

## **Film “Trophy Buffalo” sebagai Sebuah Parodi Kebudayaan Minangkabau dalam Estetika Postmodern**

**Andri Maijar**

Institut Seni Indonesia Padangpanjang  
Jln. Bahder Johan, Guguk Malintang, Padang Panjang Timur  
Kota Padang Panjang, Sumatera Barat 27118  
Tlp. 085799312700, *E-mail*: esapentri@gmail.com

### **ABSTRAK**

Film menjadi sebuah karya estetika sekaligus sebagai alat informasi yang bisa menjadi alat penghibur, alat propaganda, juga alat politik. Ia juga dapat menjadi sarana rekreasi dan edukasi, di sisi lain dapat pula berperan sebagai penyebarluasan nilai-nilai budaya baru. Dalam penelitian ini, penulis mencoba menganalisis sebuah salah satu film yang mengangkat lokalitas budaya masyarakat Minangkabau yaitu Film Trophy Buffalo sutradara Vanni Jamin. Analisis film ini melakukan pendekatan terhadap Parodi, yang merupakan bagian dari Estetika Postmodern. Praktek budaya postmodernisme ditandai dengan suatu pergeseranyaitu dari estetika produksi ke estetika konsumsi di mana nilai-nilai permainan dalam estetika menunjukkan kenaikan yang penuh daya. Parodi adalah satu bentuk dialog sebagaimana konsep dialog yang bertujuan mengekspresikan perasaan tidak puas, tidak senang, tidak nyaman berkenaan dengan intensitas gaya atau karya masa lalu yang dirujuk, dan menjadi semacam bentuk oposisi atau kontras di antara berbagai teks, karya atau gaya lainnya dengan maksud menyindir, mengecam, mengkritik, atau membuat lelucon darinya. Dalam film Film Trophy Buffalo, penulis melihat bahwa film tersebut merupakan representasi dari kebudayaan minangkabau yang kemudian diparodikan sebagai bentuk perlawanan oleh pengkarya dalam melihat kehidupan masyarakat Minangkabau.

Kata kunci: estetika; parodi; film; Trophy Buffalo

### **ABSTRACT**

**“Trophy Buffalo” Film As a Culture of Minangkabau Culture in Postmodern Aesthetic.** *The film becomes a work of aesthetics and as an information tool that can be a means of entertainers, propaganda tools, and as political tools. It can also be a means of recreation and education, on the other hand can also serve as the dissemination of new cultural values. In this study, the author tries to analyze one of the films that raised the cultural locality of Minangkabau society is Trophy Buffalo film directed by Vanni Jamin. The analysis of this film approaches the Parody, which is part of the Postmodern aesthetic. The cultural practice of postmodernism is characterized by a shift from the aesthetic of production to the aesthetic of consumption in which the values of the game in aesthetics show a powerful increase. A parody is a form of dialogue as the concept of dialogue of express feelings of dissatisfaction, displeasure, discomfort with regard to the intensity of the style or work of the past referred, and to be a kind of opposition or contrast between various texts, works or other styles with the intent of teasing, criticizing, or making jokes from him. In the film Trophy Buffalo film, the authors see that the film is a representation of minangkabau culture which later in parodic as a form of resistance from creator in view Minangkabau society life.*

*Keywords: aesthetic; parody; film, Trophy Buffalo*

## Pendahuluan

Film dalam arti sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian yang lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan di TV. Film merupakan salah satu media massa yang berbentuk audio visual dan sifatnya sangat kompleks. Film menjadi sebuah karya estetika sekaligus sebagai alat informasi yang bisa menjadi alat penghibur, alat propaganda, juga alat politik. Ia juga dapat menjadi sarana rekreasi dan edukasi, di sisi lain dapat pula berperan sebagai penyebarluasan nilai-nilai budaya baru. Film bisa disebut sebagai sinema atau gambar hidup yang mana diartikan sebagai karya seni, bentuk populer dari hiburan, juga produksi industri atau barang bisnis.

