

**PENGARUH *GADGET* TERHADAP REMAJA
DALAM KARYA SENI GRAFIS**



Hadi Ihsan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Wisuda Periode September 2017

HALAMAN PERSETUJUAN

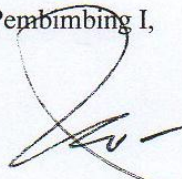
**PENGARUH *GADGET* TERHADAP REMAJA
DALAM KARYA SENI GRAFIS**

Hadi Ihsan

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir Hadi Ihsan untuk
Persyaratan wisuda priode September 2017 dan telah dipriksa/disetujui oleh kedua
pembimbing:

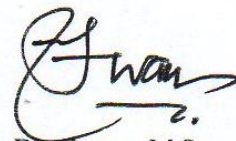
Padang, 4 Agustus 2017

Pembimbing I,



Dr. Budiwirman, M.Pd.

Pembimbing II



Drs. Irwan, M.Sn

Abstrak

Penciptaan bertujuan untuk memvisualisasikan kehidupan remaja sangat tergantung pada *gadget* dalam melakukan aktivitas apapun. Teknik yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah teknik serigrafi yang merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam pembuatan seni grafis. Setelah melakukan serangkaian proses penciptaan panjang, itu menciptakan 10 karya seni grafis, termasuk: 1) *Negligent*, 2) *Introverts*, 3) *Cyberbully*, 4) *Friends*, 5) *Cyber Crime*, 6) *Played*, 7) *Past and Present*, 8) *Games*, 9) *Brainwash*, 10) *Dependency*. Melalui karya tema pengaruh senigrafis *gadget* terhadapremajais diharapkan membangkitkan semangat karya seni, dan digunakan sebagai referensi dan acuan untuk membuat grafis yang lebih baik di masa depan.

Kata kunci: Internet, Remaja, *Gadget*, Serigrafi.

Abstract

The creation aims to visualize the teenager's life is highly dependent on *gadgets* in doing any activity. The technique used in making this final work is serigraphy technique which is one of the techniques used in the manufacture of graphic arts. After performing a series of processes of creation are long, it creates 10 pieces of graphic art, including: 1) *Negligent*, 2) *Introverts*, 3) *Cyberbully*, 4) *Friends*, 5) *Cyber Crime*, 6) *Played*, 7) *Past and Present*, 8) *Games*, 9) *Brainwash*, 10) *Dependency*. Through the work of the theme of the influence senigrafis *gadget* terhada premajais expected to evoke the spirit of the work of art, and used as a reference and a reference to create a graphic that better in the future.

Keywords: Internet, Teen, *Gadget*, Serigraphy.

PENGARUH *GADGET* TERHADAP REMAJA DALAM KARYA SENI GRAFIS

Hadi Ihsan¹, Budiwirman², Irwan³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email : hadiihsan94@gmail.com

Abstract

The creation aims to visualize the teenager's life is highly dependent on *gadgets* in doing any activity. The technique used in making this final work is serigraphy technique which is one of the techniques used in the manufacture of graphic arts. After performing a series of processes of creation are long, it creates 10 pieces of graphic art, including: 1) Negligent, 2) Introverts, 3) Cyberbully, 4) Friends, 5) Cyber Crime, 6) Played, 7) Past and Present, 8) Games, 9) Brainwash, 10) Dependency. Through the work of the theme of the influence senigrafis *gadget* terhadap premajais expected to evoke the spirit of the work of art, and used as a reference and a reference to create a graphic that better in the future.

Keywords: Internet, Teen, Gadget, Serigraphy.

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi membuat perubahan yang besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar pada nilai-nilai sosial dan kebudayaan. Perkembangan teknologi saat ini sudah canggih sebagai mana yang telah diciptakan, seperti *gadget* dan saat membahas alat canggih ini pasti juga otomatis akan membahas internet karena tidak mungkin tidak. Alat ini merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki fungsi khusus diantaranya adalah *smartphone, tablet, netbook, music player,*

¹ Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Pendidikan Seni Rupa Untuk Wisuda Periode September 2017.

² Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

³ Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

camera digital, game console dan akses ke jaringan internet.

Pemilik *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan menengah ke atas, tetapi sekarang ini hampir semua kalangan. Kecenderungan masyarakat yang hidup bergantung dengan *gadget* inilah yang membuat hal ini menarik untuk diteliti dan karena peminatnya yang sangat banyak terutama di kalangan remaja. Alat ini menyajikan fitur-fitur menarik baik aplikasi seperti dimensi-dimensi gerak, kamera, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat. Hal ini tentu tidak akan didapat pada media lain seperti buku, majalah, dan sebagainya.

Sesuai dengan informasi yang penulis dapat dari kominfo yang ditulis oleh Gatot S. Dewa Broto di halaman kominfo tahun 2014 yang bekerja sama dengan unicef mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet dalam siaran pers NO.17/PIH/KOMINFO/2/2014 yang mengatakan bahwa setidaknya 30 juta pengguna internet di Indonesia adalah remaja dari 75 juta masyarakat Indonesia yang menggunakan internet khususnya penggunaan media sosial yang di akses dengan *gadget* menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak remaja Indonesia sekarang (<http://kominfo.go.id> diakses 11 Februari 2017).

Pengaruh baik yang bisa diambil contohnya seperti orang menjadi lebih mengetahui suatu hal yang baru, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, maupun bisnis, serta berbagai informasi dapat dengan mudah diterima tanpa harus susah payah mencari. Media sosial biasanya digunakan para remaja agar terlihat eksis dan gaul, tentunya ini semua

harus didukung dengan dukungan *gadget* terutama perangkat komunikasi seperti *smartphone* yang mendukung dengan berbagai spesifikasi yang canggih tentunya.

Berbagai fenomena yang hadir saat ini di antaranya adalah dengan semakin maraknya media sosial yang sangat diminati oleh remaja seperti *facebook, twitter, path, instagram* dan lainnya. Selain media sosial juga ada *game online* yang banyak menghabiskan uang dan waktu dengan sia-sia.

Mereka yang drop-out dari sekolah, dimana banyak pengguna internet itu remaja karena remaja indonesia cenderung introver atau tidak berani mengungkapkan apa yang remaja pikirkan.

Maka dari situlah penulis mengisyaratkan tentang penggunaan *gadget* terutama yang terakses ke jaringan internet dan mungkin sudah menjadi kebutuhan saat sekarang ini. Seperti yang diungkapkan oleh Herman(2007:2) mengungkapkan “Secara harfiah internet adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan *STR Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*Pacet Switching Comunication Protocol*)”

Penulis melihat bahwa *gadget* ini bisa berpengaruh buruk terutama di kalangan remaja. Jadi untuk menggambaranya penulis menjadikan remaja dan *gadget* sebagai simbol objek utama ke dalam teknik serigrafis. Ini salah satu hal yang dapat penulis lakukan untuk memberi perhatian terhadap pengaruh buruk yang ditimbulkan *gadget* dan mungkin tidak begitu diperhatikan. Oleh sebab itu, penulis mengangkat judul tentang Pengaruh *Gadget* terhadap Remaja

dalam Karya Seni Grafis dengan Teknik Serigrafi.

B. Metode Penelitian

Dalam mewujudkan ide-ide seni atau penciptaan karya grafis, penulis melakukan beberapa tahapan guna mempermudah mendapatkan hasil akhir yang memuaskan. Tahapan tersebut diantaranya tahapan persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian. Berikut penulis jabarkan lebih lanjut.

