



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III
Kualitas Sumberdaya Manusia
*“Refleksi Budaya Kemajapahitan: SDM Unggul Menuju Indonesia Emas
2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan”*

**Negarakerasurat: Rancangan Karya Seni Media Berbagi Pesan
kepada Pemimpin di Ruang Publik**

**Zuhkhriyan Zakaria¹, Didit Prasetyo Nugroho², dan Feryska Ayu Faradila
Pramesti³**

Universitas Islam Malang^{1,3}

Universitas Ma Chung²

*email korespondensi: zakaria@unisma.ac.id

Abstrak

Latar belakang: Negarakertagama menjadi karya paling populer dari Kejayaan Majapahit, ini merupakan bentuk apresiasi seorang pujangga kepada Raja/Pumpinan. Spirit partisipatif ini menginspirasi untuk dibangkitkan kembali. Meski hari ini publik semakin aktif dan dinamis mengomentari kinerja pemerintahan dan proses bernegara terpampang yang media sosial. Namun wahana artistik ruang publik (fisik) belum banyak menggunakan gagasan ini. **Tujuan:** penelitian pengembangan desain ini adalah mengkaji dan merancang karya seni media yang berfungsi sebagai elemen artistik untuk menyampaikan pesan kepada pemimpin di ruang publik. **Metode:** eksplorasi rancangan yang melibatkan proses riset etik dan emik, serta penciptaan karya berbasis eksperimentasi yang mempertimbangkan aspek perenungan dan pembentukan. **Hasil:** 1) inspirasi gubahan dari Negarakertagama menjadi proyek bertajuk Negarakretasurat; 2) pendekatan interdisipliner, karya seni media ini mengintegrasikan estetika seni visual dan desain media sebagai sarana ekspresi sosial, politik, dan budaya. Berfungsi menciptakan ruang yang memungkinkan dialog dan partisipasi aktif antara masyarakat dan pemimpin; dan 3) proyek ini memanfaatkan medium surat, baik dalam bentuk fisik maupun digital, sebagai alat komunikasi kreatif yang menghubungkan suara publik dengan para pemimpin. **Kesimpulan:** Rancangan Negarakertasurat menekankan pentingnya seni sebagai jembatan dalam komunikasi publik yang dapat menggerakkan perubahan sosial.

Kata Kunci: negarakretasurat, seni media, pesan kepada pemimpin, ruang publik, komunikasi publik

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini demokrasi di Indonesia mengalami pembelajaran yang bermakna, dimulai dengan cara menyampaikan aspirasi melalui komunikasi bermedia hingga menyuarakan keadilan berpolitik melalui demonstrasi Rancangan Undang-Undang Pemilihan Kepala Daerah (RUU PILKADA). Komunikasi kepada pemimpin adalah cara untuk mendorong tim bekerja efisien dan menciptakan lingkungan yang saling percaya, di mana masyarakat merasa nyaman berbagi perasaan dan ide-ide mereka (Ayep, Fikri, Malik Zulkarnain, & Fauzi, 2022).

Dalam era generasi milenial, kepemimpinan yang efektif dituntut untuk memenuhi kualifikasi sebagai pemimpin yang kredibel, berkemampuan,

PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan”

berintelektual, dan memiliki visi jangka panjang (Peramesti & Kusmana, 2018). Selain itu, pemimpin yang baik harus memiliki integritas, kejujuran, serta kesetiaan pada kepentingan rakyat. Rakyat berhak untuk berpartisipasi aktif dalam proses ini. Sementara itu gaya kepemimpinan yang paling efektif untuk generasi Z adalah yang mengutamakan persamaan hak, afirmasi, keterbukaan komunikasi, keterlibatan, serta mengintegrasikan inovasi, teknologi, dan kreativitas untuk membangun keberlanjutan organisasi dan tim (Agustriyana, Taruna, & Faritzal, 2024). Keterbukaan komunikasi adalah kunci dari hubungan rakyat dan pemimpinnya. Negarakertasurat terinspirasi dari Kakawin Nagarakretagama karya Empu Prapañca (1365) bercerita kewibawaan Hayam Wuruk sebagai penanda masa puncak Kerajaan Majapahit (Mulyana, 2006). Nagarakretagama memiliki arti negara dengan tradisi (agama) yang suci, dalam karya ini menjadi Nagarakretasurat berkonotasi negara dengan tradisi surat menyurat (korespondensi).

