa yang dilahap oleh api yang semakin membesar.

SIMPULAN

Setelah melalui tahap analisis, dapat disimpulkan bahwa karya dari Tom Hollow sangat tepat dalam penggunaan simbol. Dapat penulis simpulkan tepat karena gagasan yang ingin ia sampaikan berdasarkan hasil wawancaranya, dapat tersampaikan dengan baik melalui karyanya. Sehingga memang betul penggunaan simbol adalah salah satu hal yang penting dalam penciptaan karya seni terutama fotografi, karena simbol adalah salah satu pengantar kunci gagasan dari seniman kepada penikmat karya.

Tetapi dalam penggunaan simbol yang terlalu umum, seperti yang digunakan oleh Tom, akan terlalu mudah untuk ditangkap oleh penikmat. Kekurangan dari terlalu mudahnya pesan yang tersampaikan adalah kurang bisa terlibatnya penikmat seni dalam kejadian apresiasi seni itu sendiri. Penikmat tidak perlu berpikir secara mendalam untuk memahami karya tersebut. Penikmat seperti disuapi oleh informasi yang seniman ingin sampaikan tanpa ada ruang bagi penikmat untuk berpikir secara lebih luas lagi. Akhirnya, proses apresiasi karya hanya akan terjadi satu arah. Seniman yang menyampaikan pesan, lalu penikmat menangkapnya secara mentah, dan selesai. Tidak ada perdebatan, diskusi, atau campur tangan penikmat untuk menginterpretasi simbol-simbol tersebut secara personal.

DAFTAR RUJUKAN

- North, W. (1990). *Handbook of Semiotics*. Indiana University Press.
- Barthes, R. (1977). *Elements of Semiology*. Farrar, Straus and Giroux.
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. Hill and Wang.
- Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika*. Jelasutra.
- Piliang, Y. A. (2004). *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*. Jelasutra.
- Piliang, Y. A. (2004). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*. Jelasutra.
- Barthes, R. (1982). *Camera Lucida: Reflections on Photography*. Hill and Wang.
- Barthes, R. (1961). *The Photographic Message*. Sebuah Essay.
- Barthes, R. (1964). *Rethoric of the Image*. Sebuah Essay.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design*. Sage Publications

Gerak *Fire Dance* Dalam Karya Fotografi Ekspresi

I Kadek Angga Aditya, Anis Raharjo, Ida Bagus Candra Yana

Institut Seni Indonesia Denpasar

Gerak *fire dance* dalam karya fotografi ekspresi, gerak yang dimaksud dalam judul karya ini merupakan salah satu alasan utama penciptaan karya fotografi ini, gerak api yang fleksibel bisa dikreasikan menjadi sebuah pola-pola cahaya berupa garis ataupun membentuk dimensi berbeda pada objek penari api (*fire dancer*). Pemilihan komponen api juga didasari karena api bersifat alami yang akan memberikan pencahayaan pada gestur penari api. Penari api memiliki gerakan dinamis yang menyimbolkan sebuah keindahan, sedangkan api disimbolkan sebagai hal yang berbahaya dan bersifat panas, maka diciptakan karya fotografi ekspresi ini sebagai suatu hal yang indah tetapi terdapat unsur yang berbahaya dan juga memiliki kerumitan didalamnya. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya fotografi ekspresi ini adalah metode eksplorasi, eksperimen dan visualisasi. Eksplorasi yaitu metode untuk menemukan ide dalam menciptakan pola-pola unik gerak *fire dance* dengan memperkaya referensi dari berbagai sumber seperti majalah, media elektronik seperti televisi dan internet. Tahap selanjutnya menggunakan metode eksperimen yaitu eksperimen dalam penggunaan alat-alat penunjang dalam penciptaan karya foto ini, menggunakan trigger secara manual atau tidak dipasang pada kamera, hal ini bertujuan untuk dapat memicu nyala flash sesuai dengan kehendak pencipta, baik nyalanya diawal, ditengah, maupun diakhir pengambilan gambar. Metode yang selanjutnya yaitu visualisasi, metode visualisasi merupakan proses pengubahan dari konsep menjadi gambaran dalam bentuk nyata disajikan dalam bentuk karya seni. Teknik-teknik fotografi ekspresi yang lebih banyak gunakan yaitu teknik *slow speed* seperti *bulb*, *strobo*, dan *multiple exposure*. Sebelum menerapkan teknik tersebut pencipta harus memahami dan mempelajari lebih dalam tentang teknik tersebut. penerapan teknik yang tepat tentu akan menghasilkan sebuah karya fotografi yang menarik. Teknik komposisi seperti *rule of third*, sudut pengambilan atau *angle*, warna, garis, bentuk, dan juga foto editing adalah unsur-unsur yang penting dalam penciptaan karya gerak *fire dance* dalam karya fotografi ekspresi.

Kata Kunci: *Fire Dance, Fotografi Ekspresi, Gerak, Pola-Pola Cahaya, Keindahan, Berbahaya, Teknik.*

The motion of fire dance in the expression photography work, the motion referred to in the title of this work is one of the main reasons for the creation of this photography work, flexible motion can be created into a pattern of light in the form of lines or forming different dimensions on the object of fire dancer. The selection of fire components is also based on fire because it is natural that will provide lighting on the gestures of fire dancers. Fire dancers have a dynamic movement that symbolizes a beauty, while fire is symbolized as a dangerous thing and hot, then created this photographic expression as a beautiful thing but there are elements that are dangerous and has a complexity in it. The method used in the creation of this expression photographic work is the exploration method, experimentation and visualization. Exploration is a method for finding ideas in creating unique patterns of fire dance motion by enriching references from various sources such as magazines, electronic media such as television and internet. The next stage is using the experimental method of experimenting in the use of supporting tools in the creation of this photo work, using the trigger manually or not installed on the camera, it aims to be able to trigger flash flashing in accordance with the will of the creator, either at the beginning, shooting. The next method is visualization, visualization method is a process of converting from concept to picture in real form presented in the form of artwork. The techniques of expression photography that mostly used are slow speed techniques such as bulb, strobe, and multiple exposure. Before applying the techniques, the creator should understand and learn more about the technique. The application of appropriate techniques will certainly produce an interesting photography work. Compositional techniques such as rule of third, angle of taking or angle, color, line, shape, and also photo editing are important elements in the creation of fire dance motion in expression photography works.

Keywords: *Fire Dance, Expression Photography, Motion, Light Patterns, Beauty, Dangerous, Technique.*

Proses review: 15 - 29 mei 2018, dinyatakan lolos 7 juni 2018

PENDAHULUAN

Perkembangan fotografi sejak dulu sampai sekarang mengalami banyak perubahan yang signifikan, dahulu kamera hanya difungsikan untuk menangkap gambar guna mengabadikan momen-momen tertentu, berbeda halnya dengan sekarang, kamera mampu menjadi alat untuk menuangkan seni guna memuaskan ekspresi batin dari para fotografer. Fotografi pada era sekarang ini merupakan sebuah pengimplementasian dari sebuah seni yang biasa disebut dengan seni fotografi, seni fotografi mulai diketahui banyak orang seiring dengan kemajuan teknologi yang menjadi alasan berkembangnya seni fotografi.

Fotografi memiliki beberapa genre didalamnya salah satunya yaitu fotografi ekspresi. Fotografi ekspresi merupakan fotografi yang penciptaan karyanya bisa didasarkan untuk berbagai kepentingan dengan menyebutnya sebagai suatu medium penyampai pesan bagi tujuan tertentu. Dalam fotografi ekspresi berbagai macam teknik dapat digunakan agar penyampaian makna dari sebuah karya fotografi dapat tersampaikan dengan baik kepada penikmat seninya.

