

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tyson (Tyson 2003, 203) menyatakan bahwa, kesetaraan sosial, politik dan hukum adalah prinsip demokrasi yang fundamental dan dalam masyarakat majemuk. Ia juga mengatakan perlakuan terhadap kaum minoritas adalah salah satu indikator dari penguatan nilai-nilai demokrasi. Hal ini terutama berlaku untuk Indonesia yang terdiri dari 17504 pulau dan memiliki 633 kelompok suku besar berdasarkan sensus Badan Pusat Statistik (Badan Pusat Statistik 2020). Data ini mengungkap keragaman yang tidak bisa dipungkiri lagi. Hal ini bisa menjadi hal yang baik jika dilihat satu sisi kaca mata, atau menjadi hal yang buruk dalam sisi kaca mata yang lain.

Kasus diskriminasi terhadap kaum minoritas bukanlah hal yang baru di Indonesia. Rahardian (Rahadian 2019) dalam CNN Indonesia membahas salah satu kasus diskriminasi yang terjadi di Indonesia, yaitu kasus rasisme terhadap penghuni Asrama Mahasiswa Papua yang bertempat di Surabaya. Penyuaran ujaran rasisme tersebut bermula dari dugaan perusakan dan pembuangan bendera merah putih ke selokan Asrama Mahasiswa Papua. Kejadian ini memperkuat isu diskriminasi dan intoleransi terhadap kelompok minoritas. Dalam lansiran Tirto Id oleh Gusman (Gusman 2020) pada tahun 2018, Komnas HAM bersama Litbang Kompas membuat survei tentang tingkat kesadaran masyarakat

Indonesia terhadap isu diskriminasi etnis maupun ras. Dalam survei tersebut, sebanyak 81,9% responden mengatakan bahwa mereka lebih merasa nyaman bila hidup di dalam lingkungan dengan ras atau suku yang sama. Hal tersebut membuktikan bahwa, kebanyakan masyarakat Indonesia masih belum terlalu terbuka terhadap perbedaan suku dan ras.

Purwanto dalam kutipan Soeriadiredja (Soeriadiredja 2013, 60) mengatakan bahwa negara multikultural seperti Indonesia, isu keagamaan dan keragaman merupakan hal yang sangat sering diperbincangkan. Sayangnya, isu agama ini sering menjadi latar belakang terjadinya diskriminasi serta dijadikan latar belakang tindak kekerasan. Padahal pada kenyataannya Indonesia adalah sebuah negara yang terdiri dari beragam suku dan kepercayaan. Menurut Komisioner Dewan Pengarah BPIB, Prof. Mahfud MD (Ika 2018), “Salah satu sebutan yang tepat bagi Indonesia berdasar Pancasila adalah negara kebangsaan yang berketuhanan, bukan negara agama,” dan seharusnya dengan alasan tersebut, setiap warga Indonesia bebas untuk memeluk agama dan kepercayaannya masing-masing.

Dalam sebuah artikel di CNN Indonesia, Rahadian (Rahadian 2016) mengatakan bahwa hal tersebut sangat sulit diterapkan, karena banyaknya agama di Indonesia dan sudah menjadi sebuah tradisi yang tidak bisa terlepas dalam suatu masyarakat. Ajaran-ajaran tersebut merupakan sebuah tradisi yang diyakini kebenarannya, sehingga muncul kesulitan dalam memahami ajaran dan pandangan agama lain. Menurut

Hebi (Hebi 2019) diskriminasi akan perbedaan agama mulai terjadi di Indonesia sejak lahirnya Penetapan Presiden Republik Indonesia No.1 tahun 1965 tentang Penyalahgunaan dan/atau Penodaan Agama dimana Negara mengatur agama-agama yang dianut penduduk Indonesia adalah Islam, Kristen Protestan, Katolik, Hindu, Buddha dan Konghucu. Menurutnya, hal ini menyebabkan masyarakat yang menganut agama dan aliran kepercayaan lain di Indonesia seringkali dikaitkan dengan kafir atau penyembahan berhala.

Soeriadiredja (Soeriadiredja 2013, 65) mengatakan bahwa umat Kristen Sumba telah menerima lampu hijau atas penghinaan yang mereka lakukan. Hal ini dikarenakan legitimasi oleh negara yang menyatakan bahwa, pemeluk *Marapu* “belum beragama”, karena tidak terdaftar sebagai “agama resmi”. Oleh karena itu mereka hanya dianggap sebagai “aliran kepercayaan” saja. Sehingga umat Kristen Sumba membuat pemeluk *Marapu* tidak nyaman karena mereka memiliki kekuatan negara. Setelah meluasnya agama Kristen di Sumba dan meningkatnya pemberitaan injil dan pelayanan, para pendeta diinstruksikan untuk mendidik pekerja pribumi sebagai guru di sekolah. Hal ini membuat agama Kristen masuk ke dalam kurikulum sekolah dan memasukan agama *Marapu* dalam kelompok agama-agama palsu yang bertentangan dengan agama Kristen.