Negarakretasurat menggunakan penekanan rancangan karya pada ruang publik. Seni sebagai jembatan menyampaikan pesan yang tersembunyi yang dapat ditangkap dengan persepsi (Zakaria, Setyosari, Sulton, & Kuswandi, 2019), selanjutnya menjadi cara dalam transformasi masyarakat (Bentz & O'Brien, 2019).

METODE PENCIPTAAN

Negarakretasurat merupakan rancangan karya seni dengan tahapan eksplorasi ide dari merespon kuratorial dari Festival Komunitas Seni Media 2024 (FKSM 2024) membuka kesempatan bagi seniman atau komunitas seni dari berbagai wilayah di Indonesia untuk berpartisipasi dalam FKSM 2024: “Jelajah Jala”, yang akan berlangsung pada bulan September 2024 di Kota Makassar. FKSM 2024 mengundang seniman atau komunitas seni untuk mengelaborasi kerangka tema “Jelajah Jala” melalui karya seni media yang mengeksplorasi kait kelindan antara media, mitologi, sejarah, dan siasat masyarakat di dalam dunia yang semakin saling terhubung.

Dalam penciptaan karya, diperlukan suatu metode untuk menjelaskan jalannya tahapan-tahapan proses penciptaan. Metode yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni rupa ini secara garis besar melakukan beberapa tahapan seperti tahapan dalam Dharsono Sony Kartika, (2016) yaitu riset dengan pendekatan etik dan riset dengan pendekatan emik sebagai dasar penciptaan karya, dan tahapan penciptaan karya berisi: eksperimentasi, perenungan dan pembentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inspirasi awal



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan”

Setelah membaca dan mendiskusikan naskah kuratorial FKSM 2024. Kami menyepakati tema hubungan Majapahit dan Makassar (Gowa) dengan membaca sejarah. Kontek Majapahit tidak terlepas pada peninggalan tekstual, dan teringat sepintas Kakawin Nagarakretagama. Membaca Tafsir Sejarah Kakawin Nagarakretagama dari Pupuh 8 hingga 16 menguraikan kota dan wilayah Majapahit, khususnya Pupuh 14.5 yang membahas hubungan Majapahit dan Makassar. Pupuh 15.3 menyebutkan bahwa setiap musim, Nusantara memersembahkan upeti kepada Sri Baginda, memperkuat hubungan antar kerajaan (Mulyana, 2006).

Akan tetapi, kejayaan Majapahit berakhir dengan wafatnya Hayam Wuruk. Sementara itu, Kesultanan Gowa atau Kerajaan Makassar menjadi pelabuhan rempah penting (Mutmainnah, Najamuddin, & Ridha, 2021). Sampai saatnya VOC menyerang dan memenangkan perang. Jika saja kerajaan-kerajaan di Nusantara tetap bekerjasama dengan saling berkorespondensi, dengan spirit komunal, pasti VOC tidak akan bertahan lama di wilayah ini (Fadli, 2022).

Pendekatan interaktif

Pendekatan interaktif digunakan agar partisipan dapat turut aktif berkontribusi dalam pengiriman surat berbentuk pesan teks. Surat yang diharapkan adalah berisi pesan kepada Sang Penguasa (pemimpin) dimanapun berada. Ini telah diprediksi di tahun 2010 hasil penelitian kami menunjukkan bahwa kita sering berkomunikasi dengan banyak kontak untuk waktu lama, terlibat dalam percakapan simultan hingga 9 kontak, dan menggunakan pesan teks untuk berpindah antara berbagai media komunikasi, dengan perubahan kebiasaan pesan teks selama dekade terakhir, serta menawarkan saran desain untuk alat komunikasi seluler masa depan (Battestini, Setlur, & Sohn, 2010).



