VISUALISASI BUZZER TENTANG PANDANGAN POLITIKMAHASISWA DALAM KARYA FILM EKSPERIMENTAL

Hafidh Zaky Wahyu Zulfahmi[1], Didit Endriawan[2], Ranti Rachmawanti[3]
[1,2,3] Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
hafidhzaky@student.telkomuniversity.ac.id, didit@telkomuniversity.ac.id, rantirach@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Pembuatan karya film pendek dengan gaya eksperimental yang berjudul Control ini ditujukan untuk menggambarkan dampak dari buzzer yang menyebarkan hoaks yangberada di internet. Dimana film ini menceritakan seorang mahasiswa yang sedang kebinungan, bimbang, dan tidak terarah di karenakan terlalu banyak informasi bertebaran di internet. film pendek dengan gaya eksperimental ini diharapkan untuk mengerti pesan yang akan di sampaikan oleh penulis baik secara visual atau tema yang di angkat, dengan menggunakan konsep karya yang matang dan mengambil referensi seniman yang sesuai dengan tujuan penulis karya ini menjadi baik atau sempurna. Manfaat dalam pengkaryaan ini di harapkan penonton dapat tersadar akan dampak bagaimana buzzer dapat mengatur narasi yang tersebar di kalangan masyarakat luas dan sosial media.
Kata Kunci: buzzer, film pendek, eksperimental, sosial media, mahasiswa

Abstract: *The making of a short film with an experimental style entitled Control is aimed at depicting the impact of buzzers that spread hoaxes on the internet. This film tells the story of a student who is confused, indecisive and directionless because there is too much information scattered on the internet. film This short with an experimental styleis expected to understand the message that the author will convey either visually or on the theme raised, by using a mature work concept and taking artist references thatare in accordance with the author's aim of making this work good or perfect. Benefitsin this work It is hoped that the audience will be aware of the impact of how buzzers can regulate narratives that spread among the wider community and on social media.*
Keywords: *buzzer, short film, experimental, social media, students*

PENDAHULUAN

Politik merupakan suatu proses yang terkait dengan pembuatan keputusan publik, distribusi kekuasaan, serta pengaturan konflik dalam suatumasyarakat. Hal ini mencakup berbagai kegiatan, ideologi, dan struktur yang berhubungan dengan pemerintahan atau pengelolaan negara. Dengan begitupolitik menjadi aspek penting di dalam kalangan masyarakat modern dalam melibatkan pembentukan, penerapan, dan pengaturan kebijakan di tingkat pemerintahan.

Dalam era digital sosial media sudah tidak menjadi alat untuk berinteraksi secara sosial namun telah menjadi alat politik yang paling efektif.Terlepas dari lokasi ataupun latar belakang, individu maupun kelompok kini dapat dengan mudah terlibat dalam diskusi politik, memberikan pendapat, dan mempengaruhi pandangan publik dengan begitu cepat dengan menggunakan platform-platform seperti X (Twitter), Facebook, Instagram, danlain-lain. Karenasifat sosial media yang terbuka dan luas jangkauannya, mediasosial telah menjadiinstrument penting untuk berkampanye di dalam sosial media,baik dalam sekala lokal maupun nasional.

Dalam segi perspektif politik, keberadaan buzzer memiliki dampak yang signifikan bagi dinamika politik di Indonesia. Dalam pemilihan umum, buzzer sering digunakan oleh partai politik untuk mempengaruhi pandangan masyarakat tentang calon yang diusung. Buzzer juga seringkali membentuk opini publik dengan cara mempromosikan atau menyerang kandidat lawan politik. Dalam hal ini, buzzer dapat memengaruhi opini publik terhadap kandidat tertentu. Buzzer politik juga dapat membentuk narasi politik yang sesuai dengan kepentingan partai politik yang diusung.

Di dalam kalangan mahasiswa, keberadaan buzzer politik dapat memengaruhi

pandangan politik mahasiswa. Mahasiswa memiliki peran penting dalam dinamika politik Indonesia, karena mereka adalah kelompok yang terlibat aktif dalam gerakan sosial dan politik. Dalam pemilihan umum, suara mahasiswa dapat mempengaruhi hasil pemilihan umum.

