

Penciptaan Video Seni Melalui Representasi Kekerasan dalam Program Komedi Televisi “Opera van Java”

Vani Dias Adiprabowo

Sekolah Pascasarjana Kajian Budaya dan Media Universitas Gadjah Mada
Jln. Teknik Utara, Pogung, Sleman, Yogyakarta 55281
Tlp. 085643571221, *E-mail*: vandezen@gmail.com

Abstrak

Video seni merupakan sistem komunikasi yang bisa menjadi medium perlawanan kultural terhadap industri pertelevisian yang sangat dominan. Video seni cenderung bebas dan mampu menjadi sebuah kultur media baru atau *new media art*, tidak terikat elemen filmis terutama alur dan kronologi, terkadang juga terdapat karya yang *absurd*. Berbeda dengan tayangan televisi yang cenderung lebih mengedepankan aspek komersial semata. Dalam hal tersebut, tulisan ini menyoroti representasi kekerasan yang ada pada program tayangan komedi “Opera van Java” dengan menggunakan teori representasi khususnya pendekatan konstruksionis dari Stuart Hall agar lebih mendapatkan kajian yang mendalam. Kekerasan yang muncul dalam tayangan tidak hanya sekadar dimaknai sebagai hal yang negatif semata, namun akan menjadi hal yang menarik ketika dibawa ke sebuah penciptaan video seni.

Kata kunci: video seni, representasi, kekerasan, Opera van Java

Abstract

Video Art Creation Through the Representation of Violence on Television Comedy Program “Opera van Java”. *Video art is the communication system that will be able to become the medium of cultural resistance against the domination of television industry. Video Art tends to be free and able to be a culture of new media or new media art, not tied to the filmic element mainly the plot and chronology, sometimes there are also containing the works that considered “absurd”. In contrast to TV footage that tends to be more emphasized on the commercial aspects alone. In doing so, this paper highlights the representation of violence that exists on the program of Opera Van Java Comedy. Using the constructionist approach to theory of representation, especially from Stuart Hall to get an in depth study. Violence appears in the impressions are not meant merely as purely negative thing, but it will be an interesting thing when it is brought to a creation of a video art.*

Keywords: video art, representation, violence, Opera van Java

Pendahuluan

Opera Van Java (OVJ) adalah sebuah program komedi yang tayang di salah satu stasiun televisi swasta, yaitu Trans7. Program ini mulai tayang pada 28 November 2008 dengan tampilan layaknya pertunjukan wayang orang versi modern, dilengkapi dalang, sinden, wayang orang, dan alat musik gamelan sebagai pengiring.

Aktor dan aktris yang mengisi acara OVJ diberi aba-aba untuk berimprovisasi tanpa menghafal naskah sebelumnya, dengan panduan seorang dalang. Para “wayang” diperankan oleh beberapa pelawak, seperti Nunung, Azis Gagap, Andre Taulany, Sule, dan Dalang diperankan Parto Patrio. Program OVJ juga kerap menampilkan bintang tamu sebagai materi cerita ataupun

bahan candaan (<http://www.operavanjava.org/p/about.html> diunduh pada tanggal 30 September 2014). Salah satu program unggulan Trans7 ini mendapat tempat yang baik di hati penonton, hal ini terbukti dari jadwal penayangannya hampir setiap hari, walaupun akhirnya diganti dengan sebuah program komedi lain yang tayang pada Agustus 2014.

Kepopuleran Opera Van Java terlihat dari munculnya varian-varian program seperti OVJ spesial Ramadan, Sahurnya OVJ, OVJ Roadshow dan OVJ Awards dan juga penghargaan yang diperoleh dari *Panasonic Gobel Awards* ke-13 kategori program terfavorit. Cerita-cerita yang ditampilkan di dalamnya bervariasi, dari cerita pewayangan, cerita rakyat Indonesia, cerita tokoh-tokoh terkenal, cerita hantu, cerita rakyat negara lain, hingga cerita atau isu yang sedang populer di masyarakat, seperti *Gangnam Style*. Cerita-cerita yang disajikan tersebut dimodifikasi sedemikian rupa sehingga mengundang gelak tawa penonton.

