

PERANCANGAN NARASI VISUAL SEJARAH KAWASAN LAUT SULAWESI ABAD 19

R.R. Mega Iranti K.¹
Muhammad Cahya Daulay²
Christian Aditya³

Abstrak: Tulisan ini bertujuan memaparkan proses perancangan narasi visual sejarah kawasan Laut Sulawesi Abad 19 yang kemudian divisualkan dalam bentuk storyboard dan animatik untuk keperluan film animasi pendek. Proses pemilihan konten narasi sejarah dan visualisasinya menjadi titik berat dalam penulisan ini. Studi literatur, observasi dan interpretasi menjadi metode utama yang dipilih dalam penentuan konten sejarah dan visualisasinya. Hasil dari rancangan ini berupa sekuen kejadian yang divisualkan dalam bentuk storyboard.

Kata kunci: narasi visual, sejarah, Laut Sulawesi, abad 19

Introduksi

Sebagai negara kepulauan, sejarah maritim seharusnya tidak dapat dipisahkan dari sejarah Indonesia. Beberapa sejarawan pernah menelusuri sejarah kelautan negeri ini, dan dalam usaha untuk menyebarkan narasi sejarah yang pernah dituliskan, maka dilakukan usaha untuk memvisualkan narasi sejarah kawasan laut Sulawesi, sebagai salah satu kawasan laut yang pernah diteliti oleh sejarawan Lopian.

Jauh sebelum dominasi kolonial di Nusantara, seperti juga di daratan yang

dikuasai oleh Raja, maka ekosistem di wilayah maritim pun memiliki ekosistemnya sendiri. Lopian menggolongkan tiga kutub kekuatan wilayah maritim yang meliputi Orang Laut, Raja Laut dan Bajak Laut. Tiga kutub kekuatan ini berlangsung selama berabad-abad hingga kemudian kolonialisme mendominasi wilayah ini. Abad 19 merupakan abad yang dianggap Lopian sebagai puncak dominasi kolonial di wilayah nusantara, karena pada saat itu Raja Laut sebagai simbol penguasa legal dianggap kehilangan absolutnya di hadapan penguasa yang baru yang itu kolonial.

e-mail : rr.mega@lecturer.umn.ac.id

e-mail : cahya.daulay@umn.ac.id

e-mail : christian@umn.ac.id

¹R.R. Mega Iranti K. adalah staf pengajar pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

²Muhammad Cahya Daulay adalah staf pengajar pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

³Christian Aditya adalah staf pengajar pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

Bertolak dari paparan Lopian mengenai ekosistem pembagian kekuasaan yang ada di kawasan ini dari sejak masa pra-kolonialisme, serta kondisi kawasan laut ini ketika kolonialisme sedang berada di puncaknya di abad 19, visualisasi ini dibuat. Tujuannya adalah memvisualkan kondisi kekuatan laut nusantara di abad 19 yang terdominasi oleh kolonial, caranya adalah dengan menampilkan sosok tertuduh bajak laut yang dikontraskan dengan sosok kolonial. Metode yang digunakan adalah studi literatur sejarah maritim yang kemudian dipadukan dengan observasi visual. Interpretasi terhadap narasi dan visual juga dilakukan untuk dapat menciptakan imaji dan sekuensial yang dianggap mewakili karakterisasi, seting, properti dan sekuen yang ingin ditampilkan.

Dominasi Kolonial dan Tuduhan Bajak Laut

Walaupun fenomena bajak laut selalu ada di wilayah maritim manapun, namun beberapa sejarawan mencurigai adanya campur tangan kolonial dalam pembentukan fenomena bajak laut di wilayah perairan Asia Tenggara. Dalam menanamkan kekuasaan di nusantara, kolonial melakukan berbagai hal, termasuk dengan melancarkan tuduhan bajak laut terhadap mereka yang dianggap menentangnya di laut. Akibatnya adalah Raja Laut, pihak yang dianggap berkuasa di sebuah perairan pada saat itu, dihadapkan pada pilihan sulit; berada di bawah dominasi kolonial, atau melawannya dengan resiko mendapat tuduhan sebagai bajak laut.