Gambar 1. Teknis pengiriman pesan



Pesan yang masuk akan ditampilkan secara real time pada monitor. Pesan yang telah masuk sebelumnya juga dapat ditampilkan secara keseluruhan

Gambar 2. Tampilan pesan yang diterima

Teknik produksi karya



Gambar 3. Perangkat media yang digunakan

Teknik pembuatan karya menggunakan kaidah instalasi berbasis teknologi komunikasi digital (Xu et al., 2022). Menggunakan media smart TV LED berukuran 50 Inch, perangkat komputasi, dan speaker aktif yang ditaman/dimasukkan dalam botol tower tank 800 liter.

Pada bagian layar TV yang tertutup oleh lapisan kulit tower tank, digantikan dengan plat mika akrilik bening 5 mm agar layar dapat terlihat seperti kesan kertas. Perangkat teknologi yang memungkinkan proses mengirim pesan pada server. Partisipan dapat menyaksikan suratnya dibacakan dan ditampilkan dalam perangkat secara otomatis. Partisipasinya sering kali didasarkan pada kegiatan yang berorientasi pada tujuan dan pengambilan keputusan (Abas, 2019; Strehovec, 2009). Kekhawatiran adalah pada ranah privasi. Studi mengungkapkan persepsi pengguna tentang risiko saat berbagi perangkat atau akun, dan strategi kontrol akses mereka untuk melindungi privasi dan keamanan (Al-Ameen, Kocabas, Nandy, & Tamanna, 2021; Salehudin, Hamid, Zakaria, Rorimpandey, & Yunus, 2020).

Berbagi pesan kepada pemimpin di Ruang Publik

Melalui pesan yang dikirim pada Negarakretasurat siapapun bisa menjadi partisipan dan mengirimkan unek-unek, harapan, kritik, hingga doa untuk pemimpin sekarang dan masa depan di Negara Indonesia. Pesan teks telah menjadi bentuk komunikasi populer dengan ponsel di seluruh dunia (Battestini et al., 2010). Penggunaan kebetulan dan peluang oleh seni media, praktik apropriasi dalam seni pop, penolakan seni konseptual terhadap estetika yang berpusat pada objek, dan

PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan”

mengatasi batas-batas antara realitas dan seni, serta penekanannya pada penonton (Grau, 2015). Dalam konteks partisipasi di ruang publik online, temuan penelitian dari Ardiansyah, Al-Anshori, Zakaria, & Cahyanto, (2022) dapat dihubungkan dengan peningkatan interaksi dan keterlibatan berpusat pada pengguna, termasuk refleksi diri dan rubrik penilaian yang jelas, partisipan dapat lebih aktif dan bertanggung jawab dalam diskusi serta kolaborasi daring. Mendorong mereka untuk terlibat lebih dalam, menciptakan komunitas online yang dinamis. Penggunaan teknik penilaian yang sesuai dengan konteks ruang publik online membantu memastikan bahwa partisipasi tidak hanya lebih terstruktur, tetapi juga bermakna dan berdampak, sementara masukan dari peserta memperkuat pendekatan inklusif yang meningkatkan keberhasilan dan kepuasan dalam interaksi daring.

