

BAB II

Isu Perdamaian Dan HAM Dan Kampanye UNICEF Melalui Seni Ilustrasi

Sudah selayaknya manusia diperbolehkan untuk menyampaikan pendapatnya di dalam ekosistem yang demokratis. Umumnya, masyarakat mengungkapkan hak atas kebebasan berpolitik mereka melalui lembaga formal, seperti partai politik, organisasi masyarakat, atau melalui pemilihan langsung. Namun, ada pula cara-cara lain yang tidak konvensional bagi masyarakat untuk menggunakan hak berekspresi dan kebebasan dalam berpendapat mereka.

Seni visual, baik melalui lukisan, komik, animasi, film, karikatur, dan berbagai bentuk visual lainnya selalu menjadi sarana bagi seniman untuk menerjemahkan dunia menurut kaca mata mereka. Selain digunakan untuk kepuasan batin personal dan keperluan estetis, seni visual juga sering digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan yang mengandung nilai-nilai politik melalui seni jalanan atau seni vandalisme, karikatur, hingga poster. Bahkan di negara yang demokratis, seni tidak luput sebagai salah satu cara bagi masyarakat menyuarakan pendapat politiknya guna mencapai perubahan. Hal ini karena seni rupa mampu menyampaikan berbagai ide manusia bahkan yang sangat abstrak sekalipun namun tetap memberikan kesan kepada pengamatnya terlepas dari latar belakang mereka. Sifatnya yang universal, singkat, dan menarik perhatian membuatnya mampu menyebarkan ide ke berbagai lapisan masyarakat.

2.1 Perkembangan Penggunaan Seni Sebagai Media Penyebaran Nilai-Nilai Politik

2.1.1 Lukisan *Liberty Leading the People* Sebagai Penggambaran Perjuangan Rakyat Prancis

Seni sudah sejak lama digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan politik oleh seniman ditujukan untuk membuat pernyataan kepada situasi politik, negara, pemerintahan, dan hubungannya dengan rakyat mereka. Salah satu contoh yang bisa diambil adalah lukisan oleh Eugène Delacroix pada tahun 1830 yang berjudul *Liberty Leading the People* atau Kebebasan Memimpin Bangsa. Konteks dari lukisan ini adalah Delacroix ingin menggambarkan situasi Revolusi Juli di Paris, Prancis pada tahun 1830.



Gambar 2 Lukisan Liberty Leading The People oleh Eugène Delacroix pada tahun 1830

Delacroix membuat lukisan ini setelah menyaksikan perjuangan warga Paris dalam menuntut hak-haknya. Pada saat itu, Raja Charles X mengeluarkan mandat yang mengekang warga Paris. Hal ini menyebabkan masyarakat kelas bawah dan

menengah di Paris melakukan pemberontakan terhadap Raja Charles X. Pemberontakan tersebut dilakukan dengan menduduki kota dengan barikade-barikade yang menutup jalanan Paris dan perlawanan terhadap pasukan kerajaan Prancis (Zelazko, 2022). Pemberontakan ini akhirnya menjadi sebab turunnya Raja Charles X dari takhtanya.

Dalam lukisan yang berdimensi 260 cm × 325 cm di atas terdapat gambaran rakyat Paris memberontak dan melawan prajurit kerajaan. Rakyat yang berusaha digambarkan oleh Delacroix berasal dari berbagai kalangan yang ditandai dengan baju mereka yang beragam, dari lusuh yang menandakan rakyat kelas bawah hingga kaum borjuis. Bahkan digambarkan pula anak yang membawa senapan yang menandakan bahwa perlawanan juga dilakukan oleh berbagai usia. Hal yang tidak bisa luput dari lukisan ini adalah sosok wanita yang menjadi komponen utama dan pusat perhatian dari lukisan ini. Ia membawa bendera Prancis dan senapan yang seolah memimpin pemberontakan warga Paris.

