

KEPAK GARUDA: PENYEBARAN INSPIRASI LEWAT WALLPAPER TOKOH INSPIRATIF

Danu Widhyatmoko

Jurusan Desain Komunikasi Visual, School of Design, BINUS University,
Jl. KH Syahdan No. 9 Palmerah, Jakarta Barat 11480
danu@binus.edu

ABSTRACT

Kepak Garuda (www.kepakgaruda.com) conducts their social activities by distributing free desktop wallpapers which are full of inspirational figures through new media internet and online social media based. Article begins with a background activity conducted by Kepak Garuda. Research method used is literature study, continued by reflective data analysis. It can be summed up that there are more comprehensive pictures of the benefit gained as a result of activities undertaken by Kepak Garuda.

Keywords: *Kepak Garuda, wallpaper, online social movement*

ABSTRAK

Kepak Garuda (www.kepakgaruda.com) melakukan aktivitas social dengan membagikan 'wallpaper' desktop gratis berupa tokoh penuh inspiratif lewat media baru berbasis internet dan sosial media. Artikel diawali dengan latar belakang aktivitas yang dilakukan oleh Kepak Garuda. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah studi literatur yang dilanjutkan dengan analisis data reflektif. Pada akhir artikel diperoleh gambaran yang lebih lengkap mengenai manfaat yang diperoleh sebagai dampak dari aktivitas yang dijalankan oleh Kepak Garuda.

Kata kunci: *Kepak Garuda, 'wallpaper' inspiratif, gerakan sosial online*

PENDAHULUAN

Kepak Garuda lewat situs mereka www.kepakgaruda.com, membagikan *wallpaper* gratis yang memvisualkan tokoh-tokoh Indonesia penuh inspirasi. *Wallpaper* gratis tersebut didominasi oleh warna merah yang pekat, tampak citra alur pulasan kuas serta tekstur kanvas yang samar terlihat. Sedang tokoh yang divisualkan hadir dalam ekspresi yang nyata, merunut kepada pesan yang ingin disampaikan. Dalam simak yang cermat, tergambar paduan karya digital dengan rasa teknik tradisional yang kental, sulit untuk memilah apakah karya ini tercipta lewat proses digital sepenuhnya atau lewat teknik tradisional. Namun yang jelas terlihat, karya-karya *wallpaper* tersebut hadir lewat kemampuan teknis yang mumpuni, dengan konsepsi mendalam pada titik mencoba menghayati watak serta pribadi dari tokoh yang diangkat guna mengomunikasikan semangat inspirasi yang ingin dipancarkan. Lalu sebuah tulisan penyerta tersaji melengkapi beberapa *wallpaper*, menguatkan inspirasi, mengutuhkan sosok tokoh yang dihadirkan. Sebuah karya seni tersaji, melebur dalam format kekinian, siap melaju, menyebar, melewati lorong-lorong konstruksi media baru.

Tujuan penulisan ini adalah untuk memahami perkembangan digital media dan Internet di Indonesia, secara khusus mengangkat pemanfaatan media baru tersebut dalam menyebarkan pesan sosial ke masyarakat, dengan mengangkat aktivitas yang telah dilakukan oleh Kepak Garuda. Penulisan ini disusun menggunakan studi literatur dan analisa reflektif, guna menghasilkan gambaran budaya yang terjadi di masyarakat Indonesia.



“Memberikan sesuatu kepada Indonesia kami yakin tak harus dalam kapasitas mahakarya. Sebuah jejak kecil yang tak dalam pun tetaplah sesuatu yang menarik untuk diberikan. Selama dapat memberikan inspirasi, dapat membuat gerak atau bahkan sekedar renungan yang diyakan. Jejak kecil itu lah yang coba kami hadirkan dengan memberikan wallpaper gratis yang memvisualkan tokoh penuh inspirasi.” (www.kepakgaruda.com)

METODE PENELITIAN

Penelitian disusun menggunakan pendekatan studi literatur untuk mendapatkan data pendukung serta mencari kerangka teori guna menguatkan hasil penulisan. Kemudian setelah data didapatkan maka akan dilakukan analisis data reflektif. Analisis Reflektif adalah metode analisis data yang berpedoman pada cara berfikir reflektif. Pada dasarnya metode ini adalah kombinasi yang kuat antara berfikir deduktif dan induktif atau dengan mendialogkan data teoretis dan data empiris secara bolak balik kritis (Stain, 2002: 16).

