

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Saat ini televisi masih mendominasi dan memegang persentase terbesar dalam hal konsumsi masyarakat terhadap informasi di industri media di Indonesia. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah, yakni berdasarkan data 'A.C. Nielsen', sebuah perusahaan riset tentang pemasaran media, khususnya dalam hal ini televisi, melakukan riset terhadap 100 rumah tangga yang dipilih secara acak dan diberikan kebebasan untuk memilih lebih dari satu jenis media selama satu tahun. Hasilnya, televisi masih mendominasi. Hadirnya internet beberapa tahun terakhir sebetulnya mulai mempengaruhi popularitas televisi, namun sebaran internet yang kurang merata di berbagai daerah pelosok Indonesia, khususnya di luar Jawa membuat pertumbuhan internet melambat dan televisi masih digemari.



No	Media	% Konsumsi
1.	Televisi	95
2.	Internet	33
3.	Radio	20
4.	Surat Kabar	12
5.	Tabloid	6
6.	Majalah	5

Tabel 1. Persentase konsumsi masyarakat Indonesia di beberapa kota, selama tahun 2014 (sumber : <http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2014/nielsen-konsumsi-media-lebih-tinggi-di-luar-jawa.html>)

Dominasi televisi sebagai media menjadi kontroversial ketika dihadapkan pada kepentingan bisnis dan kepentingan politik yang berdampak buruk bagi masyarakat. Kehidupan sosial masyarakat yang semula tradisional berubah cepat

menjadi modern akibat modernisasi yang dibawa oleh televisi. Tak terbatasnya dunia komunikasi massa melalui media seperti televisi mengantarkan masyarakat pada arus perubahan peradaban yang cepat. Secara langsung maupun tidak langsung, televisi mempunyai dampak mengubah gaya hidup dan mental masyarakat akibat kepentingan politik dan ekonomi industri televisi.



Gambar 1. Hasil Survei Indeks Kualitas Program Siaran Televisi di Indonesia oleh KPI. (sumber: <http://kpi.go.id/index.php/component/content/article/42-publikasi-kpi/33667-survei-indeks-kualitas-program-siaran-televisi-2016>)

Pesatnya perkembangan industri televisi Indonesia dan hadirnya berbagai program di dalamnya ternyata tidak diimbangi dengan kualitas siaran konten yang baik. Banyak diantaranya yang masih melanggar kode etik penyiaran. Hal tersebut dapat dilihat dari Survei Indeks Kualitas Program Siaran Televisi per-Agustus 2016 yang dilakukan oleh KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) menyebutkan bahwa indeks kualitas dalam periode 3 tahun 2016 yang dilakukan KPI menyimpulkan program siaran televisi di Indonesia masih di bawah standar baik atau berkualitas.

Selain itu, berbagai macam aduan dan keluhan masyarakat yang masuk ke situs KPI mengenai kualitas program televisi tiap harinya terus bertambah. Berbagai peringatan juga terus dilayangkan oleh KPI untuk program-program yang melanggar kode etik penyiaran televisi di Indonesia setiap harinya. Namun seolah tidak ada efek jera, program-program televisi yang melanggar terus bermunculan.

### **Pakaian Terbuka**

Khairunnisa - JAWA BARAT

Pakaian host wanita insert sangat tidak sopan. Tidak pantas, apalagi karena tayang live tidak bisa disensor. Sangat merusak moral bangsa, ditambah lagi jadwal tayang yang siang hari sehingga siapa saja bisa menonton, termasuk anak-anak di bawah umur. Mohon ditindak di Indonesia sudah terlalu banyak tayangan (contoh: sinetron) TV yang tidak penting dan merusak moral, jangan ditambah lagi dengan hal-hal yang seharusnya bisa dihindari seperti ini.

Gambar 2. *Screenshot* aduan warga mengenai program televisi yang melanggar kode etik penyiaran. (sumber: <http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-aduan/view-submission/39211>)

<b>Deskripsi Pelanggaran</b>	
	<p>Berdasarkan pemantauan dan hasil analisis, Komisi Penyiaran Indonesia Pusat (KPI Pusat) menilai Program Siaran "Silet" yang ditayangkan oleh stasiun RCTI pada tanggal 20 Oktober 2016 pukul 11.18 WIB tidak memperhatikan ketentuan tentang penghormatan terhadap nilai-nilai agama yang telah diatur dalam Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3 dan SPS) KPI Tahun 2012.</p> <p>Program tersebut menampilkan pemberitaan Rey Utami yang menceritakan alasan perpindahan agama sang pacar (Pablo) demi pernikahan. KPI Pusat menilai hal demikian berpotensi melanggar SPS KPI Tahun 2012 Pasal 7 huruf d terkait ketentuan untuk tidak menyajikan alasan perpindahan agama seseorang atau sekelompok orang.</p> <p>Peringatan ini merupakan bagian dari pengawasan KPI Pusat terhadap pelaksanaan peraturan serta P3 dan SPS oleh lembaga penyiaran, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang No. 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran (UU Penyiaran). Ke depan, saudara diharapkan lebih berhati-hati dalam menyajikan sebuah program siaran dan senantiasa menjadikan P3 dan SPS KPI Tahun 2012 sebagai acuan dalam penayangan sebuah program siaran. Demikian agar peringatan ini menjadi perhatian saudara. Terima kasih.</p>

Gambar 3. *Screenshot* peringatan tertulis KPI terhadap salah satu program televisi yang melanggar kode etik penyiaran. (sumber: <http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/33652-peringatan-tertulis-program-siaran-silet-rcti>)

Kasus di atas menimbulkan keprihatinan dan kepedulian untuk kemudian direspon dalam wujud karya video seni. Pengkarya mengkritisi isu persoalan di atas ke dalam bentuk karya video seni yang berfungsi sebagai pesan pengingat kepada penonton mengenai keadaan program televisi di Indonesia saat ini yang berada di bawah standar kualitas sesuai acuan data dari KPI. Tujuan utamanya supaya masyarakat yang menangkap pesan tersebut lebih peduli dan memiliki kesadaran terhadap kualitas tayangan televisi bangsanya. Dengan demikian, masyarakat akan lebih aktif dalam memberi *feedback* evaluasi penyiaran program televisi di Indonesia hingga akhirnya berdampak pada program televisi di Indonesia yang lebih berkualitas dan berpengaruh positif bagi masyarakat.

Pengolahan isu permasalahan program tayangan televisi ke dalam bentuk video seni didukung dengan rangsangan aktualitas teknologi berupa *Virtual Reality* (disingkat VR). Perangkat *Virtual Reality*, yaitu ‘Kacamata *Virtual Reality*’ dimaknai sebagai ‘sudut pandang’. Ide dan gagasan dengan memanfaatkan teknologi aktual tersebut diaplikasikan guna memenuhi dan mengisi kekosongan dalam dunia karya seni agar melahirkan pengetahuan baru, pengalaman baru dan pendekatan baru melaluinya.

Istilah VR populer dalam dunia teknologi sejak tahun 1991 melalui karya buku non-fiksi *Virtual Reality* karangan Howard Rheingold. VR merupakan jenis teknologi yang termasuk dalam kajian realitas campuran (*mixed reality*) yang diklasifikasikan melalui paper yang ditulis oleh Paul Milgram berjudul “A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays” (1994). Istilah VR digunakan untuk menyebut kajian teknologi yang menyimulasikan kehadiran fisik ke dalam lingkungan maya (lingkungan yang dibangkitkan oleh komputer) serta memungkinkan interaksi pengguna ke dalam lingkungan maya tersebut. VR secara artifisial menciptakan pengalaman sensorik yang mencakup indera penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan penciuman. (Paul Milgram, 1994: 2).

Pengguna memerlukan sebuah perangkat bantu yang disebut *wearable devices* untuk dapat berinteraksi dengan VR. Dalam karya ini, perangkat *wearable device* tersebut berupa kacamata yang dapat digunakan pengguna untuk menimbulkan kesan tiga dimensi dan mengelilingi seluruh sudut pandang apresiator dengan sudut pandang 360 derajat. Apresiator dapat melihat ke sepenjuru ruang dengan cara mengarahkan/menggerakkan kacamata VR tersebut ke berbagai sudut.