Yoyon Mudjiono juga menyebutkan bahwa setiap bentuk kesenian, seperti seni musik, seni tari, seni sastra, seni rupa maupun seni peran memerlukan apresiasi dari penikmatnya masing-masing. Secara harfiah, apresiasi seni berarti penghargaan terhadap kehadiran sebuah karya seni. Karya seni mengalami perkembangan dari tahun ke tahun, hingga pada akhirnya tercipta perpaduan yang seimbang dan harmonis antara senisastra, seni musik, seni peran dan komedi yang dikemas dalam bentuk film (Mudjiono, 2011).

Seperti karya seni lainnya, film juga memiliki sifat-sifat dasar dari sebuah karya seni pahat seperti garis, susunan, warna, bentuk, volume, dan massa. Seperti drama, film melakukan komunikasi visual melalui laku dramatik, gerak dan ekspresi dan komunikasi verbal melalui dialog. Seperti musik, film mempergunakan irama yang kompleks dan halus. Seperti puisi, film berkomunikasi melalui citra dan metafora juga lambang-lambang. Seperti pantomim, film memusatkan diri pada gambar bergerak, dan seperti tari, gambar bergerak pada film memiliki sifat-sifat ritmis tertentu. Seperti novel, film memiliki kesanggupan untuk memainkan ruang dan waktu.

Selain banyak persamaan dengan karya seni lain, film juga memiliki perbedaan yang merupakan nilai lebih dari karya seni lain. Film dapat bergerak bebas dan tetap sehingga mampu mengatasi keterbatasan statis dari sebuah karya lukis dan pahat. Film memiliki kemampuan

mengambil sudut pandang, gerak, waktu yang beragam yang tidak dapat dilakukan dengan seni drama panggung. Berbeda dengan novel, film tidak berkomunikasi dengan lambang-lambang yang tercetak pada media kertas, tetapi melalui lambang visual dan suara aslinya atau rekayasa.

Film hampir mengakomodasi sensasi dari seluruh panca indera manusia. Saat ini baru indera mata dan telinga yang dapat dinikmati dan beredar di masyarakat luas. Namun di sejumlah bioskop di luar negeri mulai diupayakan melepas aroma tertentu demi menunjang penghayatan dari sebuah cerita film. Selain itu juga dengan peralatan listrik dan komputer yang canggih, saat ini film dapat dinikmati dengan sensasi gerak dan raba. Pesan dan simbol tersebut digambarkan secara tersurat maupun tersirat dalam suatu film. Pesan tersebut dapat membawa dampak positif maupun negatif (Fitri Yunia Puspita dan Yarno, 2017: 45).

Terciptanya karya seni tidak dapat dilepaskan dari interaksi sosial-kultural yang dialami penciptanya dalam membentuk repertoar. Dengan demikian karya seni apapun sebenarnya tidak sepenuhnya sebagai karya yang benar-benar individual, tetapi juga sekaligus merupakan residu konstruksi sosial (Heru SP Saputra, 2009: 21). Dalam konteks ini, konsep estetis dalam sebuah karya seni bagi penciptanya juga akan dilatarbelakangi oleh sosio kultural pengkaraya itu sendiri.

Berbicara tentang estetika, Estetika adalah salah satu cabang filsafat. Secara sederhana, estetika adalah ilmu yang membahas keindahan, bagaimana bisa terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya. Pembahasan lebih lanjut mengenai estetika adalah sebuah filosofi yang mempelajari nilai-nilai sensoris, yang dianggap sebagai penilaian terhadap sentimen dan rasa. Estetika merupakan cabang yang sangat dekat dengan filosofi seni. Meskipun awalnya sesuatu yang indah dinilai dari aspek teknis dalam membentuk suatu karya, namun perubahan pola pikir dalam masyarakat akan turut mempengaruhi penilaian terhadap keindahan.