Dengan metode analisis reflektif, penulis akan mencari makna yang terkandung dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, untuk diperbandingkan antara literatur yang ada dengan keadaan ataupun fenomena yang tertangkap. Sehingga dapat diperoleh kesimpulan data yang rasional dan ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hilangnya Panutan Sebagai Salah Satu Pemicu Masalah Sosial

Bangsa ini kehilangan sosok pemimpin yang bisa menjadi panutan. Tidak heran bangsa ini sering menghadapi konflik ketika terjadi pergantian pimpinan nasional. Padahal, konflik semacam ini tak perlu terjadi kalau para pemimpin nasional memiliki kearifan. Hal tersebut disampaikan Menteri Sosial (pada saat itu), Bachtiar Chamsyah, dalam diskusi buku M Natsir, *Berdamai dengan Sejarah*, di Jakarta, 17 September 2008. Pada akhirnya, seorang panutan yang akan menginspirasi banyak orang, dapat membuat perubahan, menggerakkan kumpulan manusia serta menciptakan perilaku sosial. Hal ini sejalan dengan yang dituliskan oleh seorang psikolog, James Baldwin (1897) yang menyatakan bahwa paling sedikit ada dua bentuk peniruan, satu didasarkan pada kebiasaan kita dan yang lainnya didasarkan pada wawasan kita atas diri kita sendiri dan atas orang lain yang perilakunya kita tiru. Peniruan tersebut membentuk perilaku sosial, dan akan bernilai positif apabila sosok yang ditiru merupakan sosok panutan yang baik.

Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Menteri Sosial di atas, Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Prof. Laode M Kamaluddin menilai hal yang serupa. Generasi muda kita saat ini tidak punya teladan, ini memprihatinkan. Menurutnya, seseorang harus memiliki teladan untuk membentuk karakter sesuai dengan sosok yang diteladaninya tersebut, sebab karakter adalah modal terpenting untuk membangun pribadi berkualitas. Generasi muda/remaja (usia 15 - 24 tahun) memiliki tingkat populasi penduduk sangat besar di Indonesia, populasi tersebut mencapai 40 juta lebih atau 18% dari total populasi penduduk Indonesia (Badan Pusat Statistik Indonesia, sensus 2005). Bisa kita bayangkan populasi sedemikian besar dari sebuah negara tidak memiliki panutan. Padahal mereka dititik sedang mencari figur untuk identifikasi diri, mencari figur yang tepat untuk diadopsi, ditiru sebagai teladan dalam pembentukan diri.

Masalah sosial mudah muncul dari kondisi tanpa panutan ini, tindakan kriminal tercipta sebagai akibat dari sulitnya lapangan pekerjaan. Lapangan pekerjaan sulit tercipta akibat dari tingkat pendidikan yang rendah. Semua berdampak kepada terciptanya kemiskinan. Tanpa adanya panutan, tindakan kriminal menjadi mudah untuk tercipta, tak ada panutan yang didengar, tak ada panutan yang diikuti. Kemiskinan akan semakin merajalela akibat tak ada keinginan diri yang kuat untuk merubah nasib, lalu ditambah dengan tak ada tokoh yang memberikan inspirasi untuk bekerja keras sesuai profesi.