Buzzer politik dapat mempengaruhi pandangan politik mahasiswa dengan cara mempromosikan atau menyerang kandidat tertentu. Buzzer politik dapat membentuk opini publik yang memperkuat narasi politik yang diusung oleh partai politik yang diusungnya. Dalam hal ini, buzzer politik dapatmemperkuat pandangan politik mahasiswa yang mendukung partai politik tertentu.

Selain itu, keberadaan buzzer dalam perspektif politik dapat mempengaruhi kualitas diskusi politik di kalangan mahasiswa. Dalam beberapa kasus, buzzer politik menggunakan argumen yang tidak rasional atautidak akurat dalam membentuk opini publik. Dalam hal ini, diskusi politik di kalangan mahasiswa dapat menjadi kurang kritis dan tidak konstruktif.

Dampak negatif lainnya dari keberadaan buzzer dalam perspektif politik di kalangan mahasiswa adalah terjadinya polarisasi politik. Dalam beberapa kasus, buzzer politik memperkuat perpecahan pemikiran yang sudah ada, yang akhirnya dapat memicu polarisasi politik. Hal ini dapat mengakibatkan pecahnya konflik politik di kalangan mahasiswa, yang pada akhirnya dapat membahayakan keamanan dan stabilitas kampus.

Namun, tidak selamanya keberadaan buzzer dalam perspektif politik di kalangan mahasiswa memiliki dampak yang negatif. Buzzer politik dapat membantu mahasiswa dalam memperoleh informasi tentang calon yang diusung dalam pemilihan umum. Mahasiswa dapat memperoleh informasi yang lebih lengkap tentang calon yang diusung oleh partai politik tertentu melalui buzzer politik. Hal ini dapat membantu mahasiswa dalam membuat keputusan politik yang lebih bijaksana

dan rasional.

Dalam hal ini mengapa penulis mengambil keputusan untuk mengangkat topik mengenai buzzer dan memvisualkannya, dikarenakan menurut penulis medium yang paling tepat dalam pengkaryaannya ialah film. Karena konsep yang penulis ambil cukup luas mengenai problematika politik, buzzer, dan mahasiswa sebagai objek agenda politik penulis memutuskan untuk menggunakan unsur sinematografi agar hasil dari karya penulis cukup bagus untuk diminati oleh penonton. Penulis akan menggunakan teknik sinematografi dikarenakan sinematografi merupakan unsur yang penting dalam pembuatan film.

RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang dibuat adalah:

1. Bagaimana visualisasi buzzer tentang pandangan politik mahasiswa dalam karya filmeksperimental.

PROSES PENGKARYAAN

Dalam proses pengerjaan karya film yang berjudul “Control”, Disini penulis melakukan beberapa tahapan sebelum memasuki tahap pra-produksinya yaitu menyusun latar belakang, teori umum, dan teori seni, ketiga komponen tersebut mrupakan pendukung dalam pengkaryaan sebelum di eksekusi. Setelah membuat ketiga hal tersebut penulis barulah menentuka refernsi seniman yang digunakan sebagai acuan visualisasi penulis.

Setelah itu barulah penulis memasuki tahap selanjutnya yaitu pra-produksi, produksi, pasca produksi. Hal yang perlu di lakukan dalam tahap pra-produksi ialah menyiapkan sebuah konsep, *treatment*, *storyboard, photoboard, mood board*, tim

produksi, dan yang terakhir ialah *cast*.

Tahap selanjutnya setelah melakukan proses pra-produksi penulis memasuki tahap selanjutnya yaitu tahap produksi. Dalam hal tahap produksi penulis mempesiapkan alat atau gear yang akan di gunakan dalam tahap produksi, dengan alat yang memadai dan persiapan yang matang akan menghasilakn karya yang sangat baik. Dalam produksi ini di pimpin oleh sutradara yang dimana suatu penentu keberhasilan yang sudah di rancang pada waktu sebelum proses produksi yaitu proses pra-produksi, oleh karena itu hal yang terpenting dalam proses produksi adalah hal yang terpenting dalam proses pembuatan karya. Tahap selanjutnya yangdi lalui oleh penulis yaitu melakukan proses pasca produksi dalam pengkaryaan filmini.

