

# PERANCANGAN INSTALASI BUKU 'JIWA YANG PATAH' KARYA I NGURAH SURYAWAN

Edwin Samudra<sup>1</sup>, Hady Soenarjo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: edwinsa98@gmail.com<sup>1</sup>, hady.soenarjo@uph.edu<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Penulisan perancangan ini bertujuan untuk memvisualkan buku karya I Ngurah Suryawan yang berjudul 'Jiwa Yang Patah' ke dalam sebuah media visual instalasi interaktif. Pemilihan buku tersebut dikarenakan kelengkapannya mengenai konteks permasalahan ketidakadilan perlakuan serta rasisme terhadap rakyat Papua di Indonesia. Hal tersebut berdampak pada masyarakat Papua, yang sampai sekarang, masih dianggap sebagai kaum minoritas oleh rakyat Indonesia. Tidak jarang rakyat Papua dianggap negatif dikarenakan tubuh fisik dan konteks sejarahnya. Inilah yang mendasari pembuatan perancangan ini. Buku 'Jiwa Yang Patah' memiliki isi konten yang sangat kaya dan informatif, sehingga berpotensi dapat divisualisasikan menjadi media visual instalasi interaktif agar dapat menjangkau lebih banyak target audiens. Alhasil melalui perancangan ini, audiens akan lebih disadarkan mengenai buruknya rasisme ke salah satu ras kita sendiri. Adapun pembahasan perancangan ini akan meliputi dalam ranah bidang desain komunikasi visual dan desain grafis..

Kata Kunci: Rasisme, Papua, Buku, Instalasi, Desain Grafis

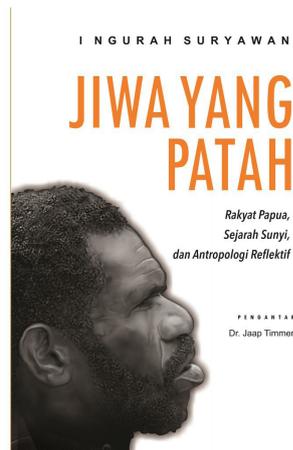
## PENDAHULUAN

Di dunia era modern sekarang, khususnya 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 perancangan ini yang mengangkat isu perilaku rasisme yang dilakukan oleh 'ras superior' (ras asli Indonesia) terhadap 'ras bawahan' (ras 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. 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' (2012). 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** Buku Jiwa Yang Patah. (Sumber: [books.google.co.id](https://books.google.co.id))

Pesan-pesan dalam buku tersebut wajib diketahui oleh generasi baru sekarang (milenial) agar tidak lagi terjadinya kesalahpahaman lagi mengenai rakyat Papua. 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, agar lebih bisa menjangkau generasi milenial, buku tersebut akan divisualisasikan menjadi sebuah instalasi interaktif. 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. Dengan menggunakan media visual seperti instalasi, audiens akan lebih mudah untuk memvisualisasi pesan-pesan yang ingin disampaikan buku tersebut dibanding dengan hanya membaca buku tersebut. Terlebih lagi, melalui instalasi, 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).

Dengan adanya perancangan instalasi ini, pesan yang disampaikan akan jauh lebih berkesan dan teringat dalam ingatan daripada sekedar teks atau teori. Selain itu, kemenarikan instalasi 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.

## **KAJIAN TEORI**

### **Seni Instalasi**

Seni instalasi adalah sebuah praktik seni yang melibatkan instalasi atau konfigurasi objek dalam ruangan, dimana bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Menurut Julie Reiss, di dalam sebuah seni instalasi, selalu ada hubungan timbal balik antara penonton dan karya, karya dan ruang, dan ruang dan penonton (Reiss, 1999). Ketiga hal tersebut tidak bisa dipisah, sehingga dapat terciptanya sebuah 'karya seni instalasi', bukan sekedar 'pajangan'. Penonton atau audiens tersebut merupakan bagian dari seni instalasi itu sendiri, yang tujuannya berinteraksi dengan karya seni di dalam sebuah ruang. Dengan begitu, penonton bukan sekedar melihat karya seni, namun ikut ambil bagian di dalam karya seni instalasi tersebut.