Dalam judul tugas akhir ini selain seni fotografi, seni tari juga dilibatkan dalam penciptaan karya ini. Seni tari merupakan sebuah pengekspresian diri dari seorang penari. Seni tari memiliki beberapa genre atau aliran, salah satu alirannya yaitu jenis tari kontemporer. Tari kontemporer merupakan inovasi dari berbagai macam tarian yang mendapatkan sentuhan modernisasi. Inovasi yang lazim dilakukan pada jenis tari ini terdapat pada musik pengiring, gerakan, dan properti yang digunakan oleh para penari. Salah satu contoh dari tari kontemporer yaitu tari *fire dance*. *Fire dance* sendiri diketahui memiliki gerakan yang bebas dan juga dinamis, hal ini dikarenakan dalam tarian ini memadukan gerakan penari dan item terbakar sebagai suatu pertunjukan yang ditampilkan.

Atas dasar hal tersebutlah pencipta tertarik membuat karya fotografi yang berjudul “Gerak *Fire Dance* dalam Karya Fotografi Ekspresi”. Gerak yang dimaksud dalam judul karya ini merupakan salah satu alasan utama penciptaan karya fotografi ini. Gerak *fire dance* yang fleksibel bisa dikreasikan menjadi sebuah pola-pola cahaya berupa garis ataupun membentuk dimensi berbeda pada objek penari api (*fire dancer*). Pemilihan komponen api juga didasari karena api bersifat alami yang akan memberikan pencahayaan pada gestur penari api. Penari api memiliki gerakan dinamis yang menyimbolkan sebuah keindahan, sedangkan api disimbolkan sebagai hal yang berbahaya dan bersifat panas, maka didapat sebuah kesimpulan untuk menciptakan karya fotografi ekspresi ini sebagai suatu hal yang indah tetapi terdapat unsur yang berbahaya dan juga memiliki kerumitan didalamnya. Gerak *fire dance* dalam karya fotografi ekspresi dilakukan pada tempat yang minim cahaya, maka waktu yang dipilih oleh pencipta yaitu

malam hari sehingga cahaya dari item yang terbakar akan lebih terlihat jelas dan lebih memaksimalkan karakter dari api tersebut.

METODE PENELITIAN

Fire Dance

Seperti jenis kesenian lainnya, seni tari juga terus berkembang mengikuti perkembangan zaman dan selera pasar. Salah satu jenis tari yang sedang naik daun adalah tarian dengan api atau *fire dance*. Tak jarang atraksi *fire dance* terlihat pada acara pertunjukan musik atau pertunjukan lainnya (<http://news.liputan6.com/>). *Fire dance* di Bali pertama kali dikreasikan oleh koreografer Italia dan Bali, berangkat dari tarian awal yang diciptakan bernama tarian *finger dance* pada tahun 2002, makin lama tarian ini makin dikreasikan dan berubah nama menjadi *fire dance* dan karna ini tarian kreasi maka makin banyak kombinasi dan jenis gerakan maupun variasinya berbeda-beda diciptakan (www.kidrentalbali.com).

Fire dance adalah sebuah bentuk seni yang mengintegrasikan item terbakar menjadi tarian atau kinerja. Banyak kebudayaan telah berlatih tarian api dalam berbagai bentuk, dimana banyak orang tertarik dengan kombinasi keindahan dan bahaya. Ketika dilakukan dengan benar, tarian api adalah hal yang spektakuler untuk ditonton, dan biasanya dilakukan pada malam hari sehingga penonton dapat melihat nuansa kinerja. Penari api bertanggung jawab mengambil tindakan pencegahan untuk memastikan keselamatan mereka, bersama dengan keamanan orang-orang disekitarnya. Daya tarik manusia dengan api telah berlangsung selama ribuan tahun, bisa untuk memasak, menghangatkan, penerangan, dan lain-lain, tergantung pada keadaan dan tingkat kontrol. Tarian api sering dibandingkan dengan *juggling*, memutar-mutar tongkat, dan *acrobatic*, dan itu menggabungkan gerakan dari semua pelatihan yang disiplin. Dalam budaya asli banyak penari akan melakukan dengan barang-barang mudah terbakar pada upacara-upacara besar dan festival, dan tarian api menjadi bagian penting dari merayakan peristiwa besar. Namun, taruhannya dengan menari api, jika seorang pemain menjatuhkan tongkat atau kurang teliti dalam melakukannya, akan ada risiko cedera serius. Ada banyak seni tarian api, meskipun empat kategori umum diakui yaitu:

Fire eating adalah seni tarian api dimana penari memati-kan api didalam mulut, dan dapat dilakukan dipuncak dari pertunjukan tari.

Fire breathing melibatkan bahan bakar mudah terbakar dimulut dan memicu untuk menciptakan semburan api, yang bisa sangat menakjubkan, tetapi juga agak berbahaya.

Fire POI adalah seni tarian api dimana penari menggunakan rantai dengan bola dari bahan mudah terbakar diujung untuk menciptakan gerakan menukik dan berputar-putar.

Fire stick yang agak lebih aman daripada *Fire POI*, karena

benda ini dapat dimanipulasi lebih lambat, dan merupakan pilihan yang baik untuk pemula.

Sambil melakukan itu, sejumlah langkah yang harus diambil untuk keselamatan. *Fire dancer* selalu memakai perlengkapan yang nyaman, pakaian bentuk pas terbuat dari serat alami, seperti bahan seperti katun tidak mudah terbakar seperti bahan sintetis. Pelindung tangan berupa sarung tangan Kevlar sering digunakan, dan peralatan tarian api biasanya diperoleh dari sumber yang profesional dan disimpan dalam kondisi sangat baik (<https://evolutionfireart.wordpress.com/>).

Kajian Fotografi

Pada dasarnya, fotografi merupakan karya seni. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, fotografi merupakan seni dan proses penghasilan gambar melalui cahaya pada permukaan yang dipekatkan. Artinya fotografi adalah teknik melukis menggunakan cahaya. Dalam hal ini, tampak adanya persamaan antara fotografi dan seni lukis. Perbedaananya terletak pada media yang digunakan oleh kedua teknik tersebut. Seni lukis menggunakan cat, kuas, dan kanvas, sedangkan fotografi menggunakan cahaya (melalui kamera) untuk menghasilkan suatu karya. Tanpa adanya cahaya, karya seni fotografi tidak akan tercipta (Giwanda, 2001:2).

Menurut Andreas Feiniger (1955) kamera hanyalah alat untuk menghasilkan sebuah karya seni. Nilai lebihnya tergantung pada “tangan” yang mengoperasikan alat tersebut. Jika kamera dianalogikan sebagai piano, setiap anak pasti mampu membunyikan piano, tetapi bukan memainkan sebuah lagu. Begitu pula dengan kamera, setiap orang pasti mampu menjepretkan kamera dan merekam objek untuk difoto. Tetapi tidak semua orang dapat menghasilkan karya seni fotografi yang mengesankan.

Fotografi adalah seni atau proses untuk menghasilkan gambar/foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya melalui sebuah alat yang bisa disebut kamera. Secara umum fotografi dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:

Fotografi Seni

Foto seni adalah suatu karya foto yang memiliki nilai seni, nilai estetika, baik yang bersifat universal maupun lokal atau terbatas. Karya-karya foto dalam kategori ini mempunyai suatu sifat yang secara minimal memiliki daya simpan dalam waktu yang relatif lama dan tetap dihargai nilai seninya. Fotografi ini tumbuh dari dorongan ekspresi pribadi sebagai bagian dari seni rupa yang dituangkan kedalam medium dua dimensi. Fotografi jenis ini terkadang sulit dimengerti orang awam karena membutuhkan daya imajinasi dalam memahami konsepnya seperti layaknya seni lukis. Namun, karya fotografi seni juga memiliki nilai tinggi walaupun tak setinggi seni lukis (Rencana Pengembangan

Fotografi Nasional, 2014:12).

Foto Komersil

Fotografi komersial memotret untuk keperluan iklan atau yang biasa disebut *advertising*. Menurut Amien Nugroho (2006:77) cabang dari fotografi yang lebih banyak bekerja untuk memenuhi kebutuhan industri dalam periklanan, penjualan, peragaan, untuk kebutuhan media massa ataupun publikasi khusus. Didalam foto komersial terdapat beberapa bagian lagi seperti *food photography*, *product still life photography*, dan *fashion photography* atau fotografi *fashion*.

