

# MAKNA PENGADEGANAN TOKOH FILM *SUPERHERO* DALAM VISUALISASI *TOYS PHOTOGRAPHY* (Tinjauan Estetis Karya Edy Hardjo)

FX. Yatno Karyadi

yatnokaryadi@isi-padangpanjang.ac.id

Program Studi Televisi dan Film, FSRD, ISI Padangpanjang

## ARTIKEL

Diterima: 9 Maret 2020



Direvisi: 4 Mei 2020



Disetujui: 11 Mei 2020

## ABSTRACT

*Toys photography is an art that integrates photography and other hobbies on toys. The models can be toys or dummies of well-known fictional figures like superheros. Artists of toys photography can arrange the toys in such a way that they may seem to act. The result can be photos of toys in action. The actions may contain some meaningful information. The action may tell certain stories related to toys as actors, attitude, expression, blocking, costumes, setting, and lighting. Edy Harjo is a photographer who chooses phenomeal and famous figures to make them look real. The result of this research shows that the meanings of the actions of the toys as superheroes in toys photography by Edy Harjo is different from the original meaning as shown in films. The aesthetic information contained in the actions includes new information, viewers' assumption, and new meaning of the action. The photos are successful in communicating new ideas to the viewers. Edy Hardjo is also successful in obtaining the essence of this work, entertaining viewers, generating comicality, and new imagination.*

**Keywords:** *action, toys photography, superheroes, Edy Harjo.*

## ABSTRAK

*Toys photography* adalah seni menggabungkan fotografi dengan kegemaran lain pada benda-benda mainan. Pemeran model foto dapat berupa mainan anak-anak, atau miniatur dari figur-figur fiksi terkenal seperti tokoh-tokoh *superhero*. Seniman fotografi mainan mengatur obyek mainan agar mainan tersebut seolah-olah melakukan suatu adegan. Hasil implementasinya akan diperoleh foto sebuah adegan. Adegan ini memiliki banyak informasi yang penuh makna. Dalam foto adegan tersebut terdapat cerita berdasarkan hubungan antara mainan sebagai pemeran, pengaturan sikap, ekspresi, blocking, kostum, seting

dan pencahayaan pada adegan. Seniman fotografi Edy Harjo memilih figur-figur yang terkenal dan fenomenal dan membuatnya seolah benar-benar ada dalam kehidupan nyata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengadeganan mainan sebagai pemeran dalam fotografi mainan karya Edy Harjo memiliki makna tertentu yang berbeda dari makna semula, ketika para *superhero* berperan dalam cerita film. Estetika yang terkandung pada pengadeganan foto-foto tersebut meliputi adanya informasi baru, asumsi penonton, dan makna baru dari adegan. Foto yang diciptakan berhasil mengkomunikasikan gagasan-gagasan baru yang diterima oleh para penonton. Seniman foto Edy Harjo berhasil memperoleh esensi penciptaan karya seninya, menghibur penonton, menumbuhkan kegelian dan imajinasi-imajinasi baru.

**Kata kunci:** adegan, *toys photography*, *superhero*, Edy Hardjo.

## PENDAHULUAN

Keseharian masyarakat saat ini dipenuhi dengan perhatian pada hubungan peristiwa-peristiwa visual, di mana informasi, makna-makna serta kesenangan dicari melalui bermacam jenis perangkat teknologi. Teknologi ini dirancang untuk melihat dan menangkap gambaran mengenai alam, fenomena dan gagasan, hingga gambar-gambar untuk media massa. Hal tersebut telah menjadi perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan manusia untuk mempelajari dan mengembangkan gagasan visual ini disebut dengan budaya visual.

Kesenangan visual salah satunya adalah melalui fotografi. Fotografi sangat populer dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil visual atau *image* fotografi bersifat nyata, di mana hasil gambar terlihat sama dengan apa yang dipotret. Fotografi telah menjadi *habit*. Sebagian menjadi profesi, dan sebagian lainnya menjadi hobi. Akibatnya, dunia fotografi

kemudian mengembangkan ide-ide yang berhubungan dengan hobi-hobi lain untuk menghasilkan bentuk karya baru, seperti yang dilakukan oleh fotografer Edy Harjo.

Seniman fotografi Edy Hardjo menggabungkan seni fotografi dengan kegemaran lain pada mainan yang dikenal dengan *toys photography*. Pemeran model foto merupakan miniatur dari figur-figur fiksi terkenal seperti tokoh-tokoh *superhero*, figur tokoh film fiksi, atau figur-figur ternama lainnya. Seni fotografi mainan ini memanfaatkan obyek foto berupa tokoh-tokoh figur dalam bentuk mainan. Seniman fotografi mainan akan mengatur mainan-mainan sebagai pemeran agar hasil foto memiliki kesan bahwa mainan-mainan tersebut seolah-olah melakukan suatu adegan.

Implementasinya, ketika peristiwa visual itu memperlihatkan suatu adegan, meski diperankan oleh mainan-mainan tetap saja memiliki banyak informasi yang

penuh makna. Adegan memang diperankan oleh mainan, namun di dalamnya memiliki cerita tertentu berdasar hubungan antara mainan sebagai pemeran, pengaturan sikap, ekspresi, blocking, kostum, seting dan pencahayaan pada adegan. Sedangkan obyek foto dipilih figur-figur yang sangat terkenal dan fenomenal. Figur-figur ini seolah benar-benar ada dalam kehidupan nyata, meskipun *audience* mengenalnya dari menonton film, atau membaca novel, cerpen dan komik.

Para seniman fotografi terus meningkatkan kemampuannya baik secara teknik maupun konsep ide visualisasi foto. Ide-ide selalu berkembang hingga mene-mukan suatu konsep bahwa obyek foto-grafi mainan yang berupa benda mati agar memiliki kesan beradegan atau melakukan sesuatu yang tampak hidup layaknya adegan yang diperankan oleh aktor dan aktris dalam film. Demikian pula yang terjadi pada seni fotografi mainan. Berdasar pada uraian tersebut, maka perlu dilihat bagaimana makna yang terkandung dalam pengadegan tokoh-tokoh *superhero* melalui *toys photography* karya Edy Hardjo diungkap.

Tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan makna visual yang terkandung pada *toys photography* karya Edy Hardjo. Selain itu, diperoleh pula konsep visual dan gaya eksekusi *toys photography* yang didasarkan pada latar belakang cerita asli masing-masing figur *superhero*.

Harapannya penikmat *toys photography* memiliki gambaran akan nilai estetis yang terkandung di dalamnya. Hal ini juga bermanfaat secara khusus sebagai pertimbangan estetis dalam berkarya dan diketahuinya dampak tertentu pada pemilihan obyek masing-masing karya.

Perhatian akan hubungan peristiwa-peristiwa visual dengan mencari informasi, makna serta kesenangan melalui perangkat teknologi visual yang di ada di sekitarnya dikenal sebagai budaya visual.<sup>1</sup> Peralatan teknologi visual dirancang untuk melihat dan menangkap gambaran mengenai alam, melukiskan gagasan bahkan hingga gambar-gambar melalui media massa. Hal ini kemudian menjadi perilaku dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Disebut dengan budaya karena ada kemampuan manusia untuk mempelajari dan mengembangkannya.<sup>2</sup> Komunikasi dan interaksi melalui media tertentu dengan orang lain yang mengapresiasi hasil-hasil visual tersebut menghasilkan makna dan kesenangan.

Untuk memenuhi kesenangan visual, salah satunya adalah melalui fotografi.<sup>3</sup> Teknologi yang berkembang pada fotografi sangat populer dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil visual atau *image* fotografi bersifat nyata. Fotografi telah menjadi *habit*. Sebagian menjadi hobi, dan sebagian lainnya menjadi profesi. Akibatnya, fotografi kemudian

<sup>1</sup> Mirzoeff, Nicholas. 2000, *An Introduction to Visual Culture*, Routledge, London, p.3.

<sup>2</sup> Peursen, Van. 2010. *Strategi Kebudayaan*. Kanisius, Yogyakarta.

<sup>3</sup> Soedjono, Soeprapto. 2009, *Fotografi Dalam Konstelasi Budaya Visual Indonesia*, BP ISI, Yogyakarta.

mengembangkan ide-ide yang berhubungan dengan hobi-hobi lain untuk menghasilkan bentuk karya seni baru.<sup>4</sup>

Estetika seni fotografi pada masa analog memandang nilai keindahan karya foto dengan dipamerkan selayaknya lukisan. Aspek estetika foto meliputi teknik proses kimiawi saat mencuci film, durasi eksposur proses cetak, di mana mempengaruhi kedalaman bidang dan nilai kontras yang membedakan objek dengan obyek lain, dan obyek dengan latar belakangnya. Ada pula teknik *dodging*, yaitu mengatur eksposur area cetak untuk menghasilkan area lebih terang. Teknik *burning* untuk mengatur eksposur area yang menghasilkan area lebih gelap. Faktor lain adalah pilihan tekstur bahan cetak berupa kertas *glossy* atau *matte*, kertas berlapis resin atau berserat, ukuran kertas, dan jenis toner yang digunakan untuk menambah *tone* hangat atau dingin pada cetakan.<sup>5</sup>

Sedangkan pada era digital apresiasi nilai estetika telah melampaui teknik tampilan karya fotonya. Karya fotografi dipandang estetis ketika mampu menghasilkan makna-makna. Fotografi dimanfaatkan oleh seniman dan ilmuwan untuk merekam dan mempelajari pergerakan manusia dan hewan. Para seniman umumnya tertarik dengan aspek-aspek ini dan mengeksplorasi juga mere-

presentasi aspek mekanik suatu realitas. Bahkan militer, polisi, dan pasukan keamanan yang menggunakan fotografi untuk pengawasan pun dipandang menghasilkan estetika dari gerak obyeknya. Fotografi digunakan pula oleh para amatir untuk mengabadikan kenangan-kenangan pada peristiwa favorit, mengabadikan momen-momen khusus, sebagai cara bercerita, untuk mengirimkan pesan, dan sebagai sumber hiburan untuk diri sendiri atau menghibur orang lain.<sup>6</sup>

Makna-makna pada gambar foto dikumpulkan dari informasi yang tersaji. Setiap foto memiliki potensi komunikasi atas kreativitas manusia kepada manusia lainnya. Apa yang diberikan dapat melebihi, atau bahkan bertentangan dengan apa yang dimaksudkan pembuatnya. Masing-masing dapat mengontrol arti sebenarnya dari setiap gambar yang dihasilkan. Fotografer biasanya adalah pembaca pertama dari karya mereka sendiri dan mungkin juga tidak tahu apa yang mereka dapatkan sampai orang lain melihat hasilnya. Mungkin saja makna itu berbeda dari niat atau harapan mereka.<sup>7</sup>

Pencarian makna visual dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan interpretatif, yaitu strategi penelitian telaah empiris yang menyelidiki gejala dalam kehidupan nyata.

<sup>4</sup> Helmy, Fauzy. 2013, *Dunia Tanpa Nyawa: Toys Photography*, Elex Media Komputindo, Jakarta.

<sup>5</sup> Scaglia, Beatrice. 2018, *The Aesthetic Variable, Defining The Visual Arts: Drawing, Painting, Photography, Filmmaking, Computer Arts, and More*, CSIA, USA, p.245.

<sup>6</sup> *ibid*, p. 245.

