

**PENGARUH TEKNOLOGI MEDIA SOSIAL PADA
REMAJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

**PENGARUH TEKNOLOGI MEDIA SOSIAL PADA
REMAJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

PENGARUH TEKNOLOGI MEDIA SOSIAL PADA REMAJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Muhammad Wahyu, NIM 1412481021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2019

Pembimbing I/Anggota

Drs. Titoes Libert, M.Sn.
NIP. 19540731 198503 1 001

Pembimbing II/Anggota

Wiyono, M.Sn.
NIP. 19670118 199802 1 001

Cognate /Anggota

Drs. Syafruddin, M.Hum.
NIP. 19540802 198013 1 004

Ketua Jurusan
Program Studi/Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin,S.Sn.,M.Sn.
NIP. 19761007 200604 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des.
NIP. 19590802 198803 002



Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk

Ayah dan Ibuku tercinta...

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa beserta alam semesta yang telah memberikan kemudahan berpikir sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“PENGARUH TEKNOLOGI MEDIA SOSIAL PADA REMAJA”** untuk memperoleh gelar Strata 1 di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan sebaik-baiknya

Suka dan duka tentu saja dirasakan dalam proses penyusunan karya tulis dan penciptaan karya lukis ini. Dalam penciptaan karya dan penulisan tentu masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki agar lebih baik lagi. Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan tambahan sudut pandang bagi pembaca, penikmat seni, dan orang sekitar.

Penulisan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Hormat dan ucapan terima kasih yang mendalam disampaikan kepada :

1. Drs. Titoes Libert, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan kritik dan saran selama proses penulisan Tugas Akhir.
2. Wiyono.M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan dan kritik selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Drs. Syafruddin, M.Hum., selaku Dosen Penguji Ahli
4. Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Wali dan Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., selaku Ketua Tim Penguji.
6. Drs. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Prof. M. Agus Burhan, M. Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Para dosen yang telah mengajarkan dan memberikan banyak ilmu selama studi di Fakultas Seni Rupa Jurusan Seni Murni.

9. Ayah, Ibu, adik-adik dan keluarga besar yang selalu mendukung dan medoakan untuk kelancaran selama perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Staf Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
11. Serta sahabat-sahabat terbaik yang selalu mendukung dan memberi semangat selama proses berkarya sampai penulisan Tugas Akhir hingga selesai

Demikian ucapan terima kasih disampaikan. Jika ada pihak-pihak yang belum disebutkan dalam tulisan ini mohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhir kata semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semua.



Yogyakarta, 4 Januari 2019

Muhammad Wahyu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL 1.....	i
HALAMAN JUDUL 2.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	2
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
E. Makna Judul.....	5
BAB II KONSEP.....	
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Perwujudan.....	11
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	
A. Bahan.....	17
B. Alat.....	21
C. Teknik.....	25
D. Tahap Pembentukan.....	26

BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	38
BAB V KESIMPULAN.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61



DAFTAR GAMBAR

BAB II

- Gambar 1. Eraclis Aristidou “Pop-Art Cubist Social Media Art 866” 2017.....14
- Gambar 2. Oky Rey Montha “Solitude” 2017.....15
- Gambar 3. Hikari Shimoda “Memento Mori (Do)” 2016.....16

BAB III

- Gambar 4.** Cat Akrilik.....17
- Gambar 5.** Cat Semprot.....18
- Gambar 6.** *Oil Pastel* (Pastel Minyak).....18
- Gambar 7.** Kain Kanvas.....19
- Gambar 8.** Lem.....19
- Gambar 9.** Spanram.....20
- Gambar 10.** *Varnish* (Pernis).....20
- Gambar 11.** Kuas.....21
- Gambar 12.** *Gun Tacker*.....22
- Gambar 13.** *Canvas Pliers* (Tang Penarik Kanvas).....22
- Gambar 14.** *Scraf*.....23
- Gambar 15.** Pensil.....23
- Gambar 16.** Ember Plastik.....24