Simbolisme utama yang ingin di sampaikan oleh Delacroix dalam lukisan ini digambarkan dengan sosok wanita yang telah dijelaskan sebelumnya. Wanita ini bukan menggambarkan tokoh asli, melainkan personifikasi dari konsep kebebasan atau "*Liberty*". Delacroix ingin menjadikan konsep kebebasan yang abstrak sebagai hal yang seolah-olah dapat dilihat. Dengan begitu, ia ingin menggambarkan bahwa terdapat rasa, keinginan dan hasrat akan kebebasan yang mendorong warga Paris untuk memberontak dan mengambil hak-hak mereka yang sebelumnya dikekang oleh Raja Charles X (Zelazko, 2022)

Penggambaran konsep ‘Kebebasan’ sebagai sesosok wanita dalam berbagai bentuk karya seni bukan hal yang baru. Dalam kebudayaan Roman, Kebebasan dipersonifikasikan sebagai dewi yang disebut *Libertas* (Britannica, 2008). *Libertas* dari kebudayaan Roma merupakan bentuk awal dan juga sumber awal personifikasi kebebasan lainnya. Dalam sejarah Prancis sendiri, tokoh wanita yang menggambarkan konsep kebebasan diberi nama ‘Marianne’. Sosok ini menjadi representasi umum bagi masyarakat Prancis dan sering ditemui di berbagai bentuk, bahkan mata uang Prancis. Marianne menggunakan topi rajut yang pada masa itu sering digunakan oleh budak yang telah bebas. Hal ini mengartikan kebebasan yang menjadi hal yang paling didambakan oleh masyarakat kelas bawah, utamanya budak. Marianne bahkan menjadi simbol Republik Prancis dan mengemban nilai revolusi ‘*Liberty, Equality, Fraternity*’ (Élysée, 2022). Karenanya, Liberty menjadi melekat dengan Prancis, bahkan sosoknya digunakan sebagai hadiah dari Prancis kepada Amerika Serikat yang terkenal berupa Patung Liberty.

Personifikasi Kebebasan telah menjadi hal yang sangat mempengaruhi Personifikasi terhadap konsep-konsep abstrak seperti yang telah dijelaskan di atas sering digunakan untuk menyampaikan pesan tersirat yang banyak mengandung pesan. Personifikasi ini juga sering disebut sebagai “Anthromorphisme”, yaitu pemberian sifat dan karakteristik manusia kepada hal-hal yang bukan manusia.

2.1.2 Penyampaian Kritik dan Satir Melalui Seni Karikatur

Bentuk seni paling klasik yang sering digunakan guna menyampaikan pesan-pesan politik adalah seni karikatur. Karikatur memiliki dua definisi yang dipahami

secara umum. Yang pertama, karikatur merupakan penggambaran manusia yang karakteristik tertentu dari objek tersebut digambarkan secara berlebihan. Penggambaran yang melebih-lebihkan ciri khas seseorang atau suatu skenario biasanya ditujukan untuk mencemooh atau mengkritik. Karakteristik yang berlebihan juga berusaha untuk memberikan kesan lucu dan humor pada objeknya (Ames, 2021).

Yang kedua, karikatur merupakan seni visual yang umumnya memiliki muatan kritik terhadap kondisi politik atau komentar sosial pada masanya. Karena kegunaannya untuk menyampaikan pesan politik secara tersirat, karikatur editorial umumnya lekat dengan penggunaan majas-majas metafora dan menggunakan kalimat-kalimat satir melalui simbol-simbol. Mereka sering kali dijumpai pada halaman depan surat kabar dan majalah dan bagian penting bagi penerbit. Karenanya, karikatur juga sering disebut sebagai ilustrasi atau kartun editorial. Salah satu kegunaan karikatur adalah untuk menggaet perhatian dari pembaca surat kabar, dan memberikan gambaran utama dari suatu peristiwa hanya melalui suatu karya visual. Hal ini dikarenakan karikatur merupakan hal yang universal dan mudah dipahami bagi kalangan umum secara singkat dan tepat. Sehingga, pembaca mampu tertarik untuk membaca surat kabar secara lebih mendalam (Streicher, 1965). Dalam penelitian ini akan digunakan definisi karikatur sebagai media kritik dibandingkan fungsi estetika semata.

Berbeda dengan seni visual klasik, karikatur berusaha untuk semakin merapatkan jarak antara seni dengan kehidupan nyata. Dengan karikatur, seniman mampu mengekspresikan cara pandang mereka terhadap dunia, utamanya

fenomena politik yang berlangsung, dan di saat yang sama juga dapat dipahami oleh masyarakat umum. Sehingga, jarak antara seni sebagai sesuatu yang hal yang dianggap eksklusif dan pemahaman masyarakat yang beragam dapat diertakan. Seperti yang telah dijelaskan, karikatur memiliki ketergantungan erat terhadap konteks sosial budaya dan politik masyarakat yang ada. Makna yang diemban oleh karikatur merupakan manifestasi realitas yang ada saat itu. Maka, suatu karya karikatur disebut relevan hanya pada rentang waktu tertentu karena konteks masyarakat yang terus menerus berubah. Suatu karikatur akan kehilangan maknanya ketika konteksnya sudah berubah atau tidak berlaku (Wechsler, 1983).