Keadaan yang terjadi di abad 19 merupakan hasil dari dominasi kolonial yang ditebarkan selama 2 abad sebelumnya. Kekuatan laut lokal telah sepenuhnya terdominasi oleh kolonial, namun memunculkan sebuah gejala baru, yaitu maraknya pembajakan kapal kolonial

oleh mereka yang disebut sebagai bajak laut. Bajak Laut ini tentu saja tidak memiliki kedaulatan seperti pada Raja Laut, namun keberadaan mereka cukup membuat pihak kolonial kewalahan. Sebagai ilustrasi, di rentang abad yang sama, kolonial sedang menghadapi pemberontakan Pangeran Diponegoro (tahun 1825-1830) yang biayanya menguras kas. Sementara di laut sendiri mereka juga tengah sibuk menghadapi kasus pembajakan yang juga sangat menguras kas kolonial.

Yang dapat disimpulkan dari data ini adalah perlawanan terhadap kolonial tidak hanya datang dari mereka yang kemudian kita kenal sebagai pahlawan, yang perjuangannya tercatat dalam sejarah nasional. Perlawanan terhadap kolonial juga terjadi di laut; dan malah datang dari pihak yang sama sekali bukanlah penguasa dan bangsawan (Raja Laut) melainkan dari pihak yang biasanya menjadi oposan dari penguasa. Dengan demikian, maka visualisasi yang dilakukan dapat juga merupakan alternatif dari sosok pahlawan yang dominan dikenal di sejarah nusantara. Apabila sosok pahlawan nusantara yang berani melawan dominasi kolonial adalah biasanya berasal dari kalangan bangsawan, maka hal ini menguatkan bahwa perlawanan terhadap kolonial adalah dari berbagai kalangan.

Narasi Sejarah Kawasan Laut Sulawesi Abad 19

Proses riset dilakukan dengan cara menentukan terlebih dahulu kejadian mana yang akan divisualkan. Parameter yang kemudian ditentukan adalah; 1). Narasi harus berdasarkan kejadian nyata yang terjadi di rentang abad 19 dan berlokasi di kawasan Laut Sulawesi. 2). Untuk memperlihatkan situasi di mana kolonial mendominasi, maka narasi

harus melibatkan pihak yang tertuduh bajak laut dengan kolonial. 3). Untuk memperlihatkan hubungan dengan sejarah nasional, maka karakter yang terlibat di dalam narasi ini perlu memiliki kaitan dengan karakter lain yang tertulis di sejarah nasional.

Ketiga parameter tersebut digunakan untuk mencari studi kasus data sejarah yang dapat dinarasikan sesuai dengan kriteria. Hal ini cukup sulit dilakukan mengingat catatan sejarah hanya akan menulis tokoh-tokoh yang memang dianggap memiliki kualitas heroik yang kemudian diakui sebagai pahlawan nasional. Akses ke catatan kolonial pun cukup sulit karena selain kendala bahasa, catatan kolonial juga hanya akan merekam kejadian berdasarkan kepentingan mereka saja.

Dari studi Lopian terhadap catatan kolonial, didapatkan sebuah kasus menarik yaitu kasus tertuduh Bajak Laut yang bernama Robodoi. Dari catatan kolonial yang merekam penangkapan Robodoi, kemudian didapatkan hubungan Robodoi dengan Pangeran Nuku; seorang penerus tahta kerajaan Tidore yang mendapatkan gelar pahlawan nasional. Pangeran Nuku sukses memobilisasi armada bajak laut untuk melawan kolonial di Tidore di abad 18. Ayah Robodoi merupakan salah satu pengikut dari Pangeran Nuku, namun data lengkap mengenai silsilah keluarga Robodoi tidak diketahui.