Rahadian (Rahadian 2016) mengatakan bahwa, hal ini dirasakan oleh sebagian orang Sumba yang masih menganut agama *Marapu*. Dapat

dilihat dari kesulitan warga Sumba yang beragama *Marapu* untuk bersekolah. Hal ini dikarenakan siswa harus harus memeluk salah satu dari agama resmi yang ada. Banyaknya sistem pendidikan yang disponsori oleh gereja membuat siswa tidak memiliki pilihan lain mengganti agama mereka menjadi agama Kristen (Soeriadiredja 2013, 66). Rahadian (Rahadian 2016) juga menuturkan bahwa banyak orang tua dari anak-anak penganut *Marapu* di Sumba Barat merasa khawatir anaknya akan mendapat diskriminasi di sekolah apabila mereka menganut agama *Marapu*. Dalam berbagai kesempatan, anak-anak harus berbohong mengenai agama mereka serta memakai nama Kristen di depan nama aslinya agar dapat mengakses pendidikan di Sumba Barat.

Peristiwa yang dialami oleh anak-anak di Sumba, merupakan hal yang merisaukan. Pernyataan ini didasari oleh hasil wawancara Sue, dan Killen (Williams 2013, 17) yang mengatakan bahwa anak-anak mulai sadar akan adanya perbedaan ras dan etnis khususnya ketika mereka menginjak usia 3-5 tahun. Pada rentan usia tersebut, timbul rasa ingin tahu yang besar dalam diri anak, terutama mengenai perbedaan warna kulit. Williams (Williams 2013, 23) juga menambahkan, bahwa dalam usia 6-12 tahun adalah waktu untuk pertumbuhan sosial dan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain diluar pengawasan orang tuanya. Sehingga, jika anak-anak pada usia itu mengalami isu seperti yang dialami oleh anak-anak di Sumba, hal ini tentunya akan berdampak terhadap jiwa intoleran mereka.

Maka dari itu pembelajaran konsep toleransi untuk anak-anak penting adanya seiring pertumbuhan mereka. Menurut Pecora dalam bukunya yang berjudul *Children and Television* (Pecora 2006, 42), dinyatakan bahwa, bagi banyak anak, televisi menghabiskan lebih banyak waktu ketimbang kegiatan lainnya kecuali tidur dan bagi mereka televisi merupakan kegiatan rekreasi. Menurut Anderson (Anderson 1986, 1031), seiring bertambahnya usia, anak-anak menjadi semakin mampu untuk memecahkan pesan audio visual, dan membuat waktu dengan media tersebut menjadi lebih menyenangkan dan informatif. Perubahan ini juga ditunjukkan oleh persentase waktu anak-anak memperhatikan layar meningkat seiring bertambahnya usia hingga sekitar usia 10 tahun.

Yücelyiğit (Yücelyiğit 2016, 256) mengatakan bahwa keterampilan dasar yang membentuk persepsi visual adalah hubungan spasial, diskriminasi visual, gambar-dasar (*figure-ground*), penutupan visual (*visual closure*), memori visual dan keteguhan bentuk. Melalui pemahaman ini, Yücelyiğit (Yücelyiğit 2016, 256) menyimpulkan bahwa pengalaman visual memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif dan pembelajaran. Eden dalam Yücelyiğit (Yücelyiğit 2016, 258) mengatakan bahwa perkembangan aplikasi grafis dan visual didorong terlebih dahulu dalam dua dimensi, kemudian dalam tiga dimensi dan dalam realitas virtual sebagai langkah terakhir. Hal ini telah dilalui oleh *Disney* dan *Pixar* pada awal pertengahan 90-an, dengan membuat berbagai karya animasi dua dimensi seperti *The Little Mermaid*,

Beauty and the Beast, Aladdin, The Lion King hingga film animasi tiga dimensi dari *Pixar* seperti *Toy Story, Bolt, Tangled, dan Frozen*. Yücelyigit (Yücelyigit 2016, 257) juga mengatakan bahwa salah satu permasalahan persepsi visual dalam pembelajaran anak adalah lemahnya pemahaman mengenai hubungan spasial. Dalam penelitiannya, Yücelyigit (Yücelyigit 2016, 268) menyimpulkan bahwa animasi tiga dimensi adalah sarana yang baik untuk membantu perkembangan kognitif dan persepsi visual anak.

Film animasi secara umum dapat dibagi menjadi animasi 2D dan 3D. Payne (Payne 2019) menjelaskan bahwa, animasi 2D seringkali mengacu pada gambar *hand-drawn* pada “*cels*”. Namun, animasi 2D pada zaman sekarang sudah mengacu pada perangkat lunak dalam komputer. Sedangkan animasi 3D, mengacu pada animasi yang digerakan menggunakan “dunia” yang memiliki poros x, y, dan z. Dalam beberapa waktu belakangan, penggunaan animasi 3D semakin populer. Hal tersebut dikarenakan akses untuk menggunakan perangkat lunak semakin banyak (Macker 2010). Menurutnya dibandingkan animasi 2D, animasi 3D memungkinkan film terlihat lebih alami sehingga orang-orang lebih tertarik menontonnya.