Foto Jurnalistik

Foto jurnalistik adalah cabang fotografi dimana seseorang yang memotret (jurnalis foto) menyampaikan sebuah berita lewat kameranya kepada pembaca sebuah media cetak. Fotografi jurnalistik yang baik dan benar adalah sebuah foto yang dapat merekam realita dengan tepat. Foto jurnalistik menampilkan fakta dan realita dalam bentuk visual yang terdokumentasi dengan baik bila diurut secara kronologis, melalui alur waktu yang benar dapat dikatakan sebagai suatu fakta bergambar (Soedjono, 2007:131).

Kajian Fotografi Ekspresi

Fotografi ekspresi merupakan fotografi yang penciptaan karyanya bisa didasarkan untuk berbagai kepentingan dengan menyebutnya sebagai suatu medium penyampai pesan (*message carrier*) bagi tujuan tertentu. Karya fotografi ekspresi disamping kediriannya yang mandiri juga dimanfaatkan bagi memenuhi suatu fungsi tertentu. Sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya sebagai luahan ekspresi artistik dirinya. Dalam hal ini karya foto tersebut dimaknai sebagai medium ekspresi yang menampilkan jati diri si pemotretnya dalam proses berkesenian penciptaan karya fotografi seni. Karya fotografi yang diciptakannya lebih merupakan karya seni murni fotografi (*fine art photography*) karena bentuk penampilannya yang menitikberatkan pada nilai ekspresif-estetis seni itu sendiri (Soedjono, 2007:27). Fotografi ekspresi telah menjadi wahana untuk berkreasi bagi para fotografer. Ekspresi diri dalam sebuah karya foto menjadi tujuan pencarian identitas pribadi seorang fotografer masa kini. Disamping itu, penciptaan karya fotografi ekspresi memiliki *subject matter* dengan nilai intensitas tinggi, disamping keindahan yang dikandungnya merupakan tujuan bagi para setiap seniman fotografi. Ekspresi diri melalui medium fotografi ekspresi bisa dicapai dengan berbagai cara, diantaranya dengan memilih objek-objek foto yang unik, penggunaan teknik khusus baik dalam proses pemotretan (Soedjono, 2007:51-52).

Landasan Teori

Landasan Teori yang digunakan dalam proses penciptaan karya fotografi seni ini yaitu :

Teori Estetika Fotografi

Estetika adalah ilmu yang membahas tentang keindahan, bagaimana bisa terbentuk dan bagaimana seseorang bisa merasakannya. Kamera merupakan suatu bagian seni yaitu seni fotografi. Foto memang merupakan usaha untuk meyakinkan bahwa apa yang dipotret dapat hadir kembali dalam hasil karya berupa foto, persis seperti mata manusia melihatnya (Ajidarma, 2003:2). Menurut Soeprapto Soedjono (2007:8) fotografi memiliki bermacam-macam manfaat dengan tujuan baik untuk dokumentasi penelitian, maupun sebagai media dalam ranah estetika. Dalam bukunya yang berjudul *pot-pourri* fotografi, menyebutkan bahwa ada dua aspek tataran estetika dalam fotografi, yaitu:

Estetika pada tataran *ideational*

Secara *ideational*, wawancara fotografi berkembang dari kesadaran manusia sebagai makhluk yang berbudi/berakal yang memiliki kemampuan lebih atau dapat merakayasa alam lingkungan kehidupannya. Dalam konteks fotografi hal ini terlihat bagaimana manusia menyikapi setiap fenomena alam dengan menentukan 'sesuatu' dan mengungkapkannya dalam berbagai bentuk konsep, teori dan wacana (Soedjono, 2007:8). Dalam tataran *ideational* karya ini lebih menonjolkan nilai estetika pada fisik yaitu menyimak sebuah karya secara keseluruhan, dimana ide-ide yang dapat dituangkan disini berupa kreatifitas dalam menciptakan pola-pola melalui sebuah gerak *fire dance*, hal tersebut tentunya mengandung sebuah nilai estetika didalamnya.

Estetika pada tataran *technical*

Wacana estetika fotografi juga meliputi hal-hal yang berkaitan dengan berbagai macam teknik baik itu yang bersifat teknis peralatan maupun yang bersifat teknik praxis-implementatif dalam menggunakan peralatan yang ada guna mendapatkan hasil yang diharapkan (Soedjono, 2007:14). Dalam tataran *technical* penciptaan karya ini pencipta sangat memperhatikan teknik dalam pemotretannya. *Exposure* yang tepat tentu akan memberikan nilai estetika lebih dalam karya ini. Menentukan *exposure* dalam teknik *slow speed* seperti *bulb* tentunya memiliki kerumitan tersendiri dengan mengkombinasikan kecepatan rana yang lambat dan juga penggunaan bantuan *flash* guna membekukan gerak *fire dancer* sebagai objek utama dalam karya ini.

Teori Pencahayaan

Agar sebuah foto dapat tercipta, sensor kamera yang ada didalam kamera yang kedap cahaya harus disinari. Untuk memperoleh pencahayaan yang tepat pada saat memotret, proses masuknya cahaya kedalam sensor kamera harus diatur. Pengaturan cahaya yang masuk kedalam sensor dapat diibaratkan dengan mengisi air kedalam ember dari keran. Jika keran dibuka sebesar-besarnya, ember akan penuh. Sebaliknya, jika keran dibuka sedikit, waktu yang dibutuhkan untuk mengisi ember pasti lama. Demikian pula pada proses pemotretan. Keran diibaratkan

sebagai bukaan diafragma, sedangkan rana diibaratkan lamanya waktu mengisi ember. Makin besar bukaan diafragma, makin sedikit waktu yang diperlukan rana untuk membuka. Sebaliknya, semakin kecil bukaan diafragma, makin lama waktu yang dibutuhkan rana untuk membuka (Giwanda, 2002:19).

Diafragma dan rana

Istilah pencahayaan atau eksposur digunakan untuk menentukan kuantitas cahaya yang direkam sensor kamera. Pengaturan cahaya dapat dilakukan dengan mengontrol bukaan diafragma dan kecepatan rana. Besarnya bukaan diafragma menentukan jumlah cahaya yang diteruskan ke sensor, sedangkan kecepatan rana menentukan lamanya waktu yang diperlukan untuk mencahayai sensor. Kombinasi dari besarnya bukaan diafragma dan kecepatan rana merupakan jumlah cahaya yang dipantulkan dari objek dan kecepatan sensor kamera yang digunakan. Berbagai kombinasi dari bukaan dan kecepatan rana memberikan pencahayaan yang sama, misalnya pengukur cahaya kamera menunjukkan kombinasi 1/125 detik, f/8. Jika mengubah bukaan diafragma satu stop lebih kecil menjadi f/11 maka kuantitas cahaya yang masuk ke kamera akan berkurang setengah kali. Agar diperoleh nilai pencahayaan yang sama harus diimbangi dengan kecepatan rana lebih lambat satu stop, yaitu 1/60 detik. Sebaliknya, jika bukaan diafragma diperbesar satu stop f/5.6 maka kecepatan rana harus dipercepat menjadi 1/250 detik (Giwanda, 2002:19-20).

Kecepatan sensor kamera

Selain diafragma dan rana, kecepatan sensor juga berpengaruh dalam proses pencahayaan. Kecepatan sensor berarti kepekaan sensor terhadap cahaya. Kecepatan sensor dinyatakan dengan ISO (International Standard Organization) atau ASA (American Standard Association). Bilangan ISO mengindikasikan seberapa besar kepekaan sensor terhadap cahaya. Makin kecil angka ISO, makin rendah kepekaannya terhadap cahaya. Sebaliknya, makin tinggi angka ISO, makin peka sensor tersebut terhadap cahaya (Giwanda, 2002:20).