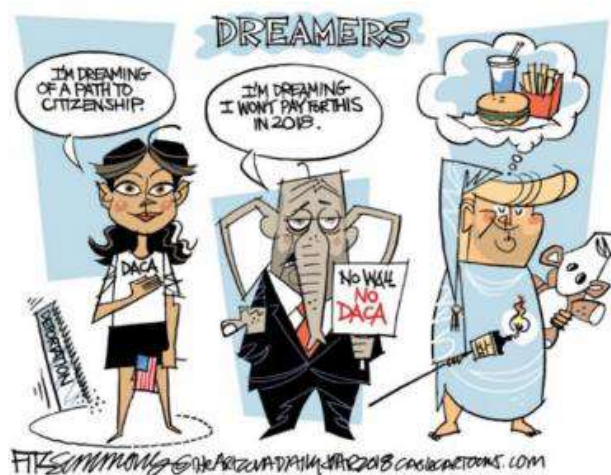
Meskipun begitu, karikatur sebagai bentuk seni serta media ekspresi dan komunikasi masih tetap dipakai. Tren penggunaan karikatur bahkan konsisten dari abad ke-19 hingga sekarang. Pada abad ke-19 hingga awal abad ke-20, surat kabar dan majalah masih menjadi sumber berita utama bagi masyarakatnya. Maka, kegunaan karikatur menjadi sangat signifikan. Salah satunya adalah karikatur tentang Presiden Theodore Roosevelt yang dibuat pada tahun 1903 berikut:



Gambar 3. Karikatur *More rough riding* oleh J.S. Pughe
(Sumber: Library of Congress, www.loc.gov/item/2010652288/)

Dalam karya ini, Theodore Roosevelt digambarkan menunggangi seekor gajah dan terlihat menyerang sekelompok orang dan menginjak-injak beberapa benda yang berbentuk seperti paket dokumen. Pesan yang berusaha untuk disampaikan oleh J.S. Pughe dalam karikatur ini adalah, Roosevelt sebagai Presiden AS ke 26 berusaha untuk membasmi pejabat-pejabat yang tidak jujur dan korup. Pughe pun melabeli pejabat-pejabat ini melalui tulisan '*dishonest, corruption*' untuk semakin menguatkan niatan dari karikturnya. Dokumen-dokumen yang berhamburan secara jelas tertulis 'skandal, sogokan' untuk memberikan pesan bahwa hal-hal ini yang sering dilakukan oleh pejabat korup yang telah disebutkan. Roosevelt secara gagah menunggangi gajah bersenjata tombak yang tertulis '*fearlessness*' atau ketiadaan rasa takut untuk semakin menegaskan karisma Roosevelt. Penggunaan gajah sebagai tunggangan Roosevelt merepresentasikan administrasinya dan logo dari Partai Demokrat sebagai partai pengusungnya (Library of Congress).

Penggunaan karikatur masih berlaku hingga sekarang. Penelitian oleh Paramita (2018) berusaha untuk menjelaskan fenomena karikatur tentang Donald Trump pada masa pemerintahannya serta menjelaskan maknanya. Paramita dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa masa pemerintahan Trump yang banyak menimbulkan kontroversi melalui kebijakannya, perubahan-perubahan, bahkan watak pribadinya. Banyak kartun dan karikatur yang dibuat oleh seniman untuk menyatakan opini bahkan kritik mereka terhadap Trump, baik dari oleh seniman Amerika Serikat atau dari belahan bumi lain. Salah satu karya karikatur yang dibahas oleh Paramita adalah karikatur berikut:



Gambar 4. Kartun yang menggambarkan impian-impian warga AS ketika kebijakan DACA akan dihentikan
(Sumber: Paramita, 2018)

Karikatur yang dibahas oleh Paramita adalah karikatur yang menggambarkan impian warga AS saat kebijakan DACA dihentikan oleh administrasi Trump. Seniman berusaha untuk menggambarkan ironi di melalui ketiga tokoh ini dan menyandingkan impian mereka yang kontras. Tokoh paling kiri merepresentasikan imigran yang memiliki impian untuk menjadi warga negara AS dan keberadaannya

diuntungkan oleh DACA, namun terancam dideportasi karena kebijakan Trump. Tokoh Gajah merepresentasikan partai Demokrat dan pendukungnya yang mereka memiliki impian untuk tidak membayar hak-hak imigran sambil menunjuk ke arah kiri. Tokoh terakhir merupakan penggambaran Trump yang mengimpikan makanan. Seniman tersebut ingin menyiratkan bahwa Trump tidak peduli akan kebijakan DACA. Trump juga diperlihatkan membawa boneka yang mengenakan tudung putih. Tudung ini merepresentasikan Komunitas Radikal Kulit Putih KKK. Seniman ini ingin mengartikan dalam karikatur ini bahwa Trump memiliki kedekatan dengan kelompok tersebut. Ironi yang disampaikan oleh seniman adalah bagaimana dua tokoh berpengaruh, partai demokrat dan Trump, tidak memedulikan impian yang dimiliki oleh tokoh imigran (Paramita, 2018).

