

DAMPAK NEGATIF *GAME ONLINE* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS TEKNIK *CUT OUT STENCIL*

Taufiqurrahman¹, Asra Ilal Khairi²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, 25132, Indonesia

Email: 2001taufikrahman@gmail.com

Submitted: 2026-02-09

Accepted: 2026-02-19

Published: 2026-02-19

DOI: 10.24036/stjae.v14i4.137656

Abstrak

Game online adalah permainan komputer yang melibatkan beberapa pelaku untuk saling terhubung di waktu yang bersamaan di tempat yang berbeda. Meskipun *game online* telah menjadi perhatian dalam beberapa karya akhir sebelumnya, akan tetapi karya akhir yang secara khusus membahas dampak negatif *game online* masih terbatas terlebih pada karya *stencil print*. Pembuatan karya akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan dampak negatif *game online* ke dalam bentuk karya seni grafis *cut out stencil*, juga untuk mengingatkan kembali tentang berbagai dampak buruk dalam bermain *game* berlebihan yang hendaknya di jauhi dari kehidupan. Penulis menggunakan metode tahapan berkarya berdasarkan teori yang ditawarkan konsorsium seni (Bandem, 2017:464) yakni persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian. Pembuatan karya dilakukan dengan teknik *cut out stencil* dengan menggunakan cat akrilik di atas kertas linen berukuran 65 x 75 cm. Setelah menyelesaikan seluruh tahapan berkarya, terciptalah hasil 10 karya dengan judul : 1) Sampai Mati; 2) Ansos; 3) EMOSI; 4) Lemot; 5) Boncos; 6) Terjebak; 7) Obes; 8) Mata Merah; 9) Sindrom; dan 10) Tenggelam. Karya akhir ini menekankan pentingnya sadar akan dampak negatif dalam bermain *game online* secara berlebihan, serta menyarankan masyarakat untuk membatasi diri sendiri.

Kata kunci :Grafis, Dampak Negatif, Game Online

Pendahuluan

Manusia adalah makhluk ciptaan Allah SWT yang sempurna, mempunyai akal dan pikiran untuk berpikir secara logis dan dinamis. Berbagai aktivitas dilakukan manusia untuk menunjang kebutuhan hidup sehari-hari. Hal ini juga mempengaruhi bagaimana



manusia mencari kesenangan untuk menghibur diri dari letih melakukan aktivitasnya. Salah satu cara untuk menyalurkan letih setelah bekerja yaitu bermain *game online*.

Game online merupakan sarana yang dibuat oleh manusia sendiri, yang merupakan pengembangan teknologi serta pemikiran manusia dalam menemukan sarana penghibur diri. Tidak dapat dipungkiri, *game online* telah dimainkan oleh hampir semua umat manusia karena aksesnya yang mudah untuk dijangkau. Akan tetapi, terdapat berbagai dampak yang ditimbulkan oleh bermain *game online*.

Bermain *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif yang merusak tubuh dan mental manusia. Berbagai penyakit seperti mata menjadi merah, pusing bahkan *carpal tunnel syndrome* akan menyerang para pecandu game online. Woodall (2012:2) berpendapat bahwa *carpal tunnel syndrome* adalah salah satu gangguan pada bagian ekstremitas atas yang disebabkan karena adanya penyempitan di terowongan karpal sehingga terjadi penekanan terhadap saraf medianus yang terletak pada pergelangan tangan. CTS terjadi akibat dari saraf median yang berada di pergelangan tangan mengalami penekanan atau terjepit (Fariqhan & Taufik, 2022).

Manusia yang memiliki kecanduan *game* akan menghalalkan segala cara untuk dapat bermain *game*, pecandu *game online* akan melakukan pencurian, pemalsuan data bahkan di beberapa kasus ada yang melakukan pembunuhan akibat dari kecanduan *game online*.