Teori Semiotika

Secara umum, istilah semiotika atau semiotics merupakan suatu kajian terhadap hal-hal yang berkaitan dengan tanda-tanda. Dalam hal ini tanda-tanda yang dimaksud adalah semua hal yang diciptakan dan direka sebagai penyampaian informasi yang memiliki makna tertentu. "semiotics can be described as the study and application of signs being anything and everything that conveys meaning" (Zakia, 1997:237). Simbol pribadi yang ditemukan dalam kesenian merupakan suatu ciptaan yang menunjukkan nilai kreatif dan makin menonjolkan pribadi senimannya. Kreasi adalah kemampuan individu, orang kreatif adalah orang yang berpikiran original, luwes. Ia suka berekspresi dengan ide-ide dan materi lama untuk memunculkan ide baru dan barang baru (Bastomi, 1992:99).

Secara keseluruhan pemahaman terhadap semiotika menitikberatkan pada pesan-pesan yang ingin disampaikan melalui sebuah simbol-simbol khusus dalam sebuah ciptaan karya seni. Dalam karya ini pencipta menggunakan teori semiotika agar makna dalam karya ini mampu tersampaikan dengan baik melalui kreatifitas dalam menciptakan karya foto “Gerak Fire Dance dalam Karya Fotografi Ekspresi”. Simbol dalam penciptaan karya ini merupakan sebuah pola-pola dari gerak api yang ditangkap dengan teknik slow speed, secara keseluruhan hal tersebut yang ingin disampaikan oleh pencipta karena dalam situasi yang berbahaya dimana penciptaan karyanya menggunakan item api tetapi mampu tercipta karya yang indah.

Unsur-unsur Visual dalam Karya Fotografi

Fotografi terdapat unsur-unsur visual yang digunakan dalam berkarya, yang merupakan bahasa ungkapan dalam merealisasikan ide-ide yang ada. Berikut adalah unsur-unsur visual dalam karya fotografi:

Cahaya (*Light*)

Cahaya merupakan hal paling mutlak dalam seni, khususnya dalam bidang fotografi. Karena tanpa adanya cahaya tidak akan mungkin terjadi proses penampakan gambar, yang mendasari istilah fotografi itu sendiri. Cahaya memberikan intensitas, ritme dan dimensi pada objek (Djelantik, 2004:25). Maka akan muncul kesan yang nyata pada penampakan gambar, sesuai dengan arah dan intensitas cahayanya.

Bentuk (*Form*)

Dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer dijelaskan pengertian bentuk sebagai kata benda meliputi bangun, gambaran, rupa, susunan, sistem, wujud yang tampak (Salim, 1991:183). Sedangkan dalam buku “himpunan menteri pendidikan seni, seni rupa”, diuraikan bahwa bentuk memiliki pengertian tentang segala sesuatu yang dapat kita lihat, baik benda, titik garis maupun bidang yang tekstur besarnya, dapat dilihat dari warnanya dan dapat dirasakan teksturnya (Raharjo, 1986:37). Jadi secara singkat bentuk dapat diartikan sebagai wujud fisik yang dapat dilihat dan digambarkan. Berdasarkan atas sifatnya, bentuk dapat dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk organis, bentuk yang bersifat tidak teratur atau lebih variatif/bentuk dengan struktur/susunan alamiah, dan bentuk geometris bentuk dengan sifat susunan/stuktur yang teratur, seperti segitiga, segi empat dan lain-lain (Suryahadi, 1994:5). Didasarkan atas pengertiannya sebagai penggambaran atas suatu objek yang dapat terlihat oleh mata, yang kesannya kemudian dipindahkan pada bidang gambar melalui torehan, garis-garis, warna dan lain-lain, maka bentuk dapat dibedakan atas bentuk naturalis, intuitif, arsitektoris, abstrak, abstraktif, simbolis, filosofis dan *figurative* (Raharjo, 1986:38).

Warna (*Color*)

Dikatakan bahwa warna adalah salah satu bagian atau elemen yang sangat penting, karena warna dapat membangkitkan kesegaran, aroma dan kesan akan suasana kenyataan yang mengerikan, menggetarkan, mempesona,

misteri, kedalaman, keagungan, suci dan lain-lain. Dapat dihayati baik secara emosional (perasaan) maupun intelektual (pemikiran), jadi dalam hal ini dapat pula dikatakan bahwa sebagai usaha untuk memberikan penekanan maupun penonjolan pada karya. Seperti adanya kesan atas sifat warna panas, warna dingin, warna warna sejuk, warna hangat, warna gelap, warna terang dan sebagainya (Raharjo, 1986:40).

Garis (*Line*)

Garis adalah susunan dari titik-titik yang berhubungan. Pada alam dapat kita lihat garis-garis yang membentuk dari persinggungan sebuah bentuk atau daerah, (Mofit, 2003:1). Sebagai bentuk mengandung arti lebih dari hanya kumpulan titik-titik, karena dengan bentuknya sendiri garis dapat menimbulkan kesan tertentu pada pengamat atau pemikat. Garis yang kencang memberikan kesan berbeda dengan garis membelok atau melengkung. Garis bisa disusun sedemikian rupa sehingga dapat menimbulkan ilusi pada pengamat (Djelantik, 2004:17).

Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah nilai raba pada permukaan baik yang nyata maupun semu. Suatu permukaan mungkin kasar, mungkin halus, keras atau lunak, bisa juga kasar atau licin (Sidik, 1979:26).

Ruang (*space*)

Terbaginya sebuah bingkai atau *frame* menjadi beberapa bidang yang pembagiannya yang dilakukan secara harmonis. Salah satunya adalah komposisi simetris, dimana objek utama ditempatkan pada bidang tengah. Bentuk komposisi simetris tersebut punya sifat “menyeret” pandangan pemirsa langsung ke objek utama. Namun, pada satu sisi, bentuk komposisi yang simetris ini punya kesan yang tidak kaku atau tidak dramatis. Selain itu ruang terwujud sebagai bayangan berkat perspektif atau dengan menggunakan kontras antara gelap dan terang yang biasa disebut ruang ilusioner (Djelantik, 1990:21).

Teknik Observasi

Observasi disini meliputi pengumpulan data mengenai alat yang digunakan dalam menciptakan api, kemudian karakter api yang akan digunakan dapat bertahan dalam waktu berapa lama, serta penari api yang akan dipakai dalam penciptaan karya ini. Objek tubuh manusia dalam judul karya ini digunakan model yang ahli dibidang tarian api (*fire dancer*). Pencarian penari api yang tepat sangat menentukan penciptaan karya ini, observasi perlu dilakukan agar pencipta mengetahui berapa anggaran yang diperlukan, pencipta menggunakan 2 model yaitu satu wanita dan juga satu laki-laki guna menciptakan variasi dalam kreatifitas penciptaan karya ini. Adapun data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder, data primer didapat dari hasil wawancara langsung di lapangan. Dan data sekunder dari beberapa buku. Serta mendapatkan informasi dari situs-situs internet.

Metodologi

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya fotografi ekspresi ini adalah metode eksplorasi, eksperimen dan visualisasi. Eksplorasi yaitu metode untuk menemukan ide dalam menciptakan pola-pola unik gerak *fire dance* dengan memperkaya referensi dari berbagai sumber seperti majalah, media elektronik seperti televisi dan internet. Tahap selanjutnya menggunakan metode eksperimen yaitu eksperimen dalam penggunaan alat-alat penunjang dalam penciptaan karya foto ini, menggunakan *trigger* secara manual atau tidak dipasang pada kamera, hal ini bertujuan untuk dapat memicu nyala *flash* sesuai dengan kehendak pencipta, baik nyalanya diawal, ditengah, maupun diakhir pengambilan gambar. Metode yang selanjutnya yaitu visualisasi, metode visualisasi merupakan proses pengubahan dari konsep menjadi gambaran dalam bentuk nyata disajikan dalam bentuk karya seni.

Lokasi Penciptaan

Menentukan lokasi penciptaan sangat berpengaruh pada penciptaan hasil karya ini. tempat yang strategis dan juga mendukung dalam penciptaan karya sangatlah dibutuhkan. Maka oleh sebab itu pencipta membatasi ruang lingkup dari lokasi penciptaan yaitu dengan melakukan pemotretan di area bangunan rumah pencipta yang berlokasi di JL. Darmawangsa, Perumahan Pondok Kampial, Gang Flamboyen, Kampial, Nusa Dua. Tempat yang strategis dan juga mendukung menjadi alasan pemilihan lokasi ini karena dalam penciptaan karya ini menggunakan cukup banyak alat, sehingga jika memerlukan alat yang diperlukan bisa langsung mengambilnya di rumah pencipta.

