

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital seperti sekarang ini informasi dapat menyebar dengan mudah termasuk di negara Indonesia, masyarakat dengan mudahnya mengakses dan mendapatkan informasi yang tentunya bisa berdampak baik/memudahkan masyarakat. Namun diluar dari manfaat tersebut tentunya ada pula dampak buruk dari penyebaran informasi tersebut yaitu diragukannya kebenaran/nilai dari informasi yang diterima maupun disebar dan salah satu contoh informasi buruk yang tersebar adalah berita hoax. Padahal sudah menjadi kewajiban masyarakat untuk lebih kritis dan bijak dalam menggunakan media sehingga masyarakat tidak mudah termakan berita Hoax maupun dimanipulasi oleh fenomena Post-truth. Namun sesuai data riset yang telah dilakukan sebanyak 44 persen masyarakat Indonesia masih sulit untuk mendeteksi Berita Hoax (Humaniora, 2018, Riset 44% masyarakat Indonesia tidak bisa mendeteksi hoax, diakses pada www.kumparan.com, pada 20 Mei 2020, 13.30).

Di Indonesia berita hoax masih dapat dengan mudah menyebar melalui platform media social menurut pengertiannya Berita Hoax adalah berita yang memutarbalikan fakta menggunakan informasi yang seolah-olah meyakinkan tetapi tidak dapat diverifikasi kebenarannya (Gun gun, 2017:36). Berita hoax ini tidak lepas kaitannya dengan Fenomena post-truth, jika berita hoax adalah kontennya maka post-truth adalah fenomenanya, menurut pengertiannya *post truth* merupakan situasi disaat fakta atau kebenaran objektif tidak terlalu diperhatikan sedangkan masyarakat lebih menilai suatu informasi dapat dikatakan benar hanya berdasarkan emosi dan keyakinan personal (Kamus Oxford). Hal tersebutlah yang membuat berita hoax dapat tersebar dengan mudah,karena masyarakat tampaknya lebih senang dengan percaya hoax, baik dalam bentuk fake news maupun half truth (Galih Bayu, 2017, Masyarakat tampaknya lebih senang percaya hoax, diakses pada

www.nasional.kompas.com, pada 20 Mei 2020, 13.00). Tentunya kedua hal tersebut merugikan masyarakat sebab membuat masyarakat menjadi bingung terhadap informasi yang didapatkannya, disamping terlalu banyak mendapatkan informasi dari segala lini media masyarakat juga menjadi sulit untuk membedakan informasi yang benar dengan informasi yang salah terlebih jika hal tersebut dimanfaatkan untuk kepentingan politik dan bermuatan SARA tentunya hal tersebut akan memecahbelah masyarakat dan dapat menimbulkan pertikaian antara masyarakat hal ini dapat terlihat pada contoh kasus pemilihan presiden Indonesia yang dilaksanakan tahun 2019 lalu yang pada saat itu sebagian besar masyarakat terbelah menjadi dua kubu dan masing-masing merasa benar terhadap pilihannya dan akan terprovokasi jika ada informasi yang menyinggung perasaan masyarakat tersebut padahal bisa jadi informasi tersebut merupakan informasi yang salah namun karena kepercayaan dan kefanatikan mereka terhadap paslon menjadikan mereka percaya juga terhadap berita hoax tersebut sehingga terjadilah konflik, sampai sekarang pun dampak buruk dari penyebaran Hoax dan pengaruh *Post truth* masih dapat terlihat di masa pandemi covid-19 seperti sekarang ini, banyak masyarakat yang menjadi resah serta rela melakukan hal-hal yang salah hanya karena mendapatkan informasi dari seseorang dan tak jarang hal tersebut merugikan orang lain (Priyo agung, 2020, Masih ada hoax corona yang membuat kepanikan, diakses pada www.suaramerdeka.com , pada 25 Mei 2020, 15.00). Siapa pun dapat menjadi korban dari penyebaran berita Hoax dan *Post truth* baik golongan usia muda maupun golongan usia tua, namun usia yang paling rentan menyebarkan dan menjadi korban berita hoax adalah golongan usia tertua yang presentasinya mencapai 11 persen sementara penyebar hoax golongan usia muda hanya sebesar 3 persen (Hasan Muawal, 2019, Masalah orang tua: gemar membagikan hoax di medsos, diakses pada www.tirto.id , pada 21 Mei 2020, 20.30).hal tersebut dikarenakan orang tua usia lanjut yang aktif di media social memiliki kemampuan literasi media yang kurang memadai, kemampuan kognitif yang menurun, serta “telat” mengenal media social atau (Hasan Muawal, 2019, Masalah orang tua: gemar membagikan hoax di medsos, diakses pada www.tirto.id , pada 21 Mei 2020, 20.30).