Pada tahun 2017, seorang ekonom yang bekerja di *World Bank*, bernama Maria Monica Wihardja, memiliki sebuah visi untuk membuat cerita anak. Cerita anak ini berfokuskan untuk bertukar cerita dan budaya antar daerah di Indonesia. Hal ini ia coba wujudkan bersama

Hanny Kusumawati dengan buku berjudul *Kisah dari Alor*. Namun visi tersebut tidak berhenti begitu saja. Monica bersama dengan timnya, melanjutkan projek tersebut dengan buku lainnya yakni *Kisah dari Banggai* dan *Kisah dari Sumba*. *Kisah dari Sumba* adalah salah satu kisah yang mengandung nilai-nilai toleransi dalam beragama. Terkhususnya konteks masyarakat Sumba yang menganut agama *Marapu*.

Seperti yang tertera dalam judulnya, *Kisah dari Sumba* merupakan kumpulan cerita yang menggambarkan Sumba. Buku cerita anak ini, terdiri dari lima cerita, yakni; “Kapten-Kapten Menolak Cacingan”, “Kado Kejutan untuk Ina Andu”, “Persahabatan dalam Pertarungan Pasola”, “Perjalanan Meha ke Desa Wunga”, dan “Marapu dan Kampung Tarung”. Kisah “Marapu dan Kampung Tarung”, merupakan cerita yang membahas isu diskriminasi agama *Marapu* yang terjadi di Sumba. Menceritakan kisah seorang anak SD bernama Meha. Meha dan keluarganya memeluk agama tradisional Marapu, yang mengakibatkan anak-anak lainnya mendiskriminasi dirinya. Monica (Monica 2020) menulis cerita ini bukan sekedar memberikan informasi mengenai agama *Marapu*, tetapi bertujuan untuk mengangkat isu *bullying* dan diskriminasi agama.

Berdasarkan, isu-isu intoleran dan diskriminasi agama yang terjadi di Sumba dapat ditarik benang merah bahwa dibutuhkannya sebuah sarana dalam pengajaran toleransi sejak kecil. Dipertegas oleh natur

media buku yang terbatas dan popularitas film animasi dalam menyebarkan informasi, dapat disimpulkan animasi 3D merupakan sarana yang sesuai. Oleh karena itu, diperlukan adanya proyek adaptasi cerita “Marapu dan Kampung Tarung” dari buku *Kisah dari Sumba* ke dalam animasi pendek tiga dimensi.

1.2 Identifikasi Masalah

Latar belakang diatas dapat disimpulkan identifikasi masalah dalam proyek tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Penerjemahan struktur dari literatur cerita anak ke dalam format film melalui skrip. Hal ini menjadi masalah karena, format penulisan alur cerita pada cerita anak tidak sama dengan penulisan skrip pada animasi atau film.
2. Menerjemahkan dialog dalam skrip menjadi dialek Sumba. Hal ini disebabkan oleh Sumba yang memiliki beberapa dialek yang khas.
3. Penggambaran suasana dan budaya Sumba yang otentik ke dalam bentuk visual. Penggambaran melalui medium animasi 3D dapat gagal jika tidak memiliki landasan teori animasi maupun desain yang kuat.
4. Menerjemahkan pesan yang terkandung dalam buku cerita ke dalam film animasi pendek. Rekonstruksi cerita, dari medium cerita anak menjadi medium film animasi pendek,

berpotensi untuk mengubah pesan cerita yang tersampaikan.

5. Penggambaran latar tempat Sumba dan karakter cerita pendek ke dalam medium 3D. Proses ini membutuhkan keahlian perangkat lunak dan referensi dari latar sesungguhnya.
6. Mencerminkan gerak dan tingkah laku masyarakat Sumba.
7. Menunjukkan suasana latar dan budaya Sumba melalui *scoring* dan *folley*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam karya proyek akhir ini akan dibatasi pada gestur dan animasi.

1.4 Tujuan

Karya tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan film animasi pendek tiga dimensi yang bergenre drama, yang mengangkat cerita pendek *Marapu dan Kampung Tarung*.

1.5 Manfaat

1.5.1 Untuk Keilmuan

Dapat menjadi referensi dari segi teori maupun teknik, terutama dalam bidang animasi tiga dimensi bagi para pelajar lainnya ataupun orang awam yang tertarik.

1.5.2 Untuk Masyarakat

Proyek ini menginformasikan miskonsepsi dan diskriminasi terhadap kepercayaan agama *Marapu*. Selain itu, dengan adanya karya tugas akhir ini masyarakat dapat lebih mengerti dan mengenal identitas Sumba.