<sup>7</sup> Salkeld, Richard. 2014, *Reading Photography, An Introduction to the Theory and Meaning of Images*, Newyork: Bloomsbury Publishing Pic, p.62

Strategi ini menyertakan bukti kualitatif yang didasarkan pada sumber-sumber, perkembangan sebelumnya dan pada proposisi teori.<sup>8</sup> Data diperoleh dengan mengamati obyek dan gejalanya, atau mewawancarai nara-sumber yang terkait dengan obyek dan melakukan studi kepustakaan.

Lingkup visual terdapat pada foto-foto hasil karya Edy Harjo yang telah diunggah melalui media sosial *Instagram*. Selanjutnya instrumen penelitian pada metode kualitatif adalah peneliti itu sendiri, di mana validasi terhadap peneliti meliputi pemahaman, penguasaan wawasan bidang yang diteliti, kesiapan secara akademik dan logika.<sup>9</sup> Data dikumpulkan menggunakan metode observasi, studi pustaka dan *interview*. Observasi terhadap obyek dilakukan dengan mengamati peng-adeganan obyek sebagai bentuk seni media *toys photography*. Susunan obyek, komposisi, pencahayaan dan seting digunakan untuk mengamati adegan. Pengamatan dilakukan dengan melihat dan mengamati visual foto yang telah diunggah pada media sosial yang dilacak melalui tanda pagar *#hrjoephotography*.

Wawancara merupakan pertemuan untuk bertukar informasi melalui tanya jawab, yang dikonstruksi sesuai dengan topik.<sup>10</sup> Wawancara mengarah pada permasalahan penelitian, menggunakan wawancara terarah, di mana pokok-pokok yang ditanyakan telah disusun sebelum-

nya. Studi pustaka merupakan teknik mengumpulkan data dengan mencari referensi yang berhubungan langsung dengan obyek penelitian. Referensi berupa buku-buku, jurnal, dokumen tulis, gambar-gambar atau berita. Sumber pustaka akan menjadi data untuk menyusun temuan-temuan mengenai budaya visual, fotografi, teknologi, estetika, sosial media, dan studi perilaku dalam pemeranan.

Data yang diperoleh dari pengamatan, wawancara dan studi kepustakaan digeneralisasi untuk memperoleh keterkaitan antar sumber. Masing-masing ciri gejala ditarik benang merah yang menyatakan hubungan di antara gejala-gejala berdasar pada teori-teori pokok yang dinyatakan oleh sumber kepustakaan. Selanjutnya diperoleh simpulan umum yang menyatakan hubungan kualitatif pada gejala. Temuan penelitian juga memberikan saran untuk penelitian lain yang hendak dilakukan pada bidang-bidang serumpun.

## PEMBAHASAN

Sejarah tentang fotografi mainan dimulai sekitar awal tahun 1920-an. Fotografer mainan pertama diketahui bernama Elsie Wright dan Frances Griffiths, dua bersaudara sepupu ketika pada usia 16 dan 9 tahun memotret serangkaian foto berupa lima buah mainan peri kertas,

<sup>8</sup> Sugiyono. (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Alfabeta, Bandung.

<sup>9</sup> *ibid*, p.303.

<sup>10</sup> *ibid*, p.317.

yang dikenal sebagai Peri Cottingley. Selanjutnya Edward Weston, salah satu fotografer Amerika yang paling inovatif dan berpengaruh abad 20 juga memotret mainan-mainan Meksiko. Mereka selanjutnya disebut fotografer mainan permulaan.<sup>11</sup>

Hingga tahun 1970-an fotografi mainan mencatat nama David Levinthal, Laurie Simmons, Arthur Tress, dan Ellen Brooks. Keempatnya memotret mainan berupa miniatur boneka di lingkungan yang realistis dan juga surealis. Mereka mengatur adegan dan menciptakan efek khusus dengan menggunakan teknik yang berbeda-beda, dan menunjukkan dunia dari sudut pandang yang menyampaikan pesan dan mengkritisi peristiwa sehari-hari. Selanjutnya terdapat nama-nama fotografer mainan terkenal seperti Mark Hogencamp dengan foto-foto mainan yang bertema kehilangan ingatan. Brian McCarty melakukan perjalanan ke zona-zona perang dan memotret mainan berdasarkan gambar anak-anak.

Dalam bidang fotografi, *toys photography* merupakan jenis fotografi yang mengungkap ekspresi personal. Seni fotografi ekspresi menampilkan ekspresi dari bermacam-macam ide atas keinginan menampilkan mainan di depan kamera, menggunakan berbagai model figur, jenis dan bentuk mainan, serta membuatnya menggantikan dan meniru peran tertentu, berinteraksi terhadap set atau dengan mainan lain, atau melalui cara-cara

imajinatif lainnya. *Toys photography* menggambarkan karya dan inspirasi seseorang, dengan keberanian melibatkan penampakan mainan.

Di Indonesia terdapat beberapa nama fotografer mainan ternama seperti Fauzie Helmi, Seno Haryo, dan Edy Hardjo. Nama Edy Harjo tercatat memiliki spesialisasi fotografi mainan dengan obyek *action figur*. Edy Harjo lahir di Medan pada tahun 1973, menempuh pendidikan bidang Teknik Kimia dan menetap di Jakarta. Edy sudah menyukai mainan sejak kecil. Sedangkan fotografi adalah hobi yang menunjang bisnisnya di bidang *toys trading*. Obyek foto yang dibuat menggunakan mainan berskala 1/6 yang umumnya dari tokoh-tokoh *action figure* buatan Marvel.

Edy Harjo mengerjakan proyek ini di studio. Obyek foto yang berupa mainan *action figur* tokoh *superhero* diberi peran menampilkan adegan pada seting berupa diorama. Foto dikerjakan berdasar konsep tertentu. Bagi Edy perwujudan ide *toys photography* berhubungan dengan imajinasinya. Mulanya, sebuah mainan akan ditempatkan dalam posisi tertentu, dan gestur mainan diatur sedemikian rupa agar tampak seperti sedang melakukan sesuatu (*action*). Mainan lain ditempatkan sebagai lawan main atau partner dalam adegan sesuai konsep foto yang diinginkan. Untuk membuat kesan hidup perlu membuat arah pandang mata serta

<sup>11</sup> Alsac, Pinar. 2017, *Toy Photography 101, A Step-by-step Guide to Toy Photography*, USA: How Expert Press, pp. 4-5.

mimik wajah agar tampak benar-benar sedang beraksi.

