

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Gagasan

Disinformasi atau *hoax* pada dasarnya memiliki pengertian yang sama. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *hoax* memiliki pengertian sebagai berita bohong atau berita palsu. *Hoax* atau berita palsu merupakan fenomena sosial yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Kemudahan akses dan penyebaran informasi melalui media sosial telah memungkinkan *hoax* menyebar dengan cepat dan masif. *Hoax* tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga dapat memicu konflik, mengganggu stabilitas sosial, dan merusak reputasi pihak-pihak tertentu (Wardle & Derakhshan, 2017).

Kata *hoax* sendiri sebetulnya memiliki asal usul kata yang tidak pasti. Seorang jurnalis Amerika Serikat bernama Curtis D.MacDougall menyebutkan bahwa *hoax* merupakan ketidakbenaran yang sengaja dibuat-buat untuk disamarkan sebagai kebenaran. Dalam jurnal yang ditulisnya pada tahun 1935, Curtis menyebutkan bahwa sekali dimulai, berita bohong yang beredar sulit dihentikan. Pengakuan, penyangkalan, dan pencabutan tidak banyak membantu. Dicetak ulang dan digunakan oleh pembicara

publik dan penulis buku, misinformasi pada akhirnya dapat masuk ke ensiklopedia dan karya ilmiah, dengan demikian menjadi pengaruh permanen pada cara berpikir (D.MacDougal, 1953:166-177).

Di media sosial, setiap orang memiliki kebebasan untuk berbagi informasi tanpa harus kesulitan dalam memikirkan kontrol atau verifikasi sistem. Hal ini memungkinkan datangnya berbagai jenis informasi yang tidak terkira ragamnya. Baik yang benar maupun yang salah akan dengan cepat tersebar dengan mudah lewat teknologi internet. Pada akhirnya kebebasan ini akan menjadi sebuah dampak yang buruk di masyarakat karena mengarah pada berita-berita yang belum jelas kebenarannya. Meskipun dalam berpendapat kita memiliki kebebasan dan memiliki perlindungan haknya, namun dalam hal penyebaran informasi palsu dapat menjadi sesuatu yang merugikan bagi orang lain. Selain itu, berita palsu atau *hoax* tersebut akan menimbulkan kebingungan dan merusak kepercayaan publik.

Dalam menghadapi situasi ini, masyarakat sering kali dihadapkan pada tantangan untuk menyaring informasi yang diterima. Kurangnya literasi digital dan kecenderungan untuk menerima informasi tanpa verifikasi menjadi salah satu penyebab mengapa *hoax* dapat menyebar dengan begitu luas. *Hoax* sendiri seringkali memicu reaksi emosional yang lebih kuat sehingga mendorong seseorang untuk menyebarkannya tanpa

melakukan verifikasi terlebih dahulu (Vosoughi, Roy, & Aral, 2018). Pemerintah telah mengeluarkan bentuk ketegasannya dengan mengeluarkan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi Transaksi dan Elektronik yang dimana pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi, “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik”. Dengan dikeluarkannya undang-undang ini, penyebar berita *hoax* dapat diberat dengan masa hukuman serta hal yang tersebut juga mengacu pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Hukum Pidana pada pasal 14 ayat 1 dan dihukum penjara setinggi-tingginya 10 tahun.

Hoax atau berita palsu merupakan fenomena sosial yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Kemudahan akses dan penyebaran informasi melalui media sosial telah memungkinkan *hoax* menyebar dengan cepat dan masif. Tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga dapat memicu konflik, mengganggu stabilitas sosial, dan merusak reputasi pihak-pihak tertentu. Fenomena ini menjadi bahan kajian menarik bagi penciptaan karya seni, termasuk naskah lakon, karena memuat berbagai elemen dramatik yang kuat seperti konflik, manipulasi, kebohongan, dan pencarian kebenaran. Penggambaran fenomena *hoax* melalui naskah lakon memungkinkan penulis untuk menghadirkan

representasi kritis yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengedukasi penonton tentang bahaya *hoax* serta pentingnya menyaring informasi.

*Hoax* atau berita bohong dalam kenyataannya juga tidak jauh berbeda dengan fitnah. Keduanya memiliki maksud dan tujuan yang sama yaitu sebuah kebohongan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, fitnah memiliki arti perkataan bohong atau tanpa berdasar kebenaran yang disebarluaskan dengan maksud menjelekkan orang (seperti nama baik, merugikan kehormatan orang). Dapat dikatakan bahwa fitnah adalah salah satu bentuk *hoax* yang lebih personal dan merusak. Dalam menciptakan konflik pada naskah lakon “PEGAWAI HOTEL KOPLAK” penulis juga membahas mengenai dampak dari berita palsu di masyarakat. Penulis juga menggambarkan bagaimana sebuah fitnah dapat berubah menjadi *hoax* yang begitu dipercayai oleh masyarakat dan merugikan seseorang.