1. **Persiapan** : Persiapan mulai dari mencari ide baik gagasan, mengumpulkan informasi baik lisan maupun tulisan, membaca sumber bacaan serta melihat gejala-gejala sosial yang terjadi pada zaman sekarang. Mencari sumber lain dengan merujuk kepada referensi yang telah ada seperti buku, catalog, dan media masa.
2. **Elaborasi** : Mengumpulkan data, kemudian menganalisa dan menyimpulkan semua data yang sudah ada, selanjutnya mencari ide untuk dijadikan sebuah objek karya akhir yang berhubungan dengan karya. Setelah melakukan pengamatan, dalam berkarya penulis memilih *gadget* sebagai inspirasi.
3. **Sintesis** : Selanjutnya disimpulkan serta membuat jadwal pelaksanaan mulai dari persiapan karya sampai selesainya sebuah karya. Perwujudan ide berarti menuangkan ide yang sudah di dapat ke sebuah media kertas sehingga menghasilkan sebuah karya seni.
4. **Realisasi Konsep** : Perwujudan ide harus mempertimbangkan aturan teknis yang ada seperti unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa. Unsur dan prinsip seni rupa sangat mendukung terwujudnya suatu karya seni yang

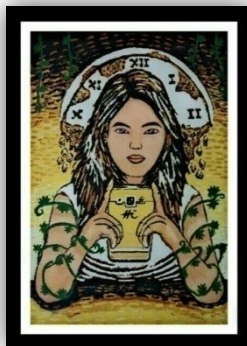
menarik dan memiliki nilai keindahan. Unsur atau prinsip tersebut merupakan dasar dari berolah seni seorang perupa atau seniman

C. Pembahasan

1. Deskripsi Data dan Pembahasan

Dalam menciptakan karya akhir ini, banyak proses yang penulis lakukan, mulai dari proses awal hingga akhir penciptaan karya, serta menjabarkan hal-hal yang terstruktur, terkonsep, dan terencana sehingga dapat menciptakan karya dengan teknik yang penulis inginkan. Dalam laporan ini, penulis sajikan adalah bagaimana cara memvisualisasikan pengaruh *gadget* terhadap remaja.

1. Karya 1: Negligent



Teknik yang digunakan adalah serigrafi atau cetak saring dengan pewarnaan *reduction printing* atau reduksi cetakan yang merupakan cetakan multiwarna yang warnanya terpisah dari blok yang sama pada tahap yang berbeda. Media yang digunakan adalah kanvas, dengan ukuran 40 cm x 60 cm. Unsur-unsur visual seperti garis, bidang, warna dan tekstur. Prinsip-prinsip seni diantaranya komposisi, irama, kesatuan,

dan proporsi.

Karya yang berjudul “*Negligent*” di atas memvisualisasikan seorang remaja perempuan dengan rambut acak-acakan dan mata merah yang menggambarkan hidupnya kurang teratur dan sedang asik menggunakan *gadget*. Terdapat jam yang sudah rusak dan meleleh yang menandai bahwa remaja tersebut telah membuang waktunya sedikit demi sedikit dengan sia-sia. Iswidharmanjaya (2014:16-29) mengungkapkan bahwa dampak negatif *gadget* terhadap remaja salah satunya adalah lalai. Dengan adanya *gadget*, kecendrungan anak remaja menjadi kurang kreatif lagi.

2. Karya 2: Introvert



Karya ini menggunakan teknik serigrافي atau cetak saring dengan pewarnaan *reduction printing* atau reduksi cetakan yang merupakan cetakan multiwarna yang warnanya terpisah dari blok yang sama pada tahap yang berbeda. Media yang digunakan adalah kanvas, dengan ukuran 60 cm x 40 cm. Unsur-unsur visual yang terdapat dalam karya ini seperti garis, bidang, warna, dan tekstur. Adapun prinsip-prinsip seni

diantaranya komposisi, irama, kesatuan, dan proporsi.

Karya yang berjudul “*Introvert*”, memvisualisasikan seorang remaja laki-laki yang menutup wajahnya dengan menggunakan *gadget* berupa *smartphone* dan telinga tertutup *handsfree* yang mana menggambarkan bahwa remaja tersebut menutup mata dan telinganya terhadap kebanyakan orang atau lingkungan sekitarnya yang dipertegas dengan latar belakang *motherboard* yang melambangkan belum berpengalaman atau masih kaku dan hanya terjebak di dunia digitalnya sendiri.