Teknologi *digital imaging* pada seni fotografi memungkinkan fotografer melakukan koreksi foto dengan menggunakan aplikasi *editing* foto untuk merapikan bagian-bagian tertentu agar tampak natural dari sisi komposisi, warna serta tata cahaya. Peristiwa editing ini menyempurnakan proses kreatif Edy Hardjo untuk membuat tampilan visual *toys photography* karyanya agar memiliki cerita tertentu, atau tampak secara visual sedang terjadi adegan tertentu. Pada akhirnya, visualisasi adegan akan menjadi lebih nyata dan tampak lebih hidup.

Seting diimajinasikan sebagai penggambaran adegan pada kehidupan sehari-hari. Aktivitas pada adegan menyerupai kegiatan harian yang sangat manusiawi dan sering dilakukan orang-orang dalam kehidupan bermasyarakat. Foto dipilih berdasar tampilan adegan yang memiliki kedekatan dengan keseharian masyarakat, atau nilai cerita yang tampak secara nyata memiliki unsur tema, tokoh, adegan, dan latar atau seting, pesan atau makna.<sup>12</sup> Seluruh adegan menyatakan adanya reaksi yang terjadi antara pelakon dengan lawan main atau partner adegan.

Tokoh *Superhero* yang menjadi pelakon dalam adegan *toys photography* karya Edy Harjo terdiri dari tokoh-tokoh

*superhero* ciptaan Marvel Inc., sebuah perusahaan komik, animasi dan film yang membuat cerita-cerita kepahlawanan pem-berantas kebatilan dan penyelamat dunia. Seluruh tokoh adalah fiktif dan imajinasi belaka. Tokoh-tokoh ini sangat populer dan menjadi idola karena memiliki kekuatan super.<sup>13</sup>

#### A. Karakter *Action Figure*

*Action figure* adalah miniatur atau tiruan tokoh-tokoh pahlawan super. Pahlawan super adalah jawara adidaya yang memiliki kekuatan luar biasa dan dapat melakukan tindakan-tindakan hebat untuk kepentingan umum. Pahlawan super memiliki kesaktian di atas rata-rata manusia, memakai identitas kostum yang mencolok serta nama yang khas. Tokoh digambarkan sebagai penolong bagi yang lemah dalam membasmi kejahatan. *Superhero* selalu terkesan kuat, tangguh, melampauai nilai batas rasa dan perasaan manusia biasa. Beberapa tokoh *superhero* tersebut menurut latar cerita dalam film memiliki kisah sebagai berikut.

##### 1. Captain America

Pada akhir 1930-an, terjadi ancaman perang dunia di Eropa. Komando tinggi Amerika memulai sebuah program untuk menciptakan prajurit mumpuni. Proyek *Rebirth*, yang dipelopori oleh Dr. Abraham Erskine, dimaksudkan untuk

<sup>12</sup> *ibid*, p.23.

<sup>13</sup> Dougall, Alastair (Edt). 2016, *Marvel Eyclopedia, The Definitive Guide To The Characters of The Marvel Universe*, New York: DK Publishing, p,21.

menciptakan batalion perang yang hebat, kuat dan lebih tangguh dari tentara normal serta terlatih sebagai benteng melawan agresi Nazi. Subjek tes tentara super pertamanya seorang pemuda, bernama Steve Rogers, yang pernah mendaftar, tetapi ditolak karena fisiknya lemah.<sup>14</sup>

Berdasarkan proses uji coba Erskine, kekuatan tubuh Rogers benar-benar berlipat ganda, karena sejuta sel sehat diciptakan dalam seketika. Fisiknya mencapai puncak kesempurnaan dan semua kelemahannya musnah. Namun area tes rahasia itu disusupi oleh simpati-san Nazi, yang membunuh Dr. Erskine, satu-satunya orang yang tahu bagaimana proses kerja tes itu. Meskipun Rogers dengan cepat menangkap para penyabot, sudah jelas bahwa tidak akan ada batalion tentara super lain kecuali Steve Rogers.

Steve roger dilengkapi dengan perisai merah putih dan biru yang terbuat dari bahan metalurgi, yang hampir tidak bisa dihancurkan, Dia dilatih pertempuran, taktik, spionase, dan seni berperang. Rogers diberi nama Captain America. Dengan seragam yang mencolok, ia menjadi simbol bagi pasukan tempur AS.

## 2. The Hulk

Bruce Banner adalah seorang anak *prodigy*, yang dibesarkan dalam rumah tangga yang berantakan. Efek jangka panjang yang mendalam pada kejiwaannya menjadikannya sebagai anak *introvert*.

Bruce memiliki kepribadian ganda dan emosi negatif muncul ketika traumanya terungkit. Bruce tumbuh menjadi pribadi yang canggung secara sosial, namun memiliki kecerdasan yang luar biasa. Saat masih sekolah menengah, Angkatan Darat Amerika Serikat merekrut Banner untuk mengembangkan sistem senjata baru di bawah otoritas Jenderal Thaddeus.

Banner mengembangkan *G-Bomb*, senjata yang memanfaatkan kekuatan radiasi *gamma*. Seorang remaja bernama Rick Jones nekad memasuki area uji coba. Menyadari bahwa Jones berdiri di titik pusat ledakan, Banner bergegas menuju area uji coba dan menyeretnya ke tempat yang aman sebelum *G-bomb* meledak. Namun, Banner terkena ledakan *G-bomb* berkekuatan penuh dan tubuhnya dibombardir radiasi *gamma*. Ketika Banner tersadar, para dokter militer secara ajaib menemukannya terbebas dari ledakan tanpa cedera.

