

# ***VIRTUAL REALITY***



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang Seni, minat utama Videografi

**Roni Edison**

NIM 1120580411

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2015**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI

# ***VIRTUAL REALITY***

Oleh

**Roni Edison**

NIM 112058411

Telah dipertahankan pada tanggal 22 Januari 2015  
di depan dewan Penguji yang terdiri dari

**Drs. Suparwoto, M.Sn**

Pembimbing Utama

**Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn**

Penguji Ahli

**Dr. Yulriawan, M. Hum**

Ketua

Pertanggungjawaban Tertulis ini telah diuji dan diterima  
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, .....

Direktur Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Prof. Dr. Djohan, M.Si**

NIP.

## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 20 Januari 2015

Yang membuat pernyataan,

Roni Edison

NI 1120580411

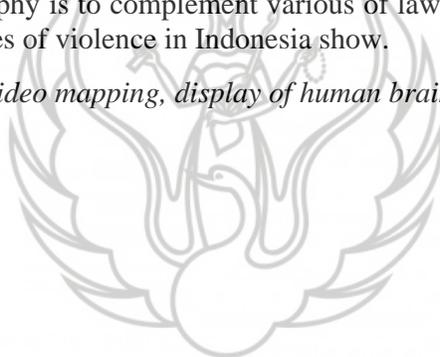
## ABSTRACT

Television, as a component of the mass media supposed to have the function of television broadcasting media in general, which entertain, educate and provide information, but it often has some negative shows that can also have a negative impact on the viewers. Often unnoticed, entertainment made the audience careless, inattentive to the obligations and responsibilities so that the situation can become a threat or a "disaster" for the mindset and personal character of the viewers.

The technique used in this work is a video mapping techniques, by presenting a variety of examples of shows like advertisement shows or other television shows that are not educating and contains scenes of violence to a 5x2.5 meters square display of the human brain. The other method used in this work is to do some interview (depth interview) to some informants like from the social, academics and activists.

This video have succeeded in providing an overview and understanding about the negative effect of the television shows affect to mindset and personal character of the viewer. Hopefully, viewers get the best attitude to face that negative shows. The creation if this videography is to complement various of law and regulation about the shows that contain scenes of violence in Indonesia show.

Kata kunci: *television, video mapping, display of human brain.*



## ABSTRAK

Televisi, sebagai salah satu komponen media massa yang seharusnya memiliki fungsi media penyiaran televisi pada umumnya, yakni menghibur, mendidik dan memberikan informasi namun justru kerap memiliki tayangan negatif yang akhirnya dapat berdampak negatif pula terhadap pemirsanya. Sering tanpa disadari, tayangan yang bersifat hiburan telah menjadikan pemirsa lengah, lalai terhadap kewajiban dan tanggung jawabnya sehingga keadaan tersebut dapat menjadi ancaman atau “bencana” bagi pola pikir dan karakter pribadi pemirsa.

Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah teknik *video mapping*, dengan cara memproyeksikan berbagai contoh tayangan baik iklan ataupun tayangan acara televisi lainnya yang bersifat tidak mendidik dan berisi adegan kekerasan ke sebuah display otak manusia berukuran besar yaitu 5x2,5m. Metode lain yang digunakan dalam karya ini adalah dengan melakukan wawancara mendalam (*depth interview*) pada beberapa nara sumber baik dari masyarakat umum maupun dari kalangan akademisi dan aktivis.

Karya video ini telah berhasil memberikan gambaran dan pemahaman mengenai dampak negatif dari tayangan televisi terhadap pola pikir dan karakter pribadi pemirsa. Diharapkan, pemirsa dapat mengambil sikap terbaik dalam menghadapi berbagai tayangan negatif televisi tersebut. Diciptakannya karya videografi ini guna melengkapi berbagai Undang-undang dan peraturan-peraturan mengenai tayangan berisi adegan kekerasan di televisi Indonesia.

Kata kunci: *televisi, video mapping, display otak manusia.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT untuk segala karunia anugerah-Nya sehingga penulis dapat menjalani masa studi perkuliahan dan menyelesaikan pembuatan karya Tugas Akhir guna memenuhi syarat memperoleh gelar master seni. Ungkapan terima kasih sebesar-besarnya disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Djohan, M. Si , Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Yulriawan, M. Hum selaku Ketua Tim Penguji
3. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn selaku Penguji Ahli.
4. Bapak Drs. Suparwoto, M.Sn selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan penciptaan karya seni Tugas Akhir.
5. Seluruh dosen dan staf kependidikan Pascasarjana ISI Yogyakarta yang telah banyak memberikan bantuan.
6. Seluruh dosen dan staf kependidikan FSMR ISI Yogyakarta yang telah banyak memberikan bantuan.
7. Seluruh tim produksi dan seluruh pihak yang telah banyak memberikan bantuan.

