

# Raja dan Perwira - Propaganda Media yang dikuasai oleh yang Berkuasa

Muhammad Alfin Sahri Ramdany<sup>1\*</sup>, Aulia Ibrahim Yeru<sup>2</sup>, Cucu Retno Yuningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

<sup>1</sup>[alfinkun@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:alfinkun@student.telkomuniversity.ac.id), <sup>2</sup>[aulyayeru@telkomuniversity.ac.id](mailto:aulyayeru@telkomuniversity.ac.id),

<sup>3</sup>[curetno@telkomuniversity.ac.id](mailto:curetno@telkomuniversity.ac.id).

## Abstract

The media is part of a culture. In this day, access to various materials in the world is facilitated. Technology now makes information faster, more efficient and moving to meet the market. However, what if time is drawn to the period in Indonesia still catching up with technological problems. Information that is spread is very limited and only has a makeshift media. The government in the New Order Era had the power in and out of this information to set the flow so that it depicts a very safe life. Media that tries to be critical of the government are silenced and threatened. Questioning whether the information reported by the media is true. Showing a work that tries to rethink how information can be propagated easily. Thinking about whether the information obtained so far is true.

**Keywords:** propaganda, New Order, government, media, film.

## Abstrak

Media merupakan bagian dari sebuah kebudayaan. Pada zaman sekarang dimudahkan akses berbagai materi dalam belahan dunia. Teknologi sekarang membuat informasi semakin cepat, efisien dan bergerak untuk memenuhi pasar. Namun, bagaimana bila ditarik waktu kepada masa di Indonesia masih mengejar ketertinggalan masalah teknologi. Informasi yang tersebar sangat terbatas dan hanya memiliki media seadanya. Pemerintah pada masa Orde Baru memiliki kuasa dalam keluar masuk informasi ini mengatur alur supaya menggambarkan kehidupan sangat aman. Bagaikan raja yang menguasai tanah. Media yang mencoba kritis terhadap pemerintah dibungkam dan diancam. Mempertanyakan apakah benar informasi yang diberitakan oleh media. Menampilkan sebuah karya yang mencoba untuk berpikir ulang bagaimana informasi dapat dipropaganda dengan mudah. Memikirkan apakah sebenarnya informasi yang didapatkan selama ini adalah sesuatu yang benar.

**Kata Kunci:** propaganda, Orde Baru, pemerintah, media, film.

# Raja dan Perwira - Propaganda Media yang dikuasai oleh yang Berkuasa

## PENDAHULUAN

Peran media dalam dunia menjadi besar. Bagaikan sisi koin, media bisa menjadi juru selamat, bisa menjadi bencana alam. Namun, apabila dilihat dari kaca mata orde baru, akan terlihat media sendiri sangat susah berbicara tentang fakta di lapangan secara penuh. Pemerintah menyaring berita dan diberikan kepada publik. Media menjadi kamera pengawas pemerintah untuk melihat gerakan yang ingin melawannya. Lama tahunnya, semakin canggih sebuah teknologi. Media mulai berkepanjangan. Bentuk media sangat beragam, di antara lain: fotografi, cetakan, film, televisi, video digital, internet dan komputer. Akan banyak pesan dikirim sebagai bentuk audiovisual daripada teks [1]. Teknologi membuat perkataan seseorang dalam peristiwa lebih disukai daripada tulisan-tulisan [2].

Karya ini mencoba mempertanyakan informasi yang didapatkan oleh pemerintah pada masa orde baru. Informasi yang dibentuk dalam film G30SPKI. Apakah benar selama ini yang kita dapatkan seratus persen benar atau bagian yang sebenarnya tidak benar dibuat seperti benar. Diwujudkan dalam bentuk karya seni instalasi dengan menggunakan cuplikan *scene* tertentu dan suara dalam satu ruangan.

