

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan teknologi merupakan indikator perkembangan sebuah zaman. Perkembangan teknologi juga mengakibatkan perubahan pada pola kehidupan yang terjadi di masyarakat, diantaranya adalah perubahan masyarakat dalam berkomunikasi, menyebarkan informasi dan mencerpap informasi. Kehadiran alat yang berguna sebagai media berkomunikasi dan menyampaikan informasi mendukung terjadinya perubahan tersebut.

Dewasa ini, setiap orang dapat dengan bebas menyampaikan opini atau bahkan membagikan berita yang mereka dapat kepada khalayak ramai, terlepas dari benar atau tidaknya berita tersebut. Hal ini menyebabkan timbulnya konflik antar individu atau kelompok akibat oknum yang sengaja membuat berita palsu untuk memprovokasi.

Berita palsu tersebut seringkali disebut dengan istilah *hoax*. Menurut Robert Nares, *hoax* berasal dari kata *hocus*. Kata *hocus* adalah penggalan kata dari *Hocus-Pocus* yang merupakan jargon para pesulap untuk mengelabui. Namun, istilah *hoax* mulai populer pada tahun 2006 setelah muncul film berjudul ”*The hoax*”, sebuah film tentang biografi seorang penulis buku Clifford Irving yang menulis buku dengan judul yang sama. Film tersebut menuai kontroversi karena apa yang ada dalam film tersebut tidak sesuai dengan kisah Clifford Irving, oleh karena itu *hoax* populer sebagai kata yang mewakili informasi palsu (Nares, 1822:235)

Seiring berkembangnya zaman, peran jejaring sosial sebagai sarana berkomunikasi antar individu juga berperan sebagai media informasi layaknya media massa. Hal ini pula yang kemudian mendukung sering kali terjadi

penyebaran *hoax* atau berita palsu. Konten yang mengandung SARA selalu menjadi topic yang dipilih untuk memicu konflik antar individu atau kelompok tertentu. Berita palsu tersebut seringkali disertakan dengan foto untuk meyakinkan para pembaca berita, sehingga sering muncul istilah “*No Pic. Hoax*”.

Meskipun para pengguna jejaring sosial bisa dengan bebas mendapatkan informasi, mereka juga memilih bentuk informasi apa yang ingin mereka dapatkan. Pencerapan informasi yang dilakukan oleh pengguna jejaring sosial berpengaruh pada gaya hidupnya karena dalam hal ini interaksi yang mereka alami secara visual mempengaruhi memori dan keyakinan mereka.

Hadirnya jejaring sosial memegang peranan penting dalam hal ini. Umumnya pengguna aktif jejaring sosial mendapatkan eksistensi atau bahkan popularitas di dunia maya dengan banyaknya pengikut akun mereka yang bisa menguntungkan dari berbagai aspek. Hal ini menjadi stereotip bagi orang awam bahwa menjadi populer di dunia maya melalui jejaring sosial bisa menghidupi mereka. Akibatnya, banyak berita *hoax* yang tersebar dengan mudah melalui akun jejaring sosial yang dianggap populer di dunia maya.

Selain fenomena *hoax* yang tersebar di jejaring sosial, muncul fenomena baru untuk mendapatkan eksistensi atau popularitas di jejaring sosial yaitu datang ke sebuah pameran seni. Para pengguna jejaring sosial tersebut menarik perhatian dengan mengunggah foto karya atau kegiatan dalam sebuah pameran untuk mendapatkan pengikut di akun jejaring sosial.

Kecenderungan masyarakat memperlakukan sebuah karya seni seolah-olah menjadikan karya seni properti untuk foto mereka yang akan diunggah ke jejaring sosial. Hal ini yang mendorong penulis untuk membuat sebuah karya interaktif dengan menghadirkan objek yang erat kaitannya dengan jejaring sosial.

Merespon fenomena *hoax* dan kecenderungan masyarakat memperlakukan karya seni dalam sebuah pameran, penggunaan QR-Code sebagai medium berkarya dirasa cukup mewakili gagasan yang akan disampaikan penulis. Dengan

menggunakan jejaring sosial dan kamera pada telepon genggam, masyarakat dapat mengetahui pesan yang ingin disampaikan penulis.

