

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Media memiliki peran yang sangat besar dalam perputaran dunia. Media bisa menjadi juru selamat bagi dua belah pihak yang sedang berkonflik. Sebaliknya, media menjadi senjata tajam bagi korban peristiwa demi menambah penghasilan lebih banyak. Namun, apabila dibawa kepada orde baru, akan terlihat media sendiri sangat susah berbicara tentang fakta di lapangan secara penuh. Pemerintah akan menyaring berita yang diberikan kepada publik. Media pada masa itu menjadi kamera pengawas untuk mempermudah melihat pergerakan massa yang ingin melawan.

Semakin lama tahun berputar, teknologi semakin canggih. Media mulai ekspansi dan mencoba memengaruhi persepsi, pemahaman, dan norma. Media mencari tahu siapa yang akan menjadi peran dan memaksa memainkan peran itu. Bagaimana cara media menyusun apa yang dilihat, bagaimana media merasa dan berperilaku seperti apa yang dilakukan. Apalagi di peradaban sekarang, dunia memperlihatkan budaya dunia lewat layar. Memaparkan kepada pemahaman baru dan mengguncangkan panca indra.

Sejak pertengahan abad 19, dunia memunculkan banyaknya media, seperti : fotografi, cetakan, film, televisi, video digital, internet dan komputer. *Frame* dan layar lebar ada dimana-mana. Bentuk visual akan menggantikan budaya cetak. Akan semakin banyaknya pesan melalui sebagai audiovisual dan tidak lagi bersifat teks. (Manovick, dalam Soules, 2015 : 141).

Marshall Soules menjelaskan bahwa teknologi membuat perkataan seseorang yang ada dalam peristiwa lebih disenangi daripada tulisan-tulisan yang ditulis secara teliti. (McLuhan, 1964 : 82). Hasson dan rekan kuliahnya dalam kelompok *Neuroimaging Research* (Soules, 2015 : 150) pada tahun 2008 menegaskan bahwa penonton memproses rangsangan film dengan cara yang sama. Rangsangan ini akan lebih meningkat lagi ketika sudah diedit dan memiliki alur. Sang 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.

“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.”  
(Ellul , 1965 : xi-xii)

. Menurut Ellul (1965 : 80-81), propaganda dibagi menjadi dua jenis, yaitu 1) Propaganda vertikal, yaitu propaganda yang dilakukan oleh satu pihak kepada orang banyak dan biasanya mengandalkan media untuk menyebarkannya. 2) Propaganda horizontal, dilakukan organisasi atau kelompok kepada kelompok lainnya melalui tatap muka/komunikasi antar personal. (Nurudin, 2004). Menurut Decker (Heryanto dan Farida, 2010), teknik propaganda memiliki beberapa cara, diantara lain 1) *Name Calling*, yakni memberikan stempel buruk kepada suatu individu atau kelompok. 2) *Glittering Generalities*, yakni pernyataan yang disarakan memiliki kesamaan menurut keinginan banyak orang atau memiliki banyak dukungan. 3) *Transfer*, yakni menggunakan seseorang atau benda yang mempunyai kredibilitas. 4) *Card Stacking*, yakni mengarahkan kelompok kepada satu pilihan/tujuan dan tidak memilih pilihan lain. 5) *Plain Folks*, yakni menggunakan kata sifat “sederhana” dan “membaur” untuk merebut hati masyarakat. 6) Testimoni, yakni memberikan kesaksian untuk mempengaruhi massa.

Contoh propaganda yang akan menjadi fokus pada proses karya ini adalah film G 30 S PKI. Sejak mulai ditayangkan pada tahun 1984, Orde Baru mewajibkan untuk seluruh elemen masyarakat dari kalangan bawah sampai atas untuk menonton film ini setiap tanggal 30 September. Diputar awal di layar lebar beberapa kali dan akhirnya muncul di TVRI setiap 30 September jam 10.00 WIB. Meskipun sudah diberhentikan pada tahun 2002, namun ajakan menonton film ini masih ada melalui politikus, tentara, dan tokoh masyarakat.



Gambar 1. 1 Cover CD Penumpasan Pengkhianatan G 30 S PKI

(sumber : Tempo.com)

Memperlihatkan sorakan-sorakan dan pengambilan gambar bahwa memberikan persepsi masyarakat bahwa PKI adalah sesuatu yang harus hilang di Indonesia sampai akar. Mungkin pada tahun 2020, isu komunis mudah ditepis oleh banyak masyarakat, namun dalam pelosok desa akan memberikan informasi melalui orang terdekat. Dari keluarga dan tetangga melalui mulut ke mulut.

Oleh sebab itu, penulis menjadi tertarik membahas tentang film G 20 S PKI dan sebagai jawaban dari pertanyaan penulis tentang bagaimana propaganda ini melekat dan masih didengarkan oleh beberapa kalangan sampai saat ini. Minat penulis terhadap propaganda masih dibidang kecil untuk ukuran peristiwa politik kompleks. Namun, dengan adanya penulisan ini, penulis mencoba sedikit demi sedikit membuka pintu menuju pemahaman yang lebih luas lagi.

## 1.2. Identifikasi Masalah

### 1.2.1. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara memvisualisasi proses propaganda yang berhubungan tentang G 30 S PKI?
2. Bagaimana visual mewujudkan suasana melalui audiovisual?

### 1.2.2. Batasan Masalah

1. Seniman mengacu kepada jenis propaganda melalui media.
2. Seniman berfokus pada audiovisual yang dihasilkan dalam karya.
3. Seniman menempatkan hal-hal yang berada di sekitarnya sebagai pelengkap/pembantu.

### 1.3. Tujuan Berkarya

Tujuan dari penciptaan karya ini untuk menghadirkan sebuah kutipan kata-kata/cuplikan video dalam sebuah konstruksi bentuk dan menghadirkan pengalaman dalam penangkapan visual ataupun non-visual, melalui nalar dan pemahaman penulis secara personal.

### 1.4. Sistematika Penulisan

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan isi pokok-pokok persoalan dasar yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Berkarya, Metode Berkarya, Seniman Referensi, dan Sistematika Penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas akan teori-teori yang berhubungan dalam melakukan kajian untuk penulisan dan pengkaryaan

#### BAB III PENCIPTAAN KARYA

Bab ini menjelaskan gambaran visual karya yang mempresentasikan konsep penciptaan karya.

#### BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran sebagai bentuk kesadaran penulis akan pengkaryaan yang dibuat.

#### DAFTAR PUSTAKA

### 1.5. Kerangka Berpikir