Rupanya radiasi *gamma* mengurai perasaan benci dan marah yang sudah lama terpendam. Pada awalnya, Hulk hanya bermanifestasi saat malam tiba. Ketika matahari terbenam, Banner akan berubah tak terelakkan, bertubuh hijau, besar, dan tak terkendali hingga fajar. Banner berupaya untuk menyembuhkan sendiri dari sendiri dari transformasi yang tidak diinginkan ini. Perubahan Hulk dibawa oleh stres dan kecemasan. Setiap kali Bruce marah, perubahan emosional-

---

<sup>14</sup> Alsac, opcit, p.70.



nya akan memicu radiasi *gamma* dalam tubuhnya.<sup>15</sup>

### 3. Black Widow

Setelah kemenangan Perang Dunia II Rusia di Stalingrad, seorang wanita, terperangkap di gedung yang terbakar. Ia melemparkan bayinya kepada seseorang di bawahnya, seorang tentara bernama Ivan Petrovich. Ivan membesarkan bayi bernama Natasha itu. Natasha tumbuh menjadi siswa, atlet, dan balerina yang hebat. Dia menikah dengan pilot uji bernama Alexei Shostakov. Kebahagiaan mereka berlangsung singkat. Dengan memalsukan kematian Shostakov, Natasha pergi untuk berduka. KGB melatihnya untuk menjadi *red guardian*, seorang tentara super ala Rusia. KGB kemudian memanipulasi penampilan Natasha menjadi mata-mata yang diberi nama Black Widow.<sup>16</sup>

### 4. Spiderman

Orang tua Peter Parker meninggal dalam kecelakaan pesawat saat dia masih anak-anak. Ketika mereka berpisah di bandara, orang tuanya sempat mengatakan kepadanya agar menjadi anak yang baik bagi Bibi Mei dan Paman Ben Parker. Merekalah yang kemudian membesarkan Peter selayaknya putra mereka sendiri. Peter menganggap Paman Ben sebagai sahabatnya. Ben Parker tidak hanya sayang

pada Peter, ia juga memiliki selera humor yang tinggi dan suka menceritakan lelucon pada Peter. Peter belajar dengan giat di sekolah dan menjadi siswa teladan. Di sekolah, murid-murid lain tidak terlalu memperhitungkannya, para gadis juga menganggap Peter pendiam dan culun.

Pada suatu ketika terjadi peristiwa yang mengubah hidup selamanya. Peter pergi ke pameran sains. Seekor laba-laba yang terkena radiasi dosis tinggi menggigitnya. Beberapa jam kemudian Peter mendapati dirinya dapat menempel di dinding dan memiliki kemampuan super. Peter mampu menembakkan jaring dari kedua tangannya untuk terjun dan menggelayut. Demi mendapatkan uang dari kekuatan barunya, ia merancang kostum khusus untuk menyembunyikan identitasnya. Ia memilih nama Spider-Man sebagai nama samarannya.<sup>17</sup>

### 5. Thor

Thor adalah Dewa Guntur kesayangan Dewa Asgard, dewa penguasa di zaman Norse Kuno. Asgard sangat mencintai rakyatnya hingga kehancuran mereka di pertempuran Ragnarok. Thor terlahir dari Odin penguasa langit Asgard, dan Gaea, ibu dewi bumi, suatu tempat yang dikenal oleh warga Asgardian sebagai Midgard. Sebagai calon penerus tahta ayahnya, Thor tumbuh bersama sahabatnya Balder dan cinta pertamanya, Sif. Akan tetapi saudara tiri

<sup>15</sup> *ibid*, p.172.

<sup>16</sup> *ibid*, p.55.

<sup>17</sup> *ibid*, p.336.

Thor, Loki membencinya, dan bersekongkol untuk menguasai Asgard.

Thor membuktikan dirinya layak sebagai Dewa Guntur yang bersenjata palu Mjolnir. Thor berbaur dengan para pengikutnya di bumi sepanjang abad ke-9 dan memimpin pasukan *The Vikings*. Setelah beberapa dari mereka melakukan kesalahan dengan membantai sebuah biara Kristen, Thor meninggalkan pengikut-pengikutnya. Berabad-abad Thor menghabiskan waktunya di Asgard dan bertualang ke Bumi hanya untuk bertempur saja. Sementara itu selama Perang Dunia II, Loki berada di Old West menjadi pion dari Nazi.

Odin kemudian mengasingkan Thor ke bumi dan memutuskan bahwa putranya perlu belajar tentang kerendahan hati. Di bumi si Dewa Guntur menjadi dokter dengan nama Donald Blake dengan ciri tongkat kayunya. Ketika dia memukulkan tongkat itu ke tanah akan berubah menjadi Mjolnir, dan Thor akan mendapatkan kekuatan dari Asgard. Selama bertahun-tahun, ia hidup beridentitas ganda sebagai Thor dan Blake.<sup>18</sup>

## 6. Wolverine

James Howlett terlahir pada pergantian abad, dan tumbuh sebagai anak yang sakit-sakitan. Howlett terlahir sebagai mutan yang berkemampuan menyembuhkan luka-luka apapun secara instan. Dia memiliki cakar tajam yang terbuat

dari tulang. Howlett pertama kali menyadarinya kekuatan supernya ketika dalam sebuah perkelahian, secara tidak sengaja ia dapat mengeluarkan cakarnya dan membunuh lawannya.

Howlett memulai hidup mengembara dari satu tempat ke tempat lain. Kemampuan untuk menyembuhkan diri sendiri digunakannya untuk mengatasi traumatis masa kecilnya. Ia ingin dirinya menjadi pria tanpa masa lalu. Ia memilih pekerjaan-pekerjaan kasar untuk membangun kekuatan tubuh dan staminanya. Dia memakai nama Logan, nama penjaga taman di perkebunan Howlett. Sosok lelaki itu samar-samar ada dalam pikirannya, dan mungkin itu adalah ayah kandungnya.