Menurut Mark Rosenthal (2003), seni instalasi dapat dibedakan menjadi dua kategori. Pertama adalah *Filled-Space Installation*, yaitu instalasi yang mengisi ruang, baik ruang nyata maupun ruang imajiner (alam terbuka). Ketika Instalasi *Filled-Space* dipindahkan ke ruang lain, bentuk karya akan tetap sama seperti sebelumnya, dalam artian karya tidak bergantung pada ruangnya. Kedua adalah *Site-Specific Installation*, yaitu karya instalasi yang bergantung dan beradaptasi dengan ruangnya. Instalasi kategori ini sangatlah kontekstual terhadap ruang, bahkan dapat mengeksplorasi ruang yang tersedia. Maka, wujud dan makna juga akan ikut berubah ketika karya ditempatkan di ruang yang berbeda, entah itu gedung galeri yang berbeda, ataupun ruang alam terbuka yang berbeda pula.

### **Seni Instalasi Interaktif**

Seni interaktif merupakan bentuk seni yang melibatkan audiens untuk mencapai tujuan tertentu. Instalasi interaktif membiarkan audiens berinteraksi langsung dengan karya, sehingga audiens secara tidak langsung menjadi bagian dari karya seni tersebut. Instalasi interaktif merupakan sebuah sajian karya seni yang tiada batas, dieksplor dalam ruang tiga dimensional. Instalasi interaktif membuka sebuah terobosan dalam pameran seni, dimana audiens tidak hanya menikmati karya saja, tetapi mendapat pengalaman. Pengalaman tersebut akan menyadarkan audiens tentang pesan dari karya dan akan lebih membekas dan diingat karena memanjakan indera para audiens. Terlebih lagi, masyarakat tidak masalah harus mengantri dan saling balapan untuk mengunggah karya sebagai konten sosial media mereka. Pameran seni, apalagi instalasi interaktif yang nantinya diunggah

ke sosial media telah menjadi sebuah "tren". Fenomena itu yang dimanfaatkan banyak seniman, dimana mereka membuat karya seni instalasi interaktif yang bisa menarik perhatian audiens agar nantinya bisa disebarakan lewat sosial media, sehingga pesan dari karya bisa tersebar lebih luas.

### **Ilustrasi**

Ilustrasi sering disebut sebagai *image-making* atau pembuatan gambar, sebuah spesialisasi atau tambahan dalam desain grafis. Penggunaan ilustrasi menjadi media yang sangat populer dikarenakan kemampuannya dalam menggabungkan imajinasi, kreativitas, keterampilan dalam suatu bentuk visual untuk mengkomunikasikan suatu cerita atau pesan. Selain itu, ilustrasi bisa menyampaikan kesan dan emosi yang berbagai ragam dengan berbagai macam jenis visual. Sebuah ilustrasi harus disesuaikan dengan target audiens, sebab pendekatan visual yang berbeda dapat memberikan dampak yang berbeda kepada audiens (Landa, 2010: 132).

Dalam perancangan ini, penulis akan menggunakan teknik ilustrasi modern, dimana merupakan salah satu kategori teknik ilustrasi yang menggunakan teknologi untuk membuat karya. Terdapat dua jenis ilustrasi modern, yaitu ilustrasi digital dan vektor grafis. Penulis juga akan menggunakan gaya atau *style* ilustrasi berupa realis dan surealis. Gaya ilustrasi realis digunakan untuk menggambar kehidupan sehari-hari rakyat Papua yang telah tertindas, lalu gaya surealis digunakan untuk menggambarkan imajinasi mengenai hal-hal buruk yang telah dialami oleh rakyat Papua di Indonesia.

### **Storytelling**

Seorang desainer harus memahami keseluruhan pesan yang ingin disampaikan untuk mengkomunikasikan pesan yang dibawa. Desainer harus memilih jenis dan gaya yang serasi, untuk meningkatkan kejelasan, mempermudah dan berkesan bagi sasaran audiens. Salah satu teori komunikasi yang banyak dipakai dan efektif merupakan *Visual Storytelling*. Dengan metode cerita atau *storytelling*, sebuah cerita dapat disampaikan lebih komunikatif dan menarik.