## **1.2 Masalah Penciptaan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Perkembangan teknologi yang merupakan indicator berkembangnya suatu zaman, mengakibatkan perubahan pada pola kehidupan masyarakat. Hadirnya alat untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi yang semakin canggih, mendukung terjadinya perubahan tersebut. Diantaranya yaitu proses berkomunikasi dan penyebaran informasi yang semakin mudah.

Hal tersebut mendorong seseorang untuk dengan mudahnya membuat sebuah berita dan menyebarkannya, terlepas dari benar atau tidaknya berita tersebut. Adanya kebebasan setiap individu untuk membuat dan menyebarkan berita juga menjadi penyebab munculnya berita – berita palsu atau yang dikenal dengan istilah *hoax*.

Jejaring sosial juga berperan penting dalam penyebaran berita palsu atau *hoax* tersebut. Selain berperan sebagai sarana berkomunikasi, jejaring sosial juga berperan sebagai media informasi seperti media massa. Kecenderungan para pengguna aktif media social adalah untuk alasan popularitas, karena jejaring sosial menawarkan keuntungan secara material bagi mereka yang memiliki jumlah pengikut yang banyak. Seringkali berita *hoax* digunakan sebagai alat untuk mendapatkan popularitas dengan menyisipkan konten yang mengandung SARA. Akibatnya, sering timbul konflik antar individu atau kelompok tertentu yang merasa terganggu.

### **1.2.2 Pembatasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penciptaan yaitu pada fenomena *hoax* yang terjadi di Indonesia khususnya pada jejaring sosial dan potensi sebuah karya seni dapat merekayasa sebuah realitas.

### **1.2.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan penulis, rumusan masalah dalam proses penciptaan adalah sebagai berikut:

- Bagaimana penulis dapat menyampaikan gagasan tentang *hoax* di jejaring sosial melalui karya seni interaktif?
- Bagaimana penulis dapat mempengaruhi audiens untuk berinteraksi dengan karya?

## **1.3 Tujuan Penciptaan**

- Untuk mengajak audiens menghasilkan gerakan akibat adanya interaksi dengan karya.
- Untuk mengaplikasikan karya seni sebagai media untuk menyampaikan gagasan terkait proses komunikasi dengan isu *hoax* yang ada di jejaring sosial.

## **1.4 Manfaat Penciptaan**

### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Dengan adanya penciptaan karya menggunakan QR-Code yang membahas persoalan *hoax* di jejaring sosial, diharapkan mampu menjadi referensi bagi sesama mahasiswa yang menempuh pendidikan seni rupa maupun para senimanserta khalayak yang lebih luas.

### **1.4.2 Manfaat Non – Akademis**

Dengan adanya penciptaan karya menggunakan QR-Code yang membahas persoalan *hoax* yang terjadi di jejaring sosial, diharapkan mampu mentransfer kesadaran penulis kepada audiens terhadap konflik yang terjadi antar individu atau kelompok tertentu akibat penyebaran *hoax* yang mengandung konten SARA di jejaring sosial.

## **1.5 Metode Penciptaan**

Adapun metode – metode yang di terapkan penulis dalam proses penciptaan adalah sebagai berikut:

- Pengumpulan data dari buku, majalah, jurnal, dan artikel.
- Mengeksplorasi visual, teknik dan gagasan, sehingga menjadi satu kesatuan karya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan berisi latar belakang penciptaan, masalah penciptaan berupa identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan perumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN PENCIPTAAN**

Pada Bab II berisi kajian pustaka (teoritik), seniman pembanding, dan tema.

### **BAB III KONSEP, PROSES PENCIPTAAN DAN VISUALISASI KARYA**

Pada Bab III berisi konsep penciptaan, proses penciptaan, dan visualisasi karya.

### **BAB IV KESIMPULAN**

Pada bab IV berisi uraian hasil pembahasan dari mulai pendahuluan hingga visualisasi karya yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan singkat dan padat yang “mengacu/menjawab” masalah penciptaan, sekaligus sebagai upaya pencapaian tujuan penciptaan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi daftar dari pustaka yang dijadikan rujukan dalam teks yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah, kemutakhiran, dan kandungan materi yang relevan dengan topik.

