

# VISUALISASI ISU KEPUNAHAN GAJAH MELALUI MEDIA INSTALASI BERDASARKAN BUKU “THE LIFE AND LORE OF THE ELEPHANT”

Novie Carolina<sup>1</sup>, Jessica Laurencia<sup>2</sup>

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

<sup>1</sup>novie.carolina@gmail.com, <sup>2</sup>jessica.laurencia@uph.edu

**ABSTRAK.** Rendahnya minat membaca di Indonesia menjadi penyebab kurangnya kesadaran, penyerapan informasi dan pengetahuan. Padahal banyak media wawasan yang ada seperti buku non-fiksi, artikel, maupun jurnal. Kurangnya kesadaran dan pengetahuan tidak dapat dipungkiri menjadi penyebab terjadi masalah, dalam konteks ini isu kepunahan gajah. Masyarakat sekarang masih banyak yang tidak tahu maupun peduli mengenai peristiwa yang sedang menimpah mamalia ini. Kondisi dan populasi gajah semakin kritis dan menuju kepunahan. Berdasarkan fakta yang sedang terjadi, dibutuhkan sosialisasi edukasi terhadap gajah yang dinilai sangat penting untuk diketahui masyarakat. Buku “*The Life and Lore of Elephant*” yang ditulis oleh Robert Delort, merupakan buku yang membahas mengenai sejarah dan pengetahuan gajah. Untuk menyampaikan isi pesan dalam buku tersebut, dibutuhkan media visual yang efektif agar informasi tercapai kepada target audiens. Dari proses yang telah dilakukan, media visualisasi yang tepat adalah menggunakan media instalasi guna meningkatkan ketertarikan audiens. Media instalasi dapat memberi visual menarik dan interaktif. Dengan ini, diharapkan dapat menyampaikan informasi mengenai konten atau pesan kepada target audiens, dan meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap isu kepunahan gajah yang sedang berlangsung.

**Kata kunci:** instalasi, interaksi, komunikasi, kepunahan gajah, kontemporer, etnik

**ABSTRACT.** *Low interest in reading in Indonesia is the cause of the lack of awareness, absorption of information and knowledge. Even though there are many media insights such as non-fiction books, articles and journals. Lack of awareness and knowledge cannot be denied to cause problems, in this context the issue of elephant extinction. There are still many people today who don't know or care about the problems that are overflowing with these mammals. The condition and population of elephants are leading to a critical endangered state. Based on the facts that are happening, it is necessary to socialize the issue and education of elephants on the education that is considered very important to the public. The book “The Life and Lore of Elephant” written by Robert Delort, discuss the history and knowledge of elephants. To convey the contents of the message in the book, effective visual media is needed so that information can be deliver to the target audience. From the process that has been done, the right media to visualize is using installation as media to increase audience interest. Installation can provide visually attractive and interactive visual. With this, the installation is expected to be able to convey information about the content or message to the target audience, and increase awareness and concern for the issue of ongoing elephant extinction.*

**Keywords:** *installation, interaction, communication, elephant extinction, contemporary, ethnic*

## PENDAHULUAN

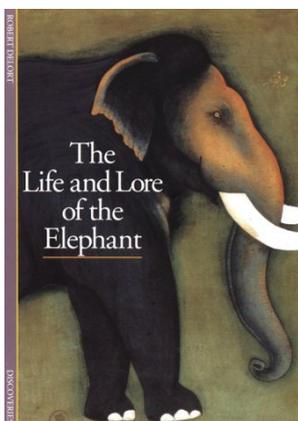
Data statistik The United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) mengungkapkan bahwa Indonesia telah menempati urutan ke-60 dari 61 negara dalam hal minat baca dan literasi (Periyeti, 2017:56). Fenomena lainnya mengenai minat baca di Indonesia, yaitu terutama kalangan generasi muda terutama generasi milenial lebih meminati bacaan-bacaan fiksi dibandingkan non-fiksi seperti contoh buku di atas. Kebanyakan buku non-fiksi dibaca hanya sebatas sebagai kebutuhan edukasi di sekolah maupun universitas saja, sedangkan buku fiksi lebih diminati karena cenderung lebih imajinatif. Oleh karena itu, banyak sekali