Di tengah apresiasi atas kemunculan program-program komedi yang menghibur, ada sesuatu yang perlu dicermati, yaitu bagaimana kekerasan dimunculkan atau dikonstruksi dalam program komedi OVJ. Dalam hal ini, akan diuraikan beberapa bentuk kekerasan yang direpresentasikan melalui televisi dalam program OVJ. Televisi adalah media massa yang memiliki fungsi *social correlation* yang dapat menyebarkan informasi dan dapat menghubungkan satu kelompok dengan kelompok lain. Di setiap episodenya OVJ selalu menampilkan adegan-adegan kekerasan, baik secara fisik maupun non-fisik (simbolik). Kekerasan yang ditampilkan malah menjadi sebuah tontonan menarik yang diterima penonton. Terbukti dengan respons tawa dan tepuk tangan penonton sewaktu menonton tayangan OVJ di tiap episodenya.

Di sisi lain sebagai semangat perlawanan terhadap televisi, video seni merupakan bentuk representasi yang berbeda, serta menjadi perbincangan yang tidak kalah hangat kini. Video seni menjadi kultur media baru; baru cara melihat kenyataan (realitas), baru terkait dengan norma dan hukum, yang diharapkan dapat mengubah perilaku dan dapat berdiri sendiri, pada dasarnya adalah sebagai media komunikasi layaknya personal video di lingkungan keluarga, lepas dari keterkekangan struktural dan ideologi. Kelahiran video seni pada tahun 1965-an, di Amerika Serikat, sebetulnya dipicu hadirnya teknologi media. Sesaat setelah Sony Portapak, generasi kamera video *portable* pertama beredar, Nam June Paik dan seniman lain menggunakan media itu secara individual, di luar payung korporasi film ataupun televisi. Secara konseptual munculnya video seni merupakan imbas dari semangat interdisipliner gerakan Fluxus, yaitu memburukkan batas seni tari, teater, film, musik, dan seni rupa atau menghibridisasikannya. “*Television has been attacking us all our lives, now we can attack it back*” adalah slogan klasik Nam June Paik yang menjadi penanda lahirnya seni video sebagai perlawanan budaya TV. Sebuah situasi tatkala korporasi TV mendominasi distribusi media dan informasi masyarakat dengan siaran komersialnya (Murti, 2009:225-226).

Video seni tumbuh independen, murni untuk mengekspresikan makna dan pesan, namun kehadirannya sendiri kemudian memiliki efek yang sangat besar. Hal ini terlihat dari luasnya kemungkinan siapa saja yang mampu merepresentasikan sebagai karya video seni. Sebuah karya video seni, menurut Krisna Murti seyogyanya mencakup empat unsur pokok, yaitu unsur seni rupa, unsur interaksi, unsur tema, dan unsur komunikasi. Dengan

demikian, lewat tayangan video seni dan wacana pendukung lainnya akan terlacak semacam representasi intelektual dari senimannya yang menggambarkan unsur fenomenal, sensibilitas, perasaan serta imajinasi yang dirangkaikan secara informatif-deformatif (Murti, 1999:95). Dalam video seni kemampuan video itu sendiri telah membunuh realitas dan makna tunggal. Video dapat menggabungkan berbagai macam gaya visual dalam satu objek dan dibelit oleh kekuatan waktu. Membicarakan seni video tidak lepas dari bagaimana perkembangan media massa pada era tahun 1960-an. Media televisi yang menjadi bagian integral dari fenomena teknologi video telah masuk ke ranah yang paling kecil, yaitu rumah tangga. Benda ini hadir di tengah keluarga dengan *reality show*, opera sabun, iklan, filem televisi tengah malam, dan berbagai cerita lain dengan sampah-sampahnya. “Kotak Pembodohan” (*Idiot Box*) ini mempunyai peran menyampaikan gambar-gambar yang dipenuhi oleh imaji public, yaitu imaji semua orang ada di dalamnya.