Proses Penciptaan

Setelah mendapatkan data dari proses pengamatan atau observasi, pencipta mulai membuat sketsa konsep gerakan-gerakan penari api dalam bentuk gambar yang nantinya divisualisasikan sesuai sketsa tersebut. hal tersebut dilakukan agar proses pengambilan gambar bisa lebih cepat dan efisien dalam menentukan fosennya karena dalam penciptaannya api yang dipergunakan tidak dapat menyala secara terus menerus.

Setelah membuat sketsa karya, pencipta mulai mempersiapkan alat-alat penunjang selain kamera yang diperlukan dalam penciptaan karya ini. Alat-alat tersebut berupa background kain hitam agar memudahkan dalam pengolahan foto, tripod untuk menjaga kestabilan kamera agar tidak goyang, trigger untuk memicu flash dapat menyala sesuai keinginan pencipta, dan flash yang digunakan untuk membekukan fose dari tarian api.

Setelah hal tersebut terpenuhi, pencipta mulai memvisualisasikan gerak *fire dance* dalam karya fotografi ekspresi. Proses pemotretan sendiri dilakukan pada malam hari agar cahaya dari api yang terbakar mampu terlihat lebih maksimal serta efek kobaran apinya lebih gampang tertangkap oleh kamera.

Adapun kendala yang pencipta hadapi yaitu menahan

panas api ketika melakukan pengambilan gambar berdekatan dengan api yang diayunkan, karena pengambilan gambar dengan jarak dekat akan memunculkan variasi angle dan juga foto akan menjadi lebih menarik. Selain itu kendala yang dihadapi pencipta yaitu harus berpacu dengan waktu karena api yang digunakan tidak selamanya dapat menyala. Dalam sekali penyalaan apinya, pencipta hanya memiliki waktu selama 4 sampai 6 menit sebelum api benar-benar padam. disamping itu pencipta harus menciptakan 15 karya yang berbeda, hal itu menjadi sebuah tantangan tersendiri dalam penciptaan karya ini.

HASIL ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Karya 1. *The Eight*



Ukuran : 75 cm x 50 cm

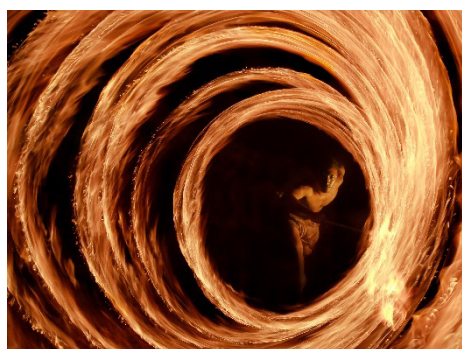
Bahan : Adhesive doff

Tahun : 2017

The eight jika diartikan kedalam bahasa Indonesia berarti delapan. Maksud judul delapan disini yaitu menampilkan gerak api yang melingkar membentuk angka delapan. Dalam foto ini menampilkan seorang fire dancer wanita dengan pakaian yang berwarna emas dan juga kuning yang cukup ketat agar menghindari pakaian terkena api. Kemudian estetika pada tataran ideationalnya pencipta mengarahkan model untuk melakukan gerakan yang simpel dengan hanya membuat lingkaran di depan model dan juga di bagian belakang model dengan posisi tinggi yang berbeda sehingga membentuk pola angka delapan. Kemudian estetika secara tataran teknikal pemotretan dilakukan menggunakan 2 buah flash yang ditempatkan diujung sisi kanan dan kiri model di arah depan. Penempatan flash secara terpisah dilakukan agar mendapatkan sisi gelap terang yang bagus. Untuk bukaan diafragma digunakan f/14 dan ISO 100 dengan kecepatan rana 4 detik, power flash YN460-II 6 stop, sedangkan flash Canon 600EX 1/1. Sedangkan untuk mendukung pemotretannya pencipta menggunakan background hitam agar gerak api dapat tertangkap jelas, kemudian tripod dan juga light stand. Dalam pemotretannya pencipta menggunakan teknik bulb agar kecepatan

rana dapat ditentukan sendiri oleh pencipta. Saat menekan shutter dengan teknik bulb, fire dancer mulai melakukan gerakan yang sudah diinstruksikan kemudian setelah diakhir gerakan pencipta langsung menekan tombol trigger secara manual sesaat sebelum tombol shutter dilepas, tujuannya yaitu agar gerakan api dapat tertangkap dengan teknik bulb, kemudian foto diolah pada Adobe Photoshop CC 2017. Sebatas brightness/contrast, dan color balance, dilakukan juga burn untuk merapikan sisi terang menjadi gelap.

Karya 2. *Born From Fire*



Ukuran : 80 cm x 60 cm

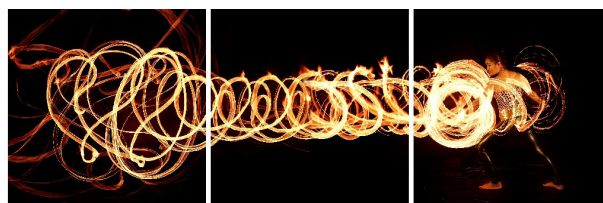
Bahan : *Acrylic* bening

Tahun : 2017

Born from fire jika diartikan kedalam bahasa Indonesia yaitu terlahir dari api, sebuah penggambaran dimana *fire dancer* yang dikelilingi oleh lingkaran api yang menggulung seolah-olah api tersebut menjadi sebuah lorong yang dapat dilalui menuju dimensi ruang yang baru. Judul tersebut diambil karena menampilkan sosok *fire dancer* yang muncul dari dalam api. Dalam karya ini model yang digunakan yaitu *fire dancer* laki-laki, dengan pakaian sederhana dan sedikit terbuka agar bentuk tubuh *fire dancer* nampak jelas. Alat yang digunakan yaitu tongkat yang diujungnya dililitkan kain tebal kemudian dibakar, setelah api tercipta *fire dancer* mulai membentuk lingkaran spiral. Pada proses pemotretan pencipta menggunakan alat-alat penunjang dalam pembuatan karya ini seperti *background* hitam untuk memberi latar belakang yang gelap agar *fire dance* dapat tertangkap kamera dengan baik. *Tripod* untuk menjaga keseimbangan kamera agar minim getaran. *Light stand* sebagai tempat dudukan *flash* agar mudah ditempatkan dan mudah diatur. Kemudian dalam pemotretannya menggunakan setingan *bulb* 17.7 detik dengan bukaan diafragma f/20 dan ISO 100. Dengan kecepatan rana selama itu maka diafragma dan intensitas cahaya *flash* juga harus dimaksimalkan maka dari itu menggunakan dua buah *flash* yang posisinya disejajarkan dalam jarak berdekatan agar cahayanya menjadi lebih terang dengan *power flash* YN460-II 7 stop, sedangkan *flash* Canon 600EX 1/1 pada tubuh *fire dancer*. Dengan rana yang lambat tersebut memungkinkan untuk membuat sebuah lingkaran spiral dengan objek utama ditempatkan pada tengah-tengah lingkaran api. Saat menekan shutter dengan teknik *bulb*, *fire*

dancer mulai membuat lingkaran spiral dari depan kamera dan berjalan mundur menjauhi kamera kemudian setelah diakhir gerakan pencipta langsung menekan tombol *trigger* secara manual sesaat sebelum tombol *shutter* dilepas, agar gerak api dan tubuh *fire dancer* dapat tertangkap kamera. Untuk pengolahan fotonya pencipta mengolahnya di *software Adobe Photoshop CC 2017* pengolahan sebatas *cropping*, *brightness/contrast*, *color balance*, dan juga *burn*.