informasi atau wawasan yang sebenarnya menarik untuk ditelusuri namun diabaikan oleh para generasi milenial di Indonesia. Selain karena faktor kurangnya minat atau ketertarikan membaca, perkembangan teknologi yang pesat sekarang juga menjadi salah satu faktor yang “memanjakan” generasi milenial untuk membuka media sosial, bermain *game* secara online maupun offline daripada membaca buku. Hal ini akhirnya menimbulkan tidak adanya kesadaran akan situasi sosial yang penting seperti misalnya isu kepunahan gajah.

Banyak penelitian dan peringatan yang telah diterbitkan mengenai kondisi populasi gajah yang semakin kritis atau dalam status *critically*

*endangered* seperti yang dicantumkan dalam [www.gajah.id](http://www.gajah.id). Banyak juga kasus yang menyebabkan drastisnya penurunan populasi gajah, Laporan WWF Indonesia menyebutkan bahwa kurang dari satu dekade terakhir 129 gajah dibunuh di Sumatera, terutama di provinsi Riau (BBC, 2018). Sebanyak 59% kematian mereka karena diracun, 13% diduga diracun, dan 5% lainnya dibunuh dengan menggunakan senjata api.

Permasalahan-permasalahan ini diharapkan tidak terjadi kembali di kemudian hari, karena kematian gajah yang semakin terus menerus tentu dapat memunahkan populasi gajah. Kepunahan gajah tentunya dapat sangat mempengaruhi dan merubah ekosistem, karena gajah yang merupakan salah satu spesies payung yang memiliki peranan penting dalam rantai makanan, dan merupakan spesies berkontribusi menjaga stabilitas ekosistem serta regenerasi habitat. Permasalahan-permasalahan ini dapat dicegah sejak dini mulai dengan kesadaran diri sendiri untuk menjadi lebih terbuka terhadap informasi yang ada di lingkungan sekitar maupun sosial masyarakat, karena mengingat pentingnya pelestarian fauna seperti gajah akan berdampak pada kehidupan manusia pula, dalam konteks yang lebih luas akan menyebabkan efek domino.



Gambar 1. Cover Buku *The Life and Lore of The Elephant*  
(Sumber: [goodreads.com](http://goodreads.com))

Penanganan edukasi terhadap gajah dinilai sangat penting juga diberikan, hal ini dikarenakan banyak dari pelajar maupun masyarakat yang duduk di kursi akademik tidak dibekali pengetahuan tersebut melalui pendidikan formal. Pemberian wadah edukasi atau informasi harus disajikan secara lebih efektif yang dapat memungkinkan peningkatan terhadap minat audiens. Oleh karena itu, untuk memberikan penanganan tersebut, penulis

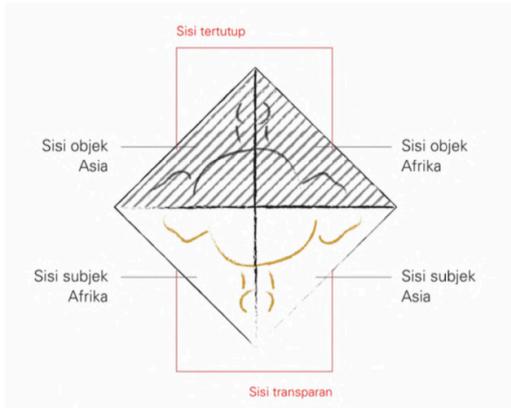
mengambil materi dari Buku "*The Life and Lore of Elephant*" yang ditulis oleh Robert Delort. Buku ini membahas mengenai sejarah dan pengetahuan gajah. Untuk menyampaikan isi pesan dalam buku tersebut, dibutuhkan media visual yang efektif agar informasi tercapai kepada target audiens. Salah satu jenis media yang dapat membantu penyampaian informasi secara efektif adalah media dengan elemen interaktif. Karena selain memiliki daya tarik, media interaktif telah terbukti dapat menyampaikan informasi tidak hanya pada batas menerima informasi, namun juga memberikan respon terhadap informasi yang didapatkan (Na-songkhla, 2011). Diharapkan dengan adanya peningkatan kesadaran dan kepedulian terhadap isu ini dapat membantu kondisi kepunahan gajah yang sedang berlangsung.