Dari paradoksnya peran televisi ini, muncullah gerakan yang mengajak setiap orang untuk membuat medianya sendiri. Dimulai pada 1965, saat teknologi menemukan lompatan besar, yaitu penemuan *portable video camera* (kamera video jinjing), di mana setiap orang dapat menjadi sutradara, kameraman, dan tentu kadang-kadang menjadi bintang sekaligus ia dapat melihat dirinya sendiri melalui teknologi ini. Pada 1960-an, muncul kelompok-kelompok seniman yang mencari alternatif tontonan yang berbeda dengan media televisi arus utama. Menurut mereka, televisi telah berdampak secara sosial pada tingkat yang mengkhawatirkan. Melalui eksperimentasi teknologi, para seniman ini memunculkan imaji-imaji abstrak dalam video. Pada periode

awal seni video, para seniman video banyak mengangkat persoalan yang biasa dengan bungkus yang kaya ide. Karya-karya seni video selalu berbicara tentang manusia dan teknologi. Penggabungan budaya media massa dan teknologi pada akhirnya memberikan lompatan besar dalam seni dunia. Karena lompatan besar inilah, video dianggap sebagai gelombang baru (*the new wave*) dalam seni.

Teknologi video hadir di tengah masyarakat yang sebelumnya menjadi penonton, kemudian mengubah mereka untuk dapat menjadi kreator tontonan. Dengan kemudahan teknologi, semua orang dapat melakukannya. Video dapat menjadi mainan, juga sebagai alat untuk mengekspresikan diri secara berbeda dengan bahasa rupa lainnya seperti lukisan dan patung (<http://jurnalfootage.net/v4/artikel/video-the-new-wave> diunduh pada tanggal 30 September 2014). Hal-hal tersebut menjadi latar belakang untuk menganalisis bagaimana representasi kekerasan ditampilkan dalam sebuah tayangan komedi yang kemudian diresepsi menjadi sebuah video seni.

Teori Representasi dan Konsep Pembacaan Terhadap Kekerasan

Pembicaraan tentang kekerasan di media tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sosial. Kekerasan yang terjadi dalam kehidupan sosial sering terabaikan, ketika perhatian lebih ditujukan pada kekerasan yang terdapat di media. Menurut Ashadi Siregar, kekerasan dibagi menjadi dua, yaitu kekerasan fisik dan kekerasan simbolik (bahasa). Dalam melihat keberadaan media, perlu ditempatkan konteksnya dengan masyarakat. Secara konvensional masyarakat dapat dilihat dalam dua dimensi, yaitu dalam kehidupan sosial atau empiris dan kehidupan kultural atau simbolik.

Karenanya dikenal masyarakat empiris (nyata, real) yang dilihat dari interaksi sosial dalam konteks ekonomi dan politik. Sedangkan masyarakat kultural atau simbolik dibedakan atas dua macam, bersifat statis yaitu komunitas warga yang memperoleh warisan (*heritage*), makna (*meaning*) untuk kehidupan sosialnya, dan bersifat dinamis yaitu komunitas warga yang memproduksi makna baik revitalisasi makna lama maupun baru untuk kehidupan yang lebih baik (<http://ashadisiregar.files.wordpress.com/2008/08/kekerasan-dan-media> diunduh pada tanggal 30 September 2014).