Karya 3. Gender



Ukuran : 40 cm x 40 cm, kolase menjadi tiga bagian foto

Bahan : *PVC Easy Banner*

Tahun : 2017

Kamehameha adalah sebuah jurus pamungkas yang terdapat pada serial kartun dari Jepang yang berjudul *dragon ball*. Jurus ini mengumpulkan tenaga dalam dan melontarkannya kedepan seperti laser yang memanjang. Hal itu lah yang ingin divisualisasikan kedalam karya foto ini dengan mengarahkan model *fire dancer* sesuai arahan pencipta dengan menggunakan cakra *fire* yang diputar dari depan kemudian mundur secara perlahan dan berpose seperti foto diatas dengan menampilkan pola gerak api yang memanjang menjadi dasar sebuah teori estetika secara idetional. Pada tataran technical penciptaan karya menggunakan teknik bulb dengan setingan 10.3 detik, diafragma f/13 dan ISO 200, power flash YN460-II 6 stop, sedangkan flash Canon 600EX 1/2. Komposisi yang digunakan sepertiga bidang dengan sudut pandang eye level. Alat-alat penunjang dalam pembuatan karya foto ini yaitu *background* hitam untuk memberi latar belakang yang gelap, kemudian tripod untuk mengurangi guncangan saat pengambilan gambar, light stand untuk dudukan flash, dan juga trigger untuk memicu nyala flash. Pada foto ini dilakukan penggabungan, penggabungan dilakukan agar mendapatkan sebuah foto yang memanjang kemudian foto tersebut dikolase menjadi tiga bagian untuk menambah kesan artistik pada pencetakan karya. Pengolahan gambar dilakukan pada *adobe photoshop CC 2017*, pada tepi foto yang digabungnya disatukan dengan sedikit menghapus agar mendapat kesan seperti menyatu, kemudian digunakan *burn tool* untuk merapikan sisi gelapnya.

PENUTUP

Berdasarkan atas berbagai penjelasan dan analisis dari uraian bab-bab sebelumnya, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Untuk memvisualisasikan gerak *fire dance* dalam karya

fotografi ekspresi membutuhkan beberapa metode seperti menentukan ide atau konsep, alat-alat dan teknik-teknik fotografi yang digunakan, kemudian melakukan observasi dan eksperimen dengan semua percobaan yang terkait dengan penciptaan karya kemudian menyeleksi foto, asistensi, dan tahap akhirnya adalah pencetakan foto.

Teknik-teknik fotografi ekspresi yang lebih banyak digunakan yaitu teknik slow speed seperti bulb, strobo, dan multiple exposure. Sebelum menerapkan teknik tersebut pencipta harus memahami dan mempelajari lebih dalam tentang teknik tersebut. penerapan teknik yang tepat tentu akan menghasilkan sebuah karya fotografi yang menarik. Teknik komposisi seperti rule of third, sudut pengambilan atau angle, warna, garis, bentuk, dan juga foto editing adalah unsur-unsur yang penting dalam penciptaan karya gerak fire dance dalam karya fotografi ekspresi.

Untuk menyampaikan pesan visual pada setiap karya penciptaan gerak fire dance dalam karya fotografi ekspresi tentu harus memahami tentang apa itu teori semiotika dan memahami segala tanda-tanda untuk pemaknaan disetiap karyanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajidarma, Seno Gumira. 2002, *Kisah Mata, Fotografi Di antara Dua Subyek: Perbincangan Tentang Ada*. Yogyakarta: Galang Press.
- Bagus. 2002, *Analisis Subsidi Silang*. Jakarta: FKM-UI.
- Bastomi, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Djelantik, A.A.M. 1990, *Pengantar Dasar Ilmu Estetika (Falsafah Seni dan Keindahan) Jilid II*. Denpasar: STSI.
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Fotografi Nasional 2015-2019. 2014. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.
- Giwanda, Griand. 2001. *Panduan Praktis Belajar Fotografi*. Jakarta: Puspa Swara, Anggota IKAPI.
- Giwanda, Griand. 2002. *Panduan Praktis Menciptakan Foto Menarik*. Jakarta: Puspa Swara, Anggota IKAPI.
- Nugroho, R.Amien. 2006, *Kamus Fotografi*. Yogyakarta: Andi.
- Permana, Erik. 2007. *A-Z Otodidak Dslr & Mirrorless*. Yogyakarta: Cemerlang Publishing.
- Raharjo, J. Budhy. 1986, *Himpunan Materi Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: CV Yrama.
- Salim, Peter & Yenny salim. 1991, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press.
- Santoso, Arif. *Kamus Umum Bahasa Indonesia: Mahkota Kita*.
- Sidik, Fajar. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI "ASRI"
- Soedjono, Soeprapto. 2007. *Port-pourri fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Suryahadi, A Agung. 1994, *Pengembangan Kreativitas Melalui Seni Rupa*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Penataran Guru.
- Sutrisno, Mudji. 2006. *Oase Estetis Estetika Dalam Kata Sketza*. Yogyakarta: Kanisius.
- Zakia, Richard D. 1997. *Perception and Imaging*. Boston: Focal Press.

INDEKS PENGARANG

Hanif Syahrul Mubarik, I Ketut Buda, Ni Kadek Dwiyani	23
I Dewa Made Yoga Adhi Dwi Guna	44
I Kadek Angga Aditya, Anis Raharjo, Ida Bagus Candra Yana	55
I Wayan Adi Putra Yasa, I Nyoman Artayasa, I Gede Mugi Raharja	31
Komang Adiputra, I Wayan Mudra, Ni Putu Muliawati	38
Mayang Anggrian, Siti Nur Lathifah	1
Muhammad Faiz B	50
Putu Raditya Pandet, I Komang Arba Wirawan, Nyoman Lia Susanthi	9
Sito Fossy Biosa	17

Judul Naskah

(Singkat, Jelas, Informatif Tidak Melebihi 20 Kata)

(Font Times New Roman, Title Case, 16pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Penulis Pertama¹, Penulis Kedua², dan Penulis Ketiga³

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

1. Nama Jurusan, Nama Fakultas, Nama Universitas, Alamat, Kota Kode Pos, Negara

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

2. Kelompok Penelitian, Nama Lembaga, Alamat, Kota, Kode Pos, Negara

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

E-mail : penulis@adress.com

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Italic, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Abstrak

Abstrak harus dibuat dalam bahasa Indonesia dan dalam bahasa Inggris. Abstrak bahasa Indonesia ditulis terlebih dahulu lalu diikuti abstrak dalam bahasa Inggris. Abstrak sebaiknya meringkas isi yang mencakup tujuan penelitian, metode penelitian, serta hasil analisis. Panjang abstrak tidak lebih dari 250 kata. (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Kata kunci : *Maximum empat kata (Font Times New Roman, 10pt, italic)*

Judul Dalam Bahasa Inggris

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Italic, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Abstract should be written in Indonesian and English. An English abstract comes after an Indonesian abstract. Please translate the abstract of manuscript written in English into Indonesian. The abstract should summarize the content including the aim of the research, research method, and the result in no more than 250 words (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Keywords : *Maximum of 4 words in English (Font Times New Roman, 10pt, italic)*

PENDAHULUAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Pada bagian pendahuluan terdiri dari latar belakang, tujuan penelitian, teori dan kontribusi hasil penelitian yang dilakukan.

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman. Naskah ditulis pada kertas ukuran A4 (210mm x 297mm) dengan margin atas 3,5cm, bawah 2,5cm, kiri dan kanan masing – masing 2 cm.

Panjang naskah hendaknya tidak melebihi 20 halaman termasuk gambar dan tabel.

Jika naskah jauh melebihi jumlah tersebut dianjurkan untuk menjadikannya dua naskah terpisah. Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Jika ditulis dalam bahasa Inggris sebaiknya telah memenuhi standar tata bahasa Inggris baku.

Penulisan *heading* dan *subheading* diawali huruf besar dan diberi nomor dengan angka Arab.

