

## **Citra Spear fisher Dalam Video Vlog AquaticApes “Speared Giant Fish & Shared with Local Islander (Bali)” (2023)**

**Wisnu<sup>1</sup>, Wais<sup>2</sup>, Adinda Nurseha<sup>3</sup>, Apriansyah<sup>4</sup>**

Universitas Indraprasta PGRI  
*wisnuandhikamurti@gmail.com*

### **Abstrak**

Komunikasi sudahlah tidak bisa dihalangi oleh jarak. Dengan menggunakan internet, informasi yang berada di luar kota dan bahkan negara pun sudah dapat diakses dengan mudah. Vlog, yang juga dikenal sebagai video blog atau video log adalah sebuah konten media kreatif yang menceritakan tentang pengalaman dan opini seseorang. Salah satu cara untuk mengakses video vlog adalah dengan menggunakan media sosial Youtube. Aquatic Apes adalah seorang spearfisher Youtuber asal NYC, yang saat ini sedang tinggal di Bali. Metode penelitian: menggunakan metode kualitatif dengan teori simulakra, simulasi, dan juga citra. Hasil dan pembahasan: Analisis video vlog AquaApes menggunakan teori simulaasi-simulakra dan citra, untuk menunjukkan citra dalam video vlog. Citra yang diciptakan bervariasi berdasarkan background profile penonton masing-masing. Kesimpulan: Video Aquatic Apes memberikan simulasi seakan penonton berada langsung di sana. Ditambah lagi dengan sudut pandang kamera Point of View yang membantu penonton mendapatkan simulakra atau tanda-tanda dengan mudah. Mempermudah penonton atau konsumen untuk mengalami simulasi, semakin mudah pula bagi mereka untuk menggambarkan citra.

**Kata kunci:** Vlog, Spearfisher, Citra, Simulasi, Simulakra

## **PENDAHULUAN**

Komunikasi sudahlah tidak bisa dihalangi oleh jarak. Dengan menggunakan internet, informasi yang berada di luar kota dan bahkan negara pun sudah dapat diakses dengan mudah. Hal ini dapat terjadi dikarenakan adanya internet. Menurut CNBC Indonesia, yang ditulis oleh Bestari, Novina Putri (2022) bahwa “Pada Januari 2021, pengguna internet di Indonesia sebanyak 202,35 juta pengguna atau 76,8%”. Dengan kata lain Internet dan penggunaannya sudah tidak asing lagi bagi Warga Negara Indonesia.

Vlog, yang juga dikenal sebagai video blog atau video log adalah sebuah konten media kreatif yang menceritakan tentang pengalaman dan opini seseorang. Menurut David, E. R., Sondakh, M., & Harilama, S., (2017:3) “Vlog adalah satu video berisi mengenai opini, cerita atau kegiatan harian yang biasanya dibuat tertulis pada blog”.

Salah satu cara untuk mengakses video vlog adalah dengan menggunakan media sosial Youtube. Putra, G. L. A. K., (2019:260) mengemukakan bahwa “Youtube.com, merupakan salah satu situs website yang menggunakan internet untuk menjalankan fiturnya, dimana dengan youtube, seorang pengguna dapat memposting atau menampilkan video maupun animasi agar dapat dilihat dan dinikmati orang banyak”. Dengan Internet orang-orang dapat menikmati konten dari mana saja dan di mana saja.

Vlog travel merupakan sebuah dokumentasi vido perjalanan seorang vlogger yang abadikan melalui sebuah vidio pendek yang dilakukan secara individu maupun kelompok. Vlog travel biasanya menampilkan keindahan atau keunikan lokasi tertentu. Vlog travel berfungsi sebagai edukasi dan informasi suatu tempat unik yang berpotensi untuk dikunjungi.

Pamuji, D. D., Yulianto, E., & Kusumawati, A., (2020:58) berpendapat bahwa "Travel vlog mampu memberikan rekomendasi dan informasi dengan lebih baik dibandingkan blog tradisional yang menggunakan teks dan gambar". Namun bagaimana hal ini dapat terjadi? Apakah hubungan antara menonton vlog dengan keinginan untuk berwisata?

Aquatic Apes adalah seorang spearfisher YouTuber asal NYC, yang saat ini sedang tinggal di Bali. Spearfishing adalah sebuah aktivitas menangkap ikan dengan cara menggunakan tombak di bawah laut. Pada umumnya Aquatic Apes mengupload video vlog yang memiliki genre travel, dan edukasi. Video yang dia upload memiliki informasi bagaimana cara spearfishing yang baik, pengalaman spearfishing sehari-hari, lingkungan budaya Bali, dan terkadang cara memasak ikan hasil tangkapan.