Propaganda merupakan ekspresi pendapat atau tindakan yang dilakukan dengan sengaja oleh individu atau kelompok dengan maksud mempengaruhi opini atau tindakan individu atau kelompok lain untuk tujuan yang telah ditentukan sebelumnya melalui manipulasi psikologis [3]. Dalam film tersebut, memperlihatkan sorakan-sorakan dan pengambilan gambar bahwa memberikan persepsi masyarakat bahwa PKI adalah sesuatu yang harus hilang di Indonesia sampai akar. Oleh karena itu, pembuat film akan berhati-hati untuk menyusun gambar-gambar sebagai bentuk kontrol mereka terhadap respon penonton dan menjadikan film sebagai senjata utama dalam upaya persuasif.

Adapun tujuan dari berkarya adalah :

- Memberikan pandangan lain tentang informasi yang diterima selama ini.
- Menghadirkan pengalaman dalam menangkap sebuah visual melalui media seni.

Dengan menggunakan seni instalasi, pengunjung untuk merasakan secara langsung dengan melalui panca indra, bukan hanya dilihat saja. Indra peraba, penciuman, pendengaran sejajar dengan penggunaan mata. Jadi, pengunjung hadir menjadi satu dalam karya tersebut.

## **PROPAGANDA**

Secara etimologis, propaganda berasal dari bahasa Latin yaitu *propago* gabungan antara kata sifat dan kata kerja. *Pro* arti dari *forth* (maju) dan *pag* asal dari *pangere* (untuk mengikat). Bila digabung bermakna menyebarkan informasi untuk mengikat seseorang untuk menerima informasi ini [4].

Propaganda vertikal dalam artian bahwa propaganda ini dibuat oleh seseorang pemimpin, ketua politik atau pemuka agama yang bertindak sebagai posisi atasan dan berusaha memengaruhi bawahannya. Propaganda horizontal merupakan propaganda di mana dibuat oleh suatu kelompok. Pada prinsipnya semua individu sama dan tidak ada ketuanya. Para individu melakukan kontak dengan orang lain yang selevel atau di bawahnya. Propaganda ini selalu mencari mangsa untuk “patuh” padanya [3].

Agen merupakan orang-orang yang memfasilitasi penyaluran pesan langsung atau melalui media. Terkadang mereka merupakan tokoh yang bersahaja yang pandai berbicara. Tujuannya adalah menyampaikan ideologi kepada khalayak untuk kepentingan institusi. Agen menggunakan media yang tersedia untuk menyampaikan pesan propagandis kepada khalayak. Berkembangnya teknologi berdampak kepada sifat propaganda dan menjadi faktor utama. Akses dan kontrol terhadap media juga menjadi kontrol kepada opini publik [4].

## **SENI SEBAGAI BENTUK PROPAGANDA DAN GAMBARAN REALISTIK**

Seni adalah bentuk penyampaian ekspresi bagi seniman. Secara bersamaan, seni menjadi salah satu bagian dari kampanye dengan tujuan politik yang sama sekali berbeda dari apa yang seniman maksudkan. Perlu dipahami bagaimana *modern art* dan *propaganda art* didefinisikan secara historis. Beliau mengatakan bahwa *modern art* (yang dikenal dalam ranah akademi) adalah seni ekspresi tertinggi dalam sosial dan *propaganda art* adalah seni perlawanan terhadap kediktatoran. Perbedaan ini telah mendukung tujuan dari propaganda itu sendiri.

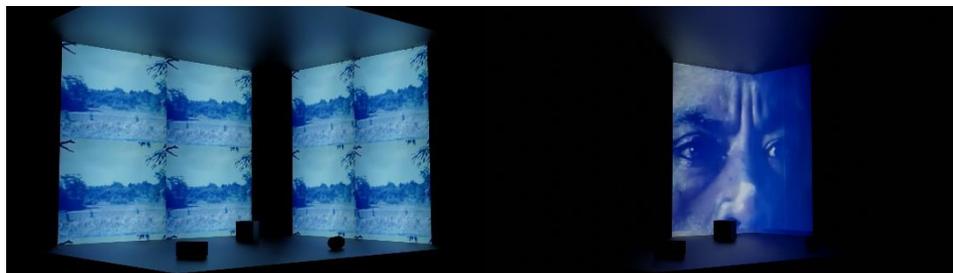
Suatu ruangan di mana terdapat model/figur yang melakukan kegiatan sehari-hari mengalami suatu peristiwa bencana seperti bom atom atau pembunuhan. Kehebatan pembuatan visual efek tidak hanya berupa nuklir atau genosida, tapi membuat seperti jatuhnya