Contoh karikatur lainnya datang dari dalam negeri. Majalah berita TEMPO mengeluarkan majalah edisi 16-22 September 2018. Pada majalah ini, TEMPO menggunakan sampul yang kontroversial dan sempat mendapat kecaman. Dalam sampul ini digambarkan terdapat tokoh yang menyerupai Presiden RI, Bapak Joko Widodo yang menghadap ke kiri. Di belakangnya terdapat bayangan tokoh tersebut, namun hidungnya seolah-olah memanjang. Majalah ini disertai dengan judul 'Janji Tinggal Janji'. Ilustrasi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Sampul Majalah TEMPO edisi 16-22 September 2018
Sumber: Tempo.co

Pramaskara (2022) dalam artikelnya menjelaskan bahwa penggambaran bayangan hidung dari Joko Widodo yang memanjang berusaha menyerupai hidung Pinokio. Berasal dari dongeng klasik *Pinocchio*, hidungnya tokoh utama akan memanjang setiap ia berkata bohong. Dengan referensi kisah klasik pinokio ini, seniman sampul majalah TEMPO ingin menyiratkan bahwa Joko Widodo, melalui bayangannya, telah berbohong atau ingkar tentang sesuatu. Menurut Pramaskara, penggambaran Joko Widodo yang ingkar janji berkenaan dengan pengesahan RUU KPK pada saat itu yang dianggap melemahkan tubuh KPK. Pada masa kampanye tahun 2019, Joko Widodo menjanjikan akan adanya penguatan terhadap tubuh KPK. Namun, pada akhirnya RUU KPK tersebut tetap disahkan dan Joko Widodo tidak mampu memenuhi janjinya (Pramaskara, 2022).

Ketiga contoh karikatur di atas dapat memberikan gambaran besar bagaimana karikatur pada umumnya digunakan pada media komunikasi berita. Mereka bisa

menjadi media kritik yang efektif dan mampu menarik perhatian pembaca secara singkat. Penggunaan gambar melalui perumpamaan dan simbol-simbol dapat diterima dengan ringan, namun tetap memuat ide besar yang ingin disampaikan. Bahkan karikatur bila dilukiskan dengan baik, mampu menjadi pemantik diskusi di antara masyarakat.

2.1.3 Penggunaan Kartun Dalam Budaya Populer Sebagai Sarana Komunikasi Politik

Kartun dan Karikatur memiliki definisi yang bersinggungan. Bahkan, dalam beberapa hal, suatu karya dapat disebut sebagai kartun dan karikatur secara bersamaan. Atau bahkan kedua hal tersebut merupakan hal yang sama. Namun, untuk membantu memudahkan, akan dipisahkan kategori karikatur dengan kartun. Dalam penelitian ini kartun secara spesifik merujuk kepada seni visual yang tidak realistis atau semi realistis yang pada umumnya digunakan sebagai hiburan, humor, atau pada kadar tertentu sebagai satire. Perbedaannya dengan karikatur atau kartun editorial adalah, seringkali karikatur digunakan sebagai pengantar akan suatu berita atau suatu narasi yang lebih besar dan sering kali berhubungan erat dengan konteks politik di dunia nyata. Sedangkan kartun, setidaknya dalam konteks modern, dapat menjadi suatu karya yang berdiri sendiri.

Kartun memiliki berbagai bentuk yang di antaranya adalah serial komik, komik strip, ilustrasi buku, bahkan dalam bentuk animasi atau gambar bergerak. Kartun juga sering menjadi suatu budaya populer di antara masyarakat. Tokoh seperti Tikus Micky dari Studio Disney, hingga tokoh super hero Superman

menjadi karya kartun populer yang masih dinikmati oleh masyarakat dari berbagai belahan dunia hingga sekarang. Meskipun fungsi utama dari kartun adalah hiburan, namun ada kalanya kartun berfungsi untuk menyiratkan berbagai makna. Suatu kartun dapat mengandung makna yang bermuatan kritik politik, sosial dan ekonomi.