## METODE

Artikel ini akan diteliti dengan menggunakan metode kualitatif. Di dalam penelitiannya, W. Lawrence Neuman telah mengidentifikasi 4 faktor orientasi dalam penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Orientasi pertama adalah pendekatan menggunakan data; Orientasi kedua adalah pendekatan menggunakan pendekatan yang interpretative dan kritis; Orientasi ketiga adalah pendekatan menggunakan logika yang direkonstruksi dan logika praktek; Orientasi keempat adalah penelitian yang bersifat non-linear (Somantri, G. R, 2005:60). Selain penelitiannya yang bersifat kualitatif, artikel ini juga akan dikembangkan dengan menggunakan teori simulacra, simulasi, dan juga citra.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Ekoanindiyo, F. A (2011:72) "Simulasi juga merupakan kumpulan metode dan aplikasi yang digunakan untuk meniru perilaku suatu system, kadang dilakukan menggunakan komputer dengan software yang sesuai". Simulasi adalah imitasi gambaran dari sesuatu, Simulasi adalah proses meniru sesuatu yang nyata dan sekitarnya. Merawat simulasi ini umumnya menggambarkan karakteristik penting dari perilaku satu atau lebih sistem fisik. Pada kasus ini penonton mendapatkan fenomena simulasi melalui video yang Aqua Apes tayangkan. Aqua Apes menyediakan video hingga berkualitas 2160 pixel. Semakin besar kualitas video, semakin besar simulasi dapat dirasakan. Ditambah lagi, video ini sering menggunakan sudut pandang POV. POV atau point of view adalah sudut pandang kamera yang mensimulasikan penonton berada di wajah kameramen. Samtrimandasari (2023: 14) dalam fungsi kamera POV mengatakan bahwa "Tujuannya, agar penonton mampu merasakan atau melihat bagaimana sudut pandang suatu karakter dalam adegan film".

Simulacrum atau simulakra (simulacra) adalah teori yang menjelaskan simbol atau tanda dan gambar yang ada dalam realitas dan tidak ada hubungannya dengan kebenaran keberadaannya. Saumantri, Teguh & Zikrillah, Abdu (2020: 251) menyangkut simulacra mengatakan "Dalam simulacra Secara esensial manusia itu tidak ada dalam kehadiran realitas sesungguhnya tetapi selalu berpikir imajiner dan ada pada delusi dalam melihat realitas di ruang tempat mekanisme simulasi berlangsung".

Sunandar (2017: 19) Mengatakan bahwa "Citra adalah suatu representasi (gambaran), kemiripan atau imitasi dari suatu objek". Dengan begitu, dapat diartikan bahwa citra adalah kesan yang diperoleh seseorang berdasarkan pengetahuan dan pengertian seseorang. Citra dapat diciptakan jika viewer dapat merasakan sensasi simulasi yang telah diciptakan video. Citra

yang diperoleh seseorang tergantung dari simulasi, pengetahuan dan pengertian masing-masing individu rasakan.

Analisis video vlog AquaApes menggunakan teori simulaasi-simulakra dan citra, untuk menunjukkan citra dalam video vlog. Dari simulasi-simulakra tersebut lah nantinya akan tercipta citra yang diciptakan oleh masing-masing penonton. Citra yang diciptakan bervariasi berdasarkan background profile penonton masing-masing.

Aquatic Apes menawarkan video yang edukatif, menyenangkan, dan juga menarik perhatian kepada dunia spearfishing. Selain spearfishing, Aquatic Apes juga memperlihatkan kehidupan masyarakat Bali, terutama yang berada di pesisir pantai. Jika dilakukan secara baik, penonton dapat mendapatkan simulasi seakan berada di sana secara real time. Dan sudut pandang POV dapat membantu dalam menciptakan kesan simulasi pada video.



**Gambar 1** Cuplikan Aquatic Apes Spearfishing menggunakan sudut POV. Dokumentasi Wisnu, capture dari [www.youtube.com/@AquaticApes](http://www.youtube.com/@AquaticApes), 2023.

**Sub bahasan**

Penelitian ini akan menggunakan salah satu video Aquatic Apes sebagai fokus penelitian. Video yang digunakan berjudul "Speared Giant Fish & Shared with Local Islander (Bali)". Di dalam video ini Aquatic Apes dan temanya Akim menyelam di dekat pulau Nusa Ceningan. Video ini dimulai dari menceritakan kondisi masyarakat sekitar sampai menikmati hasil tangkapan yang ada. Tabel berikut berisikan snapshot dari video di atas dan juga analisisnya berdasarkan simulasi, simula

**Tabel 1** Analisis simulasi, simulakra, dan citra yang didapat dari video

Visualisasi	Deskripsi singkat	Analisis singkat
	Terlihat masyarakat bergotong royong menyiapkan dan menimbang hasil tangkapan.	Video memberikan simulasi penonton berada di sekitar masyarakat. Simulakra: terlihat masyarakat berkumpul, saling membantu dan melihat bagaimana proses menyiapkan ikan. Citra: Masyarakat Indonesia senang bersosialisasi dan berkerjasama dalam menghadapi masalah.
	Terlihat orang yang sedang menyiapkan sayuran.	Cuplikan memberikan simulasi penonton berada di dekat orang tersebut. Simulakra: terdapat saus kacang, sayuran dan lontong. Jika penonton mengetahui bahan, terdapat kemungkinan penon juga dapat membayangkan rasa bahan-bahan tersebut. Citra: Penduduk sekitar terkesan tradisional dan menyukai sayuran.