Dikutip dalam buku *Design is Storytelling*, terdapat tiga tahap pendekatan *User Experience*, yaitu: *Visceral*, *Behavioral*, dan *Reflective* (Lupton, 2017: 60-63). Pertama, audiens akan mengalami tahap *Visceral* atau tahapan '*eye catching*', dimana audiens memproses langsung komponen rancangan dengan mata, pikiran, dan tubuhnya. Tahapan ini yang menangkap perhatian serta memberi *teaser* kepada audiens untuk mencari tahu lebih tentang rancangan karya. Kedua, audiens akan mengalami tahap *Behavioral* atau tahapan '*mind catching*', dimana audiens akan berinteraksi dengan rancangan atau karya. Aksi seperti memegang karya, membaca teks, berjalan berdasarkan tanda tertentu akan dilakukan oleh audiens. Terakhir, audiens akan mengalami tahap *Reflective*, atau bisa dibilang bagian konklusi atau penutup. Tahapan ini merupakan tahap yang akan diingat kembali atau didapat oleh audiens setelah berinteraksi dengan karya tersebut. Di tahapan ini, akan terjadi asosiasi emosi yang timbul dari rancangan atau karya yang akan mempengaruhi audiens pada konteks tertentu.

## Grid System

Sistem *grid* merupakan salah satu metode tepat yang digunakan untuk mengatur letak elemen visual dan teks guna memberikan kejelasan atau sistem dalam komposisi desain (Landa, 2010). Sistem *grid* berlaku juga dalam ruangan instalasi, dimana penempatan elemen dalam ruangan secara tidak langsung diatur dalam sistem *grid*. Elemen yang mengandung gambar atau teks direduksi seminim mungkin dan ditata agar tersusun setara dengan *eye-level* audiens. Keseluruhan elemen harus diletakkan dan dipertimbangkan dengan arah jalan, ruang bergerak, *flow* aktivitas, dan jika diperlukan kondisi pencahayaannya. Dengan begitu, setiap sisi dari bidang tiga dimensional tersebut memiliki sistem *grid* yang rapi.

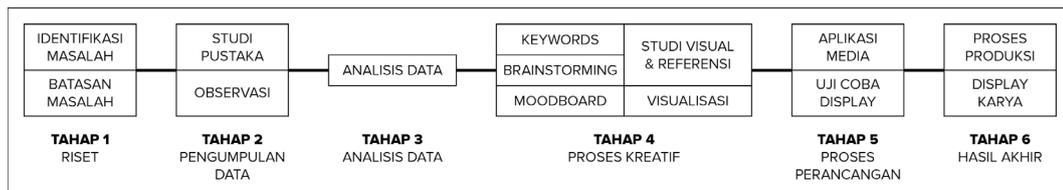
## Affordance

*Affordance* adalah keterjangkauan fisik suatu objek atau lingkungan yang tergantung fungsinya. Hal keterjangkauan ini juga berlaku dalam dunia desain. Ketika keterjangkauan suatu objek atau lingkungan sesuai dengan fungsi yang dimaksudkan, desain akan bekerja lebih efisien dan lebih mudah digunakan. Sebaliknya, ketika keterjangkauan suatu objek atau lingkungan bertentangan dengan fungsi yang dimaksudkan, desain akan bekerja kurang efisien dan lebih sulit digunakan (Lidwell, Holden, Butler, 2003: 22).

Dalam bercerita dalam instalasi, keterjangkauan juga sangat dibutuhkan. Seorang desainer dapat menggunakan elemen-elemen desain yang terjangkau agar dapat memandu tindakan audiens, seperti tombol untuk mendorong, buku untuk membalik, tanda panah untuk mengarahkan audiens, dan lainnya. Dengan keterjangkauan tindakan-tindakan tersebut, desainer dapat memberikan visual yang tepat dan akrab kepada pengguna atau audiens sehingga aksi atau respon yang muncul dapat sesuai.

## METODOLOGI

Tahapan perancangan yang dilakukan penulis dapat dilihat pada bagan pada Gambar 2.



Gambar 2. Bagan Perancangan Desain (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses perancangan instalasi dibagi menjadi enam tahapan. Tahap pertama adalah melakukan riset mengenai kasus rasisme terhadap rakyat Papua. Tahap kedua adalah menemukan sumber data utama, yaitu buku 'Jiwa Yang Patah', serta mengumpulkan teori-teori dari studi pustaka dan observasi. Tahap ketiga adalah tahapan menganalisis seluruh data yang telah terkumpulkan. Tahap keempat adalah proses kreatif, dimana tahap menemukan *keywords* serta melakukan studi visual dan *brainstorming* dalam mencari visualisasi akhir. Tahap kelima adalah tahapan membuat perancangan instalasi. Tahap keenam adalah tahap menampilkan instalasi kepada audiens.