Penulis menyadari bahwa penciptaan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu diharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun demi sempurnanya penciptaan karya seni ini.

Yogyakarta, 20 Januari 2015

Roni Edison  
NIM 112058041

## DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR NARASUMBER .....	xi

I.	PENDAHULUAN	
	A. Latar Belakang .....	1
	B. Rumusan Masalah .....	5
	C. Orisinalitas .....	7
	D. Tujuan dan Manfaat .....	9
II.	KONSEP PENCIPTAAN	
	A. Kajian Sumber Penciptaan .....	11
	B. Landasan Penciptaan .....	17
	C. Konsep Perwujudan/Penggarapan .....	50
III.	METODE/PROSES PENCIPTAAN	
	A. Metode Penciptaan .....	51
	B. Metode Perancangan .....	55
	C. Tahap-tahap Penciptaan .....	60
IV.	ULASAN/PEMBAHASAN KARYA	
	A. Hasil Penciptaan .....	70
	B. Penyajian Karya .....	77
V.	PENUTUP	
	A. Kesimpulan .....	81
	B. Saran-saran .....	82

KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

- Gb. 1. Set panggung video instalasi “Virtual Reality”
- Gb. 2. Snapshot dokumenter Zeitgeist
- Gb. 3. Snapshot dokumenter Zeitgeist
- Gb. 4. Snapshot dokumenter Zeitgeist
- Gb. 5. Snapshot dokumenter Zeitgeist
- Gb. 6. Snapshot dokumenter Zeitgeist
- Gb. 7. Snapshot dokumenter Zeitgeist
- Gb. 8. Snapshot dokumenter Zeitgeist
- Gb. 9. Snapshot dokumenter Zeitgeist
- Gb. 10. Set panggung video instalasi “Virtual Reality” (tampak depan).
- Gb. 11. Set panggung video instalasi “Virtual Reality” (tampak samping kanan).
- Gb. 12. Dokumentasi proses pembuatan gambar otak
- Gb. 13. Dokumentasi proses pembuatan gambar otak
- Gb. 14. Dokumentasi proses pembuatan gambar otak
- Gb. 15. Dokumentasi proses pembuatan gambar otak
- Gb. 16. Dokumentasi proses pembuatan gambar otak
- Gb. 17. Dokumentasi proses pembuatan gambar otak
- Gb. 18. Snapshot sinetron televisi
- Gb. 19. Snapshot sinetron televisi
- Gb. 20. Snapshot sinetron televisi
- Gb. 21. Snapshot sinetron televisi
- Gb. 22. Snapshot testimoni masyarakat
- Gb. 23. Snapshot testimoni masyarakat
- Gb. 24. Snapshot testimoni masyarakat
- Gb. 25. Snapshot testimoni masyarakat
- Gb. 26. Snapshot testimoni masyarakat
- Gb. 27. Snapshot testimoni masyarakat
- Gb. 28. Judul karya video instalasi
- Gb. 29. Adegan scene 2
- Gb. 30. Adegan scene 2

- Gb. 31. Adegan scene 2
- Gb. 32. Adegan scene 3
- Gb. 33. Adegan scene 3
- Gb. 34. Adegan scene 4
- Gb. 35. Adegan scene 4
- Gb. 36. Adegan scene 5
- Gb. 37. Adegan scene 5
- Gb. 38. Adegan scene 6
- Gb. 39. Dokumentasi ujian pertanggungjawaban tertulis
- Gb. 40. Dokumentasi penyaji membuka penayangan karya video instalasi



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Frekuensi Kemunculan Adegan Kekerasan di TV

