

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Desain dalam manifestasinya sangat berpengaruh terhadap kehidupan, desain bergerak sesuai fungsi dan signifikansinya. Fungsi sebuah desain dapat diartikan sebagaimana kualitas dan efisiensi visual terhadap sesuatu yang ingin dicapai. Berbeda dengan signifikansi dalam ranah desain, merujuk kepada sebuah bentuk visual yang memiliki ekspresi dan makna. Meskipun berbeda, fungsi dan signifikansi desain bekerja secara bersamaan dan tumpang tindih (John Heskett, 2002, hal.26-27).

Menurut John Heskett, pemilihan konteks, objek dengan komunikasi, sangat penting dimana harus memiliki relevansi dengan pesan yang ingin disampaikan, sebab hal tersebut memiliki kaitan erat dan memberikan penekanan pada fungsional dan signifikansinya. Tidak sebatas pemilihan konteks, objek dan komunikasi, pemilihan bentuk, warna, pola, dan tekstur turut berkaitan dan ikut serta dalam pembangunan komunikasi visual (2002, hal.68). Objek merupakan ekspresi penting dari ide yang dapat mengkomunikasikan tidak hanya sebatas visual, melainkan bisa melibatkan indera lainnya (John Heskett, 2002, hal.37). Berbicara mengenai komunikasi, sebuah pesan akan lebih komunikatif apabila bekerja beriringan antara visual dan verbal, salah satunya seperti dengan membuat sebuah visualisasi teks. Teks yang dimaksudkan merupakan sebuah pesan atau isu permasalahan yang akan dibahas yang kemudian akan dibentuk menjadi sebuah visual.

Desain komunikasi visual merupakan proses merencanakan, memproyeksikan, dan mewujudkan komunikasi visual ditujukan untuk menyiarkan pesan atau informasi tertentu kepada target audiens yang dituju. Hal ini bertujuan untuk memberikan dampak pada pengetahuan, sikap, atau perilaku publik ke arah yang diinginkan (Frascara, 2004, hal. 2). Mencakup dalam desain komunikasi visual, desain grafis yang merupakan seni dan praktik dalam merencanakan dan

memproyeksikan ide dengan konten visual dan tekstual. Visual dapat berupa fisik ataupun digital yang mencakup gambar, kata, atau grafik. Dapat dikatakan bahwa desain grafis memiliki peran dalam mengolah sebuah informasi dalam sebuah karya kepada audiens untuk memahami atau menerjemahkan suatu informasi melalui visual yang dibentuk (Juliette Cezzar, 2017). Ikatan antara karya visual dengan audiens tidak sebatas hanya memiliki nilai estetika yang baik, namun, sebuah karya yang baik juga dapat dikatakan mampu menyalurkan emosi yang ingin disampaikan. Desainer grafis berperan dalam menuntun persepsi audiens untuk memahami atau dapat dikatakan sebagai proses audiens ‘menerjemahkan’ suatu informasi melalui tendensi mata dalam melihat sebuah pola visual. Hal ini erat dengan kaitannya bagaimana sebuah visual dapat mengkomunikasikan informasi secara eksplisit dan efisien melalui visual atau forms yang dibangun (John Heskett, 2002, hal.28).

Berbicara mengenai desain, suatu informasi atau pesan akan dikomunikasikan melalui visual yang dibentuk disesuaikan dengan konten spesifik tujuan dan disesuaikan dengan target audiens. Namun, menurut Frascara, komunikasi memungkinkan adanya keterbatasan dalam mempengaruhi perubahan atau dampak yang dihasilkan dan memerlukan intervensi yang lebih luas dan mendukung (1997, hal.5). Sebuah pesan yang dikomunikasikan melalui visual yang dibentuk akan dipengaruhi oleh gaya, konten, dan media yang dipilih. Dalam menyalurkan atau menyampaikan sebuah pesan, seorang desainer perlu mengetahui keseluruhan proses dimana komunikasi dapat membantu, dan kapan sesuatu yang lain di luar komunikasi akan dibutuhkan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Hal ini dimaksudkan kepada bagaimana desainer memilih media sebagai penyalur pesan (Frascara, 1997, hal. 22). Pesan yang dikomunikasikan melalui media erat kaitannya terhadap hubungan teks dan visual yang dibangun. Dalam hal ini, media komunikasi tidak hanya berupa visual melainkan adanya komunikasi berupa teks yang sering dikenal sebagai komunikasi verbal. Komunikasi verbal dapat dijumpai melalui berita, surat kabar, ataupun karya sastra.