Pierre Bourdieu menjelaskan konsep kekerasan simbolik (*symbolic violence*) dengan berangkat dari pemikiran adanya struktur kelas dalam formasi sosial masyarakat yang merupakan sebuah seperangkat jaringan yang secara sistematis berhubungan satu-sama lain dan menentukan distribusi budaya (*cultural*) dan modal ekonomi (*economic capital*). Kekerasan simbolik dalam pengertiannya adalah sebuah model dominasi kultural dan sosial yang berlangsung secara tidak sadar (*unconscious*) dalam kehidupan masyarakat yang meliputi tindakan diskriminasi terhadap kelompok atau ras atau suku atau gender tertentu. Secara bergantian Bourdieu menggunakan istilah ‘kekerasan simbolik’ (*symbolic violence*), ‘kuasa simbolik’ (*symbolic power*) dan ‘dominasi simbolik’ (*symbolic dominance*) untuk merujuk pada hal yang sama. Bourdieu merumuskan pengertian ketiganya sebagai ‘kuasa untuk menentukan instrumen-instrumen pengetahuan dan ekspresi kenyataan sosial secara semena-mena tapi yang kesemenaannya tidak disadari’. Dalam artian ini kuasa simbolik merupakan kuasa untuk merubah dan menciptakan realitas, yakni mengubah dan menciptakannya sebagai diakui dan dikenali secara absah (<http://www.scribd.com/doc/7851406/Bahasa-Dan-Kuasa-Simbolik-Pierre-Bourdieu> diunduh pada tanggal 30 September 2014).

Dalam studi khusus *cultural studies*, pertanyaan mendasar mengenai representasi adalah “bagaimana dunia ini dikonstruksi dan direpresentasikan secara sosial kepada kita dan oleh kita”, representasi dan makna ini melekat pada beberapa faktor antara lain; bunyi, prasasti, objek, citra atau *image*, program televisi, majalah, dan film (Barker, 2004:9). Judy Giles & Tim Middleton (1999:56-57) dalam bukunya *Studying Culture: A Practical Introduction* mengungkapkan tiga definisi dari kata ‘to represent’, yakni (1) *to stand in for*. Hal ini dapat dicontohkan dalam kasus bendera suatu negara, yang jika dikibarkan dalam suatu *event* olahraga maka bendera tersebut menandakan keberadaan negara yang bersangkutan dalam *event* tersebut; (2) *to speak or act on behalf of*. Contoh kasusnya adalah Paus menjadi orang yang berbicara dan bertindak atas nama umat Katolik; dan (3) *to represent*. Dalam arti ini, misalnya tulisan sejarah atau biografi yang dapat menghadirkan kembali kejadian-kejadian pada masa lalu.

Dalam praktiknya, ketiga makna representasi ini dapat saling tumpang tindih sehingga untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut mengenai apa makna dari representasi dan bagaimana cara beroperasinya dalam masyarakat budaya, teori Stuart Hall akan sangat membantu. Representasi juga merupakan konsep yang menghubungkan antara makna dan bahasa dengan budaya. Representasi juga dapat berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang penuh arti atau menggambarkan dunia yang penuh arti kepada orang lain. Representasi juga merupakan sebuah bagian esensial dari proses dimana makna dihasilkan dan diubah oleh anggota kultur tersebut (Hall, 1997:15).

Bahasa merupakan sebuah sistem dari representasi yang diperlukan dalam proses pengkonstruksian makna. Penyebaran makna melalui bahasa dapat membuat kita menghubungkan konsep dan ide dalam bentuk kata dan tulisan tertentu, citra, suara, serta dalam bentuk visual. Hall (1997:16) juga berpendapat bahwa ada beberapa prinsip representasi sebagai sebuah proses produksi makna melalui bahasa, yaitu (1) representasi untuk mengartikan sesuatu, maksudnya adalah representasi menjelaskan dan menggambarkan dalam pikiran dengan sebuah gambaran imajinasi untuk menempatkan persamaan sebelumnya dalam pikiran atau perasaan kita dan (2) representasi digunakan sebagai alat untuk menjelaskan atau mengkonstruksi makna dari sebuah simbol.