#### **METODE PENELITIAN**

Tahapan pertama, penulis melakukan riset mengenai konten dan isi pesan dari buku "*The Life and Lore of The Elephant*" untuk menentukan latar belakang masalah. Kemudian penulis melakukan identifikasi masalah dengan cara mencari informasi tambahan mengenai gajah dan menentukan batasan masalah dengan menetapkan perancangan dengan visualisasi yang mengangkat tema isu kepunahan gajah. Penulis melakukan penelitian dan pengumpulan data-data yang berkenaan dengan kebutuhan sebagai sumber dengan cara studi analisis data, bersumber dari hasil pengumpulan data melalui beberapa metode, yaitu studi yang mengkaji sumber-sumber berbasis literatur, buku, artikel secara *online* maupun *offline*, wawancara, survei menggunakan kuesioner dan observasi.

Studi pustaka, wawancara serta survei diperlukan guna memperkuat latar belakang yang diangkat oleh penulis, serta memperkuat bahwa pemilihan media instalasi sebagai media komunikasi akan tepat untuk digunakan. Melalui proses pengumpulan informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa benar adanya permasalahan akan rendahnya minat membaca buku, terutama buku non-fiktif di Indonesia. Mayoritas dari mereka setuju jika suatu informasi akan lebih menarik dan diminati jika diaplikasikan dalam bentuk visual yang kreatif didampingi dengan teks. Media instalasi digunakan sebagai media komunikasi atau penyampaian pesan karena berdasarkan hasil kuesioner dan observasi, generasi sekarang atau generasi milenial mulai meminati media instalasi yang berlangsung pada pameran-





Gambar 3. Perancangan instalasi  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pembagian konten sampel teks bab dua “Asia and Africa: A Two-Sided Picture” direpresentasikan dalam bidang dan sisi-sisi kotak. Sisi kotak menyediakan empat sisi berupa depan, belakang, kiri dan kanan yang dapat merefleksikan empat pandangan. Pembagian isi dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian subjektif dan objektif, kemudian masing dari bagian subjektif dan objektif dibagi kembali menjadi subjek-Asia, subjek-Afrika, objek- Asia, objek-Afrika, sehingga pembagian dibagi menjadi empat bagian secara diagonal dan membentuk bidang segita di dalamnya. Bagian subjektif menampilkan adanya figur gajah berwarna emas di dalam kotak dengan lapisan transparan. Hal ini bertujuan untuk merepresentasikan gajah yang berperan sebagai subjek yang suci, berharga, diagung, dan dihormati. Oleh karena itu harus dirawat dan dijaga dengan lapisan transparan. Lapisan transparan mengindikasikan perlindungan bagi figur gajah. Sedangkan pada bagian objektif, menampilkan juga figur gajah berwarna abu di dalam kotak, namun pada sisi-sisi kotak ditutupi dengan lapisan penutup. Pada bagian penutup memiliki lubang, lubang ini berfungsi untuk audiens mengintip sisi objektif yang berisikan figur gajah berwarna abu. Hal ini bertujuan untuk merefleksikan peranan gajah sebagai objek yang dieksploitasi sering kali ditutupi dan tidak dilihat maupun diperhatikan oleh masyarakat.