Sebuah masalah sosial yang ada di Indonesia tidak semata-merta diungkapkan melalui medium berita formal, melainkan dapat diungkapkan melalui karya sastra ataupun karya seni. Banyaknya karya sastra yang mengandung kritikan akan ketidakpuasan akan kebijakan pemerintah, atau masalah sosial yang tak kunjung usai yang disusun berupa *sequence*. Menurut Mursal Esten (1978, hal. 9), karya sastra merupakan perwujudan kehidupan manusia dan masyarakat yang diungkapkan melalui medium bahasa dan memiliki dampak positif terhadap kehidupan manusia. Karya sastra disusun menggunakan bahasa yang indah dan berguna dalam menginformasi suatu pesan (Taum, 1997, hal. 13). Menurut Horace, karya sastra bersifat '*Dulce et Utile*' yang berarti bermanfaat dan indah. Dalam pengertian ini, menurutnya, karya sastra dapat memberikan keindahan dan manfaat bagi pembaca secara langsung maupun tidak langsung (1998, hal.08). Sebuah karya sastra disusun dengan baik, menarik, dan memberikan kesenangan, namun di sisi lain, karya sastra harus memberikan manfaat seperti nilai moral, wawasan kehidupan (Darma, 2004, hal. 09-10). Berbeda dengan karya sastra, karya seni memiliki cara mengkomunikasikan sesuatu melalui visual yang dibentuk sebagai medium penyampaiannya. Hal ini menunjukkan bahwa proses komunikasi tidak terpaku dalam bentuk verbal. Gambar tidak hanya lebih mudah untuk dikenali dan diproses dari kata-kata tetapi juga lebih mudah untuk mengingat kembali.

Menurut Allan Paivio, Professor Psikologi University of Western Ontario pada bukunya yang berjudul *Mental Representations: A Dual Coding Approach* mengatakan, ketika kata-kata memasuki ingatan, mereka hanya menggunakan satu kode tunggal. Disisi lain, gambar mengandung 2 kode; visual dan verbal lainnya yang masing-masing disimpan dibagian otak yang berbeda (1971). Richard E. Mayer mengatakan bahwa orang lebih mengingat gambar dan kata-kata dari pada hanya dalam kata-kata saja (2009). Sama halnya dengan kita akan lebih mudah memahami gambar dan kata-kata dari pada hanya sebuah kata, dan lebih mudah memahami dan mengingat sebuah kata daripada bentuk yang abstrak. Oleh karena itu, audiens akan memahami dan mengingat apabila sebuah visual dan verbal digunakan bersamaan. Dalam kasus ini, apabila sebuah informasi dikomunikasikan

secara verbal saja tidak cukup efektif, diperlukan visual yang membangun dan membantu mengkomunikasikannya.

Pembuatan visualisasi teks dalam mengkomunikasikan masalah sosial akan diadaptasi dari sebuah karya sastra. Penggabungan antara verbal dan visual akan mengkomunikasikan secara efektif informasi atau pesan kepada audiens. Sebagaimana visual yang dibangun dari sebuah teks, idealnya audiens dapat merasakan dan memahami pesan tersebut. Visualisasi teks dalam komunikasi visual dapat diaplikasikan ke dalam pemilihan media komunikasi visual yang menarik. Perfilman, salah satu media komunikasi visual yang banyak mengadaptasi dari karya sastra. Seperti karya sastra yang berjudul 'Biola Tak Berdawai' yang diangkat menjadi film yang diproduksi tahun 2003. Film yang disutradarai oleh Sekar Ayu Asmara mengkomunikasikan minimnya pengetahuan dalam memperhatikan dan memperlakukan anak tunadaksa, dan rasa kasih sayang keluarga kepada anak penyandang disabilitas yang dapat dikatakan tidak mendukung. Film yang diadaptasi dari novel ini secara komunikasi berkerja secara visual dan verba. Melalui film, target audiens merujuk kepada masyarakat luas, dimana pesan yang disampaikan akan dikomunikasikan kepada banyak orang secara bersamaan. Tidak hanya dapat diaplikasikan kepada perfilman, visualisasi teks dalam bentuk *book design*, *illustration book*, *boardgame*, instalasi, juga dapat mengkomunikasikan secara verba dan visual.

Roberto Bolaño, penulis novel *Antwerp* yang karyanya memiliki pengaruh yang besar terhadap pameran instalasi M HKA (*Museum van Hedendaagse Kunst Antwerpen*), Belgia. Novel prosa-puisi ini berisikan kisah yang berbeda-beda yang digambarkan melalui perspektif yang berbeda, gambar, adegan, dan karakter yang berbeda setiap saat. Bolaño mengambil tema realitas kontemporer yang diekspresikan melalui topik-topik seperti kejahatan dan korupsi, kekerasan seksual, kebenaran relatif, ingatan dan penghapusan, marginalitas dan urbanisme, pandangan laki-laki, dan laut sebagai metafora, yang semuanya berkaitan dengan sejarah dan realitas Antwerpen. Melalui struktur, tema, dan pola dasar karakter pada

novel *Antwerp* yang menjadi inspirasi M HKA sebagai mode refleksi dalam pameran ini, berjudul Amberes.

