

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dunia era modern sekarang, kita sayangnya masih harus menghadapi permasalahan yang sudah lama ada dan susah untuk dihilangkan, yaitu rasisme. Hal yang diributkan bisa saja mengenai perbedaan ras, suku, bahkan agama. Menurut Daldjoeni, rasisme sendiri adalah suatu gagasan atau teori yang mengatakan bahwa kaitan kausal antara ciri-ciri jasmaniah yang diturunkan dan ciri-ciri tertentu dalam hal kepribadian, intelek, budaya atau gabungan dari itu semua, yang menimbulkan superioritas dari ras tertentu terhadap yang lain (Daldjoeni, 1991: 81). Dari sini bisa diketahui bahwa permasalahan utamanya adalah adanya keyakinan suatu kelompok tertentu (mayoritas) bahwa hanya diri merekalah yang mereka ‘pikir’ lebih superior daripada kaum lain (minoritas).

Di Indonesia, tindakan rasisme masih sering bisa ditemukan. Salah satu bentuk rasisme terbesar dan terkompleks adalah rasisme terhadap rakyat Papua di Indonesia. Rakyat Papua mendapatkan aksi ujaran rasialisme yang dilakukan oleh para masyarakat yang lebih merasa ‘pribumi’. Lebih mendetail dan spesifik, ujaran atau ucapan tersebut berbunyi “Papua itu Monyet”, “Papua bukan Indonesia”, dan sebagainya. Hal ini yang mendasari penelitian ini yang mengangkat isu perilaku rasisme yang dilakukan oleh ‘ras kulit superior’ (ras asli Indonesia) terhadap ‘ras kulit hitam’ (ras Papua).

Mengenai konteks sejarah diskriminasi ras di Papua secara singkat, di Papua, khususnya Papua Barat, diskriminasi ras telah ditanam sebelum wilayah

koloni itu dianeksasikan ke dalam negara kolonial Indonesia. Diskriminasi ras di tanah koloni tersebut mulai mengembang bersamaan dengan perkembangan dan perluasan kekuasaan oleh para penjajah. Dengan begitu, diskriminasi ras di Papua telah berakar pada sistem perbudakan modern di daerah koloni tersebut. Sistem perbudakan modern yang dimaksud adalah sistem politik aneksasi.

Sayangnya, sistem politik aneksasi menjadi ciri khas penjajahan bagaimana kolonial Indonesia menindas kaum budak pribumi di segala sektor. Kolonial Indonesia menerapkan sistem politik aneksasi sebagai senjata untuk merebut, memperluas, memperkokoh dan untuk mempertahankan kekuasaan di wilayah koloninya, khususnya di segala aspek kehidupan orang Papua Barat dengan berbagai bentuk dan cara etis hingga tak manusiawi. Dari dulu hingga sekarang, kolonial Indonesia terus mengendalikan pendudukan terhadap orang Papua Barat dengan sistem politik ini. Alhasil, ini akan tetap menjadi sistem politik perbudakan modern yang sangat khas di kawasan Asia-Pasifik (Soleman, 2020).

Semenjak orang Papua dipaksakan gabung ke Indonesia, sejak itu juga diskriminatif ras mulai dirasakan. Dengan adanya sistem politik aneksasi, sampai kapanpun diskriminasi ras terhadap orang Papua tidak akan pernah hilang. Selama orang Papua menjadi budak kolonial Indonesia, selama itu juga mereka akan mengalami diskriminasi ras. Orang Papua yang pertama merasakan ini adalah orang tua, pelajar asal Papua Barat yang sekolah di pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, Maluku, NTT, NTB dan lainnya. Di sekolah, kampus, jalanan, kantor, dan kompleks asrama, kontrakan, kos-kosan dan lainnya sering disamakan dengan ujaran seperti 'kera', 'monyet', atau disimbolkan dengan

