

GADGET DALAM BERKARYA SENI GRAFIS

Johan Sentosa¹, Yofita Sandra², Budiwirman³

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Email: joe_pizz@yahoo.co.id

Submitted: 2020-06-12

Accepted: 2020-07-26

Published: 2020-09-17

DOI: 10.24036/stjae.v9i3.109850

Abstrak

Teknologi komunikasi dalam bentuk gadget merupakan fenomena paling unik pada zaman sekarang ini, dikarenakan tidak sedikit penggunaannya yang cenderung memanfaatkan momen kebersamaannya dengan teknologi ini. Gadget dalam karya ini bertujuan untuk memvisualisasikan pengaruh penggunaannya didalam kehidupan sehari-hari, melalui teknik serigrifi dalam proses berkarya menjadi salah satu pilihan pembuatan seni grafis. Setelah berbagai pengamatan serta langkah berkarya yang panjang terciptalah 10 karya seni yang dapat ditampilkan yaitu: 1) Moment, 2) Mendarah Daging, 3) Jail, 4) Hoax, 5) New Toys, 6) Dikuasai, 7) Cahaya di Kegelapan, 8) A Spy, 9) Blind, 10) Mudah Tapi Rumit. Inilah hasil dalam karya seni pengaruh gadget yang menjadi gambaran perilaku dalam kehidupan yang diungkap, selain itu karya grafis ini diharapkan dapat menjadi sumber pendorong bagi pencipta lainnya.

Kata kunci: Seni, Grafis, Gadget

Pendahuluan

Teknologi pada dasarnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada kegiatan manusia yang tidak terjamah oleh penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Perkembangan teknologi informasi ini penggunaannya pun semakin beragam dan tidak dibatasi oleh faktor umur baik itu tua maupun muda, pada saat ini teknologi itu sendiri identik dengan sebutan gadget yang mana mencakup banyak bagian serta aspek teknologi baik itu berupa handphone, satelit, mesin faksimili, komputer, laptop, serta kamera. Banyak manfaat dari suatu hal baru tentu saja akan ada terselip hal negatif yang dapat merusak dan berdampak buruk bagi setiap penggunaannya, kecenderungan itulah yang menyebabkan rusaknya pola pikir generasi muda dizaman ini.

Banyak orang yang asyik dengan gadget yang mereka miliki, setiap individu lupa akan dengan adanya teman yang sesungguhnya sehingga saat ini banyak individu memiliki alasan untuk menghindari dari pertemuan dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Kecenderungan individu yang gadgetnya tertinggal atau mati akan merasa tidak enak, was-was dan cemas. Survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII),

mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan dibandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang, itu berarti mengalami kenaikan sebanyak 13 persen, bahkan menurut survei di Sulawesi Utara sudah 100% menggunakan komputer dan internet. (Junierissa Marpaung, 2018: 57)

Gadget merupakan barang canggih yang memuat beragam aplikasi yang menyediakan media berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan. Akan tetapi faktanya gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia, remaja, tapi pada anak-anak, dan lebih parahnya lagi gadget digunakan untuk anak usia yang semestinya belum layak untuk menggunakannya. Bahaya radiasi gadget terhadap daya kembang anak adalah radiasi dari penggunaan gadget yang tergolong gelombang RF, radiasi RF pada level tinggi serta dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti oven microwave memanaskan makanan. Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi gadget adalah kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Itulah dampak buruk jika terus terpapar oleh radiasi dari penggunaan gadget. (Puji Asmaul Chusna, 2018: 323)

Bisa dibayangkan bagaimana besarnya pengaruh penggunaan gadget jika terlalu sering digunakan dan tidak bisa memberikan batasan terhadap diri, memang radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget tidaklah terlihat akan tetapi efeknya perlahan-lahan akan dapat dirasakan. Penyalahgunaan teknologi yang semakin pesat pun membuat kekhawatiran terus bertambah, modus-modus yang berawal dari mempergunakan gadget semakin berkembang seiring dengan kemajuan. Contohnya saja dengan peretasan akun baik itu media sosial hingga yang lebih besar seperti peretasan rekening bank yang hanya bermodalkan gadget.

