

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pinjaman online (pinjol) yang hadir di era digital telah menjadi fenomena sosial yang signifikan. Meskipun menawarkan kemudahan akses dana darurat, pinjol sering kali membawa dampak negatif yang besar, seperti kecemasan, stres, dan beban finansial yang tidak terkendali. Dalam karya ini, konsep pinjaman online divisualisasikan melalui patung interaktif yang menggambarkan manusia yang tertimpa beban berat berupa batu besar. Batu tersebut melambangkan tekanan finansial akibat pinjaman online, yang semakin menekan individu seiring waktu. Mekanisme buka-tutup pada karya ini menggambarkan bagaimana jeratan pinjol kerap kali tidak terlihat oleh orang lain. Namun, ketika beban tersebut diungkap, terlihat bahwa uang di dalamnya justru menjadi penyebab utama penderitaan individu tersebut. Karya ini diharapkan dapat mengedukasi audiens tentang pentingnya memahami risiko pinjaman online dan mendorong mereka untuk lebih bijak dalam mengelola keuangan pribadi.

Karya ini bertujuan mengungkapkan pengalaman pribadi penulis yang menjadi korban penipuan (*scam*), di mana data pribadi penulis disalahgunakan setelah akun media sosialnya diretas. Peretasan ini menyebabkan kebocoran data yang akhirnya digunakan untuk mengakses aplikasi belanja dengan fitur *paylater* dan pinjaman online (*pinjol*), tanpa sepengetahuan dan persetujuan penulis. Kejadian ini membawa dampak yang signifikan terhadap kehidupan penulis, termasuk tekanan emosional dan finansial. Melalui karya ini, penulis ingin menyampaikan empati kepada audiens agar lebih

berhati-hati dalam menjaga keamanan data pribadi, serta menghindari risiko serupa. Fenomena pinjaman online kini semakin marak karena kemudahan teknologi finansial yang menawarkan berbagai kelebihan, seperti pencairan dana yang cepat, fitur cicilan fleksibel, dan akses yang mudah melalui perangkat digital. Namun, kemudahan ini sering kali menyertakan risiko serius, seperti kecanduan, kecemasan, bahkan depresi yang muncul akibat beban finansial yang tidak terkendali.

Pinjaman online terbagi menjadi dua jenis, yaitu pinjaman legal dan ilegal, dengan perbedaan yang mendasar. Pinjaman online legal biasanya terdaftar dan diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Jenis pinjaman ini menawarkan keamanan data konsumen, transparansi bunga, serta proses pengajuan yang selektif. Sebaliknya, pinjaman online ilegal tidak memiliki regulasi yang jelas, tidak terdaftar di OJK, dan sering kali menggunakan taktik intimidasi serta pelanggaran privasi konsumen. Bunga yang dikenakan pada pinjaman ilegal juga cenderung tidak transparan dan sangat tinggi, sehingga banyak konsumen yang terjebak dalam jeratan utang. Dalam kasus tertentu, pengguna pinjaman ilegal dapat mengalami ancaman teror atau pelecehan ketika gagal membayar sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan. Hal ini menunjukkan pentingnya kesadaran masyarakat dalam memilih platform pinjaman yang aman dan legal.

Dampak dari penggunaan pinjaman online dapat beragam, mulai dari kemudahan akses dana hingga konsekuensi buruk seperti kecanduan yang memicu kecemasan. Dalam banyak kasus, pengguna yang tidak mampu membayar angsuran akhirnya terjebak dalam siklus utang, di mana mereka menggunakan pinjaman baru untuk menutup utang lama, sebuah sistem yang dikenal sebagai "gali lubang tutup

lubang." Ketika tekanan finansial ini memuncak, pengguna dapat mengalami depresi akibat ketidakmampuan untuk melunasi utang yang terus menumpuk. Data dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menunjukkan peningkatan signifikan dalam kasus pinjaman online pada tahun 2023, di mana banyak pengguna sengaja memilih platform ilegal untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup atau menutup kebutuhan mendesak tanpa memahami konsekuensinya.

Masalah ini menjadi sangat relevan karena menyentuh aspek sosial dan psikologis yang sering kali tidak disadari oleh masyarakat. Kebanyakan individu memanfaatkan pinjaman online untuk berbagai keperluan pribadi, mulai dari kebutuhan mendesak hingga sekadar memenuhi keinginan gaya hidup, tanpa mempertimbangkan risiko yang mungkin muncul. Banyak pengguna tidak menyadari betapa besarnya dampak negatif yang ditimbulkan oleh pinjaman ini, terutama ketika mereka terjebak dalam sistem dengan bunga tinggi dan tekanan emosional yang berkepanjangan. Oleh karena itu, penulis ingin mengangkat isu ini ke dalam karya seni patung kontemporer untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya literasi finansial dan pengelolaan teknologi finansial secara bijak.

Seni patung kontemporer merupakan salah satu cabang seni rupa tiga dimensi yang terus berkembang dengan pendekatan inovatif, baik dalam konsep maupun medium yang digunakan. Seni ini tidak hanya meniru bentuk alam (imitatif), tetapi juga mengeksplorasi gagasan abstrak dan nonfiguratif, sehingga memungkinkan seniman untuk menyampaikan isu sosial dan emosi manusia secara mendalam. Menurut Soenarso dan Soeroto (1996), seni patung merupakan karya berbentuk meruang yang diciptakan melalui metode subtraktif seperti memahat, menatah, atau memotong,

maupun aditif seperti mencetak atau mengecor. Seni patung kontemporer kerap memadukan media tradisional seperti kayu, logam, atau batu dengan material modern seperti resin, plastik, dan teknologi pencetakan 3D, sehingga memberikan kebebasan artistik yang luas untuk mengekspresikan ide-ide baru.

Dalam karya ini, penulis memanfaatkan teori seni patung kontemporer yang menitikberatkan pada eksplorasi media dan ide untuk menghadirkan gagasan yang relevan dengan isu sosial. Seni patung kontemporer tidak hanya terbatas pada bentuk imitatif, tetapi juga mencakup gagasan abstrak dan nonfiguratif untuk menggambarkan isu-isu kompleks seperti dampak pinjaman online. Medium utama yang digunakan adalah *PLA+* melalui teknologi pencetakan 3D, yang memungkinkan visualisasi ide secara detail dan presisi. Karya ini berupa patung manusia yang tertimpa batu besar sebagai metafora beban finansial yang dialami individu. Batu tersebut dirancang secara interaktif, dengan bagian atas yang dapat dibuka untuk menampilkan uang di dalamnya, melambangkan transaksi pinjaman online dan tekanan yang menyertainya. Proyek ini bertujuan untuk memberikan pengalaman mendalam kepada audiens, menggugah empati mereka terhadap individu yang terdampak, sekaligus mengedukasi mereka tentang pentingnya pengelolaan keuangan yang bijak.

Lebih jauh, patung dalam seni kontemporer juga memiliki fungsi simbolis yang kuat. Dalam karya ini, batu besar tidak hanya menjadi representasi fisik dari beban, tetapi juga metafora untuk dampak kompleks seperti kecemasan, depresi, dan tekanan sosial yang sering menyertai jeratan utang. Dengan memanfaatkan teori seni patung kontemporer, karya ini dirancang untuk menggabungkan bentuk dan konsep secara harmonis, sehingga mampu menyampaikan pesan edukasi sekaligus menggugah

kesadaran audiens akan pentingnya literasi finansial dan pengelolaan teknologi finansial secara bijak. Proyek ini juga menyoroti keunggulan seni patung sebagai media naratif yang efektif dalam menjembatani emosi dan realitas sosial, menjadikannya alat advokasi yang kuat untuk isu-isu masyarakat modern.

Melalui seni patung ini, hubungan antara konsep, medium, eksekusi, dan presentasi karya ditampilkan secara terpadu. Konsep visualisasi tekanan psikologis dirancang untuk memancing refleksi audiens tentang risiko penggunaan pinjaman online. Medium *mix-media*, dengan fokus pada teknologi 3D printing, dipilih untuk memberikan representasi yang kuat dan relevan dengan isu kontemporer. Eksekusi patung manusia tertimpa batu dan elemen interaktifnya dirancang untuk menciptakan pengalaman yang menggugah emosi, memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Presentasi karya juga melibatkan elemen audiovisual untuk meningkatkan daya tarik dan dampak emosional seni patung ini. Dengan pendekatan ini, karya seni tidak hanya menjadi medium ekspresi personal penulis, tetapi juga alat edukasi dan advokasi yang efektif dalam mengatasi isu sosial di masyarakat.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang diatas penulis dapat menetapkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memvisualisasikan individu yang terdampak akibat penggunaan pinjaman online dalam karya seni patung?
2. Bagaimana penulis dapat mengeksplorasi medium yang mampu mempresentasikan konsep secara seni patung?