3. Karya 3: *Cyberbully*



Karya ketiga yang berjudul “*Cyberbully*” atau pelecehan di dunia maya, penulis memvisualisasikan seorang remaja perempuan yang sedang menangis saat membaca status yang ditujukan pada dirinya. Penulis menggambarkan status media sosial yang mencemooh atau mengatakan rendah pada diri remaja perempuan tersebut melalui *gadget* berupa *smartphone* dengan diperkuat pada penggambaran dua orang temannya yang sedang *bully* remaja perempuan tersebut.

Pada karya ini penulis menggunakan teknik serigrifi atau cetak saring dengan pewarnaan *reduction printing* atau reduksi cetakan yang

merupakan cetakan multiwarna yang warnanya terpisah dari blok yang sama pada tahap yang berbeda. Unsur-unsur visual yang terdapat dalam karya ini seperti garis, bidang, warna, dan tekstur. Prinsip-prinsip seni diantaranya komposisi, irama, kesatuan, dan proporsi.

4. Karya 4: Friends



Karya keempat yang berjudul “*Friends*” atau teman, penulis memvisualisasikan seorang remaja laki-laki yang sedang melihat *gadget* atau *smartwatch* yang berupa jam tangan pintar dan berfungsi mirip seperti *smartphone*. Remaja ini menutup wajahnya dengan topeng berwajah gembira tapi di balik topeng itu sebenarnya remaja ini sedih dimana terlihat pada tengah-tengah karya dengan topeng yang pecah dan melihatkan raut wajah yang sebenarnya.

Dua sisi yang berbeda yaitu menggambarkan kehidupan social, dimana sekarang remaja lebih bersifat individualis dan kurang peduli terhadap sekitar yang tergambar pada bagian kiri karya dan di sebelah kanan karya adalah kehidupan remaja di dunia maya terlihat lebih bersahabat dan bahkan walau tidak saling kenal.

Pada karya ini menggunakan teknik serigrafi atau cetak saring dengan pewarnaan *reduction printing* atau reduksi cetakan yang merupakan cetakan multiwarna yang warnanya terpisah dari blok yang sama pada tahap yang berbeda. Dalam pembuatan karya ini penulis juga tidak terlepas dari unsur-unsur visual seperti garis, bidang, dan tekstur. Prinsip-prinsip seni diantaranya komposisi, irama, kesatuan, dan proporsi.

5. Karya 5 : *Cyber Crime*



Karya kelima yang berjudul “*Cyber Crime*” atau kejahatan dunia maya, penulis memvisualisasikan seorang remaja perempuan yang sedang asik menggunakan *gadget* berupa *laptop* untuk mengakses media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *line*, *snapchat*, *instagram* dan *BBM* di lingkungannya yang digambarkan dibagian kiri dan kanan karya serta *anonymous* atau orang yang tidak diketahui identitasnya memantaunya dari kejauhan dengan memakai topeng dan suasana malam di bagian atas karya serta aliran kabel beserta gembok yang terbuka dan tertutup dibagian kiri dan kanan bawah karya dengan garis polisi.

Pada karya ini penulis menggunakan teknik serigrafi atau cetak saring dengan pewarnaan *reduction printing* atau reduksi cetakan yang merupakan cetakan multiwarna yang warnanya terpisah dari blok yang sama pada tahap yang berbeda. Media yang digunakan adalah kanvas, dengan ukuran 40 cm x 60 cm. Unsur-unsur visual yang terdapat seperti garis, bidang, warna, dan tekstur. Prinsip-prinsip seni diantaranya komposisi, irama, dan kesatuan.

6. Karya 6: *Played*



Karya keenam berjudul "*Played*" atau dimainkan, penulis memvisualisasikan seorang remaja laki-laki yang sedang asik bermain *gadget* berupa *game consol* dengan beberapa teman lainnya tetapi sebenarnya bukan remaja tersebut yang bermain *gadget* melainkan *gadget*lah yang telah mempermainkan mereka dimana tergambar pada karya dimana terdapat android sebagai simbol *gadget* yang sedang memainkan para remaja dengan tali di jari kanan dan kirinya.