Media Telah Berbeda

Pada buku *Sosilogi Komunikasi*, Prof Dr HM Burhan Bungin S.Sos, M.Si menekankan pendapat dari berbagai ahli, salah satu penyebab utama terjadinya era globalisasi yang datangnya lebih cepat dari dugaan semua pihak adalah karena perkembangan pesat teknologi informasi. Implementasi internet, *electronic commerce*, *electronic data interchange*, *virtual office*, *telemedicine*, dan sebagainya telah menerobos batas-batas fisik antarnegara. Penggabungan antara teknologi komputer dan telekomunikasi telah menghasilkan suatu revolusi di bidang sistem informasi. Hal tersebut menekankan era globalisasi yang berdampak sedemikian luas, memberikan satu revolusi di dalam kehidupan masyarakat. Internet dengan segala perangkatnya telah merubah tatananan sosial, Internet

tak lagi terjebak dalam ruang bersekat, namun meluas hingga ranah mana pun, hingga terenggam terbawa ke sudut tersempit sekalipun. Internet sebagai konstruksi media baru secara nyata memengaruhi masyarakat.

Menurut data yang didapat dari Asosiasi Telekomunikasi Selular Indonesia (ATSI) pada bulan Juli 2010, jumlah pengguna seluler di Indonesia mencapai 180 juta nomor, sebanyak 95% adalah pelanggan prabayar. Dari angka pendapatan, diperoleh data total dari seluruh operator seluler tersebut telah menembus angka Rp 100 triliun (Antara News: Rabu, 14 Juli 2010). Kemudian apabila dikaitkan dengan perkembangan teknologi informasi, terdapat 25,4 juta pengguna Internet di Indonesia, 15 jutanya mengakses Internet menggunakan perangkat seluler. Antara tahun 2009 hingga 2010 terdapat kenaikan jumlah pengakses Internet lewat perangkat seluler sebesar 26%. Sedang yang mengakses jejaring sosial media online naik sebesar 19%. (Yahoo! TNS Net Index Indonesia, Agustus 2010).

Dari sekian besar data pengguna Internet yang ada di Indonesia, akses terbesar yang dituju oleh pengguna Internet di Indonesia berorientasi ke Facebook. (Alexa.com, Desember 2010). Terlebih ditambah dengan data yang ditulis oleh Yung Hui Lim (GreyReview.com, 3 November 2010) bahwa Indonesia adalah negara pengakses Facebook nomor 1 di Asia. Data yang ditulis oleh Sarah Radwanick (ComScore.com, 12 Agustus 2010) menunjukkan bahwa Indonesia bersama Brazil dan Venezuela menempatkan diri sebagai negara pengakses Twitter tertinggi. Sebanyak 19,344 juta pengguna Twitter dunia itu berasal dari Indonesia, dengan tingkat pertumbuhan mencapai 20,8% pada Juni 2010.

Merujuk kepada data yang didapatkan maka terlihat jelas betapa tingginya akses ke jaringan Internet yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Akses internet itu menuju jejaring sosial media online dengan dominasi menggunakan perangkat seluler. Era baru telah dimulai. Marshall McLuhan mengungkapkan hal terkait dengan media memengaruhi masyarakat, terlepas dari fungsi media itu sendiri. Juga seperti yang diungkapkan oleh Stephen W. Littlejohn dan Karen A. Foss lewat bukunya *Theories of Human Communication* memperjelas Teori Media Baru dengan pernyataannya: kita menggunakan media sebagai semacam ritual bersama yang membuat kita merasa sebagai bagian dari sesuatu yang lebih besar dari diri kita. Media diritualkan karena media menjadi kebiasaan, sesuatu yang formal dan memiliki nilai yang lebih besar dari penggunaan media itu sendiri.

Lewat konsep ini kita dapat melihat lebih jernih, masyarakat Indonesia bergerak menuju sesuatu yang baru, mengarah kepada pemanfaatan media baru. Memiliki perangkat komunikasi menjadi semacam ritual formal yang harus dilakukan, bukan hanya berfungsi sebagai alat komunikasi itu sendiri, namun beralih fungsi menjadi lambang status sosial yang melekat. Lepas dari itu, cara baru dalam berkomunikasi ini sudah selayaknya dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan.

