



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Papua salah satu pulau milik negara kesatuan Republik Indonesia yang masih sering menjadi anak tiri. Isu rasisme dan juga memenginginkan kemerdekaannya sendiri kerap menjadi pemberitaan utama di hampir seluruh media jurnalistik. Salah satunya dikutip dari Detiknews pada tanggal 31 Agustus 2019 di artikelnya berjudul Papua dan kesenjangan dialogis, hingga saat ini pemerintah masih kebingungan dalam menentukan kebijakan yang tepat untuk diterapkan hingga saat ini. Hal tersebut menunjukkan upaya pemerintah yang masih belum maksimal dalam mengatasi kesenjangan tersebut. Hal tersebut pula menjadi salah satu acuan masyarakat Papua untuk memilih jalan menjadi seorang separatis dan menjadikan Papua sebagai tanah konflik demi mencapai Papua menjadi bangsa yang mandiri.

Dalam 10 tahun terakhir, film yang membahas tentang Papua masih sangatlah sedikit. Kebanyakan film yang diproduksi berjenis dokumenter dan film dengan genre drama - pendidikan atau komedi. Salah satu contohnya seperti film berjudul “Boven Digul (2017)” merupakan film dokumenter – drama bercerita tentang keadaan alam dan masyarakat yang berada di daerah Boven Digul. Hampir belum ada film fiksi bergenre *action* yang menceritakan tentang Papua atau isu Papua, atau cerita yang berdasarkan konflik yang terjadi di Papua di dalamnya. Dalam pengembangan

membuat sebuah cerita tentang Papua atau isu Papua dan bergenre *action*, perlunya pemahaman teori metodologi dalam mengumpulkan referensi tentang Papua. Salah satunya yang dapat dilakukan dengan cara menggunakan data visual historikal ikonografi tentang Papua.

Di sini perlunya partisipasi dan peran seorang *scriptwriter* dalam menciptakan sebuah naskah film berdasarkan ikonografi Papua yang sudah ada. Sehingga, saya sebagai *scriptwriter* tertarik untuk mengembangkan cerita berdasarkan konflik yang terjadi di Papua dengan film genre *action* didalamnya. Sehingga saya menggunakan metode riset data visual dalam mencari informasi mengenai konflik di Papua. Hasil riset nantinya akan diimplementasikan ke dalam bentuk karya naskah film panjang “Siapa Kitorang”.

“Siapa Kitorang” menceritakan Robert merupakan seorang anggota Revolusioner yang berdomisili Jayapura. Di dalam kesehariannya Robert bertugas sebagai mata – mata yang berbaur di tengah masyarakat sebagai mahasiswa di salah satu kampus negeri di Jayapura. Pergerakan Robert di pasukan Revolusioner berubah secara spesifik semenjak kedatangan Dio ke dalam kelompoknya. Dio yang mempunyai ambisi yang besar dalam membalaskan dendamnya ke tentara Indonesia di Papua yang dikepalai oleh Permana. Dio merupakan ketua baru dari kelompok pasukan Robert berada. Di bawah kepemimpinan Dio, dia ingin menggerakkan kelompoknya menjadi kelompok yang anarkis dalam melawan pihak pemerintahan Indonesia. Ketidaksamaan keinginan Robert dan Dio mengakibatkan kelompok

mereka tertangkap dan masuk ke dalam penjara Freeport yang dimana menjadi tempat untuk mereka untuk dihukum mati.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana ikonografi sejarah Indonesia di Papua diimplementasikan ke dalam naskah film “Siapa kitorang”?

1.3. Batasan Masalah

Analisis dibatasi pada sejarah yang digunakan merupakan sejarah yang terjadi pada tahun 1996 – 2012, peristiwa yang terjadi di Papua dibatasi pada wilayah kota Jayapura dan wilayah Puncak Jaya, dan analisis berfokus pada *Act I* dan *Act II* dalam naskah film.

1.4. Tujuan Skripsi

Tugas akhir ini bertujuan dalam membantu penulis naskah film dalam mengembangkan sebuah cerita berdasarkan ikonografi sejarah tertentu ke dalam naskah film. Dari hal tersebut penulis dapat mengembangkan ceritanya berdasarkan elemen yang akan ditulis di naskah film (seperti: tokoh, *setting*, dialog, dan genre). Dari pemahaman tersebut, penulis dalam mengimplementasikan ke dalam naskah film panjang “Siapa Kitorang”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang diberikan dari tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Penulis dapat memahami dan memanfaatkan ikonografi sejarah sebagai bagian dalam menciptakan *setting* cerita yang baik dan menarik terutama ke dalam naskah film.
2. Orang lain dapat lebih memahami bagaimana sebuah *setting* cerita naskah film yang berkembang berdasarkan ikonografi sejarah.
3. Dengan ditulisnya laporan ini, diharapkan Universitas bisa memanfaatkan agar berguna dan bermanfaat bagi mahasiswa/i dalam menambah referensi dan wawasan dalam bidang penulisan naskah film.