## PEMBAHASAN

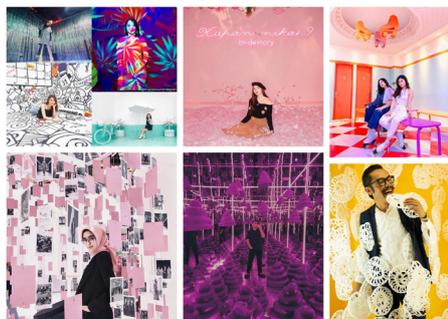
### Tentang buku 'Jiwa Yang Patah' karya I Ngurah Suryawan

Dari enam esai buku 'Jiwa Yang Patah' tersebut, penulis akan mengangkat poin-poin penting yang cocok untuk disimpulkan dan diangkat menjadi media instalasi. Pada esai pertama, akan lebih membahas periode-periode sejarah Papua dari masa kolonial hingga pasca kolonial secara infografis. Pada esai kedua, akan lebih membahas bagaimana mengatasi permasalahan di Papua tersebut secara keilmuan antropologi. Pada esai ketiga, akan lebih membahas kehidupan rakyat Papua di masa Globalisasi (adanya *culture shock* hingga datangnya perusahaan asing seperti Freeport). Pada esai keempat, akan lebih membahas gerakan-gerakan sosial di Papua yang awalnya bersifat damai namun dianggap sebagai separatisme oleh pemerintah Indonesia, sehingga kurangnya kesejahteraan dan tidak adanya apresiasi terhadap Papua. Pada esai kelima, akan lebih membahas mengenai Grup Band Mambesak beserta kecurigaan oleh pemerintah Indonesia terhadap band tersebut sebagai benih-benih separatisme Papua. Pada esai keenam, akan lebih membahas bagaimana elit-elit lokal Papua sering memanfaatkan situasi dengan mengeruk keuntungan sebesar-besarnya, sehingga terciptanya sebuah istilah *komin tipu komin* (Papua makan Papua).

### Instalasi Interaktif di Indonesia

Pada era ini, antusiasme masyarakat Indonesia terhadap pameran seni terus meningkat dari tahun ke tahun. Dari sekian banyak variasi karya seni, yang sering memikat pengunjung untuk menghabiskan waktu paling lama adalah karya seni instalasi, terutama instalasi interaktif atau pameran seni. Satu-persatu, acara instalasi tersebut mulai bermunculan dari yang ukurannya kecil sampai yang besar. Dengan menggunakan instalasi interaktif, seniman dapat membuat dan mengeksplorasi karya seni yang tiada batas dalam ruang tiga dimensional. Melalui instalasi interaktif, seniman dapat menyampaikan pesan untuk mempengaruhi audiens yang bosan membaca teks, dengan membuat pesan tersebut secara visual yang menarik. Instalasi membuka sebuah terobosan dalam pameran seni, dimana audiens tidak hanya menikmati karya saja, tetapi mendapat pengalaman. Pengalaman tersebut yang menyadarkan audiens tentang pesan dari karya dan akan lebih membekas dan diingat karena memanjakan indera para audiens.

Beberapa instalasi interaktif telah sukses menarik perhatian serta menyampaikan pesan kepada rakyat Indonesia. Instalasi interaktif tersebut seperti *Wave of Tomorrow ID*, *Haluu World*, Museum Interaktif Moja (*Museum of Jakarta*), dan Yayoi Kusama di Museum Macan Jakarta.



Gambar 3. Moodboard Contoh Instalasi Interaktif di Indonesia (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Instalasi interaktif merupakan media yang menonjol dan mempunyai daya tarik yang sangat tinggi di kalangan masyarakat Indonesia, terutama pada generasi milenial pada era ini. Apalagi jika dihubungkan dengan peran media sosial dan remaja, instalasi dari awal memberikan penawaran konten menarik untuk disebar atau diunggah yang menjadi tren dan kebiasaan remaja masa kini. Instalasi interaktif yang mengundang audiens untuk ikut berpartisipasi memudahkan audiens untuk mendapat pesan yang ingin disampaikan dengan cara yang menarik dan membekas di ingatan.

### **Target Audiens**

Instalasi ini memiliki target audiens anak muda di rentang umur 17-23 tahun tanpa batasan apapun (etnis, agama, status ekonomi, dll). Target audiens merupakan rakyat Indonesia yang akrab bersosialisasi, fasih dengan teknologi, mengikuti zaman dan tren yang ada alias *up to date*, dan aktif menggunakan atau bersosialisasi dengan media sosial (mengunggah konten berupa foto tempat, keseharian, acara). Anak muda yang dituju merupakan anak muda yang kurang tertarik dan berpengetahuan minim akan isu sosial, serta yang cenderung kurang suka membaca. Dengan menggunakan instalasi interaktif, hal ini dapat memberikan sebuah pengetahuan baru serta mengubah cara pandang terhadap rakyat Papua.