Robodoi diperkirakan lahir menjelang abad 19. Ketika ia ditangkap, di tahun 1852, umurnya diperkirakan 67 tahun. Pada saat itu kolonial sedang giat-giatnya membasmi bajak laut yang dianggap mengganggu jalur perdagangan dan eksploitasi kapal kolonial di negeri jajahan. Robodoi dan komplotannya hidup dari pekerjaannya membajak kapal kolonial, sehingga secara otom-

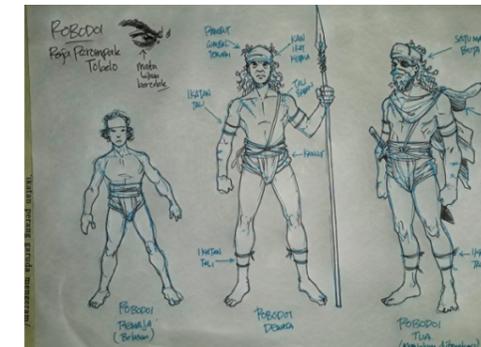
atis ia hidup dalam pengejaran kolonial. Karena hidup dalam pengejaran, Robodoi berpindah-pindah di sekitar perairan Laut Sulawesi dan pulau-pulau kecil sekitarnya. Tentu saja sedikit demi sedikit komplotan bajak laut ini menemui nasibnya ditangkap dan dieksekusi oleh kolonial, begitu pun teman-teman Robodoi dan Robodoi sendiri di akhir hidupnya. Robodoi dan keluarganya kemudian ditangkap oleh Belanda, dan nasibnya tidak diketahui.

Penggalan kisah Robodoi yang tertulis dalam catatan kolonial memenuhi parameter yang ditetapkan. Kisah Robodoi terjadi di abad 19 dengan lokasi yang ditetapkan, insiden melibatkan kolonial dan yang tertuduh bajak laut, serta ada kaitan dengan karakter yang tertulis di sejarah nasional, sehingga terbuka potensi pemaknaan yang lebih jauh. Atas dasar kriteria ini, kisah Robodoi dianggap dapat mengilustrasikan apa yang terjadi narasi sejarah laut Sulawesi di abad 19, ketika dominasi kolonial sedang dipuncaknya dan satu-satunya kekuatan laut yang menjadi tandingan kekuatan kolonial datang dari kaum yang dituduh sebagai bajak laut.

Visualisasi

Visualisasi dilakukan dengan terlebih dahulu menentukan karakterisasi Robodoi dan lingkungan tempat insiden terjadi. Robodoi digambarkan sebagai seorang alifuru, artinya adalah bercirikan mayoritas penduduk yang tinggal di wilayah timur nusantara. Ciri fisiknya antara lain berkulit gelap dan berambut cenderung ikal. Ciri fisik lainnya yang tidak ada dalam data kemudian dilakukan interpretasi dengan cara menyesuaikan kebiasaan hidupnya yang lebih banyak menghabiskan waktunya di laut dan menggunakan ototnya untuk berenang dan berlayar.

Kawasan Laut Sulawesi merupakan seting lingkungan di mana Robodoi banyak menghabiskan waktunya berlayar



Gambar 1. Salah satu sketsa karakter Robodoi yang akhirnya digunakan dalam visualisasi. Visual oleh Cahya Daulay.

dan berpindah di antara pulau-pulau kecil yang tersebar di perairan tersebut. Keadaan alam dan properti yang digunakan merupakan hal penting yang menjadi pertimbangan dalam memvisualkan narasi ini. Riset yang dilakukan belum banyak menjamah area ini, mengingat kompleksitas kawasan Laut Sulawesi itu sendiri. Rekonstruksi kemudian dilakukan dari paparan dan data literatur maupun foto mengenai kawasan ini.

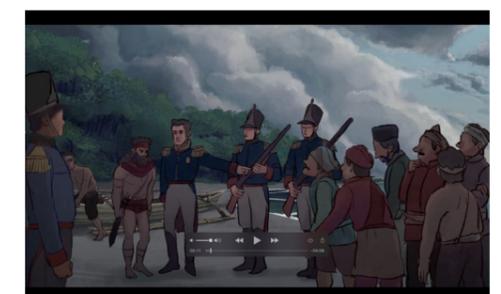
Observasi diadakan ke beberapa museum, di antaranya adalah Museum Bahari dan Anjungan Taman Mini Indonesia Indah untuk mendapatkan rekonstruksi koleksi properti kapal dan rumah. Dari hasil yang didapat, kemudian interpretasi visual dilakukan untuk menyesuaikan dengan narasi yang dibangun. Hasilnya adalah tafsiran dari setting dan properti yang diasumsikan ada di lingkungan kawasan Laut Sulawesi di abad 19.