Dilansir dari Kompas.com (09 September 2020), seorang remaja melakukan pembunuhan hanya karena diejek kalah saat bermain *game online*. MI (18) tega membunuh teman kerjanya RD (22) akibat sakit hati karena sering dihina ketika kalah main *game online*. Mereka tinggal bersama di tempat kerja sebagai *cleaning service*, yakni di bengkel AC Jalan Letjen S. Parman, Nomor 101, Kelurahan Purwantoro, Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Karena tinggal bersama, keduanya kerap main bareng *game online*. Keduanya juga berasal dari daerah yang sama, yakni Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang. Pelaku membunuh korban dengan palu besi lalu melarikan diri menggunakan angkutan umum. Hal ini membuktikan bahwa betapa berbahayanya bermain *game online* yang berlebihan. Manusia tidak dapat lagi membedakan yang baik dan buruk jika telah kecanduan game online.

Game online sangat diminati oleh semua kalangan baik dewasa maupun remaja. Tidak sedikit juga anak-anak bermain *game online* karena orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya bermain. Hal itu tidaklah salah, asalkan bermain *game online* sesuai dengan porsinya dan tidak berlebihan bahkan menimbulkan berbagai dampak negatif.

Berdasarkan pendapat Budiwirman (2005:77) tentang *stencil print*, ingin menjadikan dampak negatif *game online* sebagai ide penciptaan karya akhir seni grafis dengan menggunakan teknik *cut out stencil print*. *Stencil Print* adalah jenis cetakan yang menggunakan klise dalam keadaan berlubang-lubang tempat berlalunya pigmen akibat tekanan pada tinta tersebut mengenai bidang yang ada di bawah klise.

Terdapat beberapa dampak negatif *game online* yang dianalisis pada mental anak remaja menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan bermain *game online* memiliki emosi yang tidak stabil, mudah marah, dan terkadang mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas (Nasution, 2025). Penelitian tersebut memberikan upaya dalam menanggulangi dampak negatif *game online* dengan melibatkan peran orang tua dalam mendidik anaknya agar dapat bersikap lebih tegas (Asparini & Sumardi, 2024).

Beberapa karya akhir sebelumnya menitikberatkan pada dampak negatif dalam interaksi online yaitu sosial media (Esa Putra, 2017), namun belum menjelaskan secara spesifik interaksi online lainnya seperti bermain *game online* yang menimbulkan berbagai dampak negatif. Karya tersebut dijadikan sebagai acuan karya sehingga menampilkan pendekatan baru dengan mengintegrasikan teori konsorsium seni, pendidikan remaja dengan dampak negatif *game online* (Bandem, 2017). Sehingga terciptalah suatu kebaruan dalam bentuk karya akhir seni grafis *cut out stencil* yang menyampaikan dampak negatif *game online*.

Game online yang saat ini memiliki peminat yang cukup banyak, dengan usia pemain mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Pemain game online tidak jarang menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain daripada melakukan aktivitas lainnya yang lebih bermanfaat (Pande & Marhen, 2015). Beberapa dampak negatif *game online* yang dianalisis pada mental anak remaja menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan bermain *game online* memiliki emosi yang tidak stabil, mudah marah, dan terkadang mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas.

