

## ABSTRAK

Isu *hoax* yang terjadi belakangan ini disebabkan oleh penggunaan jejaring sosial yang tidak bijak. Berbagai macam informasi yang belum terbukti kebenarannya dapat tersebar dengan mudah di internet. Dalam hal ini penulis beranggapan bahwa fenomena tersebut terjadi karena ada gejala dalam proses komunikasi yang biasa disebut *noise* atau gangguan. Namun, gejala tersebut bagi sebagian orang digunakan untuk menyebarkan informasi yang sensitif dan mengandung sara guna mensiasati keadaan yang dalam hal ini berkaitan dengan politik, dimana isu terkait sara mampu mempengaruhi sebagian besar masyarakat di Indonesia. Interaksi yang terjadi di dunia maya merupakan rekayasa sosial dari realitas nyata, namun penulis menghadirkan kembali rekayasa sosial dalam dunia maya tersebut kedalam realitas nyata dengan pendekatan proses komunikasi melalui sebuah karya seni interaktif.