Alasan serta fenomena inilah penulis membahas gadget sebagai pokok bahasan dikarenakan gadget merupakan sarana yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, karena fasilitas yang disediakan oleh gadget tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dampak negatif. Maka dari itu setiap pengguna pun memiliki pendapat yang berbeda dari segi konteks sebab dan akibat setelah menerima teknologi tersebut.

Ketertarikan itu sendirilah yang menjadi dorongan bagi penulis untuk memfokuskan kepada perkembangan yang menjadi fenomena tersendiri dikalangan masyarakat. Karya seni grafis ini ditampilkan dengan menggunakan teknik cetak saring menggunakan teknik klise rusak, penulis memilih serigrafi cetak saring dengan teknik klise rusak sebab lebih mengerti serta mendalami dalam proses penciptaan karya seni dan juga telah menjadikan seni grafis sebagai mata kuliah pilihan.

Metode

Dalam proses penciptaan seni terjadi oleh adanya keinginan yang kuat dari dalam diri seniman sehingga mampu diungkapkan kedalam bentuk karya seni, pada tahapan ini pencarian ide penulis terlebih dahulu dilakukan dengan referensi yang sesuai dengan karya akhir penulis. Untuk mewujudkan hal tersebut ada beberapa tahapan dalam proses penciptaan karya akhir ini yaitu:

1. Persiapan

Persiapan merupakan tahap awal untuk penciptaan suatu karya seni. Pada tahap pertama ini penulis melakukan banyak menggali sumber yang nantinya akan dijadikan ide serta gagasan, penulis mempersiapkan segala hal termasuk kesiapan diri untuk berkarya.

Selanjutnya dengan melakukan pengumpulan berbagai macam referensi baik itu dalam bentuk tulisan, membaca sumber bacaan yang terkait tentang gejala-gejala sosial yang berhubungan dengan gadget.

2. Elaborasi

Pada tahap selanjutnya ini penulis melakukan pengumpulan data serta ide-ide yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Kemudian penulis melakukan pengamatan terhadap objek yang terkait untuk dijadikan referensi ide dalam pembuatan karya dan mencoba mencari data-data yang mencakup objek tersebut. Sebagaimana dari ide penulis yang mengangkat tema pengaruh dari gadget sebagai acuan untuk berkarya, dan banyak kegelisahan yang terjadi dalam menemukan sumber ide tersebut penulis juga telah melakukan pendekatan kepada pengguna gadget itu sendiri.

3. Sintesis

Tahap pada sintesis merupakan menetapkan ide serta gagasan yang telah ditentukan untuk dilanjutkan agar menghasilkan suatu karya seni grafis. Selanjutnya dengan mengajukan beberapa contoh sketsa tentang pengaruh gadget kepada dosen pembimbing, melalui beberapa tahapan perubahan sketsa awal dan melakukan penambahan objek dalam gambar.

4. Realisasi Konsep

Setelah ide, konsep, dan sasaran objek yang akan divisualisasikan ke dalam bentuk karya ditemukan, maka dilanjutkan pada proses atau tahapan pembuatan karya. Sebelum pembuatan karya yang penulis lakukan terlebih dahulu mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan selama proses berkarya.

5. Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian merupakan proses akhir dalam penciptaan karya, pada tahap ini karya yang telah selesai dicetak dan telah disetujui oleh pembimbing akan di finishing dengan cara melakukan pemberian bingkai atau frame. Kemudian apabila semua persiapan telah selesai dilakukanlah pameran karya akhir yang bertujuan untuk mempertanggung jawabkan apa yang telah dikerjakan serta menjadi tugas untuk menjelaskan maksud serta tujuan..

Hasil

Penciptaan karya akhir ini telah melalui berbagai macam proses, yaitu mulai dari proses penyusunan ide-ide hingga sampai tahap persiapan dan penyelesaian karya. Setelah penulis menguraikan kegiatan secara umum dalam pembuatan karya maka dilanjutkan dengan menjelaskan maksud serta makna yang terkandung dari karya yang berjudul pengaruh gadget sebagai berikut.