Inspirasi Lewat Media Baru

Albert Bandura dan Richard Walters (1959, 1963) menyarankan bahwa kita belajar banyak perilaku melalui peniruan, bahkan tanpa adanya penguat (*reinforcement*) sekalipun yang kita terima. Kita bisa meniru beberapa perilaku hanya melalui pengamatan terhadap perilaku model, dan akibat yang ditimbulkannya atas model tersebut. Proses belajar semacam ini disebut "*observational learning*" - pembelajaran melalui pengamatan. Konsep ini menjadi menarik apabila dikaitkan dengan media baru. Bagaimana mengisi ruang keingintahuan masyarakat terhadap panutan dengan memanfaatkan perkembangan media baru.

Tanpa kita sadari —di era digital ini— tampilan *desktop* (dengan *wallpaper*-nya) adalah media yang berkali-kali kita akses, kita lihat setiap harinya. Secara tidak sadar terstimulasi proses doktrinisasi, proses pengayaan inspirasi. Akanlah menjadi luar biasa apabila objek stimulasi tersebut berupa objek penuh inspirasi, karena pada 'selembar' *wallpaper* tadi, tersimpan potensi besar dalam menyampaikan sebuah pesan dan gagasan. Ide sederhana tersebut yang mendasari pemikiran hadirnya

Kepak Garuda. Pada langkah berikutnya maka dipilihlah tokoh-tokoh Indonesia yang insipratif — kemudian divisualkan ke dalam bentuk *wallpaper* yang dengan mudah dapat diunduh dan dipasang di *desktop* komputer dari masyarakat luas. Proses stimulasi yang terjadi sejalan dengan konsep pembelajaran melalui pengamatan. Diharapkan terjadi proses inspirasi yang bermuara kepada peniruan atas model (tokoh) yang disajikan.

Teknologi interaktif dan komunikasi jaringan, khususnya dunia maya akan mengubah masyarakat (Teori Media Baru -- Poster, 1990). Ponsel dengan SMS, lalu berkembang menjadi ponsel *smartphone* yang memungkinkan penggunaan aplikasi *Yahoo Messenger*, *Facebook*, *Twitter* telah menjadi media baru yang mengubah masyarakat dalam berkomunikasi. Orang tidak lagi berkomunikasi dengan bertatap muka saja ataupun lewat telepon namun kini meluas melalui jejaring sosial.

World Wide Web sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis, yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan juga terlibat dalam dunia demokratis tentang pembagian mutual dan pemberian kuasa yang lebih interaktif dan berdasarkan pada masyarakat. Dunia maya memberikan tempat pertemuan semu yang memperluas dunia sosial, menciptakan peluang pengetahuan baru, dan menyediakan tempat untuk berbagi pandangan secara luas (Cyberculture -- Pierre Levy, 1997). Jejaring sosial memberikan kesempatan dan peluang yang luas bagi bertukarnya informasi, keilmuan menjadi mudah untuk didistribusikan, begitupun dengan opini, komentar dan pendapat. Setiap manusia dengan mudah dapat belajar (mendapatkan ilmu) dan memberikan ilmu bagi manusia lain.

Tatanan perilaku bersama terhadap media yang bersangkutan, termasuk bukan hanya bagaimana isi media dikonsumsi (kapan dan di mana isi media tersebut dibaca atau dilihat), tetap juga cara-cara isi media tersebut memengaruhi anggota komunitas tersebut (Genre Tindakan Sosial pada Komunitas Intrepretif --Thomas Lindlof, 1988). Forum *online*, blog/situs yang berdiri atas komunitas yang berlatar gagasan serta minat yang kuat akan membentuk aturannya sendiri. Aturan-aturan tersebut membentuk perilaku serta tata cara bagaimana anggota tersebut saling berinteraksi dan berkomunikasi. Secara nyata proses tersebut terlihat di Kepak Garuda. Sebanyak 1.493 komentar tertuliskan di situs tersebut (data Februari 2012), komentar yang berasal tidak hanya dari seluruh nusantara namun juga meluas hingga dari mancanegara yang ditulis oleh warga negara Indonesia yang sedang bermukim di luar Indonesia. Tidak hanya menyetujui isi pesan, mereka juga merasa terpenggil untuk turut menyebarkan isi pesan yang terkandung di semangat yang ingin disebar oleh Kepak Garuda.