Eksplorasi dramatis mengenai tantangan masyarakat dalam menghadapi disinformasi atau *hoax* menjadi penting untuk mengungkap bagaimana konflik, manipulasi, serta pencarian kebenaran dapat divisualisasikan secara artistik melalui naskah lakon yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengedukasi dan mengkritisi fenomena sosial tersebut. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, eksplorasi memiliki pengertian penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan), terutama sumber-sumber

alam yang terdapat di tempat itu. Sedangkan yang dimaksud dengan dramatis adalah bersifat drama. Seorang otodidak dalam bidang kritik sastra dan tokoh sosial, Kenneth Burke membandingkan kehidupan dengan sebuah pertunjukan dan menyatakan bahwa sebagaimana dalam sebuah karya teatris, kehidupan membutuhkan adanya seorang aktor, sebuah adegan, dan beberapa adegan untuk terjadi sebuah adegan (Novia, 2022).

Melalui pendekatan eksplorasi dramatis, penulis berupaya menggali peristiwa-peristiwa yang terkait dengan *hoax* dari berbagai sudut pandang. Proses ini mencakup penyusunan karakter, dialog, dan alur yang merefleksikan dinamika konflik antara penyebar *hoax*, korban, dan pihak yang berusaha mengungkap kebenaran. Dengan demikian, naskah lakon yang dihasilkan diharapkan mampu menyajikan kritik sosial yang relevan sekaligus menggugah kesadaran penonton akan pentingnya menyaring informasi di era digital.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada naskah yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak *hoax* terhadap pengambilan keputusan di masyarakat dalam naskah lakon?

2. Bagaimana teater menjadi salah satu cara untuk menanggulangi disinformasi atau *hoax*?
3. Bagaimana menulis naskah yang bertemakan *hoax* dan cara pencegahannya?

### **1.3 Tujuan dan Manfaat**

#### a. Tujuan

Tujuan penulisan naskah yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan bagaimana dampak *hoax* terhadap pengambilan keputusan di masyarakat dalam naskah lakon.
2. Menggambarkan bagaimana teater sebagai salah satu cara untuk menanggulangi *hoax*.
3. Menguraikan bagaimana menulis naskah yang bertemakan *hoax* dan cara pencegahannya.

#### b. Manfaat

Manfaat dari naskah yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya mengembangkan daya literasi terutama terhadap berita-

berita yang beredar di masyarakat, baik secara online maupun dari mulut ke mulut.

2. Mempertajam kewaspadaan masyarakat dalam menerima berita-berita yang beredar.
3. Bagi karya tulis selanjutnya untuk dijadikan sebuah referensi.

#### **1.4 Tinjauan Pustaka**

Film “The Big 4” yang rilis di platform Netflix pada tahun 2022. Film ini disutradarai oleh Timo Tjahjanto juga sebagai penulis naskah asli bersama dengan Johanna Wattimena. Penulis mendapatkan inspirasi pada film ini dalam pembuatan latar cerita. Dalam film ini terdapat sebuah *scene* sebuah hotel tua di tengah hutan. Penulis mendapatkan sebuah inspirasi dalam menciptakan latar tempat di dalam naskah. Sedikit modifikasi dalam pengambilan ide, sehingga tidak dibuat sebagai hotel tua yang tergambar tetapi disesuaikan dengan zaman penggarap.

Series dokumenter “Don’t Fuck with Cats” rilis pada 2019. Ditulis dan disutradarai oleh Mark Lewis, Amerika Serikat. Dokumenter ini menjadi salah satu referensi penulis pada bagian pemecahan kasus dan inspirasi dalam menyusun sebuah plot twist. Penulis terinspirasi dalam membangun sebuah dramatik dengan selalu menyisipkan ketegangan

pada setiap plot, memunculkan pertanyaan “apa yang selanjutnya terjadi?” sehingga menghidupkan sebuah karakter dalam cerita. Jika dalam dokumenter ini menjelaskan bahayanya informasi dalam internet, pada naskah yang akan dibuat penulis akan digambarkan bahayanya sebuah berita tanpa verifikasi dan kritik yang mendetail.

Film pendek “Tilik” yang rilis pada tahun 2018. Film pendek ini ditulis oleh Bagus Sumartono dan disutradarai oleh Wahyu Agung Prasetyo. Penulis terinspirasi dari cara penggambaran cerita yang diangkat oleh sutradara. Dalam film pendek tersebut penulis mendapati beberapa tokoh yang memiliki karakter ‘si pembawa berita palsu’, sehingga dalam hal ini penulis memiliki gambaran untuk menciptakan tokoh-tokoh yang menyebalkan dan tidak bertanggung jawab pada berita-berita yang dibawanya. Hal tersebut bisa menjadi referensi titik balik permasalahan dalam penciptaan plot naskah yang akan dibuat penulis.