Pada karya ini penulis menggunakan teknik serigrafi atau cetak saring dengan pewarnaan *reduction printing* atau reduksi cetakan yang

merupakan cetakan multiwarna yang warnanya terpisah dari blok yang sama pada tahap yang berbeda. Media yang digunakan adalah kanvas, dengan ukuran karya 40 cm x 60 cm. Dalam pembuatan karya ini penulis juga tidak terlepas dari unsur-unsur visual seperti garis, bidang, warna, dan tekstur. Prinsip-prinsip seni diantaranya komposisi, irama, kesatuan, dan proporsi.

7. Karya 7: *Past and Present*



Karya kedelapan yang berjudul “*Past and Present*” atau zaman dulu dan zaman sekarang, penulis memvisualisasikan keadaan zaman dulu dan sekarang dimana penulis menggambarkan seorang remaja perempuan dengan dua sisi gambar yang berbeda dimana di sebelah kanan karya penulis menggambarkan seorang remaja perempuan menggunakan baju sekolah yang tertutup ditambah lagi menggunakan jilbab dengan warna pakaian yang sedikit kusam. Disisi lainnya penulis menggambarkan remaja perempuan yang menggunakan baju sekolah yang ketat yang menggambarkan suasana sekarang dan sedang memegang *gadget* berupa *smartphone* dan disetiap sisinya baik itu di sebelah kanan penulis menggambarkan buku pensil dan penggaris dan remaja belajar dan disisi lainya kiri penulis yang menggambarkan

smartphone, handsfree bluetooth dan tongsis.

Pada karya ini menggunakan teknik serigrafi atau cetak saring dengan pewarnaan *reduction printing* atau reduksi cetakan yang merupakan cetakan multiwarna yang warnanya terpisah dari blok yang sama pada tahap yang berbeda. Media yang digunakan adalah kanvas, dengan ukuran 40 cm x 60 cm. Dalam pembuatan karya ini penulis juga tidak terlepas dari unsur-unsur visual seperti garis, bidang, warna, dan tekstur. Prinsip-prinsip seni diantaranya komposisi, irama, kesatuan, dan proporsi.

8. Karya 8 : *Games*



Karya ketujuh yang berjudul “*Games*” atau permainan, penulis memvisualisasikan seorang remaja laki-laki yang sedang asik memainkan permainan dengan *gadgetnya* berupa VR (*virtual reality*) yang membuat orang merasa dalam permainan tersebut dengan gerakan tangan yang di sensor dari sarung tangan yang digunakannya. Latar belakang menggambarkan perubahan zaman, disebelah kiri karya menggambarkan permainan tradisinal dengan aktifitas sosialnya tapi itu mulai hilang dikarenakan ruang hijau yang ada sebagai tempat bermain bagi anak-

anak dan remaja sedikit demi sedikit hilang karna pembangunan-pembangunan.

Pada karya ini menggunakan teknik serigrافي atau cetak saring dengan pewarnaan *reduction printing* atau reduksi cetakan yang merupakan cetakan multiwarna yang warnanya terpisah dari blok yang sama pada tahap yang berbeda. Media yang digunakan adalah kanvas, dengan ukuran 60 cm x 40 cm. Dalam pembuatan karya ini terdapat unsur-unsur visual seperti garis, bidang, warna, dan tekstur. Prinsip-prinsip seni diantaranya komposisi, irama, kesatuan, dan proporsi.

9. Karya 9 : *Brainwash*



Karya kesembilan berjudul “*Brainwash*” atau cuci otak, penulis memvisualisasikan seorang remaja perempuan yang sedang asik menggunakan *gadget* berupa *smartphone* sampai terpana dan otanya di cuci dan di grogoti teknologi yang di gambarkan sebagai android.