Gambar 4. Pembagian isi konten pada instalasi  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gajah merupakan topik utama dalam perancangan ini. Gajah divisualisasikan dengan gestur kepala menghadap kedepan dan sedang duduk. Kepala merupakan representasi dominan yang dimaknai sebagai kursi dari kecerdasan dan kebodohan, dan merupakan objek pertama dari kehormatan dan ketidakjujuran, menurut buku “An Illustrated Encyclopedia of Traditional Symbols” (1987:80). Gestur patung-patung di India terutama patung-patung dewa, seperti dewa Ganesha bergestur sedang duduk dengan kepala menghadap kedepan dengan tegas. Sama halnya dengan patung-patung yang ada di Afrika. Gestur belalai pada bagian subjektif mengarah keatas, hal ini bertujuan untuk merepresentasikan gajah yang terlihat lebih bebas, aktif dan menunjukkan keagungan diri. Sedangkan pada bagian objektif, gestur belalai gajah mengarah kebawah yang bertujuan untuk mengindikasikan kepasifan gajah, serta gajah yang lemah dan sedih. Figur gajah yang dirancang akan memiliki struktur yang berbeda antar sisi kiri dan kanan. Hal ini bertujuan untuk merepresentasikan keberadaan dua spesies gajah di dunia, yakni gajah Afrika (*Loxodonta africana*) dan gajah Asia (*Elephas maximus*). Bagian sisi kiri merepresetasikan gajah Afrika, yang memiliki proporsi daun telinga yang lebih lebar dan gading yang lebih panjang dan melengkung. Sedangkan sisi kan merepresentasikan gajah Asia dengan proposi daun telinga lebih kecil dan gading yang lebih pendek. Selain bertujuan untuk merepresentsikan dua spesies, bentuk gajah yang tidak simetris ini secara tidak langsung akan menarik perhatian audiens, karena sesuatu yang tidak simetris cenderung menggugah rasa penasaran akan perbedaan yang kontras.



Gambar 5. Gestur figur patung gajah  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Figur gajah masing-masing berada di wilayah subjek dan objek. Kemudian masing-masing figur gajah pada kedua bagian tersebut dibagi,

sehingga figur gajah pun itu terbelah dan disanggah sisi terbelahnya dengan cermin reflektor. Hal ini berfungsi untuk membuat reflektor balik tubuh gajah yang telah terbelah menjadi dua, dan akhirnya terbentuk menjadi utuh saat audiens melihat dengan *angle box* persisi. Sehingga melalui hal ini, setiap sisi konten akan menyajikan visual gajah yang utuh.



Gambar 6. Hasil refleksi kaca pada instalasi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Inti dari perancang ini adalah untuk menyampaikan pesan historis yang bertujuan untuk mengugah rasa empati dan *awareness* audiens terhadap gajah dan isu kepunahannya. Untuk mencapai hal tersebut, perancangan tugas akhir ini dihadirkan bukan hanya sekedar menyediakan informasi tentang gajah secara gamblang dan estetik semata, yang berupa pajangan figur gajah besar. Namun, perancangan ini juga berkontribusi membangkitkan emosi sekaligus memberikan pengalaman (*experience*) kepada target audiens, melalui proses indera dan interaksi dengan karya perancangan instalasi. Indra atau sense merupakan elemen yang dimanfaatkan oleh penulis untuk perancangan komunikasi yang melibatkan audiens berinteraksi pada karya instalasi. Melalui desain sensorik, audiens diundang mendapatkan kesempatan untuk menerima informasi, menjelajahi dan merasakan koneksi dengan karya melalui kemampuan sensorik audiens. Desain sensorik yang dirancang melibatkan tiga indera atau sensori, yaitu: penglihatan (melihat dan mengintip), penciuman (menghirup bau), pendengaran (sensor suara).



Gambar 7. Interaksi audiens dengan rancangan instalasi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pengalaman ini memanfaatkan audiens untuk menghampiri rancangan instalasi yang kemudian mendorong audiens untuk masuk dalam skenario proses beresksplorasi, seperti melihat rancangan secara lebih detail, membaca isi konten, bergerak, berkeliling dan kemudian berinteraksi.



