

**DAMPAK NEGATIF GADGET TERHADAP ANAK-ANAK DALAM
KARYA SENI LUKIS KONTEMPORER**



ESA PUTRA

1301026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**DAMPAK NEGATIF GADGET TERHADAP ANAK-ANAK DALAM KARYA
SENI LUKIS KONTEMPORER**

Esa Putra

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir Esa Putra untuk persyaratan wisuda periode September 2017 yang telah direvisi dan disetujui oleh kedua dosen pembimbing

Padang, 14 Agustus 2017

Dosen Pembimbing I



Drs. Idran Wakidi, M.Pd.
NIP.19540604.198010.2.002

Dosen Pembimbing II



Drs. Efrizal, M.Pd
NIP. 19570601.198203.1.005

DAMPAK NEGATIF GADGET TERHADAP ANAK-ANAK DALAM KARYA SENI LUKIS KONTEMPORER

Esa Putra, Idran Wakidi², Efrizal³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
email: esaputra2848@gmail.com

Abstract

Karya akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan Dampak Negatif Gadget Terhadap Anak-Anak dalam Karya Seni Lukis Kontemporer. Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Metode penciptaan karya akhir ini menggunakan lima tahap yaitu persiapan, elaborasi, sintesis, dan realisasi konsep dimulai pembuatan sketsa, memindahkan sketsa, persiapan alat dan bahan, proses berkaryadan finishing. Tahap terakhir adalah penyelesaian hingga pameran. Sepuluh karya diangkat dengan tentang dampak negatif gadget seperti, mata anak-anak seperti lensa, mata anak-anak yang memerah, anak-anak yang memakai infus, mata anak-anak yang sayu dan memiliki kantung mata.

Kata kunci: Gadget, Anak-anak, lukis, Kontemporer

A. Pendahuluan

Teknologi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat pada saat sekarang ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer ialah gadget, gadget dapat diartikan sebagai perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi untuk berkomunikasi jarak jauh, bermain games, dan mendengarkan musik. Dalam perkembangannya, gadget pun memiliki bentuk bermacam-macam

¹Mahasiswa penulis Laporan Karya Akhir Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode September 2017

² Pembimbing 1, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing 2, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

seperti *smartphone*, tablet, laptop, camera *digital*, dan sebagainya. Dalam wikipedia bahasa indonesia Gadget merupakan suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Menurut Iswidharmanjaya (2014:7) Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.

Seiring dengan perkembangan pesat itu, banyak situs dan aplikasi yang diberikan seperti *GoogleTalk*, *AIM*, *Yahoo*, *Multiply*, *Live Messenger*, *Friendster*, *Facebook*, *Youtube*, dan *game online*. Internet telah menjadi sebuah kebutuhan dan aktifitas tetap manusia sebagai anggota masyarakat. Selain menjadi tuntutan profesi, pengembangan ilmu pengetahuan, berita, dan hiburan, berinternet juga menjadi cara alternatif seseorang untuk bergaul sebagai makhluk sosial. Kehadiran internet memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi dan data yang belum tentu bisa ditemukan secara langsung dalam media cetak yang bisa dijumpai sehari-hari. Menurut Ramadani (2003:2) Internet (*internet network*) adalah sebutan untuk sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan.

Anak-anak di Indonesia telah mengenal teknologi mereka terlibat secara aktif bermain *game online* di internet dengan gadget-nya. Tingkat popularitas gadget di kalangan anak-anak tidak terlepas dari karakteristiknya yang memang menarik bagi anak-anak. *Gadget* seperti ponsel pintar atau tablet sudah menjadi benda yang familiar di mata anak-anak zaman sekarang. Bahkan para orangtua

sudah menjadikannya permainan bagi buah hati dan menjadikannya alat untuk membuat si kecil tetap tenang di rumah atau di manapun.

Dampak positif bagi anak-anak yaitu merangsang indera penglihatan dan pendengaran. Serta memperlancar kemampuan komunikasi, berbahasa, lebih kreatif, sarana belajar yang lengkap, dan mencari materi dengan cepat. Dampak negatif gadget juga terkait dengan risiko *cybercrime*. *Cybercrime adalah bentuk kejahatan yang terjadi di internet atau dunia maya, Dimana anak-anak telah menyaksikan gambar kekerasan yang tidak baik untuk dilihat pada usianya.*

Beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget menurut Warisyah (2015:135) (a). Perkembangan anak: Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk di depan gadget dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. (b). Kurangnya mobilitas sosial pada anak, Anak lebih memilih bermain menggunakan gadgetnya dari pada bermain bersama teman sebayanya. Tidak jarang di lihat anak-anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diporsir pada dunia yang tidak nyata.