 <p>Terlihat Aquatic Apes dan temannya sedang menyelam untuk memburu ikan. Teman Aquatic Apes sedang memastikan ikan tangkapan tidak lepas dengan menembak tombaknya untuk berjaga-jaga.</p>	<p>Cuplikan memberikan simulasi seakan penonton berada di dalam laut.  Simulakra: Penonton yang berpengetahuan mungkin dapat merasakan bau dan rasa air laut, serta tekanan air yang laut berikan, juga goyangan ombak yang mungkin dirasakan. Penonton juga dapat mengandai susahnyanya bernapas menggunakan alat pernapasan.  Citra: Cuplikan memberikan kesan bahwa <i>spearfishing</i> itu adalah olahraga yang berbahaya. Maka dari itu kita harus hati-hati untuk melakukannya.</p>
 <p>Terlihat Aquatic Apes menyantap ikan hasil tangkapan beserta dengan teman dan keluarganya.</p>	<p>Cuplikan memberikan simulasi seakan penonton berada di acara makan bersama.  Simulakra: Jika dilihat dari hasil masakan, penonton dapat membayangkan bau ruangan. Begitu juga dengan suara dan situasi yang ada di ruang makan.</p>
	<p>Citra: Aquatic Apes dapat dilihat sebagai orang yang cukup sukses jika dilihat dari keluarga, teman, dan tempat tinggalnya.</p>

Sumber: Dokumentasi wisnu, capture dari [www.youtube.com/@AquaticApes](http://www.youtube.com/@AquaticApes), 2023.

## SIMPULAN

Simulasi adalah keadaan disaat penonton secara tidak sadar merasakan apa yang terjadi di dalam video. Simulakra adalah penanda yang membantu kita untuk mengimajinasikan situasi yang sedang terjadi. Sedangkan Citra adalah kesan hasil dari simulakra dan simulasi yang telah dirasakan seseorang. Persepsi citra sesuatu mungkin berbeda dengan orang lainnya. Aquatic Apes adalah seorang youtuber NYC yang tinggal di Bali. Aquatic Apes menawarkan video spearfishing dan kehidupan masyarakat Bali di sekitar pantai atau lautan. Dari videonya penonton dapat merasakan simulasi simulakra. Sudut pandang Point of View juga membantu penonton untuk merasakan simulasi video. Semakin banyak simulakra yang ditangkap orang, semakin besar juga simulaksi berlangsung. Simulasi yang kuat dapat menciptakan citra yang kuat pula. Video Aquatic Apes memberikan simulasi seakan penonton berada langsung di sana. Ditambah lagi dengan sudut pandang kamera Point of View yang membantu penonton mendapatkan simulakra atau tanda-tanda dengan mudah. Mempermudah penonton atau konsumen untuk mengalami simulasi, semakin mudah pula bagi mereka untuk menggambarkan citra. Citra yang tergambar juga dapat dikondisikan berdasarkan simulakra atau tanda-tanda apa saja yang harus ditampilkan. Dengan menampilkan tanda-tanda tertentu, penonton atau konsumen dapat menggambarkan citra suatu media atau produk sesuai dengan keinginan kita. Misalkan, bisa saja Aquatic Apes memperlihatkan banyaknya perkelahian di Bali. Maka video tersebut akan menggambarkan citra yang jelek mengenai Bali. Baik video itu benar sesuai keadaan atau tidak, penonton tidak akan tahu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bestari, Novina Putri. (2022). 76,8% warga ri sudah pakai internet, tapi banyak pr-nya. [www.cnbcindonesia.com/tech/20220120142249-37-309046/768-warga-ri-sudah-pakaiinternet-tapi-banyak-pr-nya](http://www.cnbcindonesia.com/tech/20220120142249-37-309046/768-warga-ri-sudah-pakaiinternet-tapi-banyak-pr-nya).
- David, E. R., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh konten vlog dalam youtube terhadap pembentukan sikap mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan politik universitas sam ratulangi. *Acta Diurna Komunikasi*, 6(1).
- Ekoanindiyo, F. A. (2011). *Pemodelan Sistem Antrian Dengan Menggunakan Simulasi*. *Dinamika Teknik Industri*.
- Pamuji, D. D., Yulianto, E., & Kusumawati, A. (2020). Travel Vlog Dalam Menciptakan Dan Mempromosikan Destination Image. *Profit: Jurnal Administrasi Bisnis*, 53-60.
- Samtrimandasari, E. N. A. (2023). ANALISIS ANGLE KAMERA POINT OF VIEW (POV) DALAM MEMBANGUN PENCERITAAN TERBATAS PADA FILM "SEARCHING". *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 6(1), 13-24.
- Saumantri, T., & Zikrillah, A. (2020). Teori Simulacra Jean Baudrillard dalam Dunia Komunikasi Media Massa. *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(2), 247-260.
- Somantri, G. R. (2005). Memahami metode kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), 57-65.
- Sunandar, H. (2017). Perbaikan kualitas Citra Menggunakan Metode Gaussian Filter. *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)*, 19-22