"Moment"

Karya diatas merupakan karya pertama yang berjudul "Moment", karya ini memvisualisasikan seseorang yang menggunakan baju kemeja berwarna hijau sedang memainkan gadgetnya untuk mengabadikan sebuah potret foto dengan latar seseorang yang tenggelam dengan latar pemandangan lautan. Warna terang seperti hijau, kuning, orange, biru, coklat dan hitam yang memberikan kesan tersendiri, unsur-unsur warna dan garis terlihat sangat mendominasi pada karya ini. Menurut Dharsono (2017: 47) menjelaskan bahwa warna sebagai representasi alam, kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya.

Karya pertama yang berjudul "Moment" memvisualisasikan karya serta mengilustrasikan seseorang yang sedang mengabadikan suatu moment tenggelamnya seseorang menggunakan gadget, alih-alih menolong ia lebih mementingkan moment untuk memotret sehingga nyawa seseorang pun dapat hilang dengan mudahnya. Karya ini menggambarkan keegoisan dari setiap pengguna sehingga mengabaikan kondisi yang ada disekitarnya.



"Mendarah Daging"

Karya di atas merupakan karya kedua yang berjudul "Mendarah Daging", terlihat dari karya tersebut berupa objek tangan yang menggenggam gadget yang seolah-olah diibaratkan seperti tabung infus, maksud dari karya ini merupakan suatu kebiasaan yang sangat sulit untuk dilepaskan. Sehingga mengakibatkan kecanduan dan kebiasaan ini pelan-pelan akan berujung pada kesehatan yang terganggu. Tidak hanya itu bahkan akibat dari yang ditimbulkan oleh gadget bisa merusak kehidupan dalam bersosial karena terlalu asik sendiri.



“Jail”

Karya diatas merupakan karya ketiga berjudul “Jail”, dapat dilihat dari karya tersebut terdapat objek tangan yang menggenggam gadget serta terdapat seorang figur individu yang terpenjara. Maksudnya bahwa kebebasan dalam menggunakan gadget memang sangatlah luar biasa sehingga apapun dapat kita lakukan, tidak terkecuali digunakan untuk berbagi suatu informasi, membagikan aktivitas yang dilakukan didalam dunia maya. Akan tetapi semua itu seperti pisau bermata dua yang dapat menjerumuskan kepada hal yang sangat mengkhawatirkan dan rentan akan ancaman kurungan (penjara).

Jika penggunaanya tidak dapat terkontrol dengan baik ancaman penjara selalu menanti, dapat saja dicontohkan seperti memposting sesuatu yang bersifat hujatan. Tidak tertutup kemungkinan itu bisa saja menjadi suatu ujaran kebencian yang dibagikan sehingga beberapa kalangan dapat tersinggung.



“Hoax”

Karya yang keempat berjudul “Hoax” yaitu dimana terlihat objek tangan menggenggam gadget yang membagikan berita, terdapat berbagai macam ekspresi seperti terkejut, tertawa, marah, dan tersenyum semua itu mewakili dari setiap pembaca berita. Aksentuasi berupa gadget yang terdapat tulisan sengaja diperbesar untuk menampilkan kesan menonjol dari karya tersebut.

Karya yang berjudul “Hoax” diatas menggambarkan bahwa berita yang didapat belum tentu apa yang sebenarnya diterima, banyak berita yang selalu diterima selama menggunakan gadget menjadikan seseorang dapat terjerumus kedalam hal yang tidak sebenarnya atau palsu. Itulah yang terjadi pada perkembangan informasi saat ini, berita

yang mengandung unsur negatif dapat mengakibatkan perselisihan dan perdebatan yang terkadang memancing kerusuhan.



“New Toys”

Karya diatas merupakan karya kelima yang berjudul “New Toys”, dimana menggambarkan seorang anak sedang memainkan gelembung sabun dengan menggenggam gadget ditangan kirinya, terdapat juga sebuah boneka beruang yang mencoba untuk meninggalkannya. Warna-warna segar seperti hijau, biru, merah, dan orange mendominasi untuk memberikan kesan segar pada karya.