Visualisasi yang dilakukan berupa storyboard yang disiapkan untuk film pendek bermedium animasi. Storyboard mencakup paparan di mana dan bagaimana Robodoi beroperasi, serta apa yang terjadi padanya sesuai dengan



Gambar 2. Salah satu sketsa lingkungan dan properti yang akhirnya digunakan dalam visualisasi. Visual oleh Christian Aditya.

catatan kolonial yang ditafsirkan oleh Lopian dalam penelitiannya. Kemudian, kejadian dalam rentang puluh tahunan itu disekuensialkan membentuk urutan gambar sebanyak kurang lebih enam puluh panel. Dari urutan gambar yang ditunjukkan dalam storyboard, animatik atau animated storyboard dirancang dengan cara menggerakkan dan menambahkan transisi dalam storyboard sehingga terciptalah gambar bergerak yang sederhana. Animatik merupakan versi sederhana, yang juga berfungsi sebagai panduan pembuatan film animasi pendek.



Gambar 3. Versi animatic storyboard. Visual oleh Tim Perancang.

Kesimpulan

Rancangan visualisasi sejarah ka-

wasan Laut Sulawesi abad 19 didasari oleh paparan sejarawan Adrian Lopian yang berpendapat bahwa satu-satunya kekuatan yang masih mampu melawan kolonial pada abad tersebut dihadapkan pada tuduhan bajak laut. Pemilihan karakterisasi bajak laut didasari oleh tiga parameter utama, yang akhirnya diwakili oleh karakter bajak laut Robodoi. Atas dasar minimnya data sejarah maritim yang ada, maka visualisasi didasari oleh interpretasi terhadap narasi, karakter maupun setting dan properti yang ada. Untuk itu, perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk dapat memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai sejarah kawasan ini.

Referensi

- Lopian, A. B., *Orang Laut Bajak Laut Raja Laut: Sejarah Kawasan Laut Sulawesi Abad XIX*, Komunitas Bambu, 2009.
- Tarling, N., *Piracy and Politics in the Malay World. A study of British imperialism in nineteenth century Southeast Asia*, F.W. Chesire, 1963.
- Pimenta, S., Poovaiah, R., *On Defining Visual Narrative*, National Gallery of Art, Watson and the Shark, National Gallery of Art, Washington DC: <http://www.nga.gov>

KOMODIFIKASI KARAKTER KARTUN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL DALAM IKLAN ANIMASI ES KRIM PADDLE POP

Florens Debora Patricia¹
Fenty Fahminnansih²

Abstrak: Wall's adalah perusahaan es krim terbesar di Indonesia yang memproduksi es krim dengan merek Paddle Pop yang memiliki karakter kartun singa bernama Paddle Pop yang sangat original dan unik dan akrab dengan generasi milenial (gen y dan z). Pada awalnya karakter kartun Paddle Pop memiliki visualisasi 2 dimensi pada tahun 2000an, namun seiring berkembangnya jaman karakter Paddle Pop berevolusi menjadi 3 dimensi yang lebih dinamis dan atraktif sehingga semakin akrab dengan konsumen anak-anak. Penelitian ini mengkaji komodifikasi karakter kartun sebagai media komunikasi visual pada iklan animasi es krim Paddle pop dan makna visual karakter kartun Singa Paddle Pop pada iklan animasi es krim Paddle Pop melalui pendekatan *Critical Discourse Analysis* Norman Fairclough dan Semiotika Roland Barthes.

Kata kunci : komodifikasi, animasi, kartun, komunikasi, visual, CDA, semiotika

¹Florens Debora Patricia adalah staf pengajar pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

e-mail: florens@stikom.edu

²Fenty Fahminnansih adalah staf pengajar pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

e-mail: fenty@stikom.edu