Diskursus estetika seni postmodern yang demikian beranekaragam, kontradiktif, dan bahkan relatif antidefinisi, terbuka kemungkinan, minimal menjelajahi idiom-idiom estetika yang

mewarnainya. Sebagaimana dieksplorasi Piliang (2003: 207), idiom-idiom estetik yang dominan menjadi warna dalam seni postmodern dimaksud dapat dicatat antara lain pastiche, parodi, kitsch, camp, dan skizofrenia. Lebih lanjut Piliang juga menjelaskan bahwa diskursus postmodern adalah pengetahuan-pengetahuan dan teori-teori yang melandasi diskursus postmodern lebih berkaitan dengan upaya menerangkan mata rantai yang tidak dapat dipisahkan antara fenomena postmodernisme, konsumerisme, dan objek-objek estetika (atau anti estetika) di dalam masyarakat konsumen.

Gejala postmodernisme dapat dilacak sejak akhir tahun 1980-an hingga kini. Gejala ini terlihat pada desain produk industri, pusat pertokoan dan perkantoran, kota satelit, kondominium, gaya busana, hingga desain komunikasi visual seperti desain perwajahan buku dan tampilan grafis pada kaos oblong (Darmawan, 2006).

Gaya estetika postmodern kini banyak diminati oleh para seniman maupun desainer termasuk desainer iklan televisi. Prinsip utama dalam estetika postmodern adalah permainan. Dorongan bermain dalam postmodern merupakan wujud berkuasanya nilai-nilai hiburan yang berkaitan dengan budaya massa. Salah satu bentuk permainan dalam seni postmodern adalah parodi dan parodi kosong (pastiche). Parodi merupakan gaya seni atau budaya yang meminjam gaya seni/budaya dari zaman atau dari tempat lain.

Salah satu film yang mengangkat lokalitas budaya masyarakat Minangkabau yaitu Film Trophy Buffalo. Film ini disutradarai Vanni Jamin. Film ini merupakan sebuah film yang mengkritisi tradisi adu kerbau di daerah Payakumbuh. Dalam film ini, yang menjadi pusat cerita adalah Pandi anak dari Bahar seorang yang mengadu kerbau demi menjunjung tinggi harkat dan martabat keluarganya. Ia melakukan adu kerbau turun temurun dari keluarganya. Tapi ternyata ia ditentang oleh anaknya sendiri, Pandi. Disinilah kemudian Pandi berusaha untuk mengakhiri kegiatan adu kerbau yang justru menyiksa kerbau.

Film pendek Trophy Buffalo (2006) ini adalah film asli Minangkabau. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Minang, lokasi syuting di Sumatera Barat, sutradaranya pun (Vanni Jamin) adalah

orang Minang. Film ini dikabarkan sebagai film pendek dengan biaya produksi paling mahal di Sumatera Barat, dikutip dari kaskus.co.id, film ini menghabiskan dana sekitar 2 milyar rupiah.

Alur cerita tersebut berangkat dari mitos sejarah Minangkabau yakni tentang tentang *Adu Kabau* (Adu Kerbau), cikal bakal nama Minangkabau itu sendiri. Namun tentu saja, ini bukan cerita legenda tersebut. Cerita ini adalah tentang dua orang keluarga yang sudah berseteru sejak lama. Mereka memperlakukan hutang keluarga jaman *saisuak* yang harus segera dituntaskan, meski dengan cara yang berbeda, yaitu pertarungan kehormatan keluarga melalui adu kabau. Ternyata, generasi muda kedua keluarga tersebut tidak menyukai perseteruan itu dilanjutkan. Apalagi jika harus melukai kabau keluarga. Disinilah konflik bermula, bagaimana kedua anak dari dua keluarga berusaha menyelesaikan permasalahan dengan cara mereka sendiri.