Logan menjalani kehidupan sebagai *drifter* dari satu petualangan ke petualangan lain dan belajar tentang pertarungan. Logan ikut bertempur di perang dunia II, lalu menghabiskan waktu di Jepang, dan membuat rumah di kota kecil Madripoor, sarang penyelundup dan perompak. Untuk sementara waktu Logan beroperasi sebagai agen rahasia untuk pemerintah Kanada. Kemampuan penyembuhannya memperpanjang jangka hidup alamiahnya dan membuatnya tampak lebih muda dari usia sebenarnya.

## B. Pengadeganan dan makna

Adegan adalah interaksi tokoh terhadap tokoh lainnya, atau interaksi tokoh

---

<sup>18</sup> *ibid*, pp.368-369.

terhadap latar/*setting*. Adegan umumnya diperagakan oleh aktor dalam sebuah drama. Di dalamnya terdapat komunikasi kepada penonton mengenai situasi dan aksi yang tampak dan dapat diamati oleh penonton sehingga menimbulkan perhatian. Umumnya, dalam sebuah adegan terdapat konflik yakni sesuatu yang sedang dialami pemeran/aktor. Dalam adegan terdapat pesan yang disampaikan oleh pemeran dengan memperagakan tanda-tanda universal, di mana penonton mungkin juga melakukan hal yang serupa bila berada dalam kondisi seperti yang dialami oleh si aktor.

### 1. Adegan Takut Melihat Tikus

Pokok adegan ini adalah tentang salah satu sifat dasar yang dimiliki manusia yaitu rasa takut. Bahwa rasa takut dapat disebabkan oleh suasana yang mencekam, kondisi batin, atau karena memiliki *phobia* (ketakutan pada benda-benda). Ide ini dikembangkan dengan mengimajinasikan bahwa para *superhero* memiliki fobia pada seekor tikus. Pemeran adegan adalah Hulk, Thor, dan Logan. Inti adegan adalah peristiwa para *superhero* menghindari kehadiran seekor tikus. Seting digambarkan sebagai sebuah ruang dengan properti berupa meja dan kursi.

Adegan pada gambar 1 memperlihatkan empat *superhero* tampak berdiri di atas meja. Sementara, di bawah meja terdapat seekor tikus. Arah pandang tiga *superhero* tertuju pada si tikus, sementara satu yang lainnya menutup mata sambil



**Gambar 1.** Adegan ketakutan melihat tikus.

(Sumber: [www.instagram.com/hrjoe\\_photography](http://www.instagram.com/hrjoe_photography), 2016).

menunjuk ke arah bawah. Di bawah meja terdapat seekor tikus yang berada di dekat palu Mjolnir, yang dapat diketahui sebagai senjata milik Thor. Palu diset selayaknya jebakan tikus yang siap memukul hancur si tikus apabila terjebak. Tampak pula Hulk mengangkat sebuah kursi yang siap dipukulkan. Dari adegan tersebut diperoleh makna bahwa fotografer mengungkapkan ide seolah para *superhero* seperti sebagian pria dalam kehidupan nyata yang memiliki fobia pada tikus.

### 2. Adegan Mencuci

Pokok adegan adalah tentang kebiasaan dalam aktivitas harian masyarakat. Salah satu kegiatan harian yang sering dilakukan yakni mencuci. Mencuci adalah kegiatan membersihkan kembali pakaian dan perabotan atau benda-benda keperluan harian. Ide dikembangkan dengan



**Gambar 2.** Adegan mencuci.  
(Sumber: [www.instagram.com/hrjoe\\_photography](http://www.instagram.com/hrjoe_photography), 2016).

mengimajinasikan bahwa para *super-hero* memiliki beban pekerjaan harian selayaknya manusia biasa. Pemeran adegan adalah Hulk, Thor, Hawkeye, Captain America dan Spiderman. Inti adegan adalah peristiwa para *superhero* mencuci perabotan dan pakaian masing-masing. Seting digambarkan berupa tempat cuci dengan properti ember, gayung, keranjang dan sikat cuci.

Gambar 2 memperlihatkan empat *superhero* tampak sedang mengrumuni Spiderman yang sedang mencuci perisai milik Captain America. Hulk berada di antara mereka sambil memegang celananya dan hanya mengenakan handuk. Thor turut mengamati apa yang dikerjakan oleh Spiderman. Makna adegan ini menggambarkan bahwa para *superhero* juga melakukan aktivitas seperti mencuci. Di sisi lain bisa juga dimaknai bahwa Spiderman sedang mendapat hukuman dari sesama *superhero*, dengan mencucikan barang-barang milik *superhero* lain.



**Gambar 3.** Adegan berbagi meja makan.  
(Sumber: [www.instagram.com/hrjoe\\_photography](http://www.instagram.com/hrjoe_photography), 2016).

### 3. Adegan Berbagi Meja Makan

Pokok adegan adalah tentang aktivitas harian yang terkait dengan kebutuhan hidup yaitu makan. Makan merupakan kebutuhan wajib yang harus dipenuhi beberapa kali setiap hari. Jenis makanan dan cara makan biasanya mencerminkan budaya pada kelompok masyarakat tertentu. Ide ini dikembangkan dengan mengimajinasikan bahwa para *superhero* juga memiliki rasa lapar yang harus dicukupi dengan makan pula. Pemeran adegan adalah Batman, Hulk, Thor, dan Logan. Inti pokok adegan adalah peristiwa para *superhero* melakukan rutinitas seperti makan dan minum. Seting digambarkan digambarkan berada di sebuah ruang, dengan properti berupa meja makan beserta kursikursinya. Masing-masing pemeran dalam adegan memegang baki berisi makanan.