asteroid, kedatangan alien, gempa bumi, maupun banjir besar. Keberhasilan adanya hal di atas ketika penonton dan apa yang ditonton melebur menjadi satu, masyarakat sebenarnya memiliki emosi yang sama dengan masyarakat yang ada di film. Perpecahan dalam keluarga atau antar warga menjadi sia-sia ketika satu negara dihadapkan oleh bencana nasional atau dunia. Negara besar yang besar dapat bertahan menghadapinya. Tetapi secara bersamaan pemerintah memaksa masyarakat untuk bergantung kepadanya. [5].

## GAGASAN KARYA

Melihat bahwa lingkungan periode sekarang hampir sama dengan masa Orde Baru dalam memberitakan. Orde Baru dan periode sekarang menggunakan media populer sebagai perantara antara pemerintah dan masyarakat. Kebanyakan masyarakat mudah menerima informasi melalui TV, radio pada masanya dan sekarang melihat informasi lewat ponsel pintar dan internet. Oknum melihat potensi sebagai bentuk propaganda yang manjur untuk menyampaikan ideologinya.

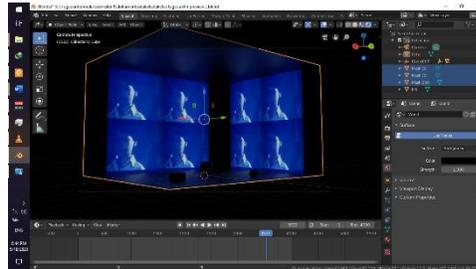
Dalam karya seni ini menampilkan sebuah cuplikan yang diambil dari film G30SPKI dengan menggambarkan sekelompok orang sedang *nyelawat* kepada korban mati akibat dibunuh oleh (disebutkan) anggota PKI dan salah satu orang mengatakan PKI adalah orang yang tidak beragama. Cuplikan tersebut menampilkan satu image dan bertambah setelah satu cuplikan selesai, begitupun seterusnya. Keluaran suara menggunakan banyak speaker dengan pola penempatan secara menyebar.



Gambar 1 Muhammad Alfin Sahri Ramdany, Raja dan Perwira, 2020, 3D Digital.

Dalam tahap awal, pembuatan *prototipe* sederhana tentang bagaimana cara membuat satu suara menjadi banyak dan tidak tertuju dalam satu titik serta menghubungkannya dengan konsep diatas. Setelah itu, membuat sketsa lanjutan dalam Blender 3D untuk lebih detailnya dan mengambil cuplikan film G30SPKI sebagai image konsep. Dalam proses pemotongan dan mengubah cuplikan, penulis menemukan sebuah *happy accident* dalam penumpukan cuplikan. Ketika menambahkan satu lagi cuplikan secara bersamaan namun bergeser sekitar beberapa

*frame*, penulis mendapatkan suara seperti robot. Mengartikan bahwa penulis dengan sadar seperti memerintah sebuah robot untuk menjalankan tugasnya yang artinya bahwa aktor dalam film tersebut mengatakan sesuai narasi yang diberikan oleh sutradara. Dengan kata lain film ini sengaja membuat *framing* bahwa PKI sama dengan atheis/tidak beragama.