Visual karya video ini dapat dilihat melalui perangkatacamata *VR* dengan memakai perangkat tersebut dan melihat lensa yang ada di dalamacamata. Visual karya berupa kumpulan program televisi yang dianggap tidak mendidik, menyimpang dari kode etik penyiaran dan memberi dampak buruk terhadap masyarakat. Video ini didominasi tampilan dengan efek mozaik dilatarbelakangi efek *glitch* dan televisi yang bersemut. *Glitch* merupakan gelombang elektronik yang datang tiba-tiba dan menyebabkan gangguan pada alat elektronik. *Glitch* dalam televisi berupa gambar yang pecah, buram, distorsi, anomali dan disertai dengan audio frekuensi tinggi yang kasar. Lalu televisi dengan efek bersemut adalah televisi yang tidak tersambung dengan sinyal frekuensi yang dipancarkan dari jaringan *tower* stasiun televisi. Dominasi kedua efek tersebut dalam karya digunakan sebagai wujud pesan, tanda dan makna kritik terhadap kualitas program televisi yang melanggar kode etik penyiaran di Indonesia. Penggunaan *Virtual Reality* digunakan sebagai media yang tepat untuk menampilkan video tanpa menghilangkan konteks dari objek yang dibahas, serta sebagai pengetahuan, pengalaman dan pendekatan baru dalam menampilkan sebuah video dalam format (media) alternatif.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Setelah mencermati latar belakang yang meliputi inti pokok pelanggaran kode etik penyiaran oleh program televisi di Indonesia dan adanya pengaruh aktualitas teknologi pemutar video yaitu berupa *Virtual Reality*, maka rumusan penciptaan karya ini adalah: Bagaimana mewujudkan video *Virtual Reality* melalui

kacamata *virtual reality* sebagai media kritik program televisi yang melanggar kode etik penyiaran di Indonesia.

Judul karya ini adalah “Kacamata Layarkaca Indonesia”. Jika dimaknai berdasarkan definisi acuan dari Ensiklopedia, arti dari judul tersebut adalah sebagai berikut: Kacamata sebagai kata benda merupakan alat bantu penglihatan manusia berupa lensa yang terpasang pada sebuah bingkai. Lensa tersebut berbentuk sedemikian rupa untuk membelokkan sinar cahaya agar jatuh tepat pada retina.; Layar kaca sebagai kata benda merupakan sinonim dari televisi. Perangkat yang menayangkan gambar siaran stasiun televisi; Indonesia sebagai kata benda merupakan nama negara kepulauan di Asia Tenggara yang terletak di antara benua Asia dan benua Australia.

Jika dideskripsikan, maka “Kacamata Layarkaca Indonesia” dipilih sebagai judul karya yang merepresentasikan sebuah “sudut pandang” mengenai permasalahan televisi di Indonesia. Kacamata disini diartikan sebagai konteks perspektif pemikiran pengkarya dalam mengkritisi kualitas tayangan televisi di Indonesia saat ini dengan tujuan utama memberikan wawasan baru dan menyadarkan apresiator (masyarakat) mengenai kualitas program televisi di Indonesia saat ini yang banyak melanggar kode etik penyiaran. Selain sebagai konteks perspektif, kacamata disini juga dimaknai sebagai media yang dipakai untuk memamerkan karya, yaitu sebuah ‘Kacamata *Virtual Reality* (VR)’. Deskripsi *Virtual Reality* akan dibahas dalam bagian ‘Konsep dan Deskripsi Karya’.

Layar kaca merupakan sinonim dari televisi. Kata ini lazim digunakan pembawa acara program televisi untuk menggantikan kata televisi sebagai kata benda. Kata layar kaca juga dipilih agar ada kedekatan antara penonton televisi dengan program televisi melalui medium 'layar kaca'. Alasan tersebut juga diimplementasikan ke dalam karya ini. Selain dalam konteks utama sebagai kata ganti televisi yang memang menjadi objek bahasan karya, namun juga sebagai fungsi agar ada kedekatan apresiator terhadap karya.