Naskah “Senja dengan Dua Kematian” karya Kirdjomulyo. Penulis mendapatkan inspirasi dari konflik kesalahpahaman antara Karnowo dengan Wijasti yang mendatangkan bencana. Dalam hal ini penulis mendapatkan referensi untuk menciptakan sebuah konflik dalam naskah. Namun akan ada modifikasi sehingga kesalahpahaman tersebut akan memicu konflik lain yang terhubung kepada konflik yang dimiliki oleh karakter yang lain.

Jurnal “Analisis Penyebaran Berita *Hoax* di Indonesia” yang ditulis oleh M. Ravii Marwan dan Ahyad pada tahun 2016. Penulis mengambil hasil karya tulis ini sebagai tambahan referensi dalam menciptakan konflik-konflik dan realita dalam penulisan naskah. Penulis juga menggunakan hasil penelitian ini untuk dapat mengetahui fenomena *hoax* yang terjadi di media sosial untuk selanjutnya di modifikasi menjadi konflik antar tokoh. Lewat jurnal ini, penulis juga melihat bahwa dampak dari berita-berita *hoax* tersebut dalam kehidupan masyarakat dapat memunculkan sebuah solusi yaitu dengan meningkatkan daya literasi terhadap berita yang beredar. Dari jurnal ini penulis mendapatkan cukup banyak referensi dalam memunculkan konflik-konflik yang relevan. Meskipun ditulis hampir satu decade yang lalu, tetapi tulisan ini menjadi sebuah bahan perbandingan penulis dalam melihat kondisi masa kini yang belum banyak berubah.

### **1.5 Metode Penciptaan Seni**

Metode yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data dan penulisan ini adalah metode studi literatur. Studi literatur merupakan sebuah proses mencari, membaca, memahami, dan menganalisis berbagai literatur, hasil kajian (hasil penelitian) atau studi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Studi pustaka dapat diibaratkan

sebuah kunci yang akan membuka semua hal yang dapat membantu memecahkan masalah penelitian. Artinya, studi pustaka juga dapat dimanfaatkan sebagai jalan untuk memberikan argumentasi, dugaan sementaraatau prediksi mengenai hasil penelitian yang dilakukan (Amruddin, 2022:9-12). Penulis melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang berkaitan dengan *hoax*, baik dari artikel ilmiah, jurnal, maupun media sosial. Penulis berusaha mencari metode penulisan yang efektif dan memuat lebih banyak data sesuai fakta. Dengan menggunakan metode studi literatur akan memudahkan penulis dalam mengumpulkan data sehingga dalam pelaksanaannya akan lebih efektif dan efisien. Hal ini yang dibutuhkan penulis dalam proses pencapaian tujuan dan merealisasikan gagasan yang sudah didapatkan. Selain itu, penulis juga mengkaji teori-teori yang relevan dengan eksplorasi dramatis, seperti Konsep Well Made-Play (Eugène Scribe) dan Teori Representasi (Stuart Hall).

Penulis melakukan eksplorasi terhadap tema *hoax* dengan cara menyusun sinopsis cerita yang menggambarkan penyebaran *hoax* dan dampaknya terhadap tokoh-tokoh utama. Sehingga akan memperjelas tujuan dari penulisan ini akan berakhir pada pernyataan yang seperti apa. Kemudian penulis akan mengembangkan karakter yang realistik untuk menggambarkan berbagai sudut pandang terhadap *hoax*. Ini

memungkinkan untuk menciptakan konflik yang dapat memainkan struktur dramatik pada penceritaan. Lalu penulis membuat dialog yang kuat untuk mempertegas konflik antara kebenaran dan kebohongan, sehingga semakin naik struktur dramatiknya alur yang diungkap juga semakin jelas.

Pada tahap selanjutnya, penulis menerapkan konsep Well Made-Play pada struktur dramatik Aristotelian untuk menyusun struktur cerita. Penulis menggunakan materi ajar milik Dr. Benny Yohanes dalam Rancangan Bangun Lakon : Riset Peristiwa dan Pendekatan Penulisan yang disampaikan pada tahun 2023. Konsep ini menyerukan plot yang kompleks dan sangat artifisial, penumpukan ketegangan, adegan klimaks di mana semua masalah diselesaikan, serta akhir yang bahagia. Konsep well Made-Play yang dikembangkan oleh Eugène Scribe dapat dianggap sebagai upaya mengkonstruksi realita. Dalam konteks ini, formula yang rapi dan terencana pada konsep Well Made-Play menjadi medium untuk merepresentasikan realitas sosial secara terorganisir, di mana setiap elemen dramatik (karakter, dialog, dan konflik) dapat berperan dalam menyampaikan pesan. Sehingga penulis juga melakukan strategi pendekatan representasi dalam menganalisis konflik untuk menulis sebuah naskah lakon. Berikut ini adalah konsep Well Made-Play apabila diterapkan pada struktur dramatik Aristotelian.