Yang dimana proses terakhir ini merupakan pengolahan atau penyempurnaa dalam suatu gambaran visualisasi yang sudah di bentuk oleh sutradara dalam karya hasil film.pada saat melakukan proses ini yang di perlukan ialah *editing, sound design, visual efek, color grading, subtitling*, dan distribusi karya. Setelah melalui semua proses tersebut, karya yang akan dihasilkan tentunya akan menjadi lebih sempurna.

Gambar 1. 1 Poster Film Control
(Sumber: Arsip Pribadi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Karya

Dalam tugas akhir ini penulis akan memuat beberapa unsur semiotika agar secara visualisasinya nanti mudah tersampaikan oleh pononton dan penonton pun mengerti apa maksud dari setiap scene dalam film yang akan dibuat oleh penulis nanti. Untuk durasi film yang akan di buat nanti di perkirakan 5-10 menit dengan

demikian harapan penulis film yang akan jadi nanti penonton tidak bosen menontonnya dan juga dengan 5-10 menit konsep yang di buat oleh penulis sudah cukup tersampaikan di visualisinya

Dalam pengkaryaan film ekperimental ini penulis sudah melakukan beberapa pertimbahangan seperti melakukan kerjasama dengan crew kerabat penulis yang mungkin belum di tentukan oleh kerabat penulis. Tentunya dalam pengkaryaan film eksperimental ini penulis akan menguluarkan dana untuk menyewa beberapa peralatan shooting. Dalam pengkaryaan film ini penulis akan memainkan permainan warna dan cahaya di setiap scene dengan demikian teknik sinematografi dan semiotika akan memanjakan mata penonton, sehingga penonton tidak merasa bosan. Juga penulis tentunya akan memberikan bumbu backsound yang akan membuat film terasa lebih hidup dan juga mood board yang dibangun sesuai dengan konsep film eksperimental yang di buat penulis.

Pada Proses pengkaryaan ini tidak luput dari refrensi seniman yang disukai oleh penulis ataupun menjadi acuan pengkaryaan. Sebagai contoh dalam karya penulis, penulis mengambil refrensi yang sekiranya cocok untuk karya akhir penulis nantinya seperti warna (color grading), teknik pengambilan gambar (visual), dan ide cerita.

"*Alan Wake 2*" merupakapan sebuah video game yang cukup populer dan telah memenangkan piala game awards pada tahun 2023.video game tersebut di sutradari oleh sam lake yang juga telah menyutradari beberapa game besar seperti alan wake dan max payne.Dalam video game tersebut menceritakan 2 sisi cerita yang sangat menarik.

Alasan mengapa penulis terinspirasi oleh video game tersebut dikarenakan dalam video game tersebut memiliki film sendiri atau yang biasa disebut dengan cutscne.Penulis sangat terinspirasi dari video game tersebut di karenakan color

grading yang menarik dan visualisasi yang cukup ambigu dan plot yang susah di mengerti dalam cutscene tersbut.

Selanjutnya film documenter yang berjudul "*The Social Dilemma*" merupakan sebuah film dokumenter yang di sutradarai oleh Jeff Orlowski yang isinya mengekspos tentang sisi gelap perusahaan sosial media dan perusahaan teknologi.Dokumenter ini menyelidiki cara-cara perusahaan dalam memanipulasi dan mengeksploitasi perilaku pengguna untuk keuntungan,dan konsekuensi negatefyang dapat ditimbulkan bagi masyarakat dan individu.Salah satu konsep yang dijabarkan dalam dokumenter ini adalah "filter bubble," di mana algoritma yang digunakan oleh perusahaan teknologi besar membuat kita hanya melihat konten yang sesuai dengan pandangan kita sendiri, mengurangi eksposur kita terhadap pandangan lain. Hal ini dapat menyebabkan polarisasi politik dan sosial yang lebih besar, karena kita hanya terpapar pandangan yang sesuai dengan kita sendiri.

Alasan penulis terinspirasi dari film dokumenter tersebut ialah topik yang diangkat oleh sutradara tersebut.topik yang mereka angkat cukup kontreversial di karenakan bermaksud untuk mengekspose bagiaman perusahaan sosial media mengkumpulkan dan menjual data pribadi penggunanya.

Hasil Karya

Judul : "*Control*"

Tahun : 2024

Medium : Film Eksperimental

NO	Dokumentasi Shooting	Keterangan
1		**Scene 1.** Dalam adegan ini sutrdara memberi gambaran tentang jam yang berhenti di angka 17.15 dan tidak pernah berubah selama waktu berlalu. Maksud dari adegan ini ialah suatu tragedi yang tidak akan pernah di lupakan pada jam tersebut.
2		**Scene 1.**Masih dalam *scene* yang sama dengan *shot* yang berbeda, memperlihatkan tokoh utama yang melihat kaca untuk melihat dirinya sendiri seperti tidak terurus. Dalam adegan ini kaca tersebut menertawakan dirinya di karenakan bagaimana kacaunya dirinya sendiri.

3		**Scene 1.** Saat bermain laptopnya tokoh utaman menggunakan internet untuk mencari informasi. Di sini ambience biru menandakan bahwa informasi tersebut benar.
4		**Scene 1.** Masih dalam adegan yang sama warna dalam ambience saat mengakses informasi tersebut berubah menjadi warna merah yang menandakan informasi yang ia cari merupakan hoaks.

5		**Scene 1.** Saat berusaha keluar dari kamarnya sendiri ia malah terjebak di dalam kamar tersebut dan tidak bias keluar dari kamarnyasendiri. Di sini penulis menggunakan konsep *looping* yang mengartikan bahwa ia terjebak dalam pikirannya sendiri sehingga ia tidak tahu dengan mana yang benar dan salah di dalam pikirannya.

6		**Scene 1.** Dalam *scene* ini tokoh utama merasa frustasi dengan keadannya dan mulai berfikir secara irasional dengan digambarkan ia melukai dirnya sendiri untuk menyadarkan dirinya bahwa ia berada di dalam mimpinya atau kenyataan.
7		**Scene 2.** Setelah ia berhasil keluar dari kamarnya ia berada di sebuah tangga dan ia melihat sosok seperti dirinya sendiri berada di atas dan langsung mengejarnya.
8		**Scene 2.** Berada di ruangan gelap dan hanya ada satu tv beserta cahaya yang menyinari tv tersebut ia merasa kebingungan dengan tv dan ruangan tersbut.di dalam tv tersebut ia merasa melihat seseorang yang sedang berada duduk di kursi.
9		**Scene 3.** Kalung leher yang berada di tokoh utama menandakan bahwa dia seperti anjing liar yang tidak bias di kendalikan oleh majikannya. Menandakan bahwa tokoh utama tersebut tidak terpengaruh oleh narasi yang tersebar di dunia maya.

10		**Scene 3.** Dalam adegan terakhir dimulai dengan wanita misterius tersebut mengungkapkan kebenaran mengapa tokoh utama terjebak dalam kamarnya daninterviewernya.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat penulis sampaikan dalam laporan tugas akhir ini yaitu, buzzer yang merupakan individu atau kelompok yang bertanggung jawab untuk menyebarkan pesan atau pandangan politik tertentu melalui media sosial atau platform lainnya, dipahami sebagai kekuatan penting dalam memperkuat atau mengubah pandangan politik di kalangan mahasiswa. Mereka berperan dalam menyebarkan narasi tertentu yang mungkin tercermin dalam karya film eksperimental ini.

Melalui penggunaan simbolisme visual dan narasi yang kuat, buzzer mampu mempengaruhi persepsi politik mahasiswa dan membentuk opini mereka terhadap isu-isu tertentu. Namun, kesadaran akan peran buzzer dan kemampuan untuk menganalisis konten media secara kritis juga muncul sebagai faktor yang penting dalam menentukan tanggapan individu terhadap visualisasi tersebut.

Partai politik pun menjadi pemain yang cukup penting dalam pergerakan buzzer di sosial media dikarenakan mereka lah yang paling menguntungkan dalam perubahan pandangan politik mahasiswa. Karena partai politik membutuhkan suara dalam pemilihan wakil rakyat untuk mencukupi suara di posisi politik yang paling tinggi dalam pergulatan pemilihan umum.