Gambar 17. Palet.....	24
Gambar 18. Kain Brukat (sebagai alat pendukung).....	25
Gambar 19. Pembentangan Kain Kanvas Pada Spanram.....	26
Gambar 20. Tahap Pemasangan Kanvas.....	27
Gambar 21. Pemolesan Lem Pada Permukaan Kanvas.....	27
Gambar 22. Tahap Plamir.....	28
Gambar 23. Tahap Plamir yang Sudah Merata.....	28
Gambar 24. Membaca Buku.....	29
Gambar 25. Internet.....	30
Gambar 26. Inspirasi.....	31
Gambar 27. Sketsa Pada Kertas.....	32
Gambar 28. Proses Sketsa Pada Kanvas.....	32
Gambar 29. Pemberian Warna.....	33
Gambar 30. Membuat Ornamen Baju.....	33
Gambar 31. Hasil Cetakan dari Kain Brukat.....	34
Gambar 32. Hasil Merespon Pada Cetakan.....	34
Gambar 33. Proses Pendetailan.....	35
Gambar 34. Pemberian Tanda-tangan.....	36

Gambar 35. Pemberian *varnish*.....36

Gambar 36. Karya yang Telah Selesai.....37

BAB IV

Karya 1. Muhammad Wahyu, Roaring Online, 140 × 100 cm,
Akrilik di kanvas, 2018.....38

Karya 2. Muhammad Wahyu, Forgotten Time, 148 × 198 cm,
Akrilik di kanvas, 2018.....39

Karya 3. Muhammad Wahyu, Cyber Bullying, 70 × 70 cm,
Akrilik di kanvas, 2018.....40

Karya 4. Muhammad Wahyu, Selfie, 80 × 120 cm,
Akrilik di kanvas, 2018.....41

Karya 5. Muhammad Wahyu, Slave, 150 × 200 cm,
Media campuran di kanvas, 2018.....42

Karya 6. Muhammad Wahyu, Teenage Passion, 150 × 200 cm,
Akrilik di kanvas, 2018.....43

Karya 7. Muhammad Wahyu, Virus Sophistication, 170 × 140 cm,
Akrilik di kanvas, 2017.....44

Karya 8. Muhammad Wahyu, Easy Shopping, 75 × 140 cm,
Akrilik di kanvas, 2018.....45

Karya 9. Muhammad Wahyu, Upcoming Style, 150 × 240 cm,
Akrilik di kanvas, 2018.....47

Karya 10. Muhammad Wahyu, Forgotten Time #2, 200 × 170 cm, Akrilik di kanvas, 2018.....	48
Karya 11. Muhammad Wahyu, Sophisticated Crime, 170 × 200 cm, Akrilik di kanvas, 2018.....	49
Karya 12. Muhammad Wahyu, From Primitive to Extraordinary, 180 × 140 cm, Akrilik di kanvas.....	50
Karya 13. Muhammad Wahyu, Look My Beauty, 90 × 120 cm, Akrilik di kanvas, 2018.....	51
Karya 14. Muhammad Wahyu, Joker The Ruler, 130 × 150 cm, Akrilik di kanvas, 2018.....	52
Karya 15. Muhammad Wahyu, Hooked, 70 × 70 cm, Akrilik di kanvas 2018.....	53
Karya 16. Muhammad Wahyu, Contemporary Life, 170 × 200 cm, Akrilik di kanvas, 2018.....	54
Karya 17. Muhammad Wahyu, Be Cool, 170 × 200 cm, Media campuran di kanvas, 2018.....	55
Karya 18. Muhammad Wahyu, Instant Like a Burger, 160 × 200 cm, Akrilik di kanvas, 2018.....	56
Karya 19. Muhammad Wahyu, It's Funny to Me, 150 × 200 cm, Akrilik di kanvas, 2018.....	57
Karya 20. Muhammad Wahyu, Fake Account, 140 × 160 cm, Akrilik di kanvas, 2018.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

CURRICULUM VITAE.....	63
POSTER PAMERAN.....	66
SUASANA PAMERAN	67
KATALOGUS.....	69



ABSTRAK

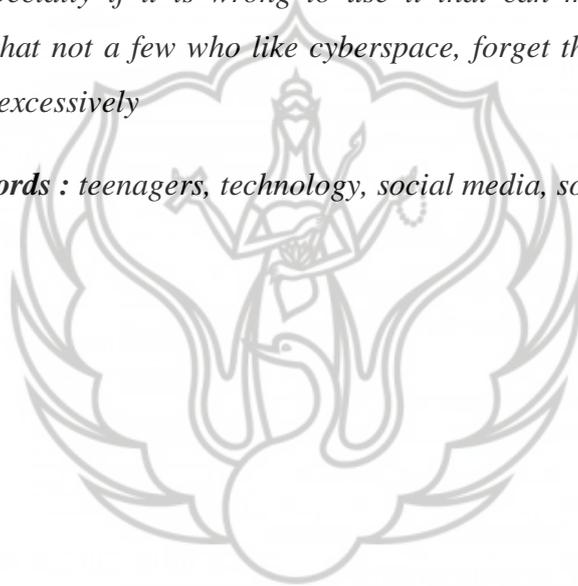
Teknologi telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari manusia perkembangan teknologi sekarang ini telah banyak menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Banyak hal dari sektor kehidupan yang telah menggunakan keberadaan dari kemajuan teknologi itu sendiri. Kehadirannya telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek dan dimensi kehidupan remaja menjadi sorotan dalam Tugas Akhir ini dikarenakan pengaruh perkembangan teknologi media sosial sangat terlihat dalam pola kehidupan sosial remaja masa kini. Dalam kemajuan teknologi media sosial saat ini remaja dapat lebih mudah mencari informasi dan menambah wawasan dan membawa remaja tersebut menuju kesuksesan. Namun ada dampak buruk yang ditimbulkan teknologi terutama bila salah dalam menggunakannya yaitu dapat membuat remaja dengan mudahnya terhipnotis sehingga tidak sedikit yang menyukai dunia maya, melupakan dunia nyata dan menggunakan teknologi tersebut secara berlebihan.

Kata kunci: remaja, teknologi, media sosial, kehidupan sosial

ABSTRACT

Technology has become a basic necessity in human daily life. Today's technological developments have shown remarkable progress. Many things from the life sector have used the existence of advances in technology itself. Its presence has had a considerable impact on the lives of humankind in various aspects and dimensions of adolescent life into the spotlight in this Final Assignment because the influence of the development of social media technology is very visible in the pattern of today's social life of adolescents. In the advancement of social media technology, teenagers can more easily find information and add insight and bring the teenager to success. But there is a bad impact caused by technology, especially if it is wrong to use it that can make teenagers easily hypnotized so that not a few who like cyberspace, forget the real world and use the technology excessively

Keywords : *teenagers, technology, social media, social life*



BAB I

PENDAHULUAN

Bagi manusia, seni menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan atau peradabannya karena seni sendiri telah melalui waktu yang sangat panjang bersama dengan manusia hingga mencapai keanekaragamannya seperti sekarang ini. Disadari atau tidak, seni telah memberikan kontribusi penting bagi kemajuan peradaban manusia. Hal ini disebabkan oleh manusia yang memiliki kemampuan untuk menciptakan sarana kebutuhannya untuk mencapai tujuan-tujuan kehidupannya. Kemampuan itu pulalah yang dapat membawa manusia pada tingkat tatanan hidup yang lebih baik dan beradab.

Manusia mampu memenuhi segala kebutuhannya yang tentunya tidak hanya menciptakan alat-alat praktis secara teknis untuk memenuhi kebutuhan raganya saja, tetapi juga mampu untuk membuat kreasi-kreasi artistik untuk kebutuhan batinnya berupa karya seni. Dengan kreasi-kreasi artistiknya lahirlah karya seni. Maka manusia disebut makhluk yang berkesenian. Seperti yang diungkapkan Sudarmaji sebagai berikut :

“Seni merupakan kumpulan perwujudan batiniah serta pengalaman estetik yang diwujudkan melalui media bidang, garis, warna tekstur volume serta adanya komposisi gelap terang”¹

Untuk menciptakan sebuah karya seni, manusia memperoleh inspirasi dari pengamatan terhadap hal-hal yang ada di sekitar lingkungan, baik berupa makhluk hidup atau benda-benda mati juga fenomena-fenomena yang sering terlihat saat itu untuk dijadikan objek sebagai ungkapan ekspresi seninya.