## Metode Penelitian

Metode yang penulis terapkan dalam menganalisa film tersebut melakukan pendekatan strukturalis dan merupakan kajian kualitatif terhadap film. Dalam sosiologi, antropologi dan linguistik, strukturalisme adalah metodologi yang unsur budaya manusia harus dipahami dalam hal hubungan mereka dengan yang lebih besar, sistem secara menyeluruh atau umum disebut struktur. Metode ini mengungkap struktur yang mendasari semua hal yang manusia lakukan, pikirkan, rasakan, dan merasa. atau, seperti yang dirangkum oleh filsuf Simon Blackburn, strukturalisme adalah "keyakinan bahwa fenomena kehidupan manusia yang tidak dimengerti kecuali melalui keterkaitan mereka. Hubungan ini merupakan struktur, dan belakang variasi lokal dalam fenomena yang muncul di permukaan ada hukum konstan dari budaya abstrak.

## Pembahasan

Film sendiri merupakan gabungan dari beberapa potongan gambar yang disatukan dan dapat bergerak bebas dari scene ke scene yang

lainnya serta memiliki suara dan berwarna, serta memiliki rangkaian cerita yang dapat menarik penontonnya. Film sendiri dibuat dengan arahan sutradara, selain itu ada juga beberapa elemen yang turut dalam membangun sebuah film antara lain, artistik, pencahayaan, dan tentu saja pengaruh kamera juga turut berperan aktif dalam membuat film.

Dijelaskan juga oleh Umilia Rokhani bahwa dalam aktivitas produksi karya film, sineas bergerak sebagai agen pada rentang periode dan masyarakat tertentu sebagai penyusun sejarah melalui karya. Dalam hal ini, agen akan menyusun posisi-posisi sekaligus menempatkan diri melalui ekspresi yang diungkapkan melalui karyanya (Rokhani, 2017)

Dalam konteks kebudayaan, zaman sekarang ini sering disebut sebagai zaman postmodern yang ditandai dengan hilangnya batas antar seni dan kehidupan sehari-hari, runtuhnya jenjang perbedaan antar budaya tinggi dan budaya massa dan munculnya gaya eklektisme. Praktek budaya postmodernisme ditandai dengan suatu pergeserannya yaitu dari estetika produksi ke estetika konsumsi di mana nilai-nilai permainan dalam estetika menunjukkan kenaikan yang penuh daya (Dunn, 1993).

Menonjolnya unsur permainan ini dapat dilihat dari dikedepankannya gaya dibanding isi dan diunggulkannya estetika dibanding moralitas, ini jelas merupakan oposisi terhadap selera modernis. Dorongan bermain dalam postmodern perlu dilihat hubungannya dengan dominasinya nilai-nilai hiburan yang berkaitan dengan budaya massa.

Menurut Featherstone (1993) di antara ciri sentral postmodern dalam seni ialah: penghapusan batas antara seni dan kehidupan sehari-hari, runtuhnya perbedaan jenjang antara budaya adiluhung dan budaya massa (populer); pembolehan gaya eklektisme dan pencampuran kode-kode: parodi, pastiche, ironi, permainan dan pemujaan di kulit permukaan tanpa kedalaman budaya, merosotnya keaslian/kejeniusan produsen kesenian dan dianutnya paham bahwa seni hanya bisa mengulang-ulang. Selain itu budaya postmodern juga dianggap kehilangan rasa terhadap masa lalu historis, "budaya schizoid", penggantian realitas

atas citra, simulasi, penanda yang saling tak berhubungan dan lain sebagainya. Semangat postmodernisme berangkat dari konflik dan kritiknya terhadap modernisme. Semangat ini cenderung menolak segala narasi besar (politik, ekonomi, dan kultural). Gerakan ini ditandai dengan penolakan atas klaim-klaim secara umum, rasionalitas, dan homogenitas yang menjadi semangat dan selalu dirayakan modernisme (Alfian, 2017)

Budaya populer atau budaya massa banyak berkaitan dengan masalah sehari-hari yang dapat dinikmati oleh semua orang atau kalangan tertentu. Suatu budaya yang memasuki dunia hiburan maka budayatersebut umumnya menempatkan unsur populer sebagai unsur utamanya, dan budaya itu akan memperoleh kekuatannya manakala media massa digunakan sebagai jalan pintas penyebaran pengaruh di masyarakat.

Dalam budaya populer, "perangkat media massa" seperti film, televisi buku dan jurnalistik akan menuntun perkembangan budaya pada "erosi nilai budaya" Kebudayaan populer disalahkan sebagai penantang intelegensia publik yang melemahkan keadaan normal (Agger, 1992). Penemuan teknologi film/televisi telah mengubah medium interaksi manusia dengan benda di sekitarnya. Dengan demikian manusia dapat saling berinteraksi dalam proses yang dirancang secara interaktif tanpa batas waktu dan tempat. Media televisi tidak sekedar benda mati tetapi sebuah showbiz yang dipenuhi kosmetika, sehingga televisi mampu menghipnotis publik dan menganggap dirinya bagaikan ideologi (Bungin, 2001).

Menurut Baudrillard (1987) penemuan televisi bukanlah sekedar cerita tentang revolusi demokratisasi informasi dan hiburan, namun lebih dari itu televisi telah menciptakan pemahaman tentang dunia secara radikal. Dalam ruang semu televisi dengan tayangan berkedok informasi dan hiburan penonton tidak lagi sadar bahwa dirinya tengah, menjadi obyek indoktrinasi. Proses indoktrinasi nilai, tema dan identitas diri itu dirasakan dan dialami sebagai sebuah kenikmatan.

Dalam penelitian yang di terbitkan oleh Rustono Farady Marta bahwa dalam *Introducing Social Semiotics*, VanLeeuwen menyatakan bahwa istilah wacana sering digunakan untuk

menunjukkan suatu bagian secara luas dari tuturan atau tulisan yang berhubungan dengan teks. Model analisis wacana versi Theo Van Leeuwen digunakan untuk mendeteksi dan meneliti proses yang dilalui suatu kelompok atau seseorang dimarginalkan posisinya dalam pemberitaan atau alur cerita sebuah teks bergerak (Marta, 2015)

Menurut Amir Y Piliang (2003), Estetika postmodern dapat dilihat dari berbagai idiom-idiom dari karya seni tersebut. Salah satu dari idiom tersebut adalah idiom parodi. Parodi adalah satu bentuk dialog sebagaimana konsep dialog bakhtin-antar teks dan bertujuan mengekspresikan perasaan tidak puas, tidak senang, tidak nyaman berkenaan dengan intensitas gaya atau karya masa lalu yang dirujuk, dan menjadi semacam bentuk oposisi atau kontras di antara berbagai teks, karya atau gaya lainnya dengan maksud menyindir, mengecam, mengkritik, atau membuat lelucon darinya (Piliang 2003: 213).

Piliang (2003: 215-216) menekankan bahwa parodi sebagai satu bentuk diskursus selalu memeralat diskursus pihak lain, untuk menghasilkan efek makna yang berbeda. Sebagai satu bentuk representasi palsu, dalam diskursus parodi terdapat dua suara yang berperan. Dua suara ini tidak saja direpresentasikan dalam diskursus parodi, akan tetapi juga menunjuk pada dua konteks pengungkapan yang berbeda, yaitu pengungkapan yang ada sekarang dan sebelumnya. Pengungkapan yang terdahulu digunakan oleh penulis atau seniman untuk tujuan ekspresinya.