Visualisasi teks yang diadaptasi dari sebuah karya sastra semestinya mengandung sebuah pesan ataupun menggambarkan sebuah isu yang tengah terjadi. Masalah sosial yang terjadi dan menjadi problematika yang cukup terlihat salah satunya ketidakadilan. Akan tetapi ketidakadilan yang lebih banyak menyoroti masyarakat non disabilitas. Ketidakadilan dalam sikap maupun aksesibilitas terjadi terhadap masyarakat terutama bagi penyandang disabilitas. Keterbatasan yang dimiliki oleh penyandang disabilitas menimbulkan stigma negatif dalam kalangan masyarakat. Penyandang disabilitas kerap mendapatkan ketidakadilan karena kekurangan yang dimilikinya. Jika dilihat hingga saat ini, penyandang disabilitas masih banyak yang mendapatkan perilaku diskriminatif, kurangnya sistem pendidikan, bahkan pekerjaan. Kasus yang cukup jarang disorot oleh media luas ini dapat dijumpai pada karya sastra. Seperti novel yang berjudul 'Biola tak Berdawai' karya Seno Gumira Ajidarma, yang menceritakan tentang anak tunadaksa yang dititipkan kepada panti asuhan. Meskipun mengalami tunadaksa, anak tersebut memiliki umur yang lebih panjang dari pada perkiraan usia manusia apabila mengalami tunadaksa. Renjani, ibu pengurus panti asuhan mengatakan dewa, anak tunadaksa memang cacat fisik, tetapi jiwa Dewa tidaklah cacat. Adapun novel karya Ali Akbar Navis (A. A. Navis) yang menceritakan tentang perjuangan hidup seorang gadis bisu-tuli yang dihadapi oleh banyaknya cobaan hidup. Kedua karya sastra tersebut sama-sama mengambil permasalahan atau isu mengenai penyandang disabilitas.

Novel *Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi* ini, menceritakan perjuangan hidup Saraswati dengan menggunakan diksi 'saudaraku' seolah pembaca sedang berkomunikasi langsung dengan Saraswati. Penggunaan sudut pandang orang pertama dimana Saraswati seolah sedang menceritakan kisahnya kepada audiens. Novel dengan tema utama penyandang disabilitas ini sangat relevan dengan kehidupan masyarakat dan masalah sosial yang terjadi kepada penyandang disabilitas. Dengan relevansinya dengan realita, novel ini dapat membuat pembaca

turut merasakan emosi yang dialami Saraswati. Seiring membaca novel ini, pembaca dapat merasakan masalah sosial seperti ketidakadilan ternyata juga terjadi disekitarnya, seperti banyaknya penyandang disabilitas yang mengalami diskriminatif, kurangnya sistem pendidikan, bahkan minimnya lapangan pekerjaan. Pembahasan utama mengenai isu atau masalah sosial berupa ketidakadilan yang menimpa penyandang disabilitas. Novel dengan berlatar pemberontakan akan ketidakpuasan daerah terhadap pemerintahan digambarkan dengan peristiwa Pemerintah Revolusioner Republik Indonesia (PRRI) yang melibatkan Jakarta (pusat) dengan Sumatera Barat (daerah) sukses menggambarkan perjuangan hidup Saraswati yang terus mengalami cobaan hidup. Novel pelopor yang menceritakan akan kehidupan penyandang disabilitas secara karya sastra bertujuan dalam mengkritik keadaan dan sikap masyarakat serta pemerintah terhadap penyandang disabilitas.

Berbeda dengan karya sastra ‘Biola Tak Berdawai’, karya sastra ‘Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi’, akan diimplementasikan kedalam bentuk media yang berbeda dan dapat menggambarkan bagaimana kehidupan penyandang disabilitas melawan ketidakadilan yang menimpanya. Novel SSGDS ini memiliki alur maju sehingga pembaca dapat merasakan *sequence* yang dibentuk, namun beberapa bagian tidak dijelaskan lebih mendetail. Adanya *sequence*, dapat membantu pembentukan visualisasi yang mengkomunikasikan secara efektif kepada audiens. Novel Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi menceritakan kisah Saraswati dalam 131 halaman *full text*. Isu permasalahan dalam novel ini disusun secara baik, sistematis, dan detail menjadi salah satu faktor penting dalam penyampaian sebuah informasi yang jelas. Penyampaian sebuah informasi dipengaruhi oleh medium yang digunakan. Hal ini termasuk kedalam strategi media guna audiens lebih mudah dalam memahami pesan yang disampaikan. Guna menggambarkan kehidupan Saraswati, penggunaan media instalasi dapat membantu audiens dalam memahami dan merasakannya melalui *environment* yang dibangun. Desain lingkungan yang dibentuk melalui sebuah instalasi yang dapat merangkum semua komponen yang menghasilkan entitas fungsional (Saadi Lahlou, 2019, hal.4).