Heading dalam bahasa Inggris disusun sebagai berikut: Introduction, Method, Result and or Discussion, Conclusion, Acknowledgement (jika ada) diletakkan setelah simpulan dan Sebelum Daftar Rujukan

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri, Spasi Tunggal)

Sebaiknya penggunaan subsubheading dihindari. Jika diperlukan, gunakan numbered out-line yang terdiri dari angka Arab. (Jarak antara paragraph satu spasi tunggal)

Kutipan dalam naskah menggunakan sistem kutipan langsung. Penggunaan catatan kaki (footnote) sedapat mungkin dihindari. Kutipan yang tidak lebih dari 4 (empat) baris diintegrasikan dalam teks, diapit tanda kutip, sedangkan kutipan yang lebih dari 4 (empat) baris diletakkan terpisah dari teks dengan jarak 1,5 spasi tunggal, ukuran font 10pt, serta diapit oleh tanda kutip.

Setiap kutipan harus disertai dengan nama keluarga/nama belakang penulis. Jika penulis lebih dari satu orang, yang dicantumkan hanya nama keluarga penulis pertama diikuti dengan dkk. Nama keluarga atau nama belakang penulis dapat ditulis sebelum atau setelah kutipan. Ada beberapa cara penulisan kutipan. Kutipan langsung dari halaman tertentu ditulis sebagai berikut (Grimes, 2001:157). Jika yang diacu adalah pokok pikiran dari beberapa halaman, cara penulisannya adalah sebagai berikut (Grimes, 2001:98-157), atau jika yang diacu adalah pokok pikiran dan keseluruhan naskah, cara penulisannya sebagai berikut (Grimes, 2001)

METODE PENELITIAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman.

SIMPULAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan huruf *Times New Roman*, Ukuran 11pt, Spasi Tunggal, dan tidak ditulis bolak balik pada satu halaman.

DAFTAR RUJUKAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Satu Spasi). Penulisan daftar rujukan mengikuti format APA (*American Psychological Association*). Daftar acuan harus menggunakan naskah yang diterbitkan dalam jurnal MUDRA edisi sebelumnya. Daftar acuan diurutkan secara alfabetis berdasarkan nama keluarga/nama belakang penulis. Secara umum urutan penulisan acuan adalah nama penulis, tanda titik, judul acuan, tempat terbit, tanda titik dua, nama penerbit. Nama penulis yang dicantumkan paling banyak tiga orang. Jika lebih dari empat orang, tuliskan nama penulis utama dilanjutkan dengan dkk. Nama keluarga Tionghoa dan Korea tidak perlu dibalik karena nama keluarga telah terletak di awal. Tahun terbit langsung diterakan setelah nama penulis agar memudahkan penelusuran kemutakhiran bahan acuan. Judul buku ditulis dengan huruf *italic*. Judul naskah jurnal atau majalah ditulis dengan huruf *regular*, diikuti dengan nama jurnal atau majalah dengan huruf *italic*. Jika penulis yang diacu menulis dua atau lebih karya dalam setahun, penulisan tahun terbit dibubuhi huruf a, b,

dan seterusnya agar tidak membingungkan pembaca tentang karya yang diacu, misalnya: Miner, J.B. (2004a), Miner, J.B. (2004b). Contoh penulisan daftar acuan adalah sebagai berikut:

Acuan dari buku dengan satu, dua, dan tiga pengarang

Anderson, Benedict R.O.G. (1965), *Mythology and the Tolerance of the Javanese*, Southeast Asia Program, Department of Studies, Cornell University, Ithaca, New York.

Bandem, I Made & Frederik Eugene DeBoer. (1995), *Balinese Dance in Transition, Kaja and Kelod*, Oxford University Press, Kuala Lumpur.

Kartodirjo, Sartono, Mawarti Djoened Poesponegoro & Nugroho Notosusanto. (1997), *Sejarah Nasional Indonesia, Jilid I*, Balai Pustaka, Jakarta.

Acuan bab dalam buku

Markus, H.R., Kitayama, S., & Heiman, R.J. (1996). Culture and basic psychological principles. Dalam E.T. Higgins & A.W. Kruglanski (Eds.); *Social psychology: Handbook of basic principles*. The Guilford Press, New York.

Buku Terjemahan

Holt, Claire. (1967), *Art in Indonesia: Continuities and Change* atau *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*, terjemahan R.M. Soedarsono. (2000), MSPI, Bandung.

Read, Herber. (1959), *The Meaning of Art* atau *Seni Rupa Arti dan Problematikanya*, terjemahan Soedarso Sp. (2000), Duta Wacana Press, Yogyakarta.

Beberapa buku dengan pengarang sama dalam tahun yang sama.

Dalam hal ini nama pengarang untuk sumber kedua cukup diganti dengan garis bawah sepanjang namanya, dan pada tahun penerbitan ditambah huruf latin kecil sebagai penanda urutan penerbitan.

Greenberg, Joseph H. (1957), *Essays in Linguistics*, University of Chicago Press, Chicago

_____. (1966a), *Language of Africa*, Indiana University Press, Bloomington.

_____. (1966b), "Language Universals", *Current Trends in Linguistics* (Thomas A. Sebeok, ed.), Mouton, The Hague

Artikel dalam Ensiklopedi dan Kamus

Milton, Rugoff. (tt), "Pop Art", *The Britannica Encyclopedia of American Art*, Encyclopedia Britannica Educational Corporation, Chicago.

Hamer, Frank & Janet Hamer. (1991), "Terracotta", *The Potter's Dictionary of Material and Technique*, 3 Edition, A & B Black, London.

Artikel dalam Ensiklopedi dan Kamus

Milton, Rugoff. (tt), "Pop Art", *The Britannica Encyclopedia of American Art*, Encyclopedia Britannica Educational Corporation, Chicago.

Hamer, Frank & Janet Hamer. (1991), "Terracotta", *The potter's Dictionary of Material and Technique*, 3 Edition, A & B Black, London.

Acuan naskah dalam jurnal, koran, dan naskah seminar
Hotomo, Suripan Sandi. (April 1994), "Transformasi Seni Kendrung ke Wayang Krucil", dalam *SENI, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, IV/02, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.

Kwi Kian Gie. (4 Agustus 2004), "KKN Akar Semua Permasalahan Bangsa" *Kompas*.

Buchori Z., Imam. (2-3 Mei 1990), "Aspek Desain dalam Produk Kriya", dalam *Seminar Kriya 1990 ISI Yogyakarta*, di Hotel Ambarukmo

Acuan dari dokumen online (website/internet)

Goltz, Pat. (1 Mei 2004), *Sinichi Suzuki had a Good Idea*, But... [http://www. Seghea.com/homescool/ Suzuki.html](http://www.Seghea.com/homescool/Suzuki.html)

Wood, Enid. (1 Mei 2004), Sinichi Suzuki 1889-1998: *Violinist, Educator, Philosopher and Humanitarian, Founder of the Suzuki Method*, Sinichi Suzuki Association. [http://www. International Suzuki.html](http://www.Internationalsuzuki.html)

Acuan dari jurnal

Janet, B.L. (2006). A meta-analysis on online social behavior. *Journal of Internet Psychology*, 4. Diunduh 16 November 2006 dari [http://www. Journalofinternet psychology. om/archives/volume4/3924.html](http://www.Journalofinternetpsychology.com/archives/volume4/3924.html)

Naskah dari Database

Henriques, J.B., & Davidson, R.J. (1991) Left frontal hypoactivation in depression. *Journal of Abnormal Psychology*, 100, 535-545. Diunduh 16 November 2006 dari PsycINFO database

Acuan dari tugas akhir, skripsi, tesis dan disertasi

Santoso, G.A. (1993). *Faktor-faktor sosial psikologis yang berpengaruh terhadap tindakan orang tua untuk melanjutkan pendidikan anak ke sekolah lanjutan tingkat pertama (Studi lapangan di pedesaan Jawa Barat dengan analisis model persamaan struktural)*. Disertasi Doktor Program Pascasarjana Universitas Indonesia, Jakarta.

Acuan dari laporan penelitian

Villegas, M., & Tinsley, J. (2003). *Does education play a role in body image dissatisfaction?*. Laporan Penelitian, Buena Vista University.

Pusat Penelitian Kesehatan Universitas Indonesia. (2006). *Survei nasional penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba pada kelompok rumah tangga di Indonesia*, 2005. Depok: Pusat Penelitian UI dan Badan Narkotika Nasional.