- 1) *Exposition*, adalah bagian awal cerita yang memperkenalkan latar, karakter, situasi, dan kondisi awal yang menjadi dasar cerita. Penonton atau pembaca dikenalkan pada dunia cerita, memahami siapa tokoh-tokohnya, dan apa yang menjadi situasi awal sebelum konflik utama terjadi. Dalam bagian ini plot dibuat mengandung rahasia.
- 2) *Rising Action*, merupakan bagian dimana permasalahan atau tantangan mulai muncul. Konflik berkembang melalui serangkaian peristiwa yang mempertegas perbedaan kepentingan atau tujuan antara karakter. Pada bagian ini rahasia yang dibangun pada eksposisi dibuat meningkat.
- 3) *Complication*, atau pertentangan. Disini akan muncul sebuah konflik pertentangan yang logis dan dapat diduga antara protagonis dan antagonis. Penulis juga akan mengintensifkan konflik dan menantang protagonis untuk semakin teruji dan berjuang.
- 4) *Climax*, adalah puncak dari konflik yang dihadapi oleh karakter utama, di mana ketegangan cerita mencapai titik tertinggi. Pada bagian ini, antagonis akan memiliki ketertarikan dalam mempelajari fakta-fakta atau sejumlah cara untuk menyakiti protagonis.
- 5) *Resolution*, merupakan bagian cerita dimana konflik akan mulai mengarah pada penyelesaian. Plot mengenai kesalahpahaman yang

timbul karena rahasia yang diungkapkan di awal telah terungkap kepada penonton. Pada bagian ini ketegangan angkat meningkat secara dramatik.

6) *Denouement*, bagian penutup yang menunjukkan bagaimana konflik telah diselesaikan dengan mengikuti narasi dari resolusi. Akhir cerita harus bersifat logis dan dapat dipercaya sehingga tidak lagi menimbulkan pertanyaan ketika cerita berakhir.

Dalam menciptakan naskah lakon bertema *hoax*, penulis memanfaatkan eksplorasi dramatis sebagai pendekatan utama yang didukung oleh teori-teori di atas. Penulis menggali konflik utama melalui struktur dramatik Aristoteles, memanfaatkan teori dramaturgi untuk mengembangkan karakterisasi dan motivasi tokoh, serta menggunakan teori representasi untuk menggambarkan dampak sosial dari *hoax* yang diangkat. Eksplorasi dramatis ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan cerita yang menarik, tetapi juga memberikan kritik sosial terhadap fenomena *hoax* yang marak terjadi di masyarakat.

Berikut ini penulis sampaikan secara singkat alur pengumpulan data sampai masuk pada proses penyusunan naskah “PEGAWAI HOTEL KOPLAK” sebagai berikut :

- Mengumpulkan data dari buku, jurnal, dan platform media sosial, serta berita.

- Melakukan eksplorasi dramatis terhadap data yang sudah dikumpulkan tersebut, menyisihkan, dan memilih yang sesuai dengan gagasan penulis.
- Menggunakan teori representatif untuk mengolah data-data tersebut dan menghasilkan suatu gagasan yang akan disusun menjadi alur cerita.
- Menyusun gagasan yang sudah dihasilkan dari proses eksplorasi dramatis yang didukung oleh teori representatif ke dalam struktur dramatik Aristotelian menggunakan konsep Well Made-Play yang dikembangkan oleh Scribe.
- Menulis naskah sesuai dengan struktur dramatik yang sudah ditentukan dengan pengembangan alur, tokoh, dan konflik dalam pengerjaannya.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan yang digunakan penulis, secara singkat terbagi menjadi 4 Bab, yaitu sebagai berikut :

### BAB 1 PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Gagasan

#### 1.2 Rumusan Gagasan

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.4 Tinjauan Pustaka

1.5 Metode Penciptaan Seni

1.6 Sistematika Penulisan

## BAB 2 KONSEP PENULISAN LAKON

2.1 Teknik Pengumpulan Data

2.2 Ragam Cerita dan Bentuk Lakon

2.3 Struktur Lakon

## BAB 3 PROSES PENULISAN LAKON

3.1 Hambatan

3.2 Perubahan Rencana

## BAB 4 NASKAH LAKON

4.1 Naskah

4.2 Kesimpulan

4.3 Saran

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN