

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sebagai seorang perupa mengolah kepekaan rasa menjadi kebutuhan sehari-hari dan menjadi bagian dalam proses berkesenian. Dengan mengolah rasa, mengamati fenomena sekitar diharapkan mampu mendapatkan sebuah ide yang segar. Oleh sebab itu mengamati kehidupan di sekitar menjadi hal menarik apabila diolah kembali ke dalam wujud karya seni.

Manusia memiliki beragam cara untuk mencari kesenangan. Pada awalnya hanya sekedar bermain dengan bebas. Lambat laun permainan bebas itu bertransformasi dan berevolusi hingga mempunyai berbagai macam aturan. Contohnya permainan sepak bola, mulanya hanyalah permainan menendang-nendang kulit hewan yang dibentuk seperti sebuah bola pada zaman China kuno, sekarang ini berubah menjadi permainan yang memiliki aturan sangat kompleks. Perkembangan teknologi sekarang ini membawa sebuah perubahan di dalam masyarakat. Dari sisi teknologi, lahirnya permainan video atau *video game*, bisa disebut sebagai perkembangan paling pesat dari permainan. Menurut Martin Suryajaya (2014: 1) dalam artikel berjudul “Marxisme dan *Video game*”.

Video game juga menjadi bentuk termaju dari produk budaya populer masa kini, melebihi sastra, musik, maupun film. Pasalnya, produk budaya populer lainnya, novel, musik, maupun film hanya memosisikan penikmatnya sebagai subjek yang hanya mengikuti alur cerita hingga usai. Ruang keaktifan penikmat sebagai pembaca, pendengar, ataupun pemirsa hanya sebatas interpretasi. Sedang *video game* mampu memosisikan penikmatnya sebagai orang yang turut berpartisipasi aktif menentukan alur dan akhir cerita. (<http://www.indoprogress.com>, diunduh tanggal 25 mei 2022)

Remaja yang hidup di zaman sekarang tidak bisa lepas dari telepon pintar (*smartphone*) atau gawai (*gadget*). Gawai (*gadget*) tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi, tetapi sebagai sarana untuk melakukan kegiatan lainnya, salah satunya adalah bermain *video game*. Dikalangan remaja *video game* sangat

diminati, karena *video game* sebagai media hiburan yang dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja. *Video game* sendiri sudah menjadi kenyataan budaya populer yang tidak mungkin dihindari. Semakin hari manusia dihadapkan pada berbagai macam bentuk *video game*. Mulai dari *game* ringan yang terdapat di telepon pintar (*smartphone*) hingga *game* berat yang perlu perangkat memadai untuk mengoprasikannya. Harga perangkat untuk bermain *video game* seperti telepon pintar (*smartphone*) saat ini bisa dibilang cukup murah, akibat dari banyaknya peminat dari konsumen yang terus bertambah setiap harinya. Adapun penikmat *video game* berasal dari berbagai golongan profesi ataupun usia, mulai dari anak kecil, remaja, hingga dewasa. Dari yang sekedar mengisi waktu luang, hingga menjadi rutinitas wajib yang tidak bisa ditinggalkan.

Dewasa ini penulis sering menjumpai orang-orang asik bermain *video game* di khalayak umum dengan telepon pintarnya (*smartphone*), baik sendiri maupun bersama temannya. Ditempat seperti, kafe, lingkungan rumah, kampus, dan tempat lainnya. Bahkan suatu hari penulis juga menjumpai para remaja yang bermain *video game*, saat berlangsungnya pertemuan rapat pemuda di desa penulis. Hal tersebut membuat penulis berfikir, bahwa tujuan utama bermain, bukan lagi dari sekedar mengisi waktu luang, melainkan sudah menjadi adiksi yang sulit untuk dikontrol. Permainan *video game* ini menawarkan perwujudan dari keasikan, imajinasi, dan fantasi dari pemainnya. Keasikan yang ditawarkan dalam *video game* bahkan bisa membuat para pemainnya melupakan begitu saja dunia aslinya atau yang terjadi disekitar, bahkan bisa dikatakan mati secara harfiah didepan layar telepon pintar (*smartphone*). Tidak heran para pemain *game* ini asik selayaknya menciptakan dunia mereka sendiri.