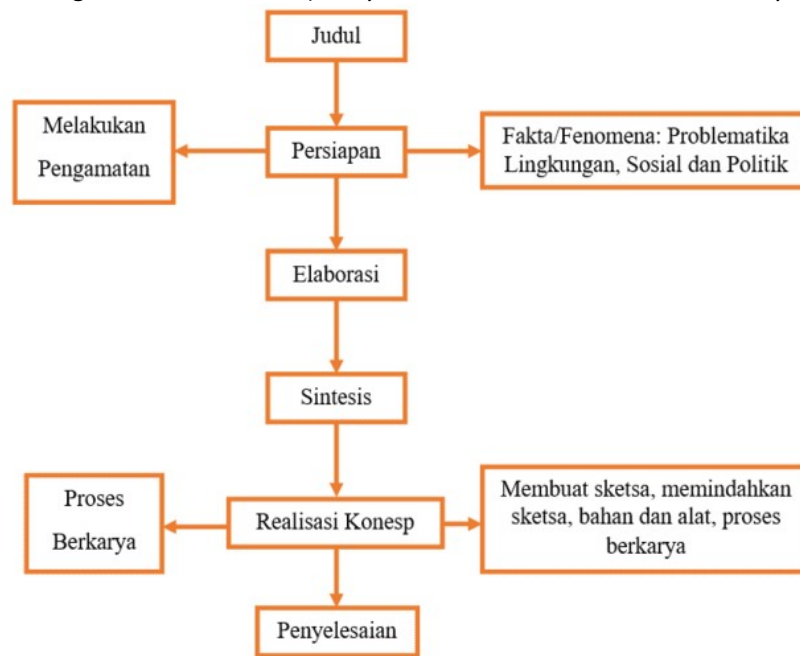
Berdasarkan paparan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat dikatakan bahwa manusia masih banyak yang bermain *game online*. Meskipun pecandu game online sudah tahu bahwa bermain *game online* yang berlebihan itu merugikan, tetapi mereka masih tergoda untuk bermain *game online* karena berbagai alasan. Melalui tema di atas, penulis membuat judul yaitu "Dampak Negatif *Game Online* Dalam Karya Seni Grafis Teknik *Cut Out Stencil*". Tujuan penulis mengambil tema dampak negatif *game online* ini adalah selain untuk memvisualisasikan dampak negatif game online ke dalam bentuk karya seni *cut out stencil*, juga untuk mengingatkan kembali masyarakat untuk tidak bermain *game online* berlebihan.

Metode

Proses pengerjaan karya menggunakan salah satu teknik berkarya yaitu teknik cetak atau yang lebih dikenal dengan seni grafis. Seni grafis terdiri dari berbagai jenis, dimana pada karya akhir "Dampak Negatif *Game Online*" ini menggunakan jenis teknik seni grafis *cut out stencil print*.

Pembuatan suatu karya dibutuhkan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan dan merealisasikan sebuah ide, sehingga membutuhkan proses berkarya yang panjang. Hal ini dilakukan untuk mengurangi resiko tingkat kesalahan dalam pembuatan desain (Hanriwibawa et al., 2019).

Desain *digital drawing* digunakan dalam proses pengerjaan karya sebagai alternatif dalam mengolah ide sehingga desain lebih mudah untuk dikoreksi. Pengamatan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat menjadi fokus utama dalam pengumpulan masalah dan ide dalam berkarya sehingga didapat tema dampak negatif *game online*. Pada perwujudan suatu karya grafis, diperlukan adanya metode untuk memudahkan proses penciptaan karya. Dalam penciptaan karya grafis ini, penulis menggunakan tahapan yang didasarkan teori konsorsium seni (Bandem, 2017), yakni : 1) Persiapan, berupa pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan; 2) Elaborasi, untuk menetapkan gagasan pokok melalui analisis, integritas, abstraksi, generalisasi, dan transmudasi; 3) Sintesis, untuk mewujudkan konsepsi karya seni; 4) Realisasi konsep, ke dalam berbagai media seni; dan 5) Penyelesaian, ke dalam bentuk akhir karya seni.



Kerangka 1. Kerangka Konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah ditetapkan, proses pembuatan karya dimulai dengan mencakup persiapan hingga realisasi konsep. Beberapa tahapan proses dalam berkarya yaitu:

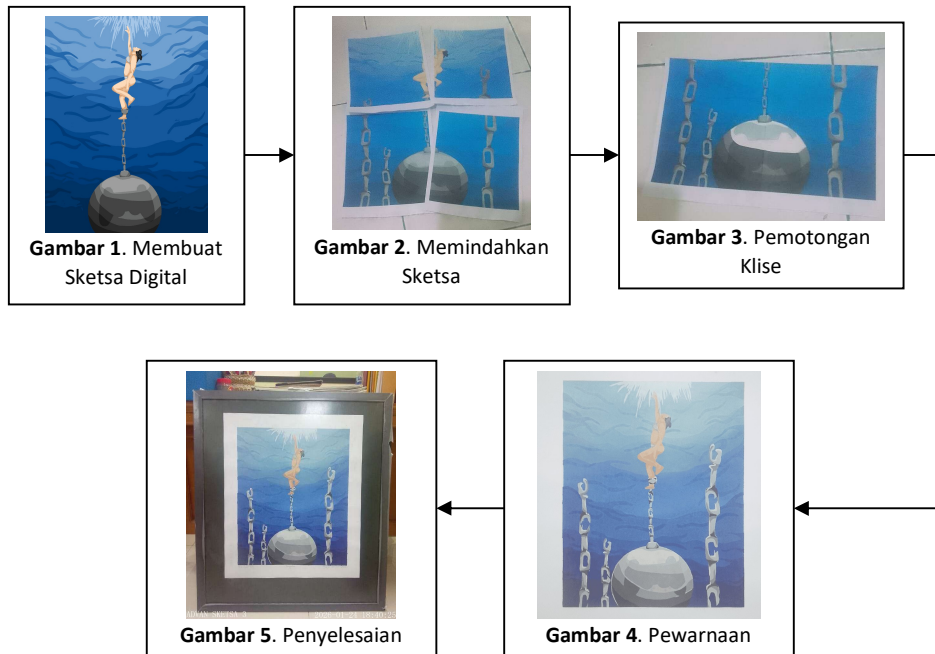
1. Persiapan
Pada tahap ini, dilakukan pengamatan fenomena sosial pada masyarakat. Dari pengamatan tersebut didapat suatu permasalahan yaitu masyarakat yang bermain *game online* secara berlebihan.
2. Elaborasi
Elaborasi adalah mendalami dengan referensi-referensi dari buku karangan ilmiah media cetak untuk mencari beberapa gagasan pokok. Setelah pemahaman tentang

tema yang diangkat cukup cukup baik untuk dijadikan inspirasi maka dapat ditetapkan sebagai gagasan pokok. Melalui bentuk *cut out stencil* dengan penggunaan warna yang ditetapkan sesuai konsep diri masing-masing.

3. Sintesis

Sintesis adalah tahap yang dilakukan setelah mengamati lingkungan sekitar dan mendalami referensi-referensi dari media cetak maka pada tahap sintesis ini ditetapkan menjadi sebuah ide. Ide yang ditentukan adalah dampak negatif *game online*. Ide dikembangkan menjadi karya grafis *cut out stencil*.

4. Realisasi Konsep



Kerangka 2. Realisasi Konsep

Realisasi konsep merupakan tindak lanjut dari tahap sintesis, pada tahap ini penulis akan memvisualisasikan konsep-konsep karya di media kanvas dalam bentuk karya grafis yang berjumlah 10 karya grafis yang berteknik *cut out stencil*. Realisasi konsep dimulai dari pembuatan sketsa sesuai dengan judul dan konsep karya yang telah ditentukan. Lalu memindahkan sketsa, melakukan pencetakan sketsa ke dalam bentuk kertas A4 yang digabung.

Sketsa yang telah digabung, kemudian dilakukan pemotongan atau *cut out* untuk menciptakan klise (cetakan). Selanjutnya pembuatan karya dilakukan dengan pewarnaan pada kertas linen yang telah diolah terlebih dahulu. Pewarnaan tersebut mengikuti klise dan design yang telah dibuat. Proses *finishing* dilakukan ketika semua

bidang kertas telah dikerjakan. Dalam tahap ini pengamatan secara menyeluruh untuk memastikan keseluruhan bidang kertas telah dikerjakan, termasuk penulisan informasi karya pada bagian bawah karya tersebut.

Identitas karya dibuat dengan menggunakan pensil 2B, dengan tata letak pada bagian kiri bawah karya merupakan informasi seri produksi dan teknik karya. Lalu pada bagian tengah bawah merupakan judul karya, dan bagian kanan bawah merupakan identitas nama serta tahun produksi karya. Kemudian dilakukan pemasangan bingkai atau frame dengan lapisan kaca, pemasangan tersebut bertujuan untuk melindungi karya dari kerusakan akibat pengaruh dari luar karya. Selanjutnya penulis dapat mempersiapkan tahap selanjutnya yaitu mengadakan pameran hasil karya grafis di Galeri Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Hasil

Karya 1



Gambar 1. Sampai Mati. 65 x 75 cm. Akrilik di Atas Kertas Linen.