Tabel 2. Tugas Perkembangan Manusia



## DAFTAR NARA SUMBER

- Luthfia Nadya Fathani ( 11 th), siswa Sekolah Dasar, wawancara tanggal 11 November 2014 di Taman UGM Yogyakarta.
- Silmi Muna (17 th), siswa SMA IT Abu Bakar Yogyakarta, wawancara tanggal 11 November 2014 di Taman UGM Yogyakarta.
- Darkam ( 68 th), pensiunan, wawancara tanggal 12 November 2014 di Taman Pintar Yogyakarta.
- Alex Adrianto (38 th), Marketing Manager, wawancara tanggal 12 November 2014 di Taman Pintar Yogyakarta.
- Sih Sumardilah (38 th), ibu rumah tangga, wawancara 15 November 2014 tanggal di Prancak Glondong Panggung Harjo Sewon Bantul Yogyakarta.
- Palupi (32 th), karyawan Kompas, wawancara tanggal 11 November 2014 di kampus UGM Yogyakarta.
- Dias Septriana (21 th), mahasiswi Komunikasi UGM, wawancara tanggal 11 November 2014 di kampus UGM Yogyakarta.
- Eko Prasetyo ( 43 th), Rektor Kampus Jalanan, wawancara tanggal 15 November 2014 di Kali Code Yogyakarta.
- Heningtyas Widowati, S.Pd (42 th), Dosen DKV ISI Yogyakarta, wawancara tanggal 17 November 2014 di kampus DKV ISI Yogyakarta.
- Andre Tanama, M.Sn ( 33 th), Dosen DKV ISI Yogyakarta, wawancara tanggal 21 November 2014 di taman FSMR Yogyakarta.
- Sumbo Tinarbuko ( 49 th ), Dosen DKV ISI Yogyakarta dan aktivis, wawancara tanggal 5 Januari 2015 di Cakruk Institut Sumbo Indonesia Yogyakarta.

# LAMPIRAN



# I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Usia kemerdekaan bangsa Indonesia telah mencapai lebih dari enam puluh sembilan tahun, namun usia kemerdekaan yang telah matang dan demikian panjang, ternyata belum dapat diartikan bahwa bangsa Indonesia telah terlepas dari berbagai masalah baik ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya maupun pertahanan dan keamanannya. Korupsi, lemahnya ketahanan budaya dan konflik etnik yang mengatasnamakan agama merupakan tantangan yang secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi karakter dan nasionalisme Indonesia di kalangan rakyatnya.

Tantangan lain yang tidak kalah dahsyatnya adalah modernisasi dan globalisasi dalam berbagai bentuk baik dari segi politik, ekonomi maupun budaya yang pada akhirnya akan semakin mengaburkan batas-batas otoritas politik, ekonomi dan budaya bangsa Indonesia. Salah satu wujud tantangan yang mengancam karakter bangsa, ketahanan ideologi dan ketahanan budaya bangsa Indonesia adalah kekuatan media massa khususnya televisi. Hal ini dikarenakan media massa memiliki sifat dan kekuatan dalam mempengaruhi sikap dan perilaku orang atau publik.

Media massa khususnya televisi, cukup efektif dalam membangun kesadaran warga mengenai suatu masalah (isu) dan memiliki peran sentral dalam

menyaring informasi dan membentuk opini masyarakat. Bahkan para pemikir sosial seperti Louis Wirth dan Talcott Parsons menekankan pentingnya media massa sebagai alat kontrol sosial, karena mampu berkomunikasi intensif dengan publik dalam jangka waktu yang relatif singkat (Asyari Usman, 2007).

Televisi merupakan media massa bersifat *audio visual* yang sampai saat ini masih menjadi media massa paling komunikatif dan paling digemari oleh masyarakat. Melalui televisi, pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator (pembawa acara atau pengisi acara) dan komunikan (pemirsanya) lebih dapat dimengerti karena dapat didengar dan dilihat secara bersamaan. Tingginya tingkat efektivitas televisi sebagai media massa, mampu menanamkan kesan tersendiri pada pemirsa sehingga berpengaruh pada pola pikir dan pola sikapnya. Artinya, apa yang dideskripsikan media televisi dapat menjadi suatu yang “normatif” di tangan masyarakat. Seakan-akan tayangan televisi adalah sebuah ajaran baru yang tidak diragukan lagi kebenarannya (Rasyid, 2013:27).

Hal tersebut dapat terjadi karena siaran televisi telah memanfaatkan setiap detik siarannya, sehingga tidak ada waktu bagi pemirsanya untuk merenungkan atau menghayati apa yang disiarkan. Tayangan berjalan terus menerus tanpa henti dan sangat variatif, memberi waktu yang sempit bagi pemirsanya untuk memikirkan matang-matang apa yang telah diterima dari siaran tersebut. Berbeda dengan media cetak, pembaca dapat memikirkan lebih mendalam apa yang disajikan, sementara media televisi menuntut pemirsa untuk terus menerus menaruh perhatian serius pada tayangannya.