Salah satu karakter yang tepat jadi contoh adalah super hero Superman. Superman merupakan karakter fiksi yang memiliki kekuatan yang jauh melampaui manusia biasa. Ia memiliki berbagai kemampuan super yang di antaranya mampu menahan dan mengangkat benda-benda yang sangat berat, mampu berlari dan terbang dengan kecepatan yang tinggi, serta mengeluarkan sinar laser dari kedua matanya. Karakter ini diciptakan hampir satu abad yang lalu dan masih populer hingga sekarang. Dalam rentang waktu tersebut, banyak karya populer yang didasarkan oleh karakternya, seperti film, komik, serial animasi, bahkan musik dan bentuk-bentuk seni lainnya.



Gambar 6. Lukisan Karakter Superman oleh Doug Mahnke dan Jim Lee (2018) pada sampul komik Action Comic Volume 1 #1000 yang rilis pada Juni 2018

Meskipun Superman telah menjadi budaya populer yang saat ini bisa dinikmati oleh berbagai kalangan, latar belakang sejarah awal karakter Superman bukan sebagai hiburan semata. Pada awal keberadaan tokoh Superman, ia sempat digunakan sebagai alat propaganda Amerika Serikat pada masa Perang Dunia I. Menurut Wright (2018), keberadaan Superman digunakan sebagai pembangkit moral bagi warga Amerika Serikat pada awal Perang Dunia II. Sosok Superman sebagai tokoh dengan kekuatan melebihi siapa saja dan niatan yang mulia seolah-olah menjadi harapan dan figur penyelamat pada masa yang terpuruk. Bahkan, terdapat slogan “*Truth, Justice, and The American Way*” yang dilekatkan kepada Superman menjadi penegas akan posisinya sebagai manifestasi pembangkit semangat dan harapan masyarakat Amerika Serikat (Wright, 2018).

Karakter lain yang memiliki posisi yang hampir serupa dengan Superman adalah karakter super hero Captain America. Captain America adalah tokoh dengan kemampuan super di atas rata-rata manusia biasa, yaitu memiliki ketahanan dan kemampuan fisik yang kuat. Kekuatannya ini ia dapat karena ia merupakan percobaan laboratorium guna mendapatkan keunggulan dalam bertarung melawan musuh-musuhnya. Captain America memiliki karakteristik mengenakan kostum berwarna biru, putih dan merah serta simbol bintang di dadanya sebagai fokus utama. Ia juga bersenjatakan tameng dengan motif yang sama pula. Motif kostumnya serupa dengan bendera Amerika Serikat guna menegaskan bahwa dia merupakan pahlawan bagi Amerika. Berbeda dengan Superman yang agendanya terkesan tersirat, karakter Captain America pada mula pencetusannya secara jelas

memiliki muatan nilai politik pada Perang Dunia II. Hal ini bisa kita lihat pada sampul edisi pertama komik Captain Amerika berikut:



Gambar 7. Sampul komik edisi #1 Captain America oleh Joe Simon dan Jack Kirby pada 1 Maret 1941 (Sumber: Marvel)

Pada komik Captain America edisi pertama ini diperlihatkan jelas pada sampulnya si tokoh Captain Amerika melawan sekelompok orang yang memiliki ciri khas menyerupai Nazi, yaitu kostum tentara khas Jerman serta simbol Swastika yang ditemui di berbagai tempat sebagai ornamen yang menyertai. Captain America juga terlihat sedang memukul seseorang yang menyerupai Adolf Hitler sebagai fokus utama dari sampul ini. Alur cerita yang dimuat pun berisi tentang perlawanan Captain America terhadap pasukan Nazi (Sostaric, 2019).

Sostaric (2019) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penciptaan karakter Captain America menggunakan momentum propaganda yang juga sedang dilakukan oleh pemerintah Amerika Serikat. Pencipta karakter ini, Joe Simon dan

Jack Kirby melihat konflik antara Jerman dan Sekutu menjadi konflik yang mampu dikapitalisasi. Simon dan Kirby melihat bahwa media cetak dan berita saat itu sudah menggambarkan Adolf Hitler sebagai musuh utama. Kebencian terhadap Hitler pun termanifestasi pada berbagai media oleh pemerintah Amerika Serikat disertai dengan propaganda bagi pemuda Amerika untuk ikut serta maju ke depan medan perang. Selain itu, terdapat karakter komik lain seperti Superman yang sangat populer. Keberadaan berbagai bentuk karakter super hero sebagai penyelamat bangsa Amerika saat itu menjadi suatu hasil kebudayaan yang signifikan dan terbukti dapat membentuk opini publik terhadap perang (Sostaric, 2019).