Kekuatan media mengkonstruksi realitas sosial, di mana melalui kekuatan itu media memindahkan realitas sosial ke dalam pesan media dengan atau setelah diubah citranya, kemudian

media memindahkannya melalui replikasi citra ke dalam realitas sosial yang baru di masyarakat (Bungin, 2001). Yang yang sama juga disebutkan oleh Zaidan (2007: 146) yang menyatakan bahwa parodi adalah karya sastra yang gaya atau bentuknya meniru gaya atau bentuk karya sastra yang sudah ada karya pengarang terkemuka dengan maksud melucu atau mencemoohkan. Akan tetapi, sebuah parodi, pada hakikatnya, bukanlah dimaksudkan untuk menggugat apa yang ada pada teks sebelumnya, tetapi merupakan suatu teknik menyampaikan reaksi terhadap realitas sosial yang ada pada zamannya (Viora, 2017). Unsur parodi sering digunakan dalam karya seni termasuk karya sastra. Sindiran dalam bentuk memparodikan realitas merupakan sebuah alternatif dalam memberikan kritikan ataupun menyampaikan pesan moral kepada masyarakat pembaca (Ulva, 2015). Bentuk sebuah film berupa elemen-elemen visual, merupakan permainan bebas penanda dan kode personal kreator yang menjadi bahasa ungkap dan gaya bertutur personal kreator (Belasunda, Saidi, & Sudjudi, 2014). Film sebagai media massa menyajikan cerita dan peristiwa terkait dengan hal jangkauan, realisme, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat (Kartika, 2015). Dalam film *Trophy Buffalo*, penulis dapat melihat bahwa film tersebut merupakan representasi dari kebudayaan Minangkabau yang kemudian di parodikan sebagai bentuk perlawanan oleh pengkarya dalam melihat kehidupan masyarakat Minangkabau. Film yang memilih lokasi dan bahasa asli Minangkabau ini jelas ditangkap oleh penonton bahwa segala kejadian yang ada di film tersebut merupakan produk dari kebudayaan masyarakat itu sendiri.



Gambar 1. Kegiatan adu kerbau. (Sumber: Screenshoot film *Trophy Buffalo*, Andri Maijar, 2017)

Parodi dalam postmodernisme merupakan sebuah wacana yang berupaya mempertanyakan kembali subjek pencipta sebagai sumber makna. Ia menyiratkan satu upaya berdialog dengan masa lalu dan dengan sejarah. Ia membangun masa kini dengan merujuk pada seperangkat kode-kode sebagai satu upaya ideologis (Tinarbuko, n.d.)

Pada Film ini, idiom parodi dihadirkan oleh sutradara saat dialog antara Bahar dan Pandi berjalan menuju galanggang tempat adu kerbau. Dialog yang hadir pada adegan ini menyebutkan bahwa pandi lambat dalam berjalan dan diumpamakan seperti kerbau. Selain itu, idiom parodi juga hadir terhadap karakter pandi yang melawan cara berpikir bapaknya yang suka melakukan adu kerbau. Tokoh pandi hadir sebagai perwakilan pemikiran pengkarya dalam memplesetkan kegiatan adu kerbau adalah sebuah perbuatan yang tidak baik.

Dari alur cerita tentang adu kerbau, Sutradara menjadikan kerbau sebagai simbol kehidupan masyarakat Minangkabau, dimana istilah Minangkabau yang menurut legenda berasal dari kata "*ManangKabau*" yang artinya Menang Kerbau. Nama itu dikaitkan dengan suatu legenda yang terkenal di dalam tambo. Dari tambo tersebut, konon pada suatu masa ada satu kerajaan yang asing (biasa ditafsirkan sebagai Majapahit) yang datang dari laut yang akan melakukan penaklukan. Untuk mencegah pertempuran, masyarakat setempat mengusulkan untuk mengadu kerbau. Pasukan asing tersebut menyetujui dan menyediakan seekor kerbau yang sangat besar dan agresif. Sedangkan masyarakat setempat menyediakan seekor anak kerbau yang lapar (Citra Hati, 2018).

Dalam persepsi ini, Sutradara mengambil teks tersebut dalam sebuah alur cerita sebagai refleksi

kehidupan masyarakat yang mempertahankan harga diri keluarga dari sebuah peristiwa.