Besarnya daya tarik televisi bagi masyarakat, telah membuat televisi akhirnya dieksploitasi oleh pengguna jasa untuk publikasi kepentingan pribadinya baik berupa produk industri, kepentingan ideologi ataupun politik dengan cara mereka sendiri yang cenderung tidak bersifat mendidik dan dapat menimbulkan efek negatif di masyarakat. Hal ini terjadi karena para pengguna jasa tersebut sebatas berorientasi agar produk atau kepentingan pribadi mereka dapat dikenal oleh masyarakat sehingga hasil penjualan mereka menjadi lebih maksimal. Artinya, hanya karena pertimbangan mencari keuntungan dan mengejar tingginya rating, maka rasa tanggung jawab sosial akan adanya efek negatif televisi, jadi diabaikan.

Tayangan kekerasan di televisi juga dapat menimbulkan dampak negatif yang berakibat fatal bagi pola pikir dan karakter khususnya pada anak-anak. Contohnya, pada 20 April 1999 di Amerika Serikat, dua siswa Dylan Klebold (18 tahun) dan Eric Harris (17 tahun) melakukan penembakan secara brutal pada jam sekolah di Columbine High School Littleton, Colorado. Pada kejadian tersebut, 12 siswa dan 1 guru tewas serta 20 orang luka-luka. Kedua remaja tersebut akhirnya menembak dirinya sendiri. Yang memprihatinkan, kedua remaja tersebut ternyata memang penggemar acara-acara kekerasan di televisi serta pecandu berat *game action* dan *fighting*. Sementara itu di Indonesia, pada 16 November tahun 2006 masyarakat dikejutkan dengan meninggalnya Reza Ikhsan (9 tahun) dan Fadillah (9 tahun) karena meniru adegan perkelahian *smack down* (Rasyid, 2013:71). Hal tersebut menjadi bukti bahwa televisi dapat memberikan dampak negatif kepada pemirsanya. Celakanya, tayangan-tayangan tersebut

dimunculkan pada waktu rata-rata keluarga di Indonesia menghabiskan waktunya di depan televisi yaitu diantara pukul 18.00 – 21.00 (*prime time*).

Televisi dapat terkesan begitu berbahaya, karena karakteristik televisi sebagai media audio visual dengan daya jangkau luas, siaran yang gratis, serta pesan yang diputar berulang-ulang telah menjadikannya sebagai media massa yang paling berpengaruh. Apalagi kini televisi telah mampu memasuki ruang privat si pemilik sehingga televisi juga dapat menimbulkan efek serius lainnya yaitu renggangnya komunikasi dan sosialisasi dalam kehidupan pemirsa. Artinya, tanpa disadari televisi dapat menggiring seseorang untuk bersikap individual di dalam keluarganya sendiri. Jika sebelumnya, komunikasi erat antara orang tua dan anak dapat terjalin pada saat makan malam, namun setelah semakin beragamnya stasiun TV dengan siaran-siaran hiburannya, maka kini masing-masing pribadi cenderung lebih asyik menyimak acara televisi. Kalau pun terjadi diskusi, bukan lagi materi *interpersonal relationship*, melainkan adalah apa yang sedang ditayangkan di televisi.

Patut diwaspadai, beruntunnya suguhan tayangan di televisi yang mayoritas bersifat hiburan secara berangsur-angsur akan membuat masyarakat Indonesia khususnya generasi muda akan terlena dan lengah. Serbuan budaya elektronik via televisi dan internet, pada akhirnya juga akan melahirkan generasi “V” yaitu generasi visual, yang sejak lahir, dibesarkan dan diasuh di antara narasi visual yang sangat berbeda dengan budaya tekstual yang diperoleh dari budaya baca. Generasi visual menjadikan hiburan dan tontonan televisi sebagai panglima dan waktu luang serta waktu bermain mereka tersita sebagian besar di hadapan

“kotak ajaib” yang dianggap jauh lebih menarik dibandingkan dengan kegiatan membaca. Bagi generasi “V” berselancar di ruang maya (*cyberspace*) lebih nikmat dan mengasyikkan dibandingkan berpetualang dalam kisah yang disajikan dunia teks. Generasi “V” tidak banyak menuntut tersedianya “ruang baca” di rumah, tetapi mereka lebih menuntut “ruang hiburan” dari orang tua mereka (Ibrahim, 2007:311).