Dalam kehidupan sosial anak pada zaman sekarang dan dahulu sudah sangat jauh berbeda. Hal ini dapat dilihat dari kehidupan sosial anak-anak. Anak-anak pada zaman dahulu selalu berinteraksi dan bermain bersama teman-temannya seperti bermain congklak, kelereng, layang-layang, tetapi anak-anak pada zaman sekarang sibuk bermain sendiri dengan gadget sehingga sulit anak-

anak zaman sekarang untuk bersosialisasi. Para orang tua harus lebih waspada terhadap apa yang anaknya mainkan karena akan berdampak buruk jika orang tua tidak mengawasi anaknya. *Masalah yang* Selama ini, yang menjadi kekhawatiran banyak pihak khususnya orang tua Generasi Z adalah penyebaran informasi secara pasif melalui internet, terutama informasi yang bersumber dari konten-konten negatif. Ditambah lagi dengan maraknya berita terkait dengan *cyber bullying*, perjudian, penipuan, hingga penculikan melalui media sosial yang berakhir mengenaskan.

Jadi, berdasarkan realita yang ditemukan dalam masyarakat, anak-anak akan dimetaforkan dengan figur boneka dan potret anak-anak karena dampak bermain gadget secara terus menerus. Sehingga dari fenomena-fenomena yang telah diamati, penulis tertarik untuk membuat karya seni lukis dengan judul **Dampak Negatif Gadget Terhadap Anak-Anak Dalam Karya Seni Lukis Kontemporer.**

Sedangkan seni lukis Menurut Susanto (2002: 71) adalah bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologi yang menggunakan warna dan garis guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi dari kondisi subyektif seseorang. Berkaitan dengan hakikat penciptaan seni visual (lukisan).

Seni kontemporer dalam Couto dan Minarsih (2009:183) menyebutkan Dalam seni kontemporer nampak dengan nyata berbaurnya, atau rancunya antara seni modern, posmo yang orientasinya berlainan itu. Dapat disimpulkan bahwa seni lukis kontemporer adalah seni lukis yang menyajikan situasi yang sedang berlangsung saat ini, dengan pengumpulan ide-ide baru, penggabungan unsur-

unsur tradisional dengan modern dengan menggunakan berbagai macam-macam media rupa. Juga merupakan bentuk pemberontakan terhadap aturan-aturan baku atau lama, sehingga menghasilkan sebuah karya seni lukis dalam bentuk yang lain atau baru.

Tetapi dalam berkarya penulis tetap memiliki acuan dalam menghasilkan karya. Acuan tersebut adalah seniman yang menjadi inspirasi bagi penulis dalam berkarya, baik dari segi ide ataupun bentuk karyanya. Adapun sejumlah seniman acuan yang menjadi inspirasi bagi penulis dalam mengungkapkan ide agar lebih kreatif dalam penggarapan karya adalah I Nyoman Masriadi. Meskipun memiliki seniman acuan dalam berkarya, karya yang penulis tampilkan memiliki karakter tersendiri. Tetapi karya penulis tetap memiliki kesamaan dengan dengan karya seniman acuan. Berikut adalah persamaan dan perbedaan antara karya penulis dengan karya seniman acuan. Persamaan karya penulis dengan karya acuan di atas adalah karya penulis dengan karya seniman acuan sama-sama merubah bentuk objek manusia kedalam bentuk objek boneka. Perbedaan karya penulis dengan karya I Nyoman Masriadi adalah karya acuan lebih cenderung melukiskan objek figur orang dewasa, sedangkan penulis menampilkan objek figur anak-anak, dan lebih menggunakan ekspresi dari penulis sendiri serta penulis akan menampilkan warna –warna yang beda dari karya acuan.

Tujuan dari pembuatan karya akhir ini adalah untuk memvisualisasikan dampak negatif gadget terhadap anak-anak dalam karya seni lukis kontemporer.

B. Pembahasan

1. Konsep Perwujudan

Dalam konsep perwujudan penulis mengungkapkan apa saja pengaruh negatif gadget terhadap anak-anak. Penulis memvisualisasikan figur-figur atau objek-objek yang berhubungan dengan ide dan tema yang penulis visualisasikan kedalam lukisan dengan aliran seni lukis kontemporer.