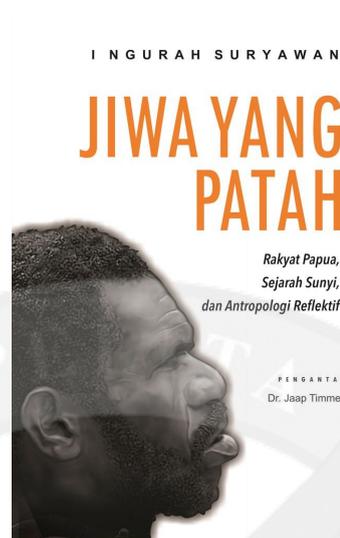
‘pisang’ dan lain sebagainya. Efeknya, segala sesuatu yang dilakukan oleh kolonial Indonesia maupun perlawanan orang Papua dari dulu hingga saat ini akan selalu berujung pada sistem politik yang menindas kaum pribumi Papua.

Permasalahan kasus rasisme ini sudah lama terjadi, dan beberapa metode sudah dilakukan oleh pihak-pihak yang ingin menyadarkan kembali pemikiran rakyat Indonesia akan adanya toleransi dan kebersamaan. Banyak pihak telah memberitakan informasi-informasi mengenai anti-rasisme terhadap di rakyat Papua di berbagai medium. Banyak yang melalui media sosial, gerakan kampanye, dan media percetakan.

Salah satu metode yang paling informatif dan lengkap adalah melalui buku. Dengan buku, kita dapat menjelaskan dengan detail dari konteks dan konten informasi yang ingin disampaikan. Dengan membaca buku, kita tidak hanya mendapatkan informasi saja, namun juga memperoleh kenyataan dan kesan baru yang mungkin kita belum pernah ketahui, menemukan kesimpulan konten buku secara emosional, dan merefleksikan diri dari pesan-pesan yang disampaikan dari sebuah buku (Tarigan, 1979: 9–10).

Maka dari itu, penelitian ini akan mengangkat isu konten rasisme terhadap rakyat Papua dari sebuah buku karya I Ngurah Suryawan yang berjudul ‘Jiwa yang Patah’ (2019). Buku ini dipilih penulis dikarenakan lengkapnya penjelasan mengenai sejarah masyarakat Papua serta beragamnya cerita dari sisi rakyat Papua yang telah tertindas akibat permasalahan rasisme tersebut. Sang penulis, I Ngurah Suryawan, merupakan seorang antropolog dan dosen di Jurusan Antropologi Fakultas Sastra dan Budaya Universitas Papua (UNIPA) Manokwari, Papua Barat.

Beliau merupakan seorang penulis yang telah menghasilkan banyak buku dan jurnal mengenai Papua beserta permasalahan-permasalahan rasisme yang terjadi.



Gambar 1.1 Buku Jiwa Yang Patah

Sumber: books.google.co.id

Pesan-pesan dalam buku tersebut wajib diketahui oleh generasi baru sekarang (milenial) agar tidak lagi terjadinya lagi kesalahpahaman mengenai rakyat Papua. Namun sayangnya, generasi milenial. Namun sayangnya, generasi milenial memiliki ketertarikan untuk membaca buku yang sangat rendah. Sebuah studi yang dilakukan Central Connecticut State University (CCSU) pada Maret 2016 mengenai '*Most Literate Nations in The World*' menyebutkan bahwa Indonesia menempati urutan ke-60 dari total 61 negara, atau dengan kata lain minat baca masyarakat Indonesia disebut-sebut hanya sebesar 0,01 persen atau satu berbanding sepuluh ribu. Hal ini dikarenakan banyaknya gempuran inovasi di bidang teknologi yang membuat masyarakat terutama generasi milenial lebih senang menatap layar *gadget* mereka dibandingkan membaca buku (Rossa, Nodia, 2018). Sebuah buku seperti 'Jiwa Yang Patah' dan buku lainnya yang memiliki

informasi-informasi lengkap sangat disayangkan jika generasi milenial tidak membacanya dan disadarkan oleh pesan yang ingin disampaikan.

Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media visual yang dapat mengkomunikasikan cerita sejarah dan pesan-pesan penting yang ingin disampaikan oleh sebuah buku secara lebih efektif dan menarik. Media visual ini memiliki hubungan yang erat dengan desain grafis. Melalui memvisualkan sebuah buku, perancang dapat bercerita secara visual. Masing-masing metode buku dan metode desain grafis memiliki cara kerja yang berbeda, namun tujuannya sama, yaitu sebagai alat komunikasi. Melalui ini, penulis dapat menggabungkan dua cara komunikasi yang paling kuat menjadi satu agar audiens dapat menangkap pesan dengan baik. Untuk lebih efektif menangkap sebuah informasi, audiens tidak hanya dapat bergantung pada tulisan, namun gambar juga memiliki peran yang penting. Kedua hal tersebut akan membantu audiens dalam menentukan ide dari segala bentuk dan makna pada pesan yang ingin disampaikan. Sebab keduanya mengandung area untuk interpretasi oleh audiens dan memperluas peran desainer grafis dari sekedar pencipta media visual menjadi pemandu pemberi informasi (Skolos, Wedell, 2011: 9).

Dengan menggunakan media visual, audiens akan lebih mudah untuk memvisualisasi pesan-pesan yang ingin disampaikan buku tersebut dibanding dengan hanya membaca buku tersebut. Terlebih lagi, melalui media visual, kita dapat membangun rasa empati pada diri audiens. Dengan membangun rasa empati tersebut, maka audiens dapat merasakan perasaan yang sama dengan penulis tentang pemahaman bahwa rakyat Papua bukanlah minoritas kasta rendah yang tidak dapat dihargai. Apabila sudah berada dalam pemahaman yang sama, maka

akan lebih mudah untuk mempengaruhi sikap dan perilaku orang lain secara efektif (Carnegie, 2011).

Salah satu contoh bukti visualisasi yang berhasil dari sebuah buku menjadi media visual lain adalah Harry Potter. Buku serial novel fantasi karya J.K. Rowling tersebut memiliki cerita yang sangat digemari oleh para pembaca buku dikarenakan ceritanya yang unik, fantastis, dan sangat berbeda dari buku-buku lain. Berkat terkenalnya serial novel tersebut, pada 2001, serial novel tersebut mulai divisualisasikan menjadi serial film layar lebar hingga menjadi 9 *franchise* film. Sejak saat itu, makin banyak orang yang mengetahui tentang Harry Potter, dan *franchise* film tersebut menjadi salah satu film tersukses sepanjang masa (Lynch, 2018). Bahkan bisa dikatakan, *franchise* film Harry Potter jauh lebih sukses dari segi pendapatan dan kepopuleran daripada serial novel aslinya. Dari novel dan film, Harry Potter kemudian mulai divisualisasikan menjadi media-media lain, seperti *action-figure*, wahana permainan, hingga drama. Deborah Cartmell, seorang dosen *English* senior, mengatakan bahwa “Adaptasi tidak dapat disangkal merupakan apropriasi teks, dan meskipun plotnya tetap sama, penceritaan atau penafsirannya berubah secara radikal dari satu generasi ke generasi berikutnya.” (Cartmell, 2000: 33). Dengan adanya perkembangan zaman, ketertarikan sebuah hal seperti membaca buku mungkin mulai menurun dari generasi ke generasi, namun jika dapat beradaptasi kepada keinginan audiens seperti Harry Potter, kita tidak hanya melestarikan ‘teks’ tersebut, namun juga bisa lebih mendapatkan daya tarik populer massal.

Dengan begitu, penulis berencana untuk angkat buku ‘Jiwa Yang Patah’ ke dalam sebuah bentuk media visual yang dapat menarik perhatian audiens,