### **Keywords / Kata Kunci**

Dalam membuat strategi kreatif dan visual instalasi, penulis akan menggunakan *keyword* kontemporer, *despair*, dan *modern*. Kontemporer untuk merepresentasikan rancangan visual instalasi yang menggunakan gaya visual yang unik, menarik, berkaitan erat dengan apa yang populer dan akrab untuk remaja pada zaman ini. *Despair* yang berarti keputusasaan dan hilangnya harapan, digunakan sebagai strategi penyampaian pesan buku dimana pengunjung dapat merasakan empati sekaligus emosi terhadap kisah-kisah buruk yang telah terjadi terhadap rakyat Papua yang mungkin mereka belum pernah mengetahuinya. *Modern* untuk merepresentasikan bagaimana rancangan visual instalasi akan dilihat oleh pengunjung secara keseluruhan, yaitu *modern*, *fresh*, *trendy*, dan *instagramable*.

### **Strategi Visual**

Perancangan instalasi didasari oleh tahapan visual *storytelling* yang terbagi atas tahapan *visceral*, *behavioral*, dan *reflective*. Tahapan *visceral* merupakan bagian yang menarik perhatian audiens pertama kali, sebagai bagian pembuka atau *teaser*. Pada tahapan ini, penulis ingin membuat ide visual yang dapat menjadi pembuka untuk rancangan instalasi sesuai dengan tema atau topik yang diambil yang dapat menarik perhatian audiens untuk mencari tahu lebih mengenai instalasi. Pada tahapan *behavioral*, audiens mulai berinteraksi dengan isi buku 'Jiwa Yang Patah'. Setelah pengunjung mengetahui keenam esai buku tersebut, pengunjung akan menghadapi tahapan *reflective*, yaitu tahap mengkonklusikan rangkaian instalasi. Pada tahapan ini, pengunjung dapat merefleksi diri sebagai *output* dari pengalaman di dalam instalasi terhadap pemikirannya mengenai rakyat Papua.

Keenam esai buku akan divisualisasikan dengan desain, warna, ilustrasi, dan tipografi yang memiliki sifat dan *style* yang serupa dengan *keywords* yang dipakai. Hal yang akan divisualisasikan akan berbeda-beda tergantung dengan premis terpenting pada tiap esai. Sebagai contoh pada esai pertama, akan divisualisasikan

setiap periode sejarah Papua dari masa kolonial hingga pasca kolonial secara mengular. Setiap periode memiliki premis tersendiri. Periode Satu (1963-1969) akan memvisualisasikan kejadian ketidakadilan pemungutan suara 'pilihan bebas' (*Act of Free Choice*) ketika berlangsungnya Perjanjian New York, dimana dari total 800.000 rakyat Papua pada waktu itu, hanya 1025 orang saja yang ditentukan pemerintah Indonesia untuk secara paksa memilih masuk ke bagian dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Periode Dua (1970-1984) akan memvisualisasikan perlawanan rakyat Papua yang memprotes hasil *Act of Free Choice* dalam bentuk berdirinya 'Organisasi Papua Merdeka' (OPM). Periode Tiga (1985-1995) akan memvisualisasikan 'Kasus Timika 1994/1995', yaitu kasus operasi militer yang menumpas OPM paling diingat sebab melibatkan PT. Freeport Indonesia yang dilaporkan Keuskupan Gereja Katolik Jayapura di mana adanya 16 orang dibunuh, 4 orang hilang, dan puluhan lainnya ditahan dan disiksa serta 5 orang perempuan ditahan dan diperkosa. Periode Empat (1996-1998) akan memvisualisasikan tertumpasnya pimpinan OPM, Kelly Kwalik, yang menyandera para ilmuwan barat di wilayah Mapenduma, Pegunungan Tengah Papua Barat. Drama penyanderaan ini menjadi alasan bagi pihak militer Indonesia untuk kemudian melancarkan operasi-operasi militer, sebab sekitar 35 penduduk sipil telah dibunuh, 13 perempuan diperkosa, 166 rumah penduduk dan 13 gereja (Gereja Kemah Injil Indonesia) dibakar musnah. Periode Lima (1998-2000) akan memvisualisasikan masa tumbangnya kekuasaan otoritarian Soeharto. Berkonteks kerusuhan tahun 1998 di Tanah Papua, berbagai tindak kekerasan dilakukan oleh aparat keamanan terhadap rakyat Papua Barat yang melakukan hak kebebasan berekspresi dengan berdemonstrasi dan mengibarkan bendera Papua Barat (Bintang Fajar) di berbagai kota di Tanah Papua.