Terlebih lagi, propaganda patriotisme yang marak pada saat itu menjadi saat yang tepat bagi lahirnya Captain America. Tokoh Captain America menggunakan penggambaran konflik yang secara tegas memisahkan antara hitam dan putih. Adolf Hitler sebagai antagonis dan musuh utama dalam komik. Karakter-karakter dari pihak Jerman bahkan digambarkan dengan wujud yang tidak ramah, non-demokratis, dan kejam. Sedangkan di lain sisi, Captain America menjadi sosok penyelamat atau karakter yang baik dan benar. Ia digambarkan sebagai penyelamat, baik, pro-demokrasi, dan pro-Amerika Serikat. Seperti yang digambarkan sebelumnya, pemilihan kostum Captain America bertujuan untuk membuatnya sebagai tokoh bertarung demi kepentingan Amerika Serikat. Bahkan, dalam komik edisi pertama, Captain America secara eksplisit mempersuasi pembaca untuk bergabung melawan oposisi (Sostaric, 2019).

Kedua karya kartun di atas memberikan contoh klasik bagaimana seni kartun populer digunakan sebagai media propaganda politik dan membentuk opini publik.

Kepopuleran kartun dan kemampuan kartun dalam memenetrasi pembaca yang luas menjadikan kartun sebagai alat yang tepat untuk melakukan hal ini. Kartun juga sering kali disertai narasi atau cerita, baik eksplisit ataupun implisit yang semakin membantu memuat pesan-pesan propaganda yang diinginkan. Dibandingkan dengan karikatur, dasar dari karut merupakan media hiburan. Sehingga kartun mampu bertahan lebih lama daripada karikatur yang membutuhkan konteks yang dalam. Bahkan, penggunaan kartun masih populer hingga sekarang dan memiliki berbagai fungsi dengan segmentasi penikmat yang berbeda-beda dengan pesan yang berbeda-beda pula.

2.2 Kampanye Isu Perdamaian dan HAM Melalui Seni Visual

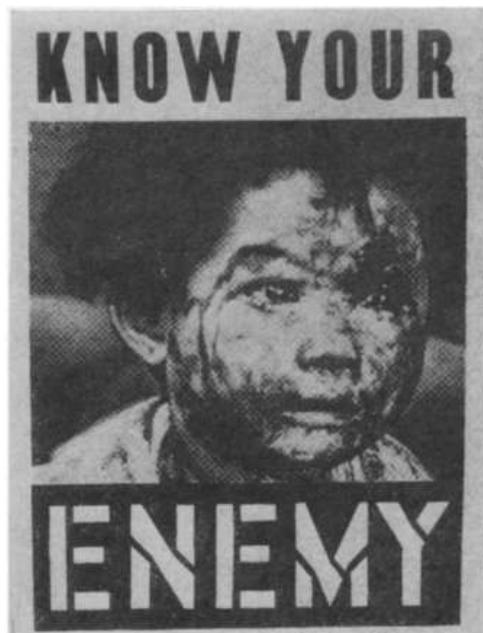
Seperti yang telah digambarkan sebelumnya, seni visual telah digunakan untuk menyebarkan nilai-nilai propaganda dan menimbulkan diskusi di antara masyarakat. Ia mampu menjadi alat dari suatu pihak untuk membentuk opini publik sesuai dengan kepentingannya. Di saat yang sama pula, seni visual beserta turunannya (komik, novel grafis, animasi, serial kartun) dapat digunakan untuk menyebarkan nilai-nilai perdamaian seperti hak anak, kesetaraan gender, dan bentuk HAM lainnya. Seni visual dengan ini dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang lebih universal.

Meskipun sama-sama menyebarkan nilai politik, penggunaan seni visual sebagai media penyebaran nilai-nilai perdamaian memiliki perkembangan yang berbeda. Karena nilainya yang lebih universal, penggunaan seni sebagai penyampai

pesan dan nilai-nilai politik dan perdamaian juga dapat dilakukan oleh masyarakat akar rumput, layaknya seniman jalanan, seniman independen, atau bahkan siapa pun dengan pensil dan kertas. Siapa pun dapat mengungkapkan opini mereka melalui karya, utamanya terhadap masalah sosial yang sejatinya mereka jalani sehari-hari.