Selain itu, Hall (1997:13) juga mengemukakan bahwa ada tiga bentuk pendekatan representasi makna melalui bahasa, yaitu (1) reflektif, yaitu representasi menggunakan bahasa sebagai cermin yang merefleksikan/memantulkan makna yang sebenarnya dari segala sesuatu di dunia, misalnya saja kita melihat itu piring maka dalam bahasa Indonesia kita menyebutnya piring, dalam bahasa Inggris kita menyebutnya *plate*; (2) intensional, yaitu menggunakan bahasa sebagai alat untuk mengekspresikan apa yang ingin kita katakan dan lakukan karena memiliki tujuan tertentu, misalnya memberi kecupan di kening sebagai tanda kasih sayang dan perlindungan; dan (3) konstruksionis, yaitu pemaknaan dikonstruksi dalam dan melalui bahasa, misalnya tanda cinta disimbolkan dengan mawar, bukan kamboja, karena bunga mawar memiliki banyak duri dan yang memetik rela terkena duri, demikian dengan cinta siap atas sakitnya duri, sedangkan kamboja seringkali dijumpai di pemakaman, sehingga identik dengan bunga kematian.

Dalam tulisan ini, teori representasi yang digunakan adalah melalui pendekatan konstruksionis (*constructionist approach*). Hal ini digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana proses kekerasan simbolik ditampilkan dalam tayangan OVJ. Representasi adalah bagian terpenting dari proses di mana arti (*meaning*) diproduksi dan dipertukarkan antaranggota kelompok dalam sebuah kebudayaan (*culture*). Representasi menghubungkan antara konsep (*concept*) dalam benak kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan benda, orang atau kejadian yang nyata (*real*), dan dunia imajinasi dari objek, orang, benda dan kejadian yang tidak nyata (*fictional*). Jika dihubungkan dengan pembahasan ini, program televisi telah melakukan proses representasi atas objek yang ditampilkan di dalam acara tersebut dengan menggunakan alat, yaitu bahasa (*language*). Bahasa terdiri dari simbol dan tanda atau *sign* yang bisa diamati dari narasi, musik, visual, peristiwa, objek, orang, pakaian, aksesoris, warna, dan lain-lain. Posisi suatu objek akan diketahui dengan metode ini dari analisis *sign* dan simbol tersebut, yang berarti kekerasan simbolik yang berlangsung sangat halus dan di bawah kesadaran objek penderita.

Dalam sebuah tayangan komedi yang menjadi objek penelitian ini, mengandung kode-kode yang dapat dibaca dengan menggunakan sebuah analisis. Pendekatan teknik analisis yang dipakai adalah analisis *cultural studies* dari John Fiske (1987) seperti dalam bukunya *Television Culture* untuk membaca kode-kode tersebut dalam tayangan komedi, di mana tayangan komedi dalam praktiknya memproduksi tanda-tanda. Berikut ini adalah tabel tahapan representasi dari John Fiske.

Tabel 1
Tahap Representasi Menurut John Fiske

Pertama	Realitas Dalam televisi seperti pakaian, make up, perilaku, gerak-gerik, ucapan, suara. Dalam bahasa tulis seperti dokumen, wawancara, transkrip dan sebagainya.
Kedua	Representasi Elemen-elemen di atas ditandakan secara teknis. Dalam bahasa tulis seperti kata, kalimat, proposisi, foto dan sebagainya. Elemen-elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional yang memasukkan diantaranya bagaimana objek digambarkan: karakter, narasi, <i>setting</i> , dialog dan sebagainya.
Ketiga	Ideologi Semua elemen diorganisasikan dalam koherensi dan kode-kode ideologi seperti individualisme, liberalisme, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme dan sebagainya.

Sumber: Eriyanto (2001: 115)

Pembahasan

Di tahap realitas, dalam tayangan OVJ jelas terlihat bagaimana para pemain menjalankan cerita yang sering mereka belokkan, kostum yang mereka kenakan, serta dekorasi atau *setting* dari panggung yang mereka gunakan. Penampilan para wayang OVJ selalu disesuaikan dengan cerita yang sedang mereka mainkan kala itu. *Setting* yang terlihat dalam komedi ini tak lepas dari cerita yang dimainkan pada tiap episodenya. Properti yang terbuat dari *stereofam* menjadi ciri khas tayangan ini. Bahkan properti tersebut sering dimanfaatkan oleh para pemainnya untuk bahan lelucon. Di level representasi, narasi OVJ adalah tayangan komedi yang mengusung format panggung, yaitu wayang orang yang lengkap dengan dalang, sinden, dan pemain

gamelannya. Representasi kekerasan terlihat dalam adegan-adegan mereka terutama dalam membuat lelucon. Secara keseluruhan lelucon tersebut merepresentasikan *incongruity*, yakni adanya unsur keanehan dalam komedi yang mereka tampilkan.