## **KESIMPULAN & REKOMENDASI**

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan dari studi pustaka dan observasi, isu perlakuan ketidakadilan rakyat Papua oleh masyarakat Indonesia masih terjadi dan sangat berdampak pada kehidupan rakyat Papua. Dampak yang terjadi seperti kekerasan, pelecehan, pembedaan perlakuan dalam segala bidang, dan susah untuk bersuara masih dialami oleh rakyat Papua, khususnya yang hidup di kota metropolitan. Oleh karena itu, sosialisasi isu terkait pada kesejahteraan rakyat Papua sangat dibutuhkan. Melalui buku 'Jiwa Yang Patah', Bapak I Ngurah Suryawan telah mengangkat isu permasalahan ini dengan menjelaskan konteks sejarah lengkap beserta cerita-cerita dari sisi perspektif rakyat Papua yang tertindas yang tidak diketahui oleh kebanyakan orang. Bapak Suryawan merupakan salah satu dari beberapa rakyat Indonesia yang ingin mengangkat isu ini dan menyampaikan pesan agar adanya kesejahteraan rakyat Papua di Indonesia. Meskipun tidak banyak, namun dari situlah, masing-masing pribadi dapat disadarkan dan menginspirasi pribadi lainnya.

Lalu, fenomena instalasi interaktif dalam semua kalangan khususnya remaja tidak diragukan lagi sangat efektif dalam menyampaikan pesan, apalagi pesan yang cenderung tidak menarik untuk dibahas. Jika instalasi mengundang partisipasi audiens, observasi mengatakan bahwa interaksi tersebut memberikan pengalaman yang tak terlupakan dan rasa keterlibatan. Pesan yang disampaikan langsung dialami. Ditambah lagi kaitannya dengan media sosial yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat zaman sekarang. Sosial media merupakan platform komunikasi

yang tidak ada batas dan mudah diakses, hal itu membuat media sosial media yang tepat untuk menyebarkan pesan positif. Instalasi yang menyampaikan pesan bisa menawarkan konten menarik untuk diunggah dan disebar oleh audiens melalui media sosial, alhasil pesan tersebar, berdampak dalam cakupan yang lebih luas dan meningkatkan kesadaran akan isu tersebut.

Rekomendasi yang penulis dapat berikan terkait perancangan-perancangan serupa berdasarkan apa yang telah diteliti oleh penulis adalah:

1. Perancangan instalasi interaktif merupakan sebuah hal yang cukup baik untuk dipertimbangkan dalam proses penyampaian pesan, khususnya ketika sumber data utamanya sulit meraih target audiens. Pada perancangan ini, penulis memvisualisasikan isi pesan buku menjadi bentuk media visual instalasi interaktif. Dengan begitu, audiens tidak harus membaca buku untuk mendapatkan pesannya, melainkan berinteraksi dengan instalasi penulis.
2. Perancangan instalasi interaktif yang baik perlu mempertimbangkan teknik pendekatan yang tepat sehingga pesan dapat tersampaikan kepada target audiens dengan tepat. Hal ini dilakukan guna membangun asosiasi yang rasional antara pesan dengan target audiens.

## DAFTAR PUSTAKA

Carnegie, D. (2011). *How to Win Friends & Influence People in The Digital Age*. Simon & Schuster, Inc.

Landa, Robin. (2010). *Graphic Design Solutions, 4th Edition*. Boston: Cengage Learning.

Lidwell, William, Holden, Kritina. Butler, Jill. (2003). *Universal Principles of Design*. Essex: Rockport Publishers.

Lupton, Ellen. (2017). *Design is Storytelling*. New York: Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum.

Reiss, Julie H. (1999). *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art*. Massachusetts: MIT Press.

Rossa, Vania. Nodia, Firsta. (2018). "Miris, Minat Baca Masyarakat Indonesia Hanya 0,01 Persen" suara.com, diakses dari <https://www.suara.com/lifestyle/2018/02/21/173000/miris-minat-baca-masyarakat-indonesia-hanya-001-persen> pada 22 September 2020.

Rosenthal, Mark. (2003). *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer*. Munich: Prestel.