Semakin berkembang pada era yang lebih maju muncul berbagai variasi baru dalam *video game*, seperti console (*Playstation*, *Xbox*), *PC Game*, telepon pintar (*smartphone*), realitas virtual (*Virtual Reality*) dan berbagai permainan yang bisa dimainkan secara daring (*online*). *Video game* yang disebutkan diatas tentu lebih menarik lagi dibandingkan dengan *video game* dengan versi sebelumnya. Selain fitur dan gambar yang lebih menarik, permainan daring (*online*) menawarkan pengalaman yang berbeda, karena pemain dapat bermain bersama-

sama dari jarak jauh, baik dengan orang yang dikenal maupun dengan orang asing dari berbagai penjuru dunia.

Penulis dilahirkan pada tahun 1998 dimana di tahun tersebut *video game* masih sangat sedikit jenisnya. *Video game* yang pertama kali penulis mainkan adalah saat berusia 4 tahun, yaitu *video game* bernama “snake” di telepon genggam (*handphone*) yang masih berlayar hitam putih. Sebuah permainan dengan tampilan *pixel*, dimana pemain dituntut untuk menggerakkan seekor ular dan memakan sebuah titik. Titik yang nantinya termakan akan membuat tubuh ular semakin panjang. Pemain harus bisa mengendalikan ular tersebut agar tidak menabrak tubuhnya sendiri, atau permainan berakhir. *Video game* yang pertama kali penulis mainkan pada saat berusia 4 tahun itu menjadi pengalaman baru, yang sampai saat ini masih diingat. Kehidupan masa kecil penulis yang berhubungan dengan *video game* tidak berhenti disitu, saat penulis berusia 5 tahun, orang tua penulis membeli sebuah komputer. Komputer yang di beli untuk kakak penulis yang seorang mahasiswa, pada awalnya untuk mengerjakan tugas, akhirnya penulis pakai untuk memainkan berbagai permainan *video game*. Saat beranjak remaja penulis mulai mengenal console *video game playstation 2*. Salah satu *video game* yang penulis mainkan bersama teman sebaya di tempat rental console (*playstation*) adalah, *Grand Theft Auto: San Andreas*. Sebuah *Game* yang bercerita tentang seorang laki-laki yang menjadi gangster dan ingin menguasai kota. Untuk mencapai tujuan tersebut pemain diharuskan menyelesaikan misi, misi yang dimainkan tidak jarang mewajibkan pemainnya membunuh dan menganiaya orang lain. *Game* yang menawarkan unsur aksi, kekerasan, dan kebrutalan tersebut adalah *game* yang berlabel dan ditujukan untuk pemain berusia diatas 17 tahun. Penulis yang saat itu berusia 13 tahun dengan mudah mendapatkan akses untuk bermain karena tidak adanya larangan dan kurangnya pengawasan dari orang tua. Dari memainkan *video game* yang tidak di peruntutkan untuk usia penulis saat itu, dapat menimbulkan efek buruk, yaitu referensi yang salah. Karena pada usia tersebut untuk membedakan antara mana fakta dan fiksi itu masih sulit.

Ghuman & Griffiths (2012:4) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Harus penulis akui, efek seru dan mengasyikkan dari bermain *video game* dapat membuat seseorang terlena dari berbagai aktifitas di dunia nyata. Berdasarkan pengalaman pribadi, karena saking mengasyikkannya dan tidak bisa membatasi waktu bermain *video game*, penulis juga merasakan berbagai dampak buruk dari memainkan *video game*. Dari sisi akademik, penulis lebih sering bermain daripada belajar, berakibat nilai yang tiba-tiba menurun. Dari segi kesehatan, terlalu sering menatap layar *video game*, membuat penglihatan penulis yang awalnya sehat, sekarang penglihatan penulis menjadi terganggu. Dari segi bahasa, karena sering bermain berbagai macam jenis *video game* aksi, tidak jarang penulis menemui tayangan kekerasan dibarengi dengan umpatan bahasa kasar. Sehingga kata-kata kasar sering penulis tiru dan mengucapkannya di lingkungan sosial. Dari pengalaman pribadi diatas penulis menjadi tertarik untuk mengamati berbagai persoalan yang ditimbulkan dari *video game*.