Pada akhirnya sosial media menjadi alat yang paling ampuh untuk menyebarkan pesan, visual, atau penyebaran informasi apapun di kalangan masyarakat luas termasuk juga di gunakan oleh para mahasiswa. Apalagi sudah ada contoh kasus di mana algoritma sosial media di gunakan untuk mengsurvey tingkah laku para pengguna sosial media seperti kasus *Cambridge Analytica* yang di bahas oleh salah satu dokumenter yang di buat oleh *netfilx* yaitu *the social dilemma* yang berisikan dokumenter tentang bagaimana presiden Donald Trump memenangkan pemilu amerika serikat pada tahun 2016. Karena pada zaman ini siapapun yang bisa mengkontrol informasi dan narasi secara luas dan tepat ialah pemenang dalam hal apapun, termasuk di dalam situasi politik di negara manapun.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

B.Nambo, A., & Muhamad Rusdiyanto puluhuluwa. (2005). Memahami Tentang Beberapa Konsep Politik. MIMBAR : Jurnal Sosial Dan Pembangunan, 21(2), 262–285.

Cikita, A., & Murwonugroho, W. (2018). Analisis Kebaruan Komposisi Simetrik Pada Kedinamisan Visual Film “Fantastic Mr. Fox.” Seminar Nasional Cendekiawan Ke 4, 2, 873–878. https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/semnas/article/view/3354

Dedih Nur Fajar Paksi. (2021). Panorama Mengamplifikasi Gagasan Melalui Media audio-Visual. 12(2), 62.

Hadi, R. T., & Arrasyid, A. (2021). ETIKA POLITIK ARISTOTELES: Kohesivitas Etika dan Politik. Jurnal Al-Aqidah, 13(2), 200–213. https://doi.org/10.15548/ja.v13i2.3398

Hidayat, R. N. (2020). Penggunaan Buzzer Politik di Media Sosial Pada Masa Kampanya Pemilihan Umum. ’Adalah, 4(2), 29–38. https://doi.org/10.15408/adalah.v4i2.15606

Kurniawan, R., Yusuf Muliana, R., Maesaroh, F., Nurcahyo, M. I., & Jati Kusuma, A. (2021). Buzzer Media Sosial dan Pembentukan Perspektif Pemilih Millenial dalam Pemilu 2019. JPW (Jurnal Politik Walisongo), 3(1), 54–72. https://doi.org/10.21580/jpw.v3i1.9059

Pasaribu, P. (2017). Peranan Partai Politik dalam Melaksanakan Pendidikan Politik. JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Sosial Politik Universitas MedanArea, 5(1), 51. https://doi.org/10.31289/jppuma.v5i1.1125

Pujianto. (2022). Etika Politik Aristoteles Dan Relevansinya Bagi Kemajemukan Religius Di Indonesia. Living Islam: Journal of Islamic Discourses, 5, 159–170.

Reza Pahlevi, M., Indra Bayu, A., Fernandi, A., & Akbar, Z. (2023). Analisis Unsur Sinematografi Pada Film Mencuri Raden Salem. Seminar Nasional Desain Dan Media, 2023.

Suherdi. (2019). Pandangan Mahasiswa Pemikiran Politik Islam Terhadap Dinamika Demokrasi pada Proses Pemilihan Rektor UIN Raden Intan Lampung Tahun 2018. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

SASONGKO, H. (2017). Kajian Struktur Visual Pada Pasca Produksi Film Eksperimental Sweet Rahwana (2017) Hery Sasongko. 14(1), 1–12. https://doi.org/10.52290/i.v14i1.101

PSyahputra, R. (2019). The Role of Buzzer in Indonesia's Political Communication. Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication, 35(2), 354-368.

Tapsell, R., & Patunru, A. (2016). Digital Indonesia: Connectivity and Divergence. ISEAS-Yusof Ishak Institute.Pujianto. (2022). Etika Politik Aristoteles Dan Relevansinya Bagi Kemajemukan Religius Di Indonesia. Living Islam: Journalof

Islamic Discourses, 5, 159–170.

Widodo, D. P., & Wulandari, D. (2018). Analisis Pengaruh Buzzer dalam PolitikPemilu di Indonesia. Jurnal Kajian Komunikasi, 6(1), 17-29.