Karya yang berjudul “New Toys” memiliki makna bagaimana anak-anak pada zaman millennial ini fokus mereka lebih cenderung kepada permainan yang berorientasi pada internet, tidak sedikit dari mereka yang lebih memilih asik dengan kesibukannya ini. Tidak dapat dihindari bahwa pola pikir dan sikap pun dapat berubah dengan cepatnya, bahkan untuk anak-anak yang terbilang masih dini sudah terpengaruh oleh permainan serta tontonan mereka yang bisa dibilang belum pantas.

Teknologi gadget yang dimainkan oleh anak-anak memungkinkan mereka terjerumus kepada hal yang sangat membahayakan, contohnya saja kekerasan verbal atau bullying yang sangat marak dijumpai. Ini diakibatkan kontrol dari orang tua sangatlah minim terhadap tumbuh kembang anak-anak mereka.



“Dikuasai”

Karya di atas adalah karya keenam berjudul “Dikuasai” yang menggambarkan seseorang individu yang sedang memainkan gadget ditanggung oleh karakter berwarna kuning. Pada karya ini objek manusia terdapat pelana yang terlilit dilehernya diduduki oleh karakter kuning, sambil terus fokus menatap layar sedangkan wajah individu tersebut memakai sebuah masker oksigen.

Objek karya digambarkan sangat menikmati memainkan gadget seolah-olah udara kehidupan sangat besar dan tidak ingin tercemar oleh udara sekitarnya, ketergantungan akan penggunaan dan tidak menghiraukan kondisi sekitar sangat membahayakan, ibarat keledai yang terus dipukul untuk terus berjalan. Dia tidak memperdulikan keselamatan serta rasa sakit yang dialaminya, begitu juga individu yang terlalu gemar dengan dengan kesibukan memainkan gadget, resiko yang mengancam tidaklah difikirkannya sebelum nasib buruk menghampirinya.



“Cahaya di Kegelapan”

Karya ketujuh yang berjudul “Cahaya di Kegelapan” memperlihatkan objek individu yang sedang serius memainkan gadgetnya didalam kegelapan sedangkan di sisi kanan atas jam berbentuk matahari telah menunjukkan pukul tiga dini hari. Karya ini bercerita bagaimana seseorang individu begitu terlalu terhanyut akan memainkan gadgetnya sehingga tidak mengerti waktu dan situasi.

Karya ini menyinggung bagaimana seseorang tidak mengenal waktu lagi untuk melakukan aktivitas yang bisa dikatakan tidak wajar, waktu yang terbuang digambarkan seperti jam matahari sebab perputaran waktu yang begitu cepat membuat lupa akan yang harus dilakukan semestinya, dimana seharusnya beristirahat akan tetapi kesibukan menggunakan gadget membuat individu tersebut lupa akan semuanya.



“A Spy”

Karya yang berjudul “A Spy” merupakan karya kedelapan, pada karya ini digambarkan bagaimana seseorang sosok figur yang berusaha bersembunyi dari pengawasan gadget yang berupa media sosial. Karya

“A Spy” menggambarkan bagaimana kehidupan pada era modern ini tidak lepas dari penggunaan aplikasi yang dapat melihat kegiatan setiap individu lainnya, dapat berbagi setiap kegiatan dimanapun dan kapanpun.

Akan tetapi jika diperhatikan semua itu bisa menjadi kekhawatiran tersendiri, terlalu mudah mengumbar setiap kegiatan beresiko menyebabkan hal fatal terjadi. Dapat dicontohka saja bagaimana penculikan dan penguntitan yang akan dengan mudahnya melacak keberadaan penggunanya apabila terlalu fokus kepada kegiatan yang sering disebut dengan share.

Penggambaran pada karya diatas bagaimana seseorang yang berupaya menghindari pantauan kamera cctv dikarenakan khawatir agar keberadaannya tidak terpantau ia pun bersembunyi. Disini penulis mengingatkan agar melakukan kegiatan menggunakan gadget haruslah memiliki batasan baik itu yang bersifat hiburan, sebab tidak tertutup kemungkinan kejahatan yang bersifat terencana bisa saja terjadi.