Karya yang berjudul "Sampai Mati" ini menampilkan subjek utama seorang mayat yang terbungkus kain kafan atau yang sering dibilang "pocong" oleh masyarakat. Mayat tersebut terbungkus sebuah kain kafan putih yang terlihat lusuh serta badannya terlilit oleh kabel yang melintang di ruangan tersebut. Mayat terperangkap di sebuah ruangan dengan tembok yang telah mengalami pelapukan sehingga batu bata pada dinding tersebut dapat terlihat dengan jelas.

Karya ini terinspirasi dari beberapa peristiwa-peristiwa di sekitar seperti masih banyak pemain *game online* yang terjebak pada kondisi yang sama ketika mereka bermain *game online* yaitu bermain dengan waktu yang berlebihan dan berkelanjutan. Bahkan, tidak sedikit pemain yang meninggal dikarenakan bermain *game online yang* terlalu berlebihan. Karya ini menggambarkan bahwa dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* secara berlebihan dapat menjerat para pemain bahkan setelah kematian mereka.

Karya 2



Gambar 2. Ansos. 65 x 75 cm. Akrilik di Atas Kertas Linen.

Karya yang berjudul “Ansos” ini menampilkan subjek utama seorang pemain game online sedang terduduk lemas di pojok ruangan ketika bermain game online berbasis Virtual Reality (VR). Ruangan yang tampak usang dikarenakan dinding dengan cat yang terkelupas serta berlumut.

Karya ini menggambarkan suatu kondisi manusia yang disebut dengan kesepian. Kesepian yaitu perasaan subjektif yang dialami seseorang ketika merasa kurangnya hubungan sosial yang bermakna. Kesepian itupun disebabkan oleh kurangnya interaksi sosial. Pecandu Game Online pada karya ini merupakan bentuk seseorang yang tidak pernah melakukan interaksi sosial sehingga menyebabkan dirinya kesepian, sedangkan alat Virtual Reality (VR) yang digunakan pemain bertujuan untuk mencoba terhubung ke dunia luar melalui game online. Pemain tersebut juga tampak terkurai lemas, menandakan bahwa kesepian dapat mengakibatkan kurangnya kesehatan fisik dan mental.

Karya ini terinspirasi dari banyaknya cerita dari berbagai pemain *game online* di media sosial zaman sekarang yang menggunakan *game online* untuk menjadi sarana untuk dengan orang lain. Secara sadar maupun tidak, para pemain melakukan hal tersebut untuk memenuhi kebutuhan bersosial mereka. Banyak diantara mereka yang terjebak pada kehidupan bersosial seperti itu, hingga melupakan bahwa masih terdapat kehidupan sosial di luar *game online* yang dapat mereka lakukan. Pemain yang terjebak pada kondisi ini lebih dikenal dengan sebutan “Ansos” atau anti sosial di dalam masyarakat.

Karya 3



Gambar 3. EMOSI. 65 x 75 cm. Akrilik di Atas Kertas Linen.

Karya yang berjudul “EMOSI” ini menampilkan sebuah objek yang dikenal sebagai *Keyboard*. Keyboard tersebut tampak mempunyai warna putih sebagai warna dasarnya. Akan tetapi, terdapat berbagai bagian keyboard yang memiliki warna lain seperti kuning, merah, dan cokelat. Selain itu, terdapat banyak coretan pada sekitar lantai yang berisi kata kasar dan umpatan.

Karya ini terinspirasi dari salah satu fenomena sosial di mana banyaknya orang yang kecanduan *game online* terlalu sering marah dan mengeluarkan kata kasar pada saat bermain. Bukan hanya itu, kebiasaan tersebut akhirnya terbawa ketika mereka tidak sedang bermain. Bahkan, beberapa golongan pemain menjadikan hal itu menjadi lumrah sehingga mereka sangat *luwes* mengumpat dengan kata kasar. Perkataan kasar tersebut telah dianggap hal yang biasa pada golongan pecandu *Game Online*. Dengan adanya karya ini, diharapkan para pemain *game online* dapat tersadarkan untuk tidak membiasakan berkata kasar, baik diluar maupun pada saat bermain *game online*.

Karya 4



Gambar 4. Lemot. 65 x 75 cm. Akrilik di Atas Kertas Linen.

Karya yang berjudul “Lemot” menampilkan objek monitor yang berlumut dan terdapat otak yang bocor di dalamnya. Otak pada bagian tengah monitor tampak mengeluarkan cairan hingga hampir menghabiskan keseluruhan isi cairan pada otak tersebut. Terdapat juga lumut pada bagian luar monitor dan dinding. Selain itu, tulisan “LOADING” beserta *progress*-nya juga terlihat di bagian bawah otak.

Secara keseluruhan karya ini memvisualisasikan objek otak manusia yang mengalami kebocoran cairan. Hal ini disebabkan karena kecanduan game online yang lambat laun akan mengurangi kinerja dan fungsi otak. Tubuh manusia terdiri dari 70% cairan, dan otak menjadi salah satu organ yang memiliki kandungan cairan yang banyak. Kebocoran pada otak menggambarkan kinerja otak yang semakin menurun. Didukung oleh progress dari loading yang tampak sangat lambat.

Karya ini terinspirasi dari banyaknya kasus di sekolah bahkan di masyarakat yang terlalu sering bermain *game online* secara berlebihan. Para remaja juga mengalami sulit berpikir, lama dalam merespon sesuatu. Respon motorik mereka cenderung *lemot* jika dibandingkan dengan remaja pada umumnya.

Karya 5



Gambar 5. Bocos. 65 x 75 cm. Akrilik di Atas Kertas Linen.

Karya yang berjudul "Bocos" ini memperlihatkan objek utama sebuah konsol *Playstation* yang retak hingga pecah sehingga mengeluarkan beberapa koin dengan nominal Rp. 500. Tampak bahwa konsol sebelumnya dijadikan tempat penyimpanan koin-koin tersebut. Terlihat juga objek konsol terletak di atas meja, sehingga koin yang keluar akhirnya jatuh ke bawah jurang meja.

Tujuan dibuatnya karya ini yaitu untuk mengingatkan kepada pemain *game online* untuk tidak gegabah dalam mengeluarkan uang pada saat bermain. Diharapkan selalu sadar akan kebutuhan pokok dan kebutuhan lainnya dibandingkan mengeluarkan uang untuk bermain *game online*.

Karya 6



Gambar 6. Terjebak. 65 x 75 cm. Akrilik di Atas Kertas Linen.

Karya yang berjudul “Terjebak” ini memperlihatkan subjek yang terkurung di dalam tabung kaca sembari menggunakan alat *Virtual Reality*. Tampak seorang wanita yang mengais permukaan kaca seperti ingin keluar dari tempat tersebut. Karena terus mengais mengakibatkan tangan subjek menjadi berdarah.

Karya ini juga menggambarkan keadaan dunia pada saat ini. Betapa banyak orang yang menutup diri dari lingkungan sekitar dengan cara hanya menikmati kehidupan di dalam layar kaca virtual. Bermain *game online* secara berlebihan tentunya akan menjebak para pemain untuk tetap berada pada keadaan yang sama. Salah satu cara untuk keluar pada keadaan ini ialah melepaskan kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan. Dengan adanya karya ini, diharapkan pecandu *game online* dapat tersadar akan jebakan yang menantinya.

Karya 7



Gambar 7. Obes. 65 x 75 cm. Akrilik di Atas Kertas Linen.

Karya yang berjudul “Obes” ini menampilkan subjek yang mengalami berat badan berlebih karena tidak merawat dirinya. Hal ini dipicu karena pecandu *game online* terlalu sibuk dengan dunianya. Tanpa memikirkan kesehatan fisik dan mental dirinya sendiri. Terlihat juga beberapa sampah yang menggambarkan betapa tidak terawat diri dan lingkungannya.