Semangat Nyata yang Tersebar

Altruisme adalah dasar penting pembentukan dan operasi jejaring sosial. Altruisme dan imbal balik, serta emosi positif seperti cinta dan kebahagiaan, sampai kadar tertentu penting bagi kemunculan dan ketahanan jejaring sosial. (Penyebaran Kebaikan -- Christakis & Fowler, 2009). Kepak Garuda adalah contoh nyata dari altruisme, bagaimana kebaikan disebar dan ditularkan dengan sangat cepat tanpa ada yang menggerakkan. Hingga membentuk sebuah kesadaran kolektif yang mewujudkan sebuah gerakan. Statistik web yang dirilis pada 17 Agustus 2009 itu telah menunjukkan 337.893 kali kunjungan, mencapai puncaknya pada saat Detik.com memberitakan kehadiran Kepak Garuda, pada saat itu terjadi kunjungan hingga 15.000 kali dalam satu hari. Dengan mudahnya dijumpai *profile picture* di Facebook, Twitter ataupun Avatar yang mengambil dari bagian visual yang dirilis di Kepak Garuda. Mudah juga ditemukan *forward* informasi yang menjelaskan keberadaan Kepak Garuda di dunia maya. Lalu Kepak Garuda juga merilis visual yang dipersilakan untuk disablon sendiri untuk dikenakan serta disebarluaskan baik komersial maupun nonkomersial, lalu bertubi-tubi email masuk ke Kepak Garuda meminta izin untuk memproduksi kaos dengan visual tersebut. Semua itu dilakukan dengan semangat altruisme sebagai satu bentuk persetujuan dari langkah yang dilakukan oleh Kepak Garuda.



Gambar 1. *Wallpaper* Kepak Garuda: Hoegeng Iman Santoso

“baru denger nama bapak yang satu ini.
Tapi salut bgt.... semoga ada penerusmu bapak..”
(gecko, 2 Oktober 2009)

“baru ‘ngeh’ akan Pak Hoegeng....
thx atas inspirasinya....”
(dwee, 12 November 2009)

LUAR BIASA.....
(Cfs, 28 Oktober 2009)

“semoga segera muncul Hoegeng2 baru di negeri ini”
(gasol, 1 Juli 2010)

“Rindu akan sifat2 Kejujuran Bp Hoegeng”
(Trisno, 25 Maret 2011)

Deretan 4 komentar di atas merupakan sebagian dari total 54 komentar yang menyertai *wallpaper* Hoegeng Iman Santoso. Menjadi satu bentuk nyata bahwa visual dan tulisan yang disajikan telah menjalankan fungsinya sebagai satu inspirasi dan pengetahuan baru, ternyata di Indonesia pernah ada polisi yang begitu luar biasa.



Gambar 2. *Wallpaper* Kepak Garuda: Ali Sadikin

dengan semangat pluralismenya. Negara ini pernah memiliki Soekarno dengan kecakapan bicarannya dalam mengobarkan semangat kerja serta nasionalisme. Mereka adalah panutan-panutan nyata yang pantas serta layak untuk memberikan inspirasi bagi anak negeri. Semangat, biografi, sepak terjang mereka sudah selayaknya disebarluaskan untuk mengisi kekosongan panutan negeri ini.