Oleh sebab itu diperlukannya media informasi yang dapat mengedukasi serta menginformasikan kepada masyarakat untuk meningkatkan wawasan dan memiliki sikap yang tepat dalam menghadapi berita hoax dan fenomena *post truth*, terdapat berbagai media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut salah satunya adalah melalui media visual grafis, Desain grafis adalah kegiatan merancang gambar atau bentuk-bentuk visual dwimatra (dua dimensi) untuk kepentingan proses komunikasi yang fungsional dan efektif (Adityawan arief, 2010: 26) dalam desain grafis terdapat berbagai pendekatan yang bisa digunakan sebagai media untuk menanggulangi berita hoax dan *post truth* adalah majalah digital, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) majalah digital adalah majalah yang didistribusikan secara daring(dalam jaringan) dan tidak dicetak pada kertas.

1.2 Identifikasi masalah

1. Tercatat 267 Juta Jiwa masyarakat yang berada di Indonesia namun 44 persen diantaranya belum bisa mendeteksi berita Hoax
2. Mudahnya penyebaran berita hoax dan era *post truth* karena masyarakat masih kesulitan mendeteksi berita Hoax
3. Sulitnya masyarakat membedakan berita benar dan berita hoax
4. Masyarakat hanya menilai kebenaran sebuah berita hanya berdasarkan perasaan subjektif bukan berdasarkan fakta
5. Masyarakat yang termakan berita hoax dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media yang dapat menginformasi serta mengedukasi masyarakat golongan usia lansia awal dalam menyikapi berita hoax dan era *post truth* ?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa

Berita Hoax dan Era *Post Truth* merupakan dua hal yang saling berkaitan dan berdampak buruk bagi masyarakat di era informasi dapat menyebar dengan mudah. Oleh karena itu diperlukan sebuah media yang dapat menjadi media informasi untuk menyikapi Berita Hoax dan Era *Post Truth*

2. Bagian mana

Media ini akan berfokus kepada media pengembangan serta edukasi untuk masyarakat dapat menyikapi berita hoax di era *post truth*

3. Siapa

Media ini dikhususkan untuk masyarakat golongan usia tua terlebih generasi x yaitu usia 45-65 tahun yang tinggal di daerah perkotaan yang masuk kedalam golongan kelas menengah keatas serta memiliki kebiasaan menggunakan media social sebagai media berkomunikasi dan selalu update terhadap berita terbaru

4. Kapan

Data dari perancangan media ini ini mulai dikumpulkan dari bulan januari 2020

5. Dimana

Media ini akan didistribusikan ke tempat-tempat yang berhubungan dengan media yang akan dirancang.

6. Bagaimana

Merancang sebuah media yang dapat mengedukasi serta memberikan informasi kepada masyarakat untuk menyikapi berita hoax di era *post truth*

1.5 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah karya/Media yang dapat menjadi media edukasi dan informasi untuk masyarakat dalam menyikapi berita hoax di era *post truth*

1.6 Metodologi Penulisan

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif, Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan induktif untuk membangun pengetahuan yang bertujuan menghasilkan makna, Metode ini biasa di gunakan untuk mengeksplorasi; belajar atau untuk menyelidiki fenomena; untuk membongkar makna yang dikaitkan dengan kegiatan, situasi, peristiwa, atau artefak; atau untuk membangun pemahaman yang mendalam tentang beberapa dimensi kehidupan sosial (Leavy, 2014 :9).