Korespondensi/surat-menyurat adalah kunci, potensi dan peluang ini menjadi dasar penciptaan, yang menggunakan visual verbal pesan dalam botol. Melalui kapsul botol perjalanan waktu dan ruang ini, kami juga berusaha untuk menginspirasi dan menyatukan generasi sekarang dan masa depan untuk merayakan dan menjaga pengalaman manusia bersama kami (Jiang et al., 2023). Memanfaatkan fasilitas aplikasi pengiriman pesan, selanjutnya akan masuk dalam botol (monitor), dilarung pada laut dengan harapan ada yang menemukan. Siapapun yang mendapatkan dapat membaca pesan di dalamnya. Konteks hari ini seperti sebuah pesan di sosial media, yang bertaburan di lautan internet dan sering dikaitkan dengan capaian viral. Perlu diantisipasi adalah bahwa menurut Mousavi et al., (2022) viralitas pesan di media sosial meningkat dengan penggunaan istilah negatif, argumen kausal, dan ancaman terhadap nilai-nilai inti. Dalam konteks bernegara, kepemimpinan mengandung empat unsur penting: pemimpin (kepala negara), wilayah kepemimpinan (negara), hubungan antara pemimpin dengan yang dipimpin (rakyat), dan otoritas yang mengangkat pemimpin (mekanisme pemilihan atau penunjukan) (Muhammad, 2017). Tujuan dari kepemimpinan nasional ini adalah untuk menciptakan pemerintahan yang efektif (Zakaria, Ardiansyah, Srinin, Kurniawan, & Hidajat, 2023), menjaga kesejahteraan rakyat, serta mencapai visi dan misi yang telah ditetapkan oleh negara untuk kesejahteraan umum dan kemajuan bangsa berbasis komunikasi publik.

KESIMPULAN

Setelah membaca naskah kuratorial FKSM 2024, tema hubungan Majapahit dan Makassar menjadi inspirasi awal dengan merujuk pada Kakawin Nagarakretagama yang menekankan hubungan antar kerajaan Nusantara. Dalam proyek Nagarakretasurat, pendekatan interaktif digunakan agar partisipan dapat mengirimkan pesan kepada pemimpin melalui media komunikasi digital yang

PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III
Kualitas Sumberdaya Manusia
“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045* berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan”

dirancang khusus. Karya ini juga menyoroti pentingnya komunikasi publik dan privasi, serta bagaimana pesan dapat menyatukan generasi untuk merayakan pengalaman bersama melalui kapsul waktu digital yang dapat berinteraksi dengan publik di ruang terbuka. Hal ini menekankan pentingnya seni sebagai jembatan dalam komunikasi publik yang dapat menggerakkan perubahan sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Proposal ini adalah bagian dari proses kolaborasi bapak yang suka seni media eksperimental memberikan nama kelompok diambil dari bagian nama anak yakni Rajasa Prabaswara, merespon positif open call dari Festival Komunitas Seni Media 2024 (FKSM 2024) yang dikelola oleh Direktorat Perfilman, Musik, dan Media Kemendikbud RI bekerja sama dengan Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah XIX, Museum dan Cagar Budaya (MCB), dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Selatan. Namun belum dinyatakan lolos seleksi dan dipresentasikan dalam forum tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abas, S. (2019). Reading the World–Teaching Visual Analysis in Higher Education. *Journal of Visual Literacy*, 38(1–2), 100–109. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2019.1574120>
- Agustriyana, D., Taruna, I., & Faritzal, A. (2024). Analisa Konsep Kepemimpinan Dari Persepsi Gen-Z Dalam Menentukan Role Model Kepemimpinan Di Masa Mendatang. *Jurnal Darma Agung*, 32(1), 171–180. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v32i1.4167>
- Al-Ameen, M. N., Kocabas, H., Nandy, S., & Tamanna, T. (2021). “We, three brothers have always known everything of each other”: A Cross-cultural Study of Sharing Digital Devices and Online Accounts. *Proceedings on Privacy Enhancing Technologies*, 2021(4), 203–224. <https://doi.org/10.2478/popets-2021-0067>
- Ardiansyah, A., Al-Anshori, T., Zakaria, Z., & Cahyanto, B. (2022). Principles of Online Learning Assessment: A Literature Review Between Western Education Theory and Islamic Education Theory. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(1), 13–28. <https://doi.org/10.14421/jpai.2022.191-02>
- Ayep, A., Fikri, M., Malik Zulkarnain, A., & Fauzi, A. (2022). Kepemimpinan dan Komunikasi (Suatu Kajian Literatur Review Ilmu Manajemen Sumber Daya Manusia). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(1), 315–323. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v4i1.1434>
- Battestini, A., Setlur, V., & Sohn, T. (2010). A large scale study of text-messaging use. *ACM International Conference Proceeding Series*, 229–238. <https://doi.org/10.1145/1851600.1851638>
- Bentz, J., & O’Brien, K. (2019). Art for Change: Transformative learning and youth empowerment in a changing climate. *Elementa*, 7(1).