Kata 'Indonesia' dipilih untuk merepresentasikan bahwa jangkauan demografis Televisi kini sudah memasuki berbagai pelosok kepulauan Indonesia. Hal tersebut perlu ditekankan karena sifat televisi yang sangat persuasif dapat mempengaruhi cara bersikap penontonya, apalagi bagi penonton di daerah pelosok yang masih asli budaya adat istiadat dan belum terpengaruhi oleh modernisasi. Disinilah kualitas tayangan televisi harus diperhatikan agar tidak berdampak buruk terhadap masyarakat di seluruh Indonesia hingga pedalaman dan pulau terpencil.

### **C. Orisinalitas**

Orisinalitas dalam karya seni dinilai sangat penting untuk menghindari plagiasi yang mencoreng nilai kreatifitas dalam berkarya. Oleh sebab itu, dalam proses produksi karya ini nilai orisinalitas dijunjung tinggi. Aspek orisinalitas dalam karya ini ada dalam materi subjek, tema, ide, konsep penyajian karya dan teknik yang digunakan.

Perwujudan karya ini dapat dianggap orisinal, imajinatif dan meyakinkan karena masih sangat sedikit pembuatan karya video di Indonesia dengan

memanfaatkan media *Virtual Reality*. Isu yang diangkat mengenai buruknya kualitas tayangan televisi yang melanggar kode etik penyiaran di Indonesia untuk kemudian dituangkan dalam bentuk karya seni video juga masih sangat jarang ditemui. Karya paling faktual yang mengkritisi tentang penyiaran televisi di Indonesia adalah video YouTube buatan akun “hati2diinternet” (dijabarkan dalam bagian Kajian Sumber Penciptaan). Karya tersebut dijadikan salah satu rujukan terciptanya karya ini, yang menjadi pembeda sehingga karya ini memiliki nilai orisinalitas ada pada materi media yang digunakan (menggunakan *Virtual Reality*) dan juga objek bahasan yang menggunakan beberapa kasus pelanggaran kode etik penyiaran berdasarkan sumber data yang valid berasal dari tinjauan teguran peringatan tertulis KPI. Isu sosial yang dibahas tersebut dikemas sedemikian rupa sehingga fiksi yang ada di dalamnya dan menimbulkan interpretasi tersendiri bagi masing-masing penikmat karya yang melihatnya.

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

Hasil akhir penciptaan karya ini bertujuan untuk menciptakan sebuah video *Virtual Reality* sebagai media kritik sosial bahwa televisi sebagai media hiburan dan edukasi masyarakat semakin hari semakin kehilangan fungsi utama positifnya. Sasaran kritik tersebut secara khusus ditujukan kepada program televisi yang dinilai oleh Komisi Penyiaran Indonesia belum baik dan belum berkualitas dengan menggunakan acuan Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) serta Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran. Sedangkan secara umum, segmentasi konten karya ini ditujukan kepada penonton televisi dengan usia remaja hingga dewasa. Pada akhirnya, karya ini memberikan

perspektif dan pengingat bagi masyarakat bahwa tayangan televisi saat ini sudah terlampau jauh dari kata mendidik baik secara moral maupun edukasi.

Manfaat karya ini adalah memberi stimulus, sudut pandang, pengalaman dan wawasan baru kepada para penonton bahwa program televisi di Indonesia saat ini sedang berada dalam kondisi buruk. Dengan kondisi tersebut, tentunya perlu dikritisi agar tayangan program televisi Indonesia kembali ke fungsi normalnya sebagai media hiburan yang mengedukasi, informatif dan memberi dampak positif bagi masyarakat. Kritik tersebut sebagai wawasan masyarakat untuk lebih kritis dan peka dalam melihat tayangan televisi yang melanggar kode etik penyiaran di Indonesia. Dengan demikian, masyarakat dapat memilah program televisi yang melanggar kode etik penyiaran untuk kemudian diadukan ke KPI agar kedepannya program televisi di Indonesia lebih berkualitas, bermanfaat, dan beretika untuk menjadi sarana media masyarakat yang edukatif, informatif dan normatif.