Dalam *incongruity* selalu ditekankan sesuatu yang kontras, tidak sesuai dengan situasi sehingga terjadi kekacauan relevansi antara konsep awal dengan hasil akhirnya. Orang menjadi tertawa karena melihat keanehan yang tidak disangka-sangka tersebut. Penokohan; dalam penokohan juga terlihat bahwa ada pemain tertentu sering dijadikan bahan lelucon karena mempunyai kekurangan dalam dirinya. Representasi kekerasan kembali terlihat dalam hal ini. Peran pinggiran sering mendapatkan kekerasan demi menciptakan sebuah lelucon. Dari segi teknis, yakni teknik pengambilan gambar, *lighting* dan *editing*, dalam tayangan OVJ secara keseluruhan tidak merepresentasikan hal-hal yang berarti. Tidak seperti dalam produksi sebuah video seni, di mana aspek teknis sangat memengaruhi representasi sesuatu yang hendak disampaikan kepada penontonnya. Hal ini dikarenakan jenis tayangan OVJ merupakan produk televisi, dengan format panggung. Teknik pencahayaan yang digunakan pun tak banyak merepresentasikan sesuatu. Yang terlihat adalah representasi keceriaan dengan menggunakan cahaya terang.

Dalam komedi OVJ, ideologi dominan yang muncul adalah berupa inferioritas yang dianggap pantas menjadi bahan sebuah lelucon. Terdapat sebuah stratifikasi sosial yang diawetkan dalam tayangan ini. Kekerasan yang ada dalam lelucon tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang buruk, tetapi menjadi salah satu cara yang wajar untuk membuat

penonton tertawa. Ideologi-ideologi seperti adanya superioritas dan inferioritas, kekuasaan dan pemarjinalan posisi tertentu dapat memunculkan *false consciousness*, yakni kesadaran palsu akibat adanya penyembunyian realitas dari dominasi pihak yang memiliki *power* terhadap pihak yang *powerless*. Terdapat juga usaha naturalisasi yang terlihat dalam prolog dan epilog yang selalu diucapkan oleh dalang. Kekerasan-kekeraan yang muncul dalam setiap lawakan yang mereka ciptakan kemudian mendapat legitimasi bahwa segala bentuk pemukulan dan tindakan kekerasan lainnya seolah-olah bukanlah kekerasan. Terbukti dengan suara gelak tawa penonton yang terdengar sebagai respons penerimaan kekerasan yang mereka gunakan dalam sebuah lelucon. Representasi-representasi yang mereka timbulkan dalam setiap lelucon yang mereka ciptakan, tak lepas dari unsur kekerasan yang kemudian ternaturalisasi dengan sendirinya. Penonton tertawa begitu saja ketika melihat adegan-adegan tersebut. Bagi mereka hal-hal tersebut memang pantas ditertawakan. Tak peduli akan adanya unsur kekerasan yang terlihat dalam cara para pemain membuat lelucon.

Berikut salah satu contoh teks dalam episode tayangan OVJ untuk memperjelas sekaligus ‘membongkar’ konstruksi kekerasan dalam media atau tontonan.