¹<https://ilmuseni.com/dasar-seni> (Diakses tanggal 23 Januari 2019)

Memasuki peradaban modern, fenomena yang sering terlihat adalah pengaruh dari teknologi sebagai sarana mempermudah aktivitas sehari-hari manusia. Teknologi seakan tidak bias lepas dari kehidupan manusia. Khusus untuk kalangan remaja dampak dari teknologi menimbulkan banyak efek yang perlu mendapatkan perhatian secara khusus. Dari pengamatan inilah ditemukan hal yang menarik untuk diangkat sebagai ide dalam penciptaan karya seni lukis

A. LATAR BELAKANG

Pertumbuhan dan perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini, memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memperoleh informasi, mengirim data, dan membangun relasi melalui media sosial serta kemudahan dalam membantu berbagai pekerjaan sehari-hari. Keberadaan teknologi, terasa sangat memanjakan dengan tawaran-tawaran menarik sehingga menimbulkan ketergantungan pada kecanggihan teknologi.

Aktivitas keseharian pun mau tidak mau berhadapan dan berinteraksi dengan teknologi yang cenderung mengabaikan sekeliling dan sekitarnya. Lingkungan sosial yang mencerminkan bahwa kita adalah makhluk sosial telah mampu digantikan, diwujudkan, dan dibangun melalui teknologi media sosial, seperti penggunaan media sosial *Facebook*, *Twitter* dan *Instagram*. Akibatnya ada yang sampai tidak mengenal tetangga dan orang-orang di sekelilingnya karena asyik dengan pergaulan di dunia maya. Hal itu adalah salah satu kemunduran dalam kehidupan bermasyarakat yang menjadi perhatian serius di tengah upaya mempertahankan masyarakat yang toleran dan peduli satu sama lain.

Di zaman yang canggih seperti sekarang ini, kehidupan para remaja tentu tidak sama seperti kehidupan remaja jaman dahulu. Saat ini banyak fasilitas atau hal-hal tertentu yang membuat para remaja merasa dimudahkan sehingga membuat mereka nyaman, namun tanpa dapat merugikan kehidupan mereka. Adanya teknologi media sosial seperti internet, ponsel, televisi atau fasilitas game, berdampak dua macam bagi kehidupan remaja yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Beberapa pengaruh teknologi terhadap kehidupan remaja yang bersifat positif ialah membantu mempermudah dalam mengakses ilmu pengetahuan, sebagai contoh; internet, yang memiliki pengaruh yang positif bagi perkembangan proses belajar oleh remaja sekolah saat ini. Contoh lainnya adalah ponsel yang bisa membantu remaja berkomunikasi lebih mudah tentang pelajaran dengan teman bahkan dengan para guru mereka. Selain dampak positif, teknologi juga memberikan banyak dampak negatif. Adanya teknologi hiburan seperti televisi, perlengkapan game, atau internet, bisa membuat remaja lupa waktu untuk mengerjakan hal-hal yang bermanfaat, misalnya belajar dan beribadah.

Remaja adalah usia yang mudah terpengaruh ketika menyerap suatu informasi, misalnya banyaknya situs pornografi di internet atau acara-acara televisi yang menampilkan adegan yang kurang pantas untuk dipertontonkan yang tentu saja berdampak buruk bagi para remaja. Tidak sedikit remaja yang lebih suka mengurung diri di kamar atau menyendiri hanya untuk menikmati fasilitas teknologi, misalnya internet, ponsel, atau *playstation* yang sangat digemari saat ini. Remaja sebagai generasi penerus harapan bangsa harus bisa menyikapi dengan baik perkembangan teknologi sebagai imbas dari globalisasi yang dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian dan mentalitas dalam kehidupan mereka, khususnya dalam pergaulan mereka yang rentan terkena dampak negatif dari penyalahgunaan teknologi tersebut. Seperti yang ada pada lingkungan sekitar remaja dampak negatif penggunaan teknologi ini memberikan efek psikologi dan berpengaruh terhadap sikap, perilaku, dan terutama mempengaruhi semangat belajar.

Tawaran kemudahan dan layanan dari kecanggihan teknologi media sosial yang dari waktu ke waktu semakin menarik dan semakin canggih akan membuat remaja menjadi lupa diri dan semakin berkeinginan untuk menggunakannya. Oleh karena itu sangat penting peran orangtua dalam mengawasi dan membatasi dalam penggunaan teknologi bagi perkembangan kepribadian remaja. Orangtua berperan mengawasi berbagai fasilitas dari teknologi digital yang mereka sediakan dengan maksud dapat mengontrol pengaruh teknologi terutama dalam pendidikan belajar mereka.

Maka dari itu fungsi dari pengawasan