Secara visual penulis menampilkan *subject matter* yang di padukan/kombinasikan dengan abstraksi pada latar belakang lukisan. *Subject matter* digarap lebih detail dibandingkan objek pendukung dan abstraksi latar belakang yang penulis kerjakan pada karya tersebut.

2. Perwujudan Ide-ide Seni

Dalam Proses berkarya seni, ide merupakan langkah awal dalam penciptaan karya. Ide muncul karena adanya pengalaman, fenomena, kegelisahan, pengamatan, dan lainnya. Walaupun begitu dalam penciptaan sebuah karya seni tetap membutuhkan pengamatan dan banyak mencari referensi dan membaca. Sehingga karya yang ditampilkan sistematis dan mempunyai nilai keindahan yang tinggi. Tahap-tahap penciptaan karya seni antara yaitu:

1) Tahapan Persiapan

Proses penciptaan karya akhir ini penulis melakukan berbagai persiapan atau pengamatan. Pencarian data yang berkaitan dengan kondisi lingkungan. Serta melakukan eksplorasi terhadap fenomena sosial masyarakat melalui informasi di media sosial dan informasi di sekitar penulis maupun pengalaman yang penulis alami.

2) Tahapan Elaborasi

Melakukan tahapan pendalaman konsep dalam berkarya seni lukis. Hal ini dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dalam kehidupan masyarakat khususnya pada anak-anak. Sehingga penulis memiliki ketertarikan pada fenomena dampak negatif gadget.

3) Tahapan Sintesis

Pada tahap ini mulai menetapkan konsep pada figur boneka dan figur anak-anak. Karya yang akan diwujudkan sesuai dengan judul yaitu dampak negatif gadget pada anak-anak sebagai ide karya seni lukis kontemporer.

4) Tahapan Realisasi Konsep

Perwujudan karya lukis penulis ungkap kedalam media kanvas. langkah-langkah yang penulis lakukan adalah :

a) Membuat Sketsa

Mengeksplorasi referensi dari katalog-katalog pameran, internet, serta sumber-sumber buku yang berkaitan dengan konsep penulis. Selanjutnya membuat sketsa alternatif, dikonsultasikan dengan pembimbing.

b) Memindahkan sketsa

Sketsa yang sudah disetujui pembimbing, langsung dipindahkan di atas kanvas.

c) Bahan dan alat

Penulis mengumpulkan semua alat dan bahan untuk mencapai tujuan. Seperti berbagai jenis kuas, pensil, cat acrylic, palet, kayu, lem kayu, kain kanvas, paku, palu, gergaji, stapler, pengaduk cat, berbagai jenis penggaris,

dan meteran. Serta botol-botol untuk tempat cat berbagai warna. Hal ini bertujuan untuk menghindari pewarnaan yang berbeda-beda, adukan warna pertama tidak akan sama intensitasnya dengan adukan warna kedua bahkan ketiga. Penulis membuat kanvas dengan ukuran yang berbeda-beda.

Pada tahap pembuatan kanvas, kain harus dilapisi menggunakan cat putih yang telah dicampur dengan lem kayu perbandingan 3:1. Hal ini berguna untuk menutupi pori-pori kain sehingga pada pewarnaan tidak menembus ke belakang kain serta membuat warna lebih terang.

d) Proses berkarya

Dalam proses berkarya, sketsa yang telah disetujui oleh dosen pembimbing dipindahkan langsung di atas kanvas. Penggarapan bentuk, cat, warna, dan sebagainya sesuai dengan yang telah ditentukan. Melakukan pewarnaan bidang perbidang. Pada proses pewarnaan, penulis lebih cenderung mewarnai latar belakang terlebih dahulu sedangkan objek utama digarap pada tahap akhir. Hal ini bertujuan agar objek utama tidak terganggu, jika objek utama digarap terlebih dahulu sedangkan latar belakang di bagian akhir penggarapan, biasanya objek utama akan terganggu oleh tangan saat mengerjakan latar belakang. Pencapaian bentuk menggunakan berbagai ukuran kuas kecil hingga besar dengan ukuran (1-50) dan memperhatikan kesatuan antar warna yang harmonis dalam pembuatan karya.

e) Proses *Finishing*

Dalam proses ini, penulis mendetail karya yang telah selesai. penulis akan memberikan warna di samping kanvas, sehingga lukisan memang benar-

benar siap untuk dipajang. Setelah semua telah dilakukan, penulis berkonsultasi ke dosen pembimbing.