Beberapa metode penulisan antara lain :

1. Observasi,

Observasi kualitatif adalah kegiatan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian dengan cara turun kelapangan secara langsung (Creswell, 2013:267). Penulis melakukan kegiatan observasi dengan mengunjungi secara langsung tempat yang berhubungan dengan fenomena yang sedang diteliti

2. Kuersioner

Menurut (Leavy, 2014 :101) Kuesioner adalah alat pengumpulan data primer dalam penelitian survei. Dapat disebut juga sebagai instrumen survei.Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data dari responden

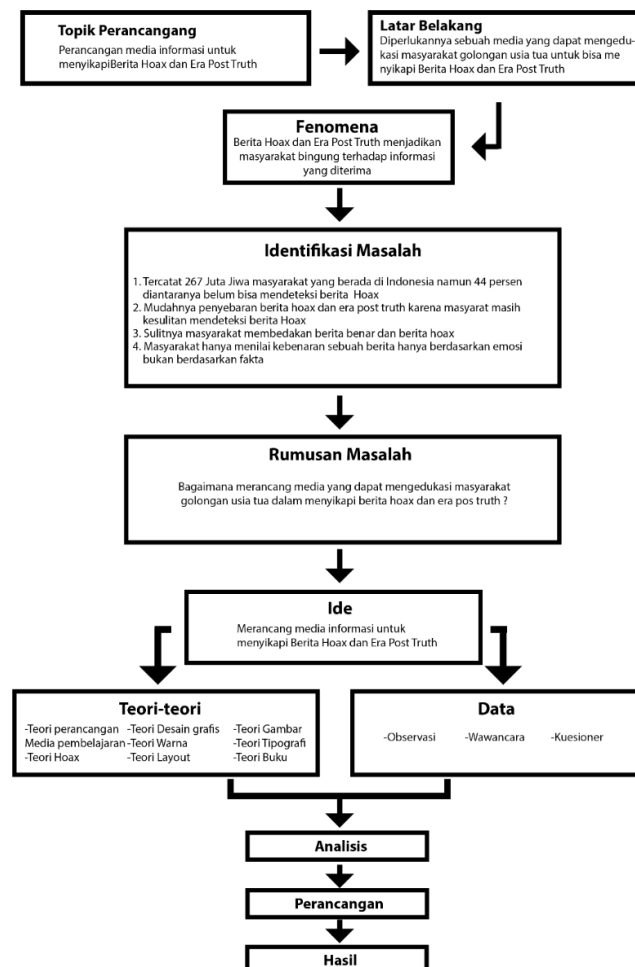
3. Wawancara,

Menurut Brienkman (dalam Leavy, 2014:139) metode wawancara merupakan metode yang menggunakan percakapan sebagai alat meneliti. Dan merupakan metode yang biasa digunakan oleh lintas disiplin ilmu. Pada penelitian ini penulis mewawancarai orang yang sesuai dengan topik yang dibahas.

4. Studi Pustaka

Dalam KBBI kata studi memiliki arti meneliti sedangkan Pustaka memiliki arti Buku, kitab dan bahan rujukan. Studi Pustaka pada penelitian ini penulis lakukan dengan cara meneliti karya sejenis berupa buku dan juga meneliti karya karya serta tesis yang berhubungan dengan peneliti

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir :

1. BAB I Pendahuluan,

Pada BAB ini membahas hal-hal yang melatarbelakangi terjadinya masalah yaitu mengenai fenomena berita hoax dan era *post truth*, pada fenomena dan data tersebut tercatat berita Hoax mudah menyebar di negara Indonesia dan tercatat usia yang rentan menyebarkan berita Hoax adalah golongan usia tua. Pada bab ini juga dicantumkan beberapa data yang dapat mendukung fenomena tersebut, didalamnya terdapat fokus masalah, rumusan serta Batasan masalah yang akan dicari tahu solusinya dengan cara DKV (Desain Komunikasi Visual) sebelum mencari jalan keluar diperlukan data yang digunakan untuk pertimbangan dan perbandingan yang didapatkan melalui beberapa metode pengumpulan data serta terdapat ringkasan setiap bab.

2. BAB II Dasar Pemikiran

Berisi teori-teori yang berhubungan dengan fenomena maupun penelitian yang akan dibahas guna sebagai acuan dalam merancang.

3. BAB III Data dan Analisis Masalah

Hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan baik melalui kegiatan observasi, kuesioner, wawancara, dan studi pustaka yang dianalisis dengan menggunakan teori pada bab sebelumnya untuk kegiatan perancangan. Pada bab ini juga berisi data pemberi proyek yaitu Diskominfo (Dinas Komunikasi dan Informatika) yaitu sebuah instansi yang bertanggung jawab atas pengolahan informasi dalam lingkungan pemerintahan.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi kegiatan perancangan mulai dari sketsa hingga pengaplikasian pada media visual yang disertakan penjelasan mengenai konsep perancangan

yang berisi konsep kreatif, konsep komunikasi, konsep media dan konsep visual.

5. BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran pada saat sidang