Subjek divisualkan mengalami obesitas karena ingin menggambarkan salah satu dampak negatif bermain game online yaitu kurangnya kontrol waktu. Tampak juga subjek masih memegang konsol. Hal ini memperjelas bahwa kecanduan game online yang terlalu akut. Diperkuat dengan tampilan beberapa objek seperti potongan pizza yang tidak beraturan. Potongan ini dianggap sebagai sampah yang menumpuk pada sekitar subjek. Penggambaran subjek obesitas juga sangat tepat dengan menempatkannya duduk diatas kursi. Pecandu game online yang mengalami obesitas cenderung nyaman ketika duduk dan tidak bergerak.

Karya ini dibuat untuk mengingatkan masyarakat untuk selalu merawat diri. Salah satu cara yang patut dilakukan adalah mengurangi waktu dalam bermain *game online*. Jam bermain yang terkontrol tentunya lebih baik dalam bisa membatasi pemain agar tidak terjerumus dalam kecanduan *game online*.

Karya 8



Gambar 16. Mata Merah. 65 x 75 cm. Akrilik di Atas Kertas Linen.

Karya yang berjudul “Mata Merah” ini berfokus pada objek konsol yang diselimuti oleh kabel yang tidak beraturan. Tanpa juga pada bagian bawah konsol telah berubah menjadi bola mata yang memerah. Kabel tersebut juga tampak dialiri oleh darah segar, menandakan penyakit yang lambat laun dapat merenggut nyawa.

Dengan adanya karya ini diharapkan mampu menyadarkan pecandu *game online* untuk selalu menjaga kesehatan terlebih pada kesehatan mata yang terpapar oleh sinar layar secara langsung.

Karya 9



Gambar 11. Sampai Mati. 65 x 75 cm. Akrilik di Atas Kertas Linen.

Karya yang berjudul “Sindrom” menampilkan sebuah tangan yang terlentang dengan dialiri oleh bunga mawar beserta dengan durinya. Kelopak bunga mawar terletak pada pergelangan tangan. Selain itu, terdapat juga konsol *Nintendo* yang juga dililit oleh batang bunga mawar. Objek tangan tampak seperti ingin meraih konsol, hanya saja tertahan oleh lilitan bunga mawar tersebut.

Visual karya lebih difokuskan pada object tangan yang tertanam mawar di pergelangannya. Peletakan mawar sengaja diletakkan pada bagian tengah. Bagian tersebut merupakan tempat sering terjadi penyakit *Carpal Tunnel Syndrome*. Penyakit tersebut merupakan penyakit yang diakibatkan oleh bermain *game online* dalam kurun waktu yang cukup lama. Mawar juga sering dikaitkan dengan nafsu. Pada karya ini, nafsu yang dimaksud adalah bermain *game online* secara berlebihan. Penggambaran batang mawar yang mengitari tangan juga memperjelas bahwa kecanduan bermain *game online* tidak akan terlepas dari penyakit tersebut.

Meski demikian, pecandu *game online* tetap memaksa dirinya bermain walaupun dalam keadaan sakit. Hal ini digambarkan dengan objek tangan yang tampak seperti ingin merah konsol yang tergeletak. Karya ini mengingatkan kita bahwa penyakit berbahaya yang akan muncul ketika bermain *game online* secara berlebihan. Penyakit ini sangat sulit untuk disembuhkan, akan tetapi masih dapat dicegah.

Karya 10



Gambar 17. Sindrom. 65 x 75 cm. Akrilik di Atas Kertas Linen.

Karya yang berjudul “Tenggelam” ini memvisualkan seorang wanita yang tenggelam diakibatkan oleh beban yang menariknya hingga ke dalam lautan. Subjek tampak berusaha untuk keluar, hanya saja beban tersebut cukup besar yang menghambat usaha dari subjek tersebut.

Objek wanita tampak sedang berenang keluar dari kedalaman tapi ditahan oleh beban yang sangat besar. Penggambaran beban tersebut bertujuan untuk menunjukkan betapa besarnya pengaruh *game online* terlebih lagi jika dimainkan secara berlebihan. Wanita tersebut tampak berusaha untuk lepas dari jebakan tersebut. Pemilihan warna laut disengaja memiliki turunan yang berlapis, menggambarkan subjek wanita yang lambat laun akan tenggelam hingga ke kedalaman laut yang paling dalam. Pada sisi samping subjek, terdapat beberapa objek rantai yang terlihat rusak. Rantai rusak tersebut menggambarkan kesuksesan para pecandu game online yang telah terlepas dari belenggu tersebut.