Adanya berbagai perkembangan keadaan yang terjadi pada masyarakat Indonesia, maka dipandang sangat perlu diciptakan sebuah karya yang mengandung pesan moral mengenai adanya dampak negatif dari tayangan televisi. Karya tersebut akan dipersembahkan kepada pemirsa dan masyarakat pada umumnya, tanpa berkesan memaksakan pendapat dan kehendak namun memberikan pilihan bagi pemirsa agar bisa dipahami, direnungkan untuk kemudian disikapi dengan mengambil sikap yang terbaik dalam menghadapi adanya dampak negatif dari tayangan televisi tersebut.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berbagai keadaan dan kejadian yang timbul akibat adanya dampak negatif dari tayangan televisi, telah menimbulkan rasa keprihatinan sehingga menjadi pertimbangan utama untuk mengangkatnya menjadi sebuah karya video instalasi. Ditambah dengan adanya rasa tanggung jawab sosial sebagai insan media, maka karya ini diciptakan guna menyampaikan pesan moral kepada masyarakat. Meski beberapa lembaga telah peduli tentang masalah ini namun tidak seharusnya masyarakat Indonesia bersikap apatis karena pendidikan karakter khususnya bagi

generasi muda bukan hanya menjadi tugas dan tanggung jawab sekolah, melainkan seluruh komponen bangsa seperti keluarga, masyarakat, pemerintah dan juga media massa. Tidak berlebihan jika diartikan upaya untuk menyelamatkan masa depan dan keamanan bangsa Indonesia dapat diawali dengan cara menyelamatkan karakter pribadi masyarakat khususnya anak-anak atau generasi muda Indonesia. Untuk itu, diharapkan karya seni video instalasi ini tidak hanya dapat dipresentasikan secara terbatas dalam lingkup *audiens* yang juga terbatas, namun juga dapat dipresentasikan melalui media komunikasi publik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan bahwa ide penciptaan karya video instalasi ini adalah:

1. Mengapa televisi sebagai salah satu komponen media massa yang seharusnya memiliki fungsi media penyiaran televisi pada umumnya yakni menghibur, mendidik dan memberikan informasi namun justru kerap memiliki dampak negatif.
2. Bagaimana memberikan pemahaman terhadap pemirsa, bahwa dibalik berbagai manfaat televisi sesungguhnya terdapat ancaman akan adanya “bencana” bagi karakter pribadi bangsa Indonesia.

Sering tanpa disadari, buaian berbagai tayangan hiburan tersebut telah menjadikan masyarakat Indonesia terlena dan lengah. Jika hal ini terus menerus dibiarkan, maka tidak menutup kemungkinan karakter, ketahanan budaya dan ketahanan ideologi bangsa Indonesia menjadi terancam. Diharapkan, pesan moral yang terkandung dalam karya video instalasi “*Virtual Reality*” ini dapat

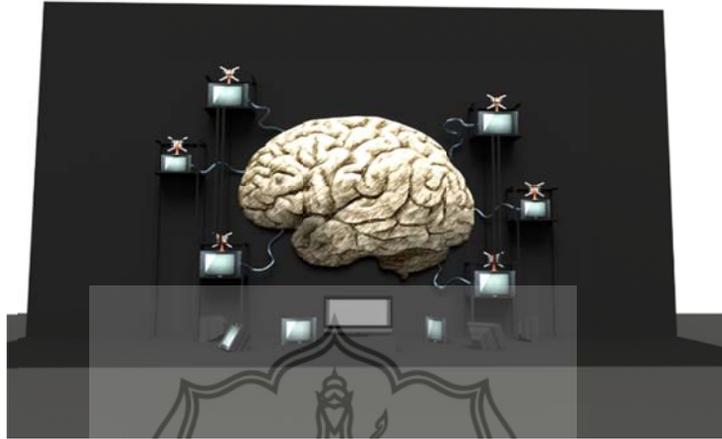
dipahami, diredungkan oleh masyarakat untuk kemudian dapat mengambil sikap yang terbaik dalam menghadapi adanya dampak negatif tayangan televisi tersebut.

### **C. Keaslian/Orisinalitas**

Tidak menutup kemungkinan akan terdapat kesamaan ide atau tema dalam menciptakan suatu karya seni baik berupa film, lukisan, musik, tari maupun karya video. Guna menyikapi hal tersebut, maka diperlukan totalitas dari seniman penciptanya dalam mewujudkan ide dan kreatifitasnya, agar tidak terdapat kesamaan dalam perwujudan karya meskipun karya tersebut memiliki kesamaan ide atau tema. Artinya, meski terdapat kesamaan ide namun keaslian atau orisinalitas masing-masing karya tetap terjaga karena karya tersebut memang diciptakan oleh seniman yang berbeda pula.