Seiring kemawasan dan keinginan akan sistem yang demokratis, penggunaan seni sebagai media penyampai politik semakin marak. Bahkan, penggunaan seni visual semakin populer seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Tersedianya media elektronik memberikan media baru bagi seniman untuk menuangkan idenya. Bentuk seni seperti animasi, poster dan lukisan digital, bahkan *augmented reality* mulai bermunculan. Terlebih lagi, pertukaran informasi yang cepat dan masif melalui internet memungkinkan karya seni tersebut beserta pesan-pesan yang menyertainya tersebar secara instan dan menyeluruh hingga melampaui batas negara.

Harper (1970) dalam penelitiannya menggambarkan penggunaan seni dalam menyebarkan nilai-nilai anti perang. Pada akhir tahun 60an hingga awal 70an, kebijakan Presiden AS Richard Nixon mendapat kecaman dari berbagai pihak, tidak terkecuali dari dalam negeri. Keterlibatannya di Asia Tenggara dianggap menjadi alasan langgengnya perang. Sebagai respons terhadap kebijakannya, seniman di negara bagian California menghasilkan berbagai bentuk seni dalam bentuk poster, patung, dan gambar-gambar cetak yang bernuansa anti-perang seperti berikut:



Gambar 8. Poster Know Your Enemy, oleh Institut Seni San Francisco 1970

(Sumber: (Harper, 1970))

Ratusan ribu salinan poster dengan tiga puluh lima desain yang berbeda didistribusikan kepada masyarakat umum untuk menarik masa. Poster yang ditunjukkan bahkan secara jelas menyatakan kritikan terhadap perang atau penggambaran yang mengerikan tentang perang. Total ratusan ribu poster diproduksi secara masif dan non-profit oleh kampus-kampus seni di California. Hal ini dikarenakan banyaknya pos-pos produksi sablon yang didirikan seketika setelah pidato kontroversial di Tahun yang sama tentang posisinya pada perang di Asia Tenggara. Bahkan, pos-pos pembuatan poster ini mengajak masyarakat awam yang bahkan tidak pernah membuat poster sebelumnya untuk ikut berpartisipasi dalam pembuatan poster kampanye ini. Hal ini utamanya dikarenakan kampus-kampus seni tersebut tidak begitu peduli dengan nilai keindahan dibandingkan dengan pesan utama yang ingin disampaikan (Harper, 1970).

Penelitian lain oleh Wicaksana (2019) mengemukakan adanya seni visual dalam bentuk film animasi yang berkontribusi menyebarkan nilai-nilai pasifisme. Dalam Penelitiannya, disebutkan sutradara Hayao Miyazaki dengan studio animasinya yang bernama Studio Ghibli dalam hal tertentu memiliki andil dalam menyebarkan nilai-nilai kemanusiaan. Studio Ghibli merupakan rumah produksi animasi yang telah menghasilkan berbagai film yang populer dan berpengaruh pada budaya populer dan seni hingga sekarang. Hal ini tidak hanya dikarenakan keindahan seni yang disajikan, namun juga cerita yang dalam dan berbeda dengan film animasi pada masanya. Dijelaskan bahwa dalam filmnya, setidaknya banyak topik tentang kehidupan, pendewasaan, feminisme, dan bahkan tidak sedikit dari film yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki ini yang menampilkan topik perang.

Salah satu contoh yang dibahas oleh Wicaksana adalah film "*Howl's Moving Castle*". Ia mengemukakan bahwa salah satu latar belakang film tersebut terjadi ketika perang sedang berlangsung. Digambarkan kota yang terbakar karena serangan-serangan pesawat perang yang berulang kali melintasi langit kota. Tokoh utama dan penduduk kota diceritakan terpaksa mengungsi demi menyelamatkan diri. Kengerian perang inilah yang ingin digambarkan oleh Miyazaki sebagai suatu bentuk penyampaian pesan anti-perang dan pasifisme. Ditambah lagi, penggambaran situasi perang digunakan karena kedekatannya dengan pengalaman pribadi Miyazaki yang sempat terancam bom dan perang pada Perang Dunia II dan diharuskan untuk mengungsi. Secara eksplisit pada film tersebut, Miyazaki mengungkapkan keresahannya melalui dialog antar tokoh. Ia mengemukakan bahwa dalam perang tidak ada sisi benar dan salah. Di mata Miyazaki, keduanya

adalah pihak yang sama-sama bertanggung jawab atas kematian orang-orang tidak bersalah (Wicaksana, 2019).