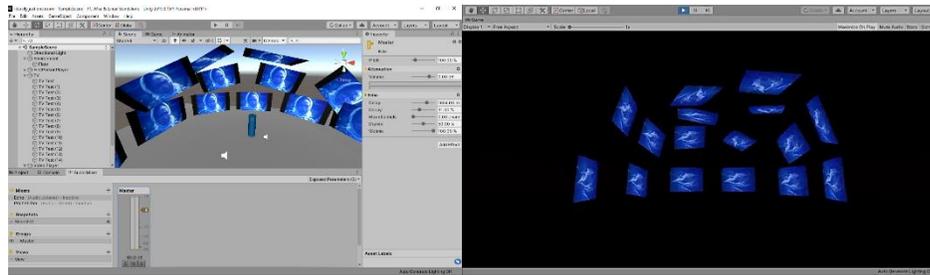
Gambar 2 Muhammad Alfin Sahri Ramdany, *Raja dan Perwira*, 2020, 3D Digital

Tahap lanjutan, membuat *prototipe* lanjutan dengan ukuran yang lebih besar. Menggunakan ruangan dan memproyeksikan gambar satu kanal serta menginstalasi speaker dengan pola menyebar.



Gambar 3 Muhammad Alfin Sahri Ramdany, *Raja dan Perwira*, 2020, 2mx2m

Namun disebabkan oleh wabah COVID-19 pada tahun ini, penulis harus mengubah format fisik menuju digital. Dengan adanya perubahan, pengembangan karya bisa dikembangkan lebih dengan menggunakan menggunakan Unity dengan sedikit perubahan untuk menyesuaikan dengan konsep awal.



*Gambar 4 Muhammad Alfin Sahri Ramdany, Raja dan Perwira, 2020, 3d Digital*

Bahwasanya menyampaikan keresahan terhadap media pada tahun sekarang. Bagaimana pelaku media membuat suatu bingkai melalui teknologi sekarang dan peran media sebagai penyambung lidah antara pemerintah dan masyarakat. Kemudian memberikan pendapat melalui bentuk seni instalasi dan simbolisme yang terdapat di dalamnya. Hanya informasi yang diberikan terus berulang-ulang sampai waktunya akan beranak-pinak. Minimnya informasi pada masa lalu dengan banyaknya informasi pada masa sekarang bisa dilihat bagaimana pandangan antar generasi menyimpulkan sebuah berita sebagai satu kesatuan. Visual memenuhi ruangan instalasi memberikan kesan betapa kisruh informasi yang didapatkan. Ditambah dengan suara yang menggema menjadikan suatu ruangan tersebut sudah terlihat kacau walau terlihat agak jauh dari ruang lingkup. Penonton yang menyaksikan hal tersebut akan terganggu-gganggu akan visualnya.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

- Kedua orang tua, Bakhrul Arif Wijaya dan Siti Salisa Fitriyah atas doa, dukungan, jasanya yang telah membesarkan sehingga sebesar ini.
- Dosen Pembimbing, Aulia dan Cucu Retno atas bimbingan, keilmuan, dan kesabaran dalam mengikuti penciptaan karya ini baik lisan maupun tulisan sampai selesai.
- Teman-teman UKM yang telah meminjamkan barang-barang yang dibutuhkan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Teman kelas program studi yang sempat-sempatnya mengingatkan dan memberikan informasi secara akurat dalam administrasi.
- Serta segenap orang yang dekat maupun jauh dari segi jarak yang telah memberi dukungan dan doa.

#### **REFERENCES/DAFTAR PUSTAKA**

[1] Soules, Marshall, 2015. Media, Persuasion, and Propaganda. Edinburgh University Press. Scotland.

[2] McLuhan, Marshall. 1967. The Medium is Massage. Penguin Books. London.

[3] Ellul, Jacques. 1973. Propaganda The Formation of Men's Attitudes. Vintage Books. New York City.

[4] Kunandar, Yog Alip. 2017. Memahami PROPAGANDA (Metode, Praktik, dan Analisis). PT Kanisius. Yogyakarta.

[5] Staal, Jonas. 2018. PROPAGANDA ART From the 20<sup>th</sup> to the 21<sup>th</sup> Century. Thesis. Leiden University. South Holland