Gambar 8. Booklet untuk audiens  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah melalui proses pengalaman, hasil akhirnya dapat membangkitkan emosi yang mencakup aksi dramatis, sehingga menyebabkan infomasi dan pesan yang diterima audiens tidak termporal saja, namun dapat membangkitkan argumen atau perasaan empati yang memoriabel di ingatan audiens. Selain itu, didukung juga dengan booklet berupa miniatur dari instalasi serta berisikan informasi tentang karya yang dapat dibawa pulang oleh audiens.

## KESIMPULAN

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat sekarang menjadi salah satu faktor yang “memanjakan” generasi milenial untuk membuka media sosial, bermain *game* secara *online* maupun *offline* daripada membaca buku. Perkembangan teknologi juga merubah pola kehidupan masyarakat Indonesia, terutama generasi milenial, mereka cenderung ingin langsung mendapatkan informasi yang praktis, jelas, padat dan singkat untuk efisiensi waktu.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data dari wawancara, dan survei kuesioner terhadap ketertarikan minat baca di kalangan generasi muda, ditemukan bahwa benar adanya permasalahan akan rendahnya minat membaca buku, terutama buku non-fiktif. Mayoritas dari mereka setuju jika suatu informasi akan lebih menarik dan diminati jika diaplikasikan dalam bentuk visual yang kreatif didampingi dengan teks. Oleh karena itu, media visualisasi yang tepat dan efektif untuk menyampaikan isi pesan dalam buku “The Life and Lore of Elephant” adalah media instalasi. Perancangan melalui instalasi pada proyek ini dihadirkan bukan hanya sekedar menyediakan informasi tentang gajah secara gamblang dan estetik semata. Namun, perancangan ini juga berkontribusi membangkitkan emosi sekaligus memberikan

pengalaman (*experience*) kepada target audiens, melalui proses indra dan interaksi dengan karya perancangan instalasi. Melalui desain untuk indra (sensorik), audiens diundang mendapatkan kesempatan untuk menerima informasi, menjelajahi dan merasakan koneksi dengan karya melalui kemampuan sensorik audiens.

Sehingga dari proses tersebut, diharapkan akan membuat audiens mendapatkan informasi mengenai konten atau pesan yang diterima tidak temporal saja, namun dapat membangkitkan argumen atau perasaan empati yang memoriabel di ingatan audiens, serta bersamaan dengan peningkatan *awareness* isu kepunahan gajah yang sedang berlangsung. Selain itu, didukung juga dengan media pendukung seperti poster, *wayfinding* untuk menarik perhatian audiens datang ke pameran instalasi, dan booklet informasi tentang karya yang dapat dibawa pulang oleh audiens.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Delort, Robert. (2007). **The Life and Lore of the Elephant**, New Horizon. London : Thames & Hudson Ltd.
- Na-songkhla, Jaitip. 2011. **An Effect of interactive media in a social awareness ubiquitous learning community**. Chulalongkorn University
- Periyeti. (2017). "USAHA MENINGKATKAN MINAT BACA MAHASISWA" **Jurnal Pustaka Budaya**. 4: 1 : 56. <https://media.neliti.com/media/publications/126837-ID-none.pdf> [24 September 2018]
- Kosasih, Danny. (2017). **Pembaruan Dokumen Strategis Konservasi Gajah Perlu Kajian Matang**. <http://www.gajah.id/pembaruan-dokumen-strategis-konservasi-gajah-perlu-kajian-matang/> [ 24 September 2018]
- BBC. (2013) WWF: **Populasi gajah Sumatra kritis**. [https://www.bbc.com/indonesia/majalah/2013/06/130605\\_gajah\\_sumatra](https://www.bbc.com/indonesia/majalah/2013/06/130605_gajah_sumatra) [1 Oktober 2018]
- Mutiah, Dinny. (2018). **Wave of Tomorrow, Pameran Seni yang Janjikan Sensasi Tak Kalah dari Museum Macan**. <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/3669722/wave-of-tomorrow-pameran-seni-yang-janjikan-sensasi-tak-kalah-dari-museum-macan> [27 Oktober 2018]
- Cooper, J.C., (1987) **An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols**. London: Thames & Hudson Ltd.