Dari penjabaran tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa seni juga mampu digunakan untuk menyebarkan nilai-nilai perdamaian yang universal dan mencakup keselamatan banyak orang. Bahkan, seiring berjalannya waktu, meluasnya pemahaman tentang HAM, serta berkembangnya teknologi informasi menjadikan seni menjadi media yang tepat untuk menyebarkan nilai-nilai tersebut.

2.3 Komitmen UNICEF Dalam Melindungi Hak-Hak Anak

Semenjak kelahirannya pada 11 Desember 1946, UNICEF merupakan organisasi internasional terbesar berkomitmen untuk memperjuangkan hak-hak anak. Pada mula terbentuknya UNICEF, ia bertujuan sebagai badan darurat yang menangani kesejahteraan anak pasca Perang Dunia II. Namun, seiring waktu dan ketiadaan perang besar, tugas UNICEF pada saat ini menjadi lebih luas. UNICEF berkomitmen untuk melindungi hak-hak anak dari kesengsaraan, menyelamatkan jiwa, menjunjung martabat manusia dan memastikan perlindungan terhadap kelompok rentan dan yang membutuhkan bantuan kemanusiaan sesuai dengan Konvensi Hak Anak tahun 1989 (UNICEF, 2020). Komitmen UNICEF pun dijelaskan pada laman resmi UNICEF yang menyebutkan bahwa UNICEF dimandatkan oleh UNGA untuk mengadvokasikan perlindungan hak anak, untuk membantu anak mendapatkan kebutuhan mendasarnya dan mendorong terbukanya kesempatan bagi anak-anak untuk mencapai potensi penuh mereka (UNICEF, t.t.-b).

Untuk mencapai ini, UNICEF memiliki rencana strategis setiap 4 tahun untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan oleh *Sustainable Development Goals* pada tahun 2030. Rencana UNICEF di antaranya adalah memastikan keberlangsungan anak, akses pendidikan yang menyeluruh, perlindungan terhadap eksploitasi dan kekerasan, lingkungan yang layak, dan kesempatan adil dalam hidup. Disebutkan pula pencapaian tujuan-tujuan tersebut pada dasarnya juga harus memenuhi tujuan aksi HAM dan kesetaraan gender pada anak (UNICEF, 2018).

Pada tahun 2022, UNICEF merilis Rencana Strategis tahun 2022-2025 sebagai komitmen yang ingin dicapai dalam empat tahun ke depan. Rencana Strategis ini memuat kerangka kerja bagi seluruh petugas UNICEF, Negara dan komite nasional yang dilandasi oleh *Core Commitments for Children in Humanitarian Action* (UNICEF, 2022). Dalam Rencana Strategis ini, UNICEF mengungkapkan terdapat sembilan perubahan strategi dalam mengakselerasi progres tercapainya tujuan SDGs dan perlindungan hak anak. Di antara kesembilan strategi ini, terdapat strategi advokasi dan komunikasi dan transformasi digital. Melalui advokasi dan komunikasi, UNICEF ingin membangun kerja sama dalam program-programnya kepada anak sekaligus dengan melibatkan anak untuk mengusung hak anak serta tujuan-tujuan SDGs. Pada strategi transformasi digital, UNICEF menggunakan alat-alat digital untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari implementasi program UNICEF serta meningkatkan jangkauan program yang salah satunya menggunakan eksistensi digital (UNICEF, 2022).

Divisi Komunikasi dan Advokasi Global (GCA) UNICEF memberikan penjabaran tentang tren dalam strategi komunikasi untuk mencapai Rencana

Strategis 2022-2025 UNICEF. Disebutkan bahwa GCA telah menggunakan ruang digital atau internet untuk meningkatkan *engagement*, keterlibatan pemuda, konten, brand, dan kerja sama untuk mencapai tujuan dari Rencana Strategis 2022-2025 (Division of Communication UNICEF, 2022). Telah disebutkan pula konten-konten seperti video pendek pada Instagram, Youtube, dan Facebook telah meraih interaksi pengguna media sosial. yang tinggi Dengan ini, UNICEF mengakui signifikansi sosial media dan internet sebagai strategi dalam mencapai komitmen UNICEF yang telah disebutkan sebelumnya. Di antara program kerja yang dilakukan dalam strategi komunikasi dan advokasi, UNICEF melakukan kampanye yang menggunakan seni ilustrasi sebagai media utama dalam mengomunikasikan kampanye mereka. Dalam penelitian ini akan meneliti program YouthMediathon oleh Voices of Youth, *#IllustrationForPeace* dan unggahan pada sosial media Instagram dalam rangka Hari Anak Sedunia Tahun 2021-2022.