Repersentasi harga diri keluarga dalam adu kerbau ini, dimaknai oleh seorang sutradara sebagai bentuk perlawanan dan lelucon sutradara terhadap pola pikir dan cara pandang masyarakat minangkabau yang selalu mengedepankan harkat martabat keluarga dengan cara yang tidak relevan. Dalam film tersebut, tokoh Bahar menyebutkan bahwa kemenangan dalam pertandingan merupakan sebuah harga diri dan kemudian mengajarkan anaknya untuk mempelajari tentang adu kerbau tersebut.

Dalam sejarah adu kerbau, Permainan Adu Kabau dilaksanakan sebagai bagian dari keramaian anak Nagari yang diselenggarakan secara periodik dan terencana. Adu Kabau merupakan suatu tradisi yang menawarkan hiburan tersendiri, meskipun tak sedikit masyarakat menilai permainan ini penuh kekerasan, sadis, dan sebagainya.

Kabau (bahasa Minang) berarti kerbau. Adu Kabau atau adu kerbau merupakan permainan anak Nagari yang hanya bisa ditemukan di beberapa Nagari di Kecamatan Sepuluh Koto, Kabupaten Tanah Datar. Permainan Adu Kabau hanya dilakukan oleh orang dewasa, biasanya oleh peternak kerbau. Adu Kerbau hanya bisa dimainkan di lapangan yang luas, seukuran lapangan bola.

Hadirnya tokoh Pandi sebagai anak kecil yang melawan terhadap pandangan keluarganya tentang kegiatan adu kerbau tersebut juga sebagai lelucon sutradara dalam memandang kehidupan masyarakat. Dalam pandangan tokoh pandi, kegiatan adu kerbau tersebut adalah sebuah kegiatan yang sangat merugikan, baik itu merugikan bagi pemilik kerbau, maupun kerugian



Gambar 2. Screenshoot film Trophy Buffalo.  
(Sumber: Andri Maijar, 2017)



Gambar 3. Screenshoot film Trophy Buffalo.  
(Sumber: Andri Maijar, 2017)

terhadap binatang ternak itu sendiri. Sutradara menjadikan Tokoh pandi sebagai sebuah parodi pandangan masyarakat terhadap kegiatan tersebut.

Selain itu, dalam adegan di sebuah pasar ternak, juga menghadirkan adegan dimana tokoh Ida mengajak bertanding Tokoh Bahar agar mau bertanding dengan kerbaunya. Pada adegan ini, tokoh Ida merupakan sebuah lelucon bagi Bahar karena Ida seorang anak gadis dengan sangat berani menantang Bahar.

Pada adegan ini (Gambar 2), Ida sebagai tokkoh anak-anak yang melawan Bahar sebagai orang yang dipandang, merupakan sebuah sindiran terhadap cara pandang masyarakat terhadap kegiatan adu kerbau tersebut. Tokoh Ida merupakan sebuah simbol perlawanan terhadap kegiatan tersebut.

Pada adegan lain, Penonton juga disuguhkan oleh sutradra dengan adegan Pandi yang membawa seekor anak kerbau. Dalam adegan tersebut, pandi ingin mempertemukan anak kerbau tersebut dengan induk kerbau yang sedang diadu di sebuah tanah lapang.

Dalam adegan ini (Gambar 3), sang sutradara mengkritisi peristiwa adu kerbau dalam masyarakat Minangkabau. Lelucon yang dihadirkan adalah pada dialog Pandi tentang perasaan Bahar terhadap anak kerbau yang ditinggalkan ibunya untuk diadu dengan kerbau jantan yang besar dan sudah terluka parah.

## Simpulan

Cara Delueze melihat sinema atau seni film juga sebangun dengan pandangannya tentang seni rupa dan logika sensasinya. Apabila setiap cabang seni dibedakan dalam bentuk sensasi yang dihadirkannya, maka membuat sinema menjadi cabang seni yang khas adalah karena sinema bertumpu pada dua jenis sensasi: citra gerak (*I'image-movement*) dan citra waktu (*I'image-temps*) (Suryajaya, 2016: 785).