Tabel 2
OVJ Episode Aziz Mendapat Wangsit (Menit ke 13-19)

No.	Perilaku Lakon-Lakon OVJ	Arti untuk Karakter
1.	Rambut Aziz disisir dengan cangkul	Merendahkan derajat Aziz
2.	Azis disuduk dengan gitar	Konstruksi kekerasan dibalut lelucon
3.	Aziz dijungkalkan oleh lakon lain	Pemaksaan dibalut dengan lelucon

No.	Simbol	Arti
1.	Itu telur, bego!	Memosisikan lawan main pada posisi inferior
2.	Kostum hantu yang digunakan Aziz	Lelucon dihadirkan dengan oposisi biner (superior dan inferior)
3.	Aziz hanya menggunakan pampers	Konstruksi kelemahan Aziz

Dalam penciptaan video seni, bentuk kekerasan yang ada dalam tayangan OVJ dapat diresepsi dan dikonstruksi menjadi bentuk visual yang berbeda dengan menggunakan simbol-simbol visual lain, misalnya menggunakan teknik *multi channel video* dengan ilustrasi tayangan OVJ dengan sabung ayam seperti contoh berikut.



Gambar1: Ilustrasi teknik *multi channel video* (sumber: karya Michelle Williams; <http://www.miekebal.org/artworks/installations/madame-b/madame-b-installation-pieces> diunduh pada tanggal 30 September 2014)



Gambar 2: Ilustrasi visual *multi channel* antara adegan OVJ dengan sabung ayam (Sumber: adegan Opera Van Java; http://i1.ytimg.com/vi/bsjodHYC_IQ/hqdefault.jpg dan sabung ayam; <http://www.apelphotography.com/tag/human-intereset> diunduh pada tanggal 30 September 2014)

Kemudian video yang tampil dalam *multi channel* tersebut adalah potongan dari adegan-adegan OVJ yang sudah di-*edit*, baik itu visual maupun audionya, dalam hal ini narasi yang terucap seperti contoh pada tabel 2 yang kemudian disandingkan dengan video sabung ayam yang juga sudah di-*edit* dan disesuaikan dengan potongan-potongan adegan OVJ tersebut.

Wacana penciptaan video seni melalui representasi kekerasan dalam program OVJ tersebut muncul sebagai refleksi atas realitas tayangan OVJ, di mana tayangan OVJ tersebut sebagai sebuah media terlebih dahulu mengkonstruksikannya. David Morley, tulisannya yang dimuat pada *Cultural*

Transformation: The Politics of Resistance pada tahun 1983 dalam Marris dan Tornham (1999: 474-475) mengemukakan tiga posisi hipotesis di mana pembaca teks (program acara) kemungkinan mengadopsi: (1) *Dominant* (atau '*hegemonic*') *reading*: pembaca sejalan dengan kode-kode program (yang di dalamnya terkandung nilai-nilai, sikap, keyakinan dan asumsi) dan secara penuh menerima makna yang disodorkan dan dikehendaki oleh si pembuat program; (2) *Negotiated reading*: pembaca dalam batas-batas tertentu sejalan dengan kode-kode program dan pada dasarnya menerima makna yang disodorkan oleh si pembuat program namun memodifikasikannya sedemikian rupa sehingga mencerminkan posisi dan minat pribadinya; dan (3) *Oppositional* ('*counter hegemonic*') *reading*: pembaca tidak sejalan dengan kode-kode program dan menolak makna atau pembacaan yang disodorkan dan kemudian menentukan *frame* alternatif sendiri di dalam menginterpretasikan pesan atau program.

Kajian resepsi sebagaimana dilakukan oleh Morley tersebut melandaskan diri pada pemikiran Stuart Hall. Dalam penciptaan video seni ini yang diadopsi untuk membaca teks pada program OVJ adalah *negotiated reading*, yaitu memodifikasi tayangan OVJ yang di-*edit* sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah video seni yang dipadukan dengan video sabung ayam yang mencerminkan posisi dari pembuat video seni.