Daftar Nara Sumber/Informan

Dalam hal ini yang harus disajikan adalah nama dan tahun kelahiran/usia, profesi, tempat dan tanggal diadakan wawancara. Susunan data narasumber diurutkan secara alfabetik menurut nama tokoh yang diwawancarai.

Erawan, I Nyoman (56th.), Pelukis, wawancara tanggal 21 Juni 2008 di rumahnya, Banjar Babakan, Sukawati, Gianyar, Bali.

Rudana, I Nyoman (60 th.), pemilik Museum Rudana, wawancara tanggal 30 Juni 2008 di Museum Rudana, Ubud, Bali.

Lampiran

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Spasi Tunggal)
Lampiran/Appendices hanya digunakan jika benar-benar sangat diperlukan untuk mendukung naskah, misalnya kuesioner, kutipan undang-undang, transliterasi naskah, transkripsi rekaman yang dianalisis, peta, gambar, tabel/bagian hasil perhitungan analisis, atau rumus-rumus perhitungan.

Lampiran diletakkan setelah Daftar Acuan/Reference. Apabila memerlukan lebih dari satu lampiran, hendaknya diberi nomor urut dengan angka Arab.

UCAPAN TERIMA KASIH / PENGHARGAAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

(Jika ada) diletakkan setelah simpulan dan Sebelum Daftar Rujukan

Singkatan/Istilah/Notasi/Symbol

Penggunaan singkatan diperbolehkan, tetapi harus dituliskan secara lengkap pada saat pertama kali disebutkan, lalu dibubuhkan singkatannya dalam tanda kurung.

Istilah/kata asing atau daerah ditulis dengan huruf italic. Notasi sebaiknya ringkas dan jelas serta konsisten dengan cara penulisan yang baku. Simbol/lambang ditulis dengan jelas dan dapat dibedakan, seperti penggunaan angka 1 dan huruf l (juga angka 0 dan huruf O)

Tabel

(Font Times New Roman, 10pt, Spasi Tunggal). Judul Tabel (Font Times New Roman, 9pt, Bold, Spasi Tunggal) dan ditempatkan di atas tabel dengan format seperti terlihat pada contoh. Penomoran tabel menggunakan angka Arab. Tabel diletakkan segera setelah perujukannya dalam teks. Kerangka tebal menggunakan garis setebal 1pt. Jika judul pada setiap kolom tabel cukup panjang dan rumit, maka kolom diberi nomor dan keterangannya diberikan dibagian bawah tabel.

Tabel 1. Wacana Estetika (sumber: Agus Sochari, 2002: 9)

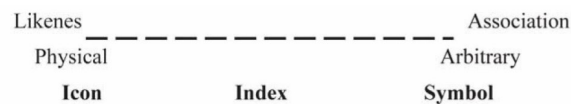
Wacana Estetika Pramodern	Wacana Estetika Modern	Wacana Estetika Postmodern
Idealisme	Rasionalisme	Poststrukturalisme
Mitologi	Realisme	Global-Lokal
Mimesis	Humanisme Universal	Intertekstual
Imitasi	Simbolisme	Postpositivisme
Katarsis	Strukturalisme	Hiperrealita
Transeden	Semiotik	Postkolonial
Estetika Pencerahan	Fenomenologi	Oposisi biner
Teologisme	Ekoestetik	Dekonstruksi
Relativisme	Kompleksitas	Pluralisme
Subjektivisme	Etnosentris	Lintas Budaya
Positivisme	Budaya Komoditas	Chaos

Gambar

Gambar diletakkan simetris dalam kolom halaman, berjarak satu spasi tunggal dari paragraf. Gambar diletakkan segera setelah penunjukkannya dalam teks. Gambar diberi nomor urut dengan angka Arab. Keterangan gambar diletakkan di bawah gambar dan berjarak satu spasi tunggal dari gambar.

Penulisan keterangan gambar menggunakan font Times New Roman ukuran 9 pt, bold dan diletakkan seperti pada contoh. Jarak keterangan gambar dengan paragraph adalah dua spasi tunggal.

Gambar yang telah dipublikasikan oleh penulis lain harus mendapat izin tertulis penulis dan penerbitnya. Sertakan gambar dalam format {nama file}.eps, {nama file}.jpeg atau {nama file}.tiff. resolusi 300 DPI terpisah dari artikel. Jika gambar dalam format foto, sertakan satu foto asli. Font yang digunakan dalam pembuatan gambar atau grafik, sebaiknya, yang umum dimiliki setiap pengolah kata dan sistem operasi seperti Simbol, Times New Romans dan Arial dengan ukuran tidak kurang dari 9 pt. File gambar dari aplikasi seperti Corel Draw, Adobe Illustrator dan Adobe Freehand dapat memberikan hasil yang lebih baik dan dapat diperkecil tanpa mengubah resolusinya.

**Gambar 1.** Hubungan antara Icon, Index dan Symbol (sumber: Sign, Symbol and Architecture).**Gambar 2.** Motif ornamen hias topeng Malang**Gambar 3.** Karang hasti tanpa daun telinga (sumber: survey, 2009)**Gambar 4.** Karang hasti dengan belalai diangkat (sumber: survey, 2009)**Gambar 5.** Berbagai contoh perempuan sebagai objek tanda dalam iklan dalam berbagai produk. (sumber: *Femina*, Edisi Januari 2005-Januari 2006)

Naskah Hasil Penciptaan

Judul Naskah

(Singkat, Jelas, Informatif Tidak Melebihi 20 Kata)

(Font Times New Roman, Title Case, 16pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Penulis Pertama¹, Penulis Kedua², dan Penulis Ketiga³

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

1. Nama Jurusan, Nama Fakultas, Nama Universitas, Alamat,
Kota Kode Pos, Negara

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

2. Kelompok Penelitian, Nama Lembaga, Alamat, Kota, Kode
Pos, Negara

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Bold, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

E-mail : *penulis@adress.com*

(Font Times New Roman, Title Case, 10pt, Italic, Rata Tengah,

Spasi Tunggal)

Abstrak

Abstrak harus dibuat dalam bahasa Indonesia dan dalam bahasa Inggris. Abstrak bahasa Indonesia ditulis terlebih dahulu lalu diikuti abstrak dalam bahasa Inggris. Abstrak sebaiknya meringkas isi yang mencakup tujuan penelitian, metode penelitian, serta hasil analisis. Panjang abstrak tidak lebih dari 250 kata. (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Kata kunci : Maximum empat kata (Font Times New Roman, 10pt, italic)

Judul Dalam Bahasa Inggris

(Font Times New Roman, Title Case, 12pt, Italic, Rata Tengah, Spasi Tunggal)

Abstract should be written in Indonesian and English. An English abstract comes after an Indonesian abstract. Please translate the abstract of manuscript written in English into Indonesian. The abstract should summarize the content including the aim of the research, research method, and the result in no more than 250 words (Font Times New Roman, 10pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Keywords : Maximum of 4 words in English (Font Times New Roman, 10pt, italic)

PENDAHULUAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman. Naskah ditulis pada kertas berukuran A4 (210 mm x 297 mm) dengan margin atas 3,5 cm, bawah 2,5 cm, kiri dan kanan masing-masing 2 cm. Panjang naskah hendaknya tidak melebihi 20 halaman termasuk gambar dan tabel.

Penulisan *heading* dan *subheading* diawali huruf besar dan diberi nomor dengan angka Arab.

METODE PENCIPTAAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

PROSES PERWUJUDAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi

tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

WUJUD KARYA

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

SIMPULAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Spasi Tunggal)

Naskah ditulis dengan *Times New Roman* ukuran 11 pt, spasi tunggal, *justified* dan tidak ditulis bolak-balik pada satu halaman.

DAFTAR RUJUKAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Satu Spasi). Penulisan daftar rujukan mengikuti format APA (*American Psychological Association*).

UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN

(Font Times New Roman, Upper Case, 12pt, Rata Kiri Kanan, Satu Spasi).

(jika ada) diletakkan setelah Kesimpulan dan sebelum Daftar Acuan