Dijelaskan juga oleh Suryajaya (2016: 786) bahwa perwujudan langsung hakikat gambar bergerak terdapat dalam montase. Dalam montase setiap gambar saling terkait dengan gambar lainnya dalam konteks totalitas montase itu sendiri. Hadirnya film Trophy Buffalo sebagai bentuk karya

yang dapat dianalisis dengan menggunakan idiom-idiom estetika postmodern, dapat dilihat bahwa film Trophy Buffalo sebagai film postmodern.

Film Trophy Buffalo ini merupakan kritik pedas terhadap cara pandang kehidupan masyarakat yang menjadikan sebuah pertarungan yang diselipkan dengan perjudian sebagai perilaku menyimpang dalam tatanan hidup. Sutradara sebagai kreator melihat peristiwa ini yang kemudian di kritisi menjadi sebuah parodi kebudayaan yang diwujudkan menjadi sebuah karya film.

## Kepustakaan

- Alfian, T. (2017). Idiom Estetika Dalam Hiperealitas Iklan Rokok. *Brikolase*, 9(1), 1–26.
- Agger, Ben. 1992. *Cultural Studies as Critical Theory*. London: The PalmerPress.
- Baudrillard, Jean. 1983. *Simulation*. Semiotext (e). New York.
- Belasunda, R., Saidi, A. I., & Sudjudi, I. (2014). Hibriditas Medium pada Film Opera Jawa Karya Garin Nugroho sebagai Sebuah Dekonstruksi. *Vis, Art Dan Des*, 6(2), 108–129. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2014.6.2.3>
- Bungin, B. (2001). Makna Realitas Sosial Iklan Televisi Dalam Masyarakat Kapitalistik. *Masyarakat, Kebudayaan Dan Politik*, 14(2), 51–64.
- Citra Hati, P. (2018). Dakwah Pada Masyarakat Minangkabau (Studi Kasus pada Kaum Padri). *Islamic Ciomunication Journal*, 3(1), 105–120.
- Darmawan, F. (2006). Postmodernisme Kode Visual dalam Iklan Komersial. *Mediator*, 7(1), 103–114.
- Dunn, Robert. 1993. *Pascamodernisme: Populisme, Budaya Massa dan Garda Depan*. Prisma No. 1. Januari 1993.
- Kartika, B. A. (2015). Mengapa Selalu Harus Perempuan : Suatu Konstruksi Urban Pemenjaraan Seksual Hingga Hegemoni Maskulinitas dalam Film Soekarno. *Journal Of Urban Society's Arts*, 2(1), 35–54.
- Kutha Ratna, Nyoman. 2007. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marta, R. F. (2015). Analisis Wacana Kritis Film

- "Puteri Giok": Cermin Asimilasi Paksa Era Orde Baru. Critical Discourse Analysis of "Puteri Giok" Movie: Forced Assimilation ff New Order Government. *Masyarakat Dan Budaya*, 17(1), 331–346.
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125–138.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Bandung: Jalasutra.
- Rokhani, U. (2017). Produksi Film Kultural Film Indie Ke-"Tionghoa"-an Di Indonesia. *Rekam*, 13(1), 1–12.
- Surajaya, Martin. 2016, Sejarah Estetika, Jakarta: Gang Kabel dan Indie Book Corner.
- Tinarbuko, S. (n.d.). Eksekusi Iklan Televisi dengan Pendekatan Parodi. *Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–10. Retrieved from [advertisemen; parody approach](#)
- Ulva, R. (2015). Dara Jingga, Wisran HAdi: Parodi terhadap Kekuasaan ( Dara Jingga, Wisran Hadi: A Power Parody). *Salingka*, 12(1), 51–63.
- Viora, D. (2017). Sejarah, Mitos, Dan Parodi Dalam Penciptaan Karya Sastra Modern Indonesia Warna Lokal. *Basicedu*, 1(2), 66–75.