Menurut Saadi Lahlou pada bukunya yang berjudul '*Intallation Theory*', ketika seseorang memasuki suatu instalasi secara subjektif merasakan berada dalam 'situasi' tersebut. Sebuah instalasi berbeda dengan sebuah karya seni lainnya seperti lukisan, gambar, fotografi, atau patung. Pada dasarnya, instalasi berupa tiga dimensi dimana membentuk hubungan antara karya visual dengan audiens. Ketika seseorang memasuki instalasi, mereka akan merasakan kengerian yang luar biasa, dan merasa tidak nyaman. Hal itu membuktikan bahwa instalasi memberikan *impact*, menggerakkan emosi, serta adanya hubungan antara karya dan audiens (Kabakov, 1999, 72). Dengan demikian, ekspresi dan pesan instalasi dapat dicapai ketika audiens terlibat, berinteraksi secara fisik, serta menanggapi karya visual yang dibuat. Instalasi menggabungkan materi atau pesan umum hingga keseharian yang kualitas dan menarik dalam media seperti video, suara, pertunjukkan, realitas virtual, ataupun internet atau digital.

Visualisasi teks yang diangkat dari karya sastra Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi akan dibentuk melalui media instalasi. Dalam instalasi ini, perjuangan hidup Saraswati dapat digambarkan melalui *sequence* yang merangkum semua komponen pada novel tersebut. Dengan melihat dan merasakan secara subjektif kehidupan Saraswati pada instalasi, maka akan merujuk kepada penyampaian pesan yang lebih efektif.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, ditemukan isu masalah sebagai berikut;

- 1) Komunikasi memungkinkan adanya keterbatasan dalam mempengaruhi perubahan atau dampak yang dihasilkan tanpa intervensi yang lebih luas dan mendukung.
- 2) Sebuah informasi dikomunikasikan secara verbal saja tidak cukup efektif, diperlukan visual yang membangun dan membantu mengkomunikasikannya.

- 3) Novel ‘Saraswsti Si Gadis Dalam Sunyi’ tidak terdapat visual yang turut serta membantu menjelaskan kehidupan Saraswati.
- 4) Beberapa bab tidak menjelaskan secara detail mengenai kisah hubungan Saraswati dengan Bisri.
- 5) Kurangnya kesadaran masyarakat mengenai perasaan, dan kehidupan penyandang disabilitas, seperti yang dialami oleh Saraswati.

1.3. Rumusan Masalah

Melalui permasalahan yang ada, penulis membatasi masalah yang akan dieksekusi hanya sebatas masalah visual, mengacu kepada latar belakang penulis dalam bidang desain.

- 1) Bagaimana merancang secara efektif visualisasi novel Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi melalui media instalasi berbasis ilustrasi sehingga audiens dapat turut serta merasakan kehidupan gadis bisu-tuli?
- 2) Bagaimana pembentukan media instalasi dengan menginterpretasikan ulang konten Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan perancangan instalasi penggambaran kehidupan Saraswati dalam novel SSGDS berdasarkan masalah-masalah yang ada adalah:

- 1) Menggambarkan perjuangan hidup Saraswati melalui media instalasi yang merangkum semua komponen pada novel tersebut dengan visualisasi teks.
- 2) Menginterpretasikan ulang konten novel Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi melalui medium instalasi.
- 3) Menggambarkan perjuangan hidup dengan sudut pandang penyandang disabilitas.
- 4) Audiens dapat turut serta atau merasakan kehidupan penyandang disabilitas melalui media interaktif pada instalasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, diantaranya:

- 1) Memberikan pandangan atau perspektif yang berbeda dalam menjalani sebuah kehidupan, yaitu melalui perspektif gadis bisu-tuli.
- 2) Menyampaikan pesan moral yang dijabarkan melalui perjuangan hidup penyandang disabilitas.
- 3) Diharapkan audiens dapat turut serta merasakan emotional kisah kehidupan Saraswati melalui media instalasi.
- 4) Audiens dapat menambah wawasan akan kehidupan disabilitas sehingga problematika ketidakadilan disabilitas dimasyarakat dapat berkurang.
- 5) Mengajak audiens untuk berperan dalam memasyarakatkan kehidupan yang selaras (harmonis) dengan seluruh lapisan terutama yang disabilitas.