5) Penyelesaian

Tahap penyelesaian ini adalah tahap akhir dari proses pelaksanaan pameran dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan pada waktu pemajangan karya, seperti: katalog, sketsel, buku tamu, meja, kursi, benang, makanan ringan, dan hal lain yang dibutuhkan. Serta memamerkan lukisan yang bertempat di Galeri FBS UNP yang berjumlah 10 lukisan yang akan diapresiasi oleh masyarakat umum.

3. Deskripsi Karya

Melalui proses penciptaan yang panjang tersebut begitu banyak pengalaman yang penulis peroleh sehingga lahirlah sepuluh karya tentang dampak negative gadget terhadap anak-anak.

Karya Satu



Gambar 1

Judul Karya	: <i>Menyimpan</i>
Ukuran	: 100 cm x 120 cm
Bahan	: Acrylic on Canvas
Tahun Pembuatan	: 2017
Sumber	: Esa Putra

Karya pertama ini memiliki makna bahwa ketika memberikan sesuatu permainan yang menyenangkan kepada anak-anak harus di perhatikan baik buruknya terlebih dahulu, anak-anak dan orang dewasa sangat berbeda pola pikirnya, ketika orang dewasa diberikan sesuatu pasti dia akan bisa memfilter sesuatu yang diberikan baik atau buruk, berbeda dengan anak-anak. Ketika anak-anak diberikan suatu permainan atau diperlihatkan sesuatu yang ia tonton maka anak-anak akan langsung menerima semuanya tanpa memikirkan hal yang pantas untuk ia lakukan pada seusianya. Jika penggunaan gadget pada anak-anak terlalu berlebihan akan berdampak terhadap kesehatan jiwanya, maka sangat diperlukan pengawasan orang tua agar anak-anak tidak kecanduan terhadap aplikasi-aplikasi yang ada pada gadget.

Karya Dua



Gambar 2

Judul Karya	: <i>Terinfeksi</i>
Ukuran	: 100 cm x 130 cm
Bahan	: Acrylic on Canvas
Tahun Pembuatan	: 2017
Sumber	: Esa Putra

Karya kedua dengan judul "Terinfeksi" memiliki makna kecanduan anak-anak dalam menggunakan gadget sehingga mengakibatkan kerusakan kesehatan pada mata, misalnya matanya memerah, timbul kantung mata yang menghitam di bagian bawah, penglihatan menjadi kabur dan kerusakan pada kornea mata anak-anak.

Pesan moral dari karya kedua ini yaitu menghindari anak-anak untuk tidak terlalu fokus bermain gadget hal ini sangat diperlukan bimbingan dari orang tua agar anak-anak tidak mengalami kerusakan pada matanya serta kehidupan.

Karya Tiga



Gambar 3

Judul Karya	: <i>Ketergantungan</i>
Ukuran	: 100 cm x 150 cm
Bahan	: Acrylic on Canvas
Tahun Pembuatan	: 2017
Sumber	: Esa Putra

Karya ketiga dengan judul "Ketergantungan" memiliki makna tentang sebuah ketergantungan anak-anak yang kehidupan sehari-harinya tersita waktunya oleh permainan gadget. Jika orang tua tidak bisa membagi waktu si anak dalam memainkan gadget akan mengakibatkan hal-hal buruk terhadap anaknya, seperti

malas belajar, suka menyendiri, susah berinteraksi, bahkan anak-anak tersebut merasa dirinya tidak membutuhkan orang lain.

Pesan moral yang terdapat pada karya ketiga ini sebagai orang tua harus bisa membagi waktu sang anak dalam memainkan gadget agar anak-anak tersebut dapat terhindar dari bahaya-bahaya buruk yang akan menimpa sang anak jika terlalu berlebihan dalam memainkan gadget.

Karya Empat



Gambar 4

Judul Karya	: <i>Main game</i>
Ukuran	: 100 cm x 100 cm
Bahan	: Acrylic on Canvas
Tahun Pembuatan	: 2017
Sumber	: Esa Putra

Karya keempat yang berjudul “Main game” ini memiliki makna anak-anak di dalam kehidupan sehari-harinya tidak terlepas dari games pada gadget hal ini terdapat pada bagian background yang bertuliskan nama-nama hari. Bahkan ketika makan dan akan tidur masih saja memainkan gadget sehingga berdampak buruk pada perilaku anak misalnya egois. Ada beberapa anak yang menuntut pada orang tuanya untuk diberikan gadget saat akan makan, jika tidak berikan sang

anakpun tidak mau makan. Hal ini sangat memerlukan nasehat orang tua agar anak tidak terlalu sering memainkan gadgetnya.