Hal tersebut memperkuat bahwa, dibutuhkan perjuangan dan tekad yang kuat untuk dapat keluar dari kondisi kecanduan *game online*. Dengan adanya karya ini, diharapkan mampu mengingatkan bahwa pecandu *game online* tetap dapat berjuang keluar dari kondisi tersebut.

Simpulan

Penciptaan kesepuluh karya seni lukis ini melalui berbagai proses yang panjang terutama pada proses pengamatan dan pengembangan ide membutuhkan waktu yang cukup lama. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan masyarakat mengenai dampak negatif dalam bermain *game online* cukup baik namun masih ada sebagian orang yang mengabaikan dampak-dampak tersebut sehingga masih banyak yang secara tidak sadar ataupun sengaja masih bermain *game*

online terlalu berlebihan walaupun telah mengetahui hal tersebut salah dan berdampak buruk untuk kesehatan mental maupun fisik mereka.

Adanya pengetahuan dan arahan tentang tidak bermain *game online* secara berlebihan dapat berdampak baik bagi seorang individu untuk bisa menjalani hidup yang lebih baik. Hal tersebut penulis wujudkan melalui karya seni lukis kontemporer dengan menampilkan subjek-subjek yang bermakna dosa manusia, agar penikmat karya seni grafis ini dapat mengingat kembali berbagai dampak negatif dalam bermain *game online* secara berlebihan sehingga dapat mengurangi serta mengantisipasi dalam bermain *game online*.

Penulis memilih untuk menciptakan seni grafis *cut out stencil print* karena seni grafis ini berfungsi untuk memperjelas sebuah informasi dan representasi melalui sebuah karya secara visual. Penikmat karya seni grafis dapat memahami konteks yang ingin disampaikan penulis melalui karyanya. Oleh karena itu, pemilihan seni grafis *cut out stencil print* paling tepat untuk memvisualisasikan penciptaan karya ini.

Referensi

- Asparini, L., & Sumardi, L. (2023). *Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Kecanduan Bermain Game Anak: Studi Kasus di Desa Jantuk Kabupaten Lombok Timur*. Lombok: As-Sabiqun, 5(1), 38-50. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2602>
- Bandem, I Made. (2017). "Metodologi Penciptaan Seni" dalam *Karya Seni Pertunjukkan*. Yogyakarta: J.B. Publisher.
- Budiwirman. (2012). *Seni, Seni Grafis Dan Aplikasinya Dalam Pendidikan*. Padang : UNP Press.
- Fariqhan, D.Z., & Taufik, A. (2022). *Carpal Tunnel Syndrome*. Lombok: JKQH, 10(2), 177-184. <https://journal.uniqhba.ac.id/index.php/kesehatan/article/view/388>
- Hanriwibawa, D., Syakir, & Harto, D. (2017). *Kisah Keajaiban Sedekah Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Komik*. Semarang: Arty, 6(2), 75–84. <https://journal.unnes.ac.id/sju/arti/article/view/35119>
- Nasution, D.A.P., dkk. (2025). *Analisis Dampak Game Online bagi Mental Remaja Saat Ini*. Riau: JPT, 9(1), 9599-9603. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/26114>
- Pande, N.P.A.M., & Marhen, A. (2015). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta*. Jurnal Psikologi Udayana, 2(2), 163–171. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/view/25196>
- Putra, E., Wakidi, I., & Efrizal. (2017). *Dampak Negatif Gadget Terhadap Anak-Anak Dalam Karya Seni Lukis Kontemporer*. Padang: Serupa, 6(1). <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/serupa/article/view/8310/6388#>
- Woodall, C. (2012). *Clinical guideline for the conservative management of carpal tunnel syndrome*. Advanced Musculoskeletal Physiotherapist: Clinical Guideline Ratification Group.