Pada sebuah meja makan tampak Batman duduk menikmati hidangan makanan, sementara di hadapannya berdiri empat *superhero* membawa piring dan baki berisi makanan. Batman meletakkan makanan hampir memenuhi meja. Makna

adegan pada gambar 3 memperlihatkan seolah Batman tidak mau ber-bagi meja makan dengan *superhero* yang lain.

#### 4. Adegan Menyusui

Pokok adegan adalah tentang sifat hakiki dari perempuan, yang pada saatnya kelak akan memiliki anak dan harus menyusui. Menyusui merupakan kewajiban bagi perempuan yang memiliki bayi demi kelangsungan hidup anaknya. Ide dikembangkan dengan mengimajinasikan bahwa *superhero* perempuan memiliki anak dan berkewajiban menyusuinya. Pemeran adegan adalah Black Widow, bayi, Hulk, Thor, Captain America, Hawkeye, dan Spider-Man. Inti pokok adegan adalah peristiwa para *superhero* pria mengunjungi *superhero* wanita yang memiliki bayi. Seting digambarkan berada pada sebuah ruang, dengan properti berupa sofa, kamera, *smartphone* dan uang.

Adegan gambar 4 menceritakan tentang Hulk yang sedang melindungi Black Widow yang menyusui. Ekspresi Hulk tampak geram apabila *superhero* lain mengetahui aktivitas yang sedang dila-



**Gambar 4.** Adegan menyusui.  
(Sumber: [www.instagram.com/hrjoe\\_photography](http://www.instagram.com/hrjoe_photography), 2016).

kukan oleh Black Widow. Tampak para *superhero* ingin mengabadikan momen menyusui itu dengan membawa kamera film dan juga *smartphone*.

#### 5. Adegan Mengintip

Pokok adegan adalah tentang sifat keingintahuan manusia. Keingintahuan adalah sesuatu untuk menambah wawasan, atau menimbulkan kesenangan yang mengasyikkan. Salah satu cara untuk mengetahui sesuatu adalah dengan mengintip. Mengintip biasanya dilakukan agar orang yang diintip tidak mengetahui bahwa ada orang lain mengawasi aktivitasnya. Ide dikembangkan dengan mengimajinasikan bahwa para *superhero* juga memiliki rasa ingin tahu dengan cara mengintip. Pemeran adegan adalah Hulk, Thor, Logan dan Spiderman. Inti pokok adegan adalah peristiwa di mana para *superhero* mengintip seperti layaknya orang-orang pada kehidupan nyata. Seting digambarkan berada pada sebuah kamar, dengan properti berupa meja, kursi dan aksesoris. Para pemeran pria diposisikan sebagai pengintip.



**Gambar 5.** Adegan mengintip.  
(Sumber: [www.instagram.com/hrjoe\\_photography](http://www.instagram.com/hrjoe_photography), 2016).



Mengintip bisa saja dilakukan oleh orang-orang pada dunia nyata. Namun, jika beberapa *superhero* pria mengintip *superhero* wanita, maka menjadi ide yang sangat menarik. Black Widow tampak seperti berada di sebuah kamar. Tidak mengenakan kostum *superheronya*, melainkan hanya mengenakan sebuah handuk yang dililitkan di dada. Pintu kamar tampak terbuka. Berderet di pintu masing-masing Hulk, Thor, Logan dan Spiderman. Ekspresi keempat *superhero* pria menggambarkan keingintahuan akan apa yang dilakukan oleh Black Widow.

#### 6. Adegan Pangkas Rambut

Pokok adegan adalah aktivitas yang melekat dan terjadi di masyarakat. Salah satunya adalah aktivitas memangkas rambut. Para pria umumnya secara periodik memangkas rambut pada waktu-waktu tertentu. Memangkas rambut biasanya dilakukan di salon atau oleh para tukang cukur. Ide dikembangkan dengan mengimajinasikan bahwa *superhero* juga butuh merapikan rambutnya. Pemeran adegan adalah Hulk dan Thor. Inti pokok adegan adalah peristiwa di mana *superhero* saling membantu mempercantik penampilan mereka. Seting digambarkan berupa sebuah ruang, dengan properti berupa meja, kursi dan alat-alat pangkas rambut. Masing-masing pemeran diposisikan sebagai pemangkas rambut dan yang dipangkas rambutnya.

Hulk berdiri sambil memegang sebuah gunting cukur. Sementara Thor duduk di kursi sambil membaca majalah.



**Gambar 6.** Adegan memangkas rambut.

(Sumber: [www.instagram.com/hrjoe\\_photography](http://www.instagram.com/hrjoe_photography), 2016).

Dalam film-film buatan Marvel, Thor digambarkan sebagai *superhero* berrambut gondrong. Senjata saktinya adalah palu Mjolnir. Dalam adegan ini palu sedang diletakkan di sebuah meja karena tangannya sedang memegang majalah. Thor sedang rileks sambil membaca seperti penggambaran di sebuah *barbershop*. Sementara rambut-rambut sisa cukur betebaran di lantai. Ekspresi Hulk memegang bibir mengisyaratkan bahwa terdapat sesuatu yang salah dengan apa yang sedang dikerjakannya. Adegan ini memiliki makna bahwa seolah para *superhero* juga melakukan rutinitas seperti memangkas rambut.

#### 7. Adegan Bakso Boedjangan

Pokok adegan adalah kegemaran makan yang terjadi di masyarakat. Bakso adalah salah satu makanan favorit dengan citarasa yang disukai hampir semua orang. Bakso Boedjangan adalah merek dagang yang cukup ternama dan memiliki lebih dari 30 cabang di seluruh Indonesia. Ide dikembangkan dengan meng-



**Gambar 7.** Adegan di warung bakso Boedjangan.

(Sumber: [www.instagram.com/hrjoe\\_photography](http://www.instagram.com/hrjoe_photography), 2016).

imajinasikan bahwa para *superhero* juga memiliki kegemaran makan bakso. Pemeran adegan adalah Hulk, Spiderman, Thor dan Logan. Inti pokok adegan adalah peristiwa di mana para *superhero* berpesta makan bakso. Seting digambarkan berada di warung bakso, dengan properti gerobak bakso, semangkuk bakso, minuman, meja, kursi dan saus penyedap.