Tontonan yang ada dalam OVJ akan sama menariknya dengan menonton sabung ayam, yaitu penonton disuguhkan tontonan yang dapat menghibur dan memuaskan hati. Akan tetapi, yang membedakan adalah bagaimana tontonan tersebut disajikan dan bagaimana penonton akan menilai sebuah tontonan tersebut melalui media

yang baru (hal ini dalam melihat realitas atau kenyataan). Peristiwa tersebut jika meminjam istilah dari Geertz mendefinisikan sabung ayam sebagai entitas sosiologis. Sebuah sabung ayam adalah apa yang, dengan mencari sebuah nama untuk sesuatu yang cukup kuat untuk disebut sebuah kelompok dan bukannya cukup terstruktur untuk disebut sebuah kerumunan, oleh Erving Goffman telah disebut sebuah “kebersamaan terpusat” (“*focused gathering*”), yaitu sederetan orang yang asyik dalam suatu arus kegiatan bersama dan berhubungan satu sama lain menurut arus itu. Kebersamaan-kebersamaan seperti itu bertemu dan bubar. Para pesertanya membesar dan mengecil. Kegiatan yang memusatkan kebersamaan itu terpotong-potong. Sebuah proses tersendiri yang lebih terjadi kembali daripada sebuah kegiatan tetap yang berkesinambungan (Geertz, 1992:219-220).

Simpulan

Nilai dominan yang muncul adalah OVJ merupakan tayangan komedi yang mengandung kekerasan dalam lelucon yang mereka tampilkan. Naturalisasi kekerasan yang tercipta dalam OVJ terungkap dengan anggapan lucu dan tawa dari para penonton. Usaha naturalisasi juga terlihat dalam setiap prolog dan epilog dalang yang berusaha menanamkan dalam pikiran para penonton bahwa ini merupakan tayangan lucu yang pantas ditertawakan. Bentuk-bentuk naturalisasi kekerasan juga terlihat dalam beberapa hal, yakni superioritas dan inferioritas dalam yang terjadi pada semua elemen. Habitus yang tercipta dalam komedi ini, menciptakan adanya kekuasaan yang berjalan melalui satu pihak tertentu dalam situasi tertentu. Namun, dalam penciptaan video seni, kekerasan dalam OVJ dapat diresepsi dan dikonstruksi yang kemudian memberikan makna baru dalam

melihat simbol kekerasan melalui realitas yang berbeda.

Kepustakaan

- Aunullah, Indi. 2006. “Bahasa dan Kuasa Simbolik dalam Pandangan Pierre Bourdieu”. Skripsi. Fakultas Filsafat, Universitas Gajah Mada. (diunduh pada tanggal 30 September 2014 dari <http://www.scribd.com/doc/7851406/Bahasa-Dan-Kuasa-Simbolik-Pierre-Bourdieu>).
- Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies, Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Eriyanto. 2009. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Fiske, John. 1987. *Television Culture: Popular Pleasure and Politics*. New York: Muthuen & Ltd.
- Geertz, Clifford. 1992. *Tafsir Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Giles, Judy; Tim Middleton. 1999. *Studying Culture: A Practical Introduction*. United Kingdom: Oxford: Blackwell Publisher.
- Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London: Sage Publication.
- , 1997. “*Culture the Media and Ideological Effect*”, dalam James Curran, Michael Giremitich & Jaret Woolacoot (eds). London: Mass Communication & Society.
- Marris, Paul & Sue Thornham. 1996. *Media Studies A Reader 2ed*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- Murti, Krisna. 1999. *Video Publik*. Yogyakarta: Kanisius.
- , 2009. *Esai Tentang Seni Video dan Media Baru*. Yogyakarta: IVAA.

Pustaka Laman:

- <http://ashadisiregar.files.wordpress.com/2008/08/kekerasan-dan-media> (diunduh pada tanggal 30 September 2014).
- http://il.ytimg.com/vi/bsjodHYC_IQ/hqdefault.jpg (diunduh pada tanggal 30 September 2014).

<http://www.apelphotography.com/tag/human-interest> (diunduh pada tanggal 30 September 2014).

<http://jurnalfootage.net/v4/artikel/video-the-new-wave> (diunduh pada tanggal 30 September 2014).

<http://www.miekebal.org/artworks/installations/madame-b/madame-b-installation-pieces> (diunduh pada tanggal 30 September 2014).

<http://www.operavanjava.org/p/about.html> (diunduh pada tanggal 30 September 2014).