Karya Lima

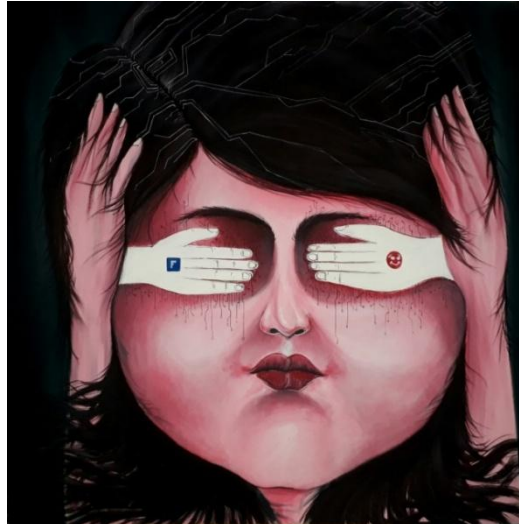


Gambar 5

Judul Karya	: <i>Kurang Tidur</i>
Ukuran	: 100 cm x 100 cm
Bahan	: Acrylic on Canvas
Tahun Pembuatan	: 2017
Sumber	: Esa Putra

Karya kelima yang berjudul “Kurang Tidur” ini bermakna anak-anak yang kurang tidur yang diakibatkan oleh kecanduan memainkan gadget pada malam hari, waktu istirahat anak-anak berkurang sehingga anak-anak menjadi lelah pada siang hari. Pesan moral yang terdapat pada karya yang berjudul “kurang tidur” yakni agar orang tua tidak memberikan gadget pada anak-anaknya di malam hari.

Karya Enam



Gambar 6

Judul Karya	: <i>Pribadi yang Tertutup</i>
Ukuran	: 100 cm x 100 cm
Bahan	: Acrylic on Canvas
Tahun Pembuatan	: 2017
Sumber	: Esa Putra

Karya keenam yang berjudul “Pribadi yang tertutup” memiliki makna keperibadian anak yang tertutup yang diakibatkan oleh aplikasi yang ada pada gadget. Tangan orang dewasa yang menutupi telinga anak-anak mengartikan si anak yang tidak menghiraukan perkataan, nasehat yang diberikan oleh orang tuanya, tangan putih adalah tangan si anak. Tangan ini mengartikan bahwa sang anak tidak mau melihat perkembangan yang ada di sekelilingnya sehingga mengakibatkan si anak menjadi sosok pribadi yang tertutup. Di sinilah peran orang tua sangat diperlukan, dalam penggunaan gadget orang tua harus memperhatikan apakah sudah layak anaknya diberikan gadget atau belum. Orang tua harus paham apa saja dampak-dampak yang akan merusak anaknya jika menggunakan gadget secara berlebihan.

Karya Tujuh



Gambar 7

Judul Karya	: <i>Putus Asa</i>
Ukuran	: 100 cm x 100 cm
Bahan	: Acrylic on Canvas
Tahun Pembuatan	: 2017
Sumber	: Esa Putra

Pada karya ketujuh yang berjudul “putus asa” mengartikan sosok seorang anak-anak yang sedang murung terlihat putus asa dikarenakan keinginannya tidak terwujud seperti dua helai kertas. Helaian pertama tampak garis yang tidak beraturan dan helaian kedua tidak merata, hal ini menceritakan tentang keinginan dalam melakukan sesuatu anak ini ingin menulis dengan baik tetapi ia tidak mampu.

Pesan moral dalam karya ini peran orang tua sangat penting dalam menasehati dan membimbing anaknya, orang tua harus menasehati anaknya jika terlalu sering bermain gadget. jika perlu orang tua membagi waktu anak dalam bermain dan belajar. Saat belajar orang tua harus menanamkan sikap anak agar tidak pantang menyerah dalam hal belajar.