Melalui *video game* hasrat yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata, bisa terwadahi sesuai yang diinginkan. Dari situlah awal mula penulis merasakan dampak buruk dari bermain *video game*. Kegelisahan penulis mengenai berbagai dampak buruk *video game* menjadi latar belakang ide penciptaan seni lukis. Hal inilah yang menggugah penulis untuk mengeksplorasi lebih jauh tentang fenomena *video game*. Dari judul diatas “Pengaruh Buruk *Video Game* Pada Remaja Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” penulis tertarik ingin memvisualisasikan dan mengolah tentang berbagai macam dampak yang timbul dari probelmatika *video game* melalui karya seni rupa.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Dari uraian fenomena *video game* diatas, maka dirumuskan permasalahan penciptaan yang hendak diwujudkan dalam tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Pengaruh buruk *video game* apa yang menarik untuk divisualkan?
2. Bagaimana merepresentasikan pengaruh buruk *video game* menjadi karya seni lukis yang artistik?
3. Teknik dan medium apakah yang tepat untuk memvisualisasikan pengaruh buruk *video game* dalam sebuah karya seni lukis?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan :

- a. Mendiskripsikan tentang apa dan bagaimana pengaruh *video game*.
- b. Menjelaskan persoalan-persoalan sosial yang terjadi akibat pengaruh *video game* yang menarik untuk di eksplorasi.
- c. Memvisualisasikan tema pengaruh *video game* ke dalam Seni Lukis.

2. Manfaat :

- a. Menjadi bahan renungan, kritik, hiburan bagi penikmat atau penulis sendiri.
- b. Melalui cerminan karya, mempertajam dan melatih kepekaan diri terhadap lingkungan sekitar.
- c. Diharapkan dengan adanya penciptaan karya lukis ini, pembaca atau penulis dapat lebih memahami pengaruh dari *video game*.

D. MAKNA JUDUL

Untuk memperkuat judul dan mengantisipasi terjadinya kekeliruan pengertian yang dimaksudkan, pengertian dari judul “Pengaruh Buruk *Video Game* Pada Remaja Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” akan diuraikan melalui kata perkata sehingga tercapai pemaknaan yang sesuai. Berikut uraiannya:

Pengaruh Buruk :

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (Sugono, 2008:1150). Sedangkan buruk, menjelaskan tentang kelakuan dan sebagainya, jahat; tidak menyenangkan (Sugono, 2008:240). Dari dua penjelasan tersebut dikombinasikan menjadi satu definisi “pengaruh buruk” yang sesuai dengan maksud tujuan penciptaan Tugas Akhir yaitu, sebuah hal yang tidak bisa dilihat tetapi bisa dirasakan, seperti membentuk, mempengaruhi yang bersifat negatif, jahat, buruk.

Video Game :

Sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks maupun gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijabatani oleh perangkat keras pengolah permainan (Aji, 2014:7).

Remaja :

Masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 11 tahun sampai 21 tahun. (Surbakti, 2017:29).

Seni Lukis :

Ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan medium rupa yaitu garis, warna, tekstur, bidang dan ruang (Kartika, 2004:36).

Dari penjelasan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan judul Pengaruh Buruk *Video Game* Pada Remaja Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis adalah dampak negatif yang menyangkut aspek kehidupan remaja umumnya yang disebabkan oleh permainan video. Berbagai masalah yang bersumber dari permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka dengan pengguna, untuk menghasilkan umpan balik secara visual pada perangkat video. Kemudian diolah menjadi gagasan dalam menciptakan karya seni lukis.