Motherboard yang berpusat pada satu prosesor untuk mengendalikanya otak remaja yang tergambar di bagian atas karya dan remaja tidak memakai pakaian dan garis-garis yang terdapat di tubuh

sebelah kirinya yang membuatnya mirip seperti humanoid.

Pada karya ini menggunakan teknik serigrafi atau cetak saring dengan pewarnaan *reduction printing* atau reduksi cetakan yang merupakan cetakan multiwarna yang warnanya terpisah dari blok yang sama pada tahap yang berbeda. Media yang digunakan adalah kanvas, dengan ukuran 60 cm x 40 cm. Dalam pembuatan karya ini penulis juga tidak terlepas dari unsur-unsur visual seperti garis, bidang, warna, dan tekstur. Adapun prinsip-prinsip seni diantaranya komposisi, irama, kesatuan, dan proporsi.

10. Karya 10 : *Dependency*



Karya kesepuluh yang berjudul “*Dependency*” atau ketergantungan, penulis memvisualisasikan seorang remaja laki-laki yang sedang ketergantungan dengan *gadget* yang digambarkan sebagai oksigen baginya dengan keadaan pucat dan tidak sehat, ditambah lagi dengan beberapa aplikasi sosial yang sangat di gemari remaja seperti *youtube*, *facebook*, *blogger*, dan *instagram* yang digambarkan sebagai infus yang memberi nutrisi kepada remaja dengan selang infus yang melekat pada

pergelangan tangan remaja tersebut.

Pada karya ini penulis menggunakan teknik serigrafi atau cetak saring dengan pewarnaan *reduction printing* atau reduksi cetakan yang merupakan cetakan multiwarna yang warnanya terpisah dari blok yang sama pada tahap yang berbeda. Media yang digunakan adalah kanvas, dengan ukuran 40 cm x 60 cm. Dalam pembuatan karya ini penulis juga tidak terlepas dari unsur-unsur visual seperti garis, bidang, warna, dan tekstur. Prinsip-prinsip seni diantaranya komposisi, irama, kesatuan, dan proporsi.

D. Kesimpulan

Kemajuan teknologi membuat perubahan yang besar dalam kehidupan manusia dan memberikan pengaruh yang besar pada nilai-nilai sosial dan kebudayaan. Perkembangan teknologi saat ini sudah canggih sebagai mana yang telah diciptakan, seperti *gadget* dan secara otomatis juga membahas internet karna tidak mungkin tidak. *Gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki fungsi khusus diantaranya adalah *smartphone, tablet, netbook, music player, camera digital, game console* dan akses ke jaringan internet.

Teknik serigrafi merupakan salah satu teknik dalam membuat karya grafis dan dalam proses pengerjaannya sangat membutuhkan kesabaran, keuletan dan ketekunan yang sangat besar. Pembuatan karya grafis ini menggunakan monyl sebagai klise dan dalam pemasangan obat afdruck penulis menggunakan teknik colet.

E. Saran

Saran yang penulis sampaikan menyangkut dalam pembuatan dan penciptaan karya akhir ini yaitu:

1. Bagi penulis, dengan karya seni ini penulis mendapatkan ide baru dan motivasi agar lebih baik lagi dalam berkarya seni rupa yang akan datang.
2. Bagi dunia seni rupa, karya ini dapat menjadi salah satu media inspirasi atau bahan acuan dalam proses berkarya seni rupa.
3. Bagi masyarakat, dapat karya ini memberikan apresiasi seni atas bentuk karya grafis dengan teknik serigrafi.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan Laporan Karya Akhir penulis dengan Pembimbing I Dr. Budiwirman, M.Pd dan Pembimbing II Drs. Irwan, M.Sn

Daftar Rujukan

- Herman, Asep Suyanto.2007.*Pengenalan Internet*. (online)
<http://www.Jurnalkomputer.com>.(diakses Jam 15.30 WIB 23 Juni 2017).
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Anak-Anak Dan Remaja Bermain Gadget*.
Jakarta: Branda Agency.
- [www. Kemkominfo.com](http://www.Kemkominfo.com)