Karya Delapan



Gambar 8

Judul Karya	: <i>Marah</i>
Ukuran	: 100 cm x 100 cm
Bahan	: Acrylic on Canvas
Tahun Pembuatan	: 2017
Sumber	: Esa Putra

Karya yang berjudul “ Marah” memiliki makna ekspresi seorang anak-anak yang menganga dan mata terbelalak menceritakan tentang kemarahan anak-anak. Hal ini didasari akibat dampak dari kecanduan terhadap gadget. Boneka adalah hal yang biasanya sangat dekat dengan anak-anak. Semua anak perempuan sangat menyukai boneka. Subjek boneka yang dililitkan dan di gantung mengartikan kesedihan. Anak-anak ini dengan hal yang dekat dengan dirinya sendiri akan mudah marah jika sudah kecanduan terhadap games dan mendapatkan informasi yang tidak baik dari media sosial.

Karya Sembilan



Gambar 9

Judul Karya	: <i>Terhipnotis</i>
Ukuran	: 100 cm x 120 cm
Bahan	: Acrylic on Canvas
Tahun Pembuatan	: 2017
Sumber	: Esa Putra

Karya kesembilan yang berjudul “Terhipnotis” menceritakan sosok anak-anak yang telah dikendalikan oleh gadget. Anak-anak yang telah terhipnotis di visualisasikan dengan sebuah icon android yang menarik tangan kiri anak. Sehingga otak anak-anak ini terpengaruh terus menerus akan aplikasi yang ada pada gadget seperti icon-icon yang ada pada bagian kanan bawah yaitu you tube, kamera, facebook, whatsapp, dan lain-lain. Papan mainboard menceritakan bahwa si anak sudah menjadikan gadget sebagai kebutuhan primer yang wajib dipenuhi oleh dirinya sendiri. Maka persoalan yang terjadi seperti ini sangat memerlukan perhatian khusus dari orang tua terhadap anak agar si anak tidak terlalu terpengaruh terhadap gadget.

Karya Sepuluh



Gambar 10

Judul Karya	: <i>Stres</i>
Ukuran	: 100 cm x 100 cm
Bahan	: Acrylic on Canvas
Tahun Pembuatan	: 2017
Sumber	: Esa Putra

Karya kesepuluh yang berjudul “ Stres” mengartikan sosok figur anak-anak yang sedang gelisah sambil menarik rambutnya, akibat kegelisahan anak itu merasa stres. Hal tersebut diakibatkan karena anak tersebut terlalu fokus dan terlalu sering bermain gadget. Dampak buruk yang diakibatkan bermain gadget secara berlebihan sangat banyak sekali, seperti stres dan mudah marah.

Peran orang tua sangat diperlukan untuk membentuk kepribadian sang anak. Jika sang anak tidak mendapat perhatian, nasehat dari kedua orang tuanya dampak-dampak buruk yang terjadi akibat kelebihan bermain gadget akan terjadi seperti stres. Stres yang berlebihan akan menjadikan sosok seseorang menjadi gila.

3. Simpulan

Gadget merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Bentuk komunikasi tertulis yang tadinya hanya berupa pesan SMS kini dapat mengirim *e-mail* dari telepon selular. Layanan internet dalam smartphone memudahkan manusia untuk mencari informasi.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis membuat karya seni lukis yaitu memvisualisasikan dampak-dampak negatif gadget terhadap anak-anak yang di metaforakan kepada figur anak atau boneka dalam karya seni lukis kontemporer.

Hal demikianlah yang dapat diungkapkan penulis dari proses berkarya dan penulis selalu berdoa agar segala yang telah dilakukan selalu mendapat ridho dan rahmat dari Allah S.W.T.

Catatan : artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan pembimbing 1 Drs. Idran Wakidi, M. Pd dan Pembimbing II Drs. Efrizal, M.Sn

Daftar Pustaka

Couto, Nasbahri& Minarsih.2009.*SeniRupaTeoridanAplikasi*.Padang:UNP Press

Iswidharmanjaya,Derry. 2014 *Bilasi Kecil Bermain Gadget*: Beranda Agency

Ramadani,Graifhan. 2003. Modul Pengenalan Internet.Jakarta:Branda Agency

Susanto, Mikke. 2002. *DiksiRupa*. Yogyakarta: Kanisius

Warisyah.2015. *Dampak Negatif Gadget*. Jakarta:Grafindo

Wikipedia.org. 2017.*Internet* (online) <https://id.wikipedia.org/wiki/Internet>,
(di akses Jam 19.30 Tanggal 19 juni 2017)