Hulk berada di warung bakso Boedjangan. Di hadapannya terdapat dua mangkok bakso dan segelas air jeruk. Sementara itu, meski hanya terlihat tangannya saja, tampak Spiderman berusaha mencuri semangkuk bakso itu dengan jaring laba-labanya. Sebagian lagi bersembunyi di bawah meja sambil berusaha mengambil bakso kering dengan sendok garpu serta menadah bakso yang jatuh. Bakso adalah makanan khas Indonesia yang terdapat di seluruh pelosok negeri. Namun ketika para *superhero* beradegan pesta bakso akan terasa sangat

dekat dan terlupakan bahwa para *superhero* ini memiliki latar kehidupan di Amerika.

## 8. Adegan Permainan Dampu

Pokok adegan adalah memainkan permainan tradisional Indonesia. Pada lingkungan di Indonesia, anak-anak melakukan permainan tradisional untuk mengisi waktu luang. Dampu adalah permainan tradisional yang dapat dimainkan secara beregu. Ide dikembangkan dengan mengimajinasikan bahwa para *superhero* juga gemar bermain bersama-sama. Pemeran adegan adalah Hulk, Spiderman, Thor dan Logan. Inti adegan adalah peristiwa di mana *superhero* bermain bersama. Seting digambarkan berada di sebuah tempat lapang yang tersedia petak-petak dampu.

Hulk bersama teman-temannya bermain dampu. Tiga *superhero* lainnya mengamati Hulk yang sedang beraksi seolah menunggu giliran bermain. Thor tampak mengamati bagaimana Hulk seperti hendak memindahkan palu Mjolnir. Spiderman bahkan sangat serius mengamatinya. Seperti diketahui Hulk



**Gambar 8.** Adegan permainan dampu.

(Sumber: [www.instagram.com/hrjoe\\_photography](http://www.instagram.com/hrjoe_photography), 2016).

pada dasarnya memiliki sifat ke kanak-kanakan yang sering muncul setiap emosinya terguncang. Dampu dikenal sebagai permainan tradisional anak-anak dari Betawi. Dari adegan permainan dampu ini diperoleh makna bahwa para *superhero* didekatkan dengan permainan tradisional Indonesia.

## SIMPULAN

*Toys Photography* merupakan seni ekspresi diri yang diwujudkan dalam bentuk pengadeganan dan interaksi mainan dengan mainan lain. Seting dirancang agar memiliki cerita tertentu. Pengadeganan memiliki ciri khusus yang mengungkap ekspresi fotografer sebagai sang sutradara, agar hasil foto memiliki esensi cerita yang khas.

Estetika yang terkandung dari pengadeganan foto meliputi makna baru yang diciptakan berdasar luasnya asumsi penonton. Foto mengkomunikasikan sebuah gagasan kepada penonton. Seniman fotografi memperoleh esensi penciptaan karya seninya dengan cara menghibur penonton, menumbuhkan kegelian dan menghadirkan imajinasi-imajinasi baru.

Secara khusus *toys photography* karya Edy Harjo dimaknai sebagai ungkapan imajinasi pengkarya bahwa perilaku *superhero* menyerupai keseharian manusia biasa, bahkan layaknya masyarakat pada budaya dan lingkungan di Indonesia. Makna tercipta dari interaksi *action figure* dengan *action figur* lainnya dan

didukung oleh aspek-aspek teknis pembentuk keindahan fotografi.

## DAFTAR REFERENSI

### Buku

- Alsac, Pinar. 2017, *Toy Photography 101, A Step-by-step Guide to Toy Photography*, USA: How Expert Press.
- Dougall, Alastair (Edt). 2016, *Marvel Encyclopedia, The Definitive Guide To The Characters of The Marvel Universe*, New York: DK Publishing.
- Helmy, Fauzy. 2013, *Dunia Tanpa Nyawa: Toys Photography*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Mirzoeff, Nicholas. 2000, *An Introduction to Visual Culture*, Routledge, London.
- Peursen, Van. 2010. *Strategi Kebudayaan*. Kanisius, Yogyakarta.
- Salkeld, Richard. 2014, *Reading Photography, An Introduction to the Theory and Meaning of Images*, Newyork: Bloomsbury Publishing Pic.
- Scaglia, Beatrice. 2018, *The Aesthetic Variable, Defining The Visual Arts: Drawing, Painting, Photography, Filmmaking, Computer Arts, and More*, CSIA, USA.
- Soedjono, Soeprapto. 2009, *Fotografi Dalam Konstelasi Budaya Visual Indonesia*, BP ISI, Yogyakarta.
- Sugiyono. (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Alfabeta, Bandung.

### Sumber Internet

- [www.marvel.com](http://www.marvel.com)
- [www.instagram.com/hrjoe\\_photography/](http://www.instagram.com/hrjoe_photography/)



**BIOGRAFI PENULIS****FX. Yatno Karyadi, S.Sn., M.Sn.**

Dilahirkan, dibesarkan dan menempuh pendidikan di Yogyakarta. Menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media

Rekam, Institut Seni Indonesia, dan melanjutkan pendidikan Strata-2 pada

perguruan tinggi yang sama. Memiliki ketertarikan pada studi seni visual, fotografi dan produksi film. Saat ini menjadi tenaga pendidik pada Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang - Sumatera Barat.

**E-mail:** yatnokaryadi@isi-padangpanjang.ac.id, lagipanen@gmail.com

**Mobile:** 0813 2858 1991