Kepak Garuda dikembangkan oleh Danu Widhyatmoko, Tytton Sishertanto dan Sarie Febriane, sebagai satu bentuk kontribusi bagi Indonesia. Karena untuk memberikan sesuatu untuk Indonesia tak harus berupa mahakarya, sebuah jejak kecil berupa *wallpaper* pun dapat memberikan inspirasi. Sebab karya *wallpaper* yang merepresentatifkan peran Desain Grafis di dalam ranah sosial tidak akan dapat bersifat langsung, hal tersebut sesuai dengan yang dituliskan oleh Neville Brody, “Desain Grafis tidak dapat memberikan makan banyak orang, tidak dapat menyediakan atap untuk tinggal, tidak dapat menemukan penyembuhan AIDS, tetapi Desain Grafis dapat mendidik dan bukan mendikte, ia dapat mendorong pemikiran bebas, menyuarakan bantuan, menyasiasi kesalahan informasi dan meningkatkan kepedulian”. Kiprah Desain Grafis di ranah sosial ditandai dengan aktivitas terkait, mencoba menumbuhkan kesadaran untuk turut berpartisipasi di dalam aktivitas sosial lewat visual yang menggugah serta aktivitas kreatif dengan memanfaatkan media serta teknologi yang ada dalam menciptakan komunikasi. Dan Kepak Garuda telah melakukan itu.

SIMPULAN

Dunia berubah, menyatunya teknologi komputer dan telekomunikasi telah menghasilkan revolusi di bidang sistem informasi. Penyebaran pesan/komunikasi tak lagi terpaku pada media konvensional. Media baru membuka peluang penyebaran informasi yang semakin luas. Pesan sosial ke masyarakat luas menemukan saluran baru untuk penyebarannya.

Bangsa ini kehilangan sosok pemimpin yang bisa menjadi panutan. Tanpa adanya panutan yang dapat memberikan inspirasi, tindakan kriminal menjadi mudah untuk tercipta, tak ada panutan yang didengar, tak ada panutan yang diikuti. Kemiskinan akan semakin merajalela akibat tak ada keinginan diri yang kuat untuk merubah nasib, lalu ditambah dengan tak ada tokoh yang memberikan inspirasi untuk bekerja keras sesuai profesi.

Kepak Garuda lewat media baru mengambil peran sosialnya lewat penyebaran karya visual mereka berupa tokoh-tokoh inspirasi Indonesia. Inspirasi tersebut tersebar dan mendapatkan tempatnya di masyarakat, berusaha mengisi kekosongan inspirasi dari tokoh panutan yang semakin sulit ditemui di Indonesia. Media baru tersebut terbukti efektif dalam pola penyebaran pesan, masuk dalam bentuk baru komunikasi, beradaptasi dengan perkembangan gaya hidup yang sedang berjalan di masyarakat. Apabila peran media baru ini dimaksimalkan, tentunya hasil yang didapatkan akan semakin signifikan, memberi manfaat yang luas bagi bangsa dan negara.

DAFTAR PUSTAKA

Alexa.com. *Top Sites in Indonesia*. (Desember 2010).

Antara News. *Pengguna Ponsel Indonesia akan Capai 80 Persen*. (14 Juli 2010).

Bungin, B. (2007). *Sosilogi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.

Christakis, N.A., & Fowler, J. H. (2010). *CONNECTED - Dahsyatnya Kekuatan Jejaring Sosial Mengubah Hidup Kita*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kompas. *Indonesia Kehilangan Tokoh Panutan*. (17 September 2008).

Levy, P. (1997). *Cyberculture*. Paris: Editions Odile Jacob.

Littlejohn, S. W., & Foss, K.A. (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

Radwanick, S.(12 Agustus 2010). *Indonesia, Brazil and Venezuela Lead Global Surge in Twitter Usage*. (ComScore.com)

Sidik, J. M. (22 Desember 2009).*Generasi Muda Kehilangan Tokoh Panutan*. Antara News.