terutama generasi milenial, agar lebih mengerti terhadap pesan yang ingin disampaikan. Bentuk media dengan visual yang menarik tidak hanya memudahkan penyampaian pesan terhadap audiens tetapi juga menambah daya tarik yang tinggi. Dengan adanya konsep media visual, pesan yang disampaikan akan jauh lebih berkesan dan teringat dalam ingatan daripada sekedar teks atau teori. Selain itu, kemenarikan media visual dapat memberikan motivasi untuk audiens membagikan isu atau informasi tersebut ke media lain seperti media sosial yang secara tidak langsung akan menjangkau lebih banyak audiens. Dengan demikian, diharapkan pesan dapat tersampaikan dan pengetahuan tentang isu dan kesadaran audiens bisa meningkat.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Menentukan konten-konten penting dalam buku 'Jiwa Yang Patah' karya I Nguh Suryawan yang akan divisualisasikan. Konten-konten tersebut berupa konten yang berhubungan dengan sejarah masyarakat Papua beserta konteks rasisme terhadap rakyat Papua di Indonesia.
- b. Dibutuhkan bentuk media visual yang tepat untuk memvisualkan konten pada buku 'Jiwa Yang Patah' yang dapat menarik perhatian audiens.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagian konten mana saja yang penting dan perlu ditampilkan dalam bentuk media visual untuk mewakili buku 'Jiwa Yang Patah' tersebut?

- b. Media visual apa yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan buku ‘Jiwa Yang Patah’ ke dalam sebuah bentuk media visual sehingga audiens secara empati dapat lebih memahami isi-isi konten buku tersebut?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dikemukakan di atas, pokok-pokok permasalahan yang menjadi batasan pembahasan penelitian ini supaya perancangan pembangunan sistem tidak menyimpang, maka diperlukan suatu batasan masalah sebagai acuan dalam penyelesaian masalah. Batasan masalah pada penelitian ini adalah isi-isi konten buku yang hanya berhubungan dengan isu rasisme. Beberapa isi konten yang kurang berhubungan dengan isu rasisme terhadap rakyat Papua di Indonesia akan tidak ditampilkan dalam bentuk instalasi. Konten-konten tersebut seperti cerita pribadi penulis, beberapa sejarah yang kurang berhubungan, dan sebagainya.

Lalu, agar tidak mengesankan aksi separatistis, perancangan ini tidak akan menggunakan simbol-simbol sensitif yang dapat memicu kontroversi. Instalasi ini hanya memvisualkan kondisi buruknya rakyat Papua di buku tersebut tanpa melibatkan adanya kehadiran pemerintah sebagai antagonis. Jikalau ada bagian yang menunjukkan sisi pemerintah akan disimbolkan menjadi bentuk lain. Beberapa isi di dalam buku yang mengandung protes kepada pemerintah maupun yang dapat memicu aksi separatistis juga tidak akan diangkat oleh perancang sebagai bentuk visualisasi instalasi agar tidak merugikan ataupun menjelekkan pihak manapun.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah memvisualisasikan isi konten sebuah buku karya I Ngurah Suryawan yang berjudul ‘Jiwa Yang Patah’ ke dalam sebuah bentuk media visual. Tugas Akhir ini juga mengangkat gerakan anti rasisme dan menghentikan budaya dan cara pandang masyarakat yang selama ini menstereotip dan merendahkan standar rakyat Papua. Peneliti berharap seluruh pesan yang akan disampaikan akan lebih mudah dilihat, didapatkan, dan diresapi oleh rakyat Indonesia. Peneliti juga berharap melalui media visual yang akan dibuat, rakyat Indonesia dapat disadarkan akan toleransi, kebersamaan, dan saling menghargai kepada semua ras di Indonesia, siapapun dan apapun itu.

1.6 Manfaat Perancangan

a. Bagi Penulis

Perancangan ini diharapkan akan menambah wawasan serta ilmu dan mempelajari betapa pentingnya toleransi antar ras di Indonesia beserta visualisasi buku yang kuat dan menarik.

b. Bagi Universitas

Perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi ilmu terhadap perancangan visualisasi buku yang baik dan benar.

c. Bagi Yth. Bapak I Ngurah Suryawan

Perancangan ini diharapkan dapat membantu Yth. Bapak I Ngurah Suryawan dalam mempromosikan buku dan membangkitkan antusiasme masyarakat dalam membaca karya buku-buku beliau melalui perancangan visualisasi buku ini.

d. Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat menjangkau banyak masyarakat dan menyadarkan mereka lagi terhadap pola pikir rasisme terhadap masyarakat Papua yang harus dihilangkan di Indonesia.