Karya video instalasi "*Virtual Reality*" ini memiliki kesamaan ide dengan film dokumenter *Zeitgeist*. Menggunakan konsep video instalasi, maka karya video ini akan menggunakan unsur-unsur lain yang relevan dengan materi yang hendak disampaikan oleh program tersebut. Bentuk penyajian karya yang hendak dicapai akan menggunakan pendekatan video *mapping* dan terinspirasi dari "*Jogja Video Mapping Project Downtown Gedung BNI 46*" yang dibuat untuk memeriahkan FKY (Festival Kesenian Yogyakarta) ke 26 oleh *Jogja Mapping Video Project*.

Karya video instalasi ini direncanakan menggunakan materi pendukung antara lain televisi, LCD, gambar 3 (tiga) dimensi berbentuk otak manusia dalam ukuran besar, instalasi lampu dan sebagainya dengan penyajian sebagai berikut:



Gambar 1. Konsep set panggung video instalasi “Virtual Reality”

Televisi yang digunakan dalam karya video instalasi ini terdiri dari berbagai jenis dan ukuran yang berbeda, melambangkan tingkat status masyarakat Indonesia yang terdiri dari berbagai jenis atau macam suku bangsa dengan tingkat status yang berbeda-beda pula. Antena televisi yang terpasang, sebagai simbol tingkat ekonomi masyarakat Indonesia yang rata-rata berada pada tingkat menengah ke bawah sehingga hanya mampu menikmati siaran televisi gratis dari stasiun lokal saja, bukan dari siaran televisi berbayar. Gambar otak dengan ukuran besar diletakkan di tengah-tengah dari susunan materi video instalasi guna menggambarkan pola pikir masyarakat Indonesia. Melalui perwujudan gambar otak dalam ukuran besar tersebut, diharapkan pesan yang ingin disampaikan kepada pemirsa menjadi lebih jelas dan mengena bahwa

tayangan negatif dari televisi dapat berdampak negatif terhadap otak dalam arti pola pikir dan karakter manusia.

Pemahaman kepada pemirsa tidak melalui orasi seperti yang dilakukan oleh Zeitgeist. Karya video instalasi ini menggunakan pendekatan video *mapping* dengan cara memproyeksikan berbagai tayangan yang negatif dan kurang mendidik dari berbagai stasiun televisi lokal, dan ditampilkan pada gambar otak manusia tersebut. Diharapkan, dengan pemahaman tentang dampak negatif tayangan televisi terhadap pola pikir dan karakter pribadi tersebut, pemirsa akan dapat memahami untuk kemudian mengambil sikap yang terbaik, khususnya kepada anak-anaknya sendiri. Dengan keputusan dalam mengambil sikap dan langkah yang tepat, dapat diartikan para orang tua telah “memutus rantai” pengaruh negatif tayangan televisi terhadap karakter pribadi dan budaya bangsa Indonesia.

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

##### **1. Tujuan**

Dengan dilandasi rasa tanggung jawab sosial sebagai insan media maka karya video instalasi ini diciptakan dengan tujuan agar dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan moral kepada pemirsa. Diharapkan, setelah pemirsa melihat karya video instalasi ini, akan mendapatkan pemahaman untuk kemudian dapat menyikapi adanya dampak negatif dari tayangan televisi tersebut.

## 2. Manfaat

Adapun manfaat yang hendak dicapai dalam penciptaan karya video instalasi ini antara lain:

- a. Memperkaya ide atau bentuk karya videografi. Artinya, jika selama ini lebih banyak karya videografi yang bersifat hiburan maka karya video instalasi ini diciptakan guna menyampaikan pesan moral akan adanya dampak negatif dari tayangan televisi itu sendiri.
- b. Melalui karya video instalasi ini diharapkan dapat menjadi “peringatan dini” bagi pemirsa sehingga dapat membuat pemirsa membuka pikiran dan kesadarannya bahwa pendidikan dan pembentukan karakter bangsa Indonesia adalah tugas dan tanggung jawab bersama dari seluruh komponen bangsa seperti keluarga, masyarakat, pemerintah dan juga media massa. Artinya, karya seni video ini juga dapat mengingatkan masyarakat agar tidak terlena dan lengah, bahwa dari berbagai manfaat televisi juga terdapat bermacam dampak negatif yang sering tidak disadari dapat menggerogoti dan merusak pola pikir, karakter pribadi dan budaya bangsa bahkan dapat melemahkan ketahanan nasional bangsa Indonesia.