- <https://doi.org/10.1525/elementa.390>
- Fadli. (2022). Hegemoni kerajaan Gowa dan Perang Makassar. *Rihlah: Jurnal Sejarah Dan Kebudayaan*, 10(02), 88–102. <https://doi.org/10.24252/rihlah.v10i02.34576>
- Grau, O. (2015). New media art. In *Reading Contemporary Performance: Theatricality Across Genres*. London: Oxford Bibliographies. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9833.003.0007>
- Jiang, J. H., Berea, A., Bowden, H., Das, P., Fahy, K. A., Ginsberg, J., ... Traphagan, J. (2023). Message in a Bottle—An Update to the Golden Record: 1. Objectives and Key Content of the Message. *Earth and Space Science*, 10(12), 1–16. <https://doi.org/10.1029/2023EA003042>
- Kartika, D. S. (2016). *Kreasi artistik: perjumpaan tradisi dan modern dalam paradigma karya seni*. Jakarta: Citra Sains, Lembaga Pengkajian dan Konservasi Budaya Nusantara.
- Mousavi, M., Davulcu, H., Ahmadi, M., Axelrod, R., Davis, R., & Atran, S. (2022). Effective Messaging on Social Media: What Makes Online Content Go Viral? In *WWW 2022 - Proceedings of the ACM Web Conference 2022* (Vol. 1). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3485447.3512016>
- Muhammad. (2017). Tafsir Ayat-Ayat Tentang Kepemimpinan dalam Manajemen Pendidikan Islam. *Almufida*, 2(1), 138–157.
- Mulyana, S. (2006). *Tafsir Sejarah Nagarakretagama*. Yogyakarta: LKiS.
- Mutmainnah, Najamuddin, & Ridha, M. R. (2021). Kerajaan Gowa Pada Masa Pemerintahan I Mangarangi Daeng Manrabbia 1593-1639. *Attoriolog Jurnal Pemikiran Kesejarahan Dan Pendidikan Sejarah*, 19(1), 1–10.
- Peramesti, N. P. D. Y., & Kusmana, D. (2018). Kepemimpinan Ideal Pada Era Generasi Milenial. *TRANSFORMASI: Jurnal Manajemen Pemerintahan*, 19(1), 73–84. <https://doi.org/10.33701/jt.v10i1.413>
- Salehudin, M., Hamid, A., Zakaria, Z., Rorimpandey, W. H. ., & Yunus, M. (2020). Instagram User Experience in Learning Graphic Design. *Hasil Telusur Hasil Web International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14(11), 183–199. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i11.13453> Mohammad
- Strehovec, J. (2009). New media art as research: art-making beyond the autonomy of art and aesthetics. *Technoetic Arts*, 6(3), 233–250. https://doi.org/10.1386/tear.6.3.233_1
- Xu, C., Du, X., Fan, X., Giuliani, G., Hu, Z., Wang, W., ... Guo, H. (2022). Cloud-based storage and computing for remote sensing big data: a technical review. *International Journal of Digital Earth*, 15(1), 1417–1445. <https://doi.org/10.1080/17538947.2022.2115567>
- Zakaria, Z., Ardiansyah, A., Srinin, W., Kurniawan, C., & Hidajat, R. (2023). The Mask of Leadership: Reflection on Art-Based Learning for Preservice Teachers. *Journal of Leadership in Organizations*, 5(1), 1–44. <https://doi.org/10.22146/jlo.75522>
- Zakaria, Z., Setyosari, P., Sulton, & Kuswandi, D. (2019). The effect of art-based learning to improve teaching effectiveness in pre-service teachers. *Journal*



PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III
Kualitas Sumberdaya Manusia
“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045* berbasis *Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

for the Education of Gifted Young Scientists, 7(3).
<https://doi.org/10.17478/jegys.606963>