“Blind”

Karya selanjutnya yang berjudul “Blind” atau yang berarti buta, digambarkan dua orang figur manusia dimana sosok dedepan merupakan penyandang disabilitas sedangkan yang dibelakang sedang fokus melihat gadget yang dikalungkan dilehernya. Karya ini menggambarkan bagaimana kepekaan seseorang disabilitas terhadap sekitarnya sangatlah kuat dibandingkan dengan mereka yang terlalu mementingkan gadget, dapat diperhatikan pada karya bahwa figur disabilitas menggandeng pengguna teknologi berjalan.

Tidak dapat disangkal bahwa kepekaan individu pada zaman yang memiliki arus teknologi yang begitu besar sangatlah minim, sangat disayangkan jika sebagai manusia yang memiliki akan dan perasaan yang baik sudah mulai memudar. Karya diatas menyinggung hal itu dimana seseorang yang memiliki keterbatasan bisa memahami situasi disekitar dibandingkan dengan mereka yang memiliki kebiasaan berjalan sambil memainkan gadget, bisa dikatakan bahwa pengguna teknologi yang satu ini adalah seseorang yang buta sebenarnya.



“Mudah Tapi Rumit”

Karya kesepuluh yaitu berjudul “Mudah Tapi Rumit” ini menjelaskan bagaimana dua orang figur sedang memainkan gadgetnya pada satu tempat duduk yang sama, mereka digambarkan sebagai ayah dan anak, ditengah-tengah mereka terdapat sosok anak kecil berkepala jaringan internet. Kurangnya komunikasi secara langsung antara ayah dan anak ditampilkan pada karya yang berjudul “Mudah Tapi Rumit”, banyaknya kegiatan yang dilakukan sehari-hari dengan menggunakan gadget terkadang membuat sering melupakan arti kehadiran yang sesungguhnya.

Bisa diperhatikan bagaimana kedekatan ayah dan anak dalam satu tempat duduk itu, sangat dekat dan hanya ada sedikit jarak pemisah. Akan tetapi mereka berkomunikasi hanya melalui gadget, begitulah banyak sedikitnya hubungan antara anak dan orang tua pada saat sekarang ini. Kerenggangan hubungan terkadang bisa menimbulkan salah persepsi antara orang tua dan anak, keterbukaan antara keluarga sangat minim sehingga orang tua sibuk dengan masalahnya dan anak asik dengan kegiatannya sendiri.

Simpulan

Indonesia merupakan negara yang berkembang dalam hal teknologi, banyaknya jumlah penduduk menjadikan negara ini termasuk pengguna media teknologi yang cukup besar. Gadget merupakan teknologi yang sangat diminati oleh setiap kalangan baik itu dewasa maupun muda, tidak ada yang akan melewatkan kecanggihan alat yang satu ini.

Bercermin pada perkembangan teknologi banyak sekali sisi-sisi baik dan buruknya, hanya saja kontrol diri yang dapat membawa penggunaannya memahami dan mengerti arah mana yang seharusnya ditempuh. Media elektronik satu ini dapat memudahkan kegiatan apabila dipergunakan dengan baik dan akan menghancurkan jika dimanfaatkan untuk hal yang tidak baik.

Karya yang penulis ungkapkan dalam bentuk visual dapat memberikan kesimpulan, bahwa sangat besarnya dampak negatif yang ditimbulkan oleh gadget. Inilah mengapa penulis menjadikan objek tersebut untuk berkarya grafis dengan menggunakan teknik stancil print (serigrafi). Serigrafi adalah suatu teknik dimana proses pencetakannya dilakukan dengan menggunakan bahan sutera yang memiliki jarak lubang yang rapat.

Referensi

- Chusna, Puji Asmaul. 2018. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak".
Jurnal STIT Al-Muslimin. Dharsono. 2017. Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa sains
- Marpaung, Junierissa. 2018. "Pengaruh Gadget dalam Kehidupan". Jurnal KOPASTA Universitas
Riau Kepulauan Batam.
- Sandra, Y. (2019, January 10). SENI GRAFIS DASAR. <https://doi.org/10.31227/osf.io/9fv65>
- Sandra, Y. (2019, January 10). SENI GRAFIS 1. <https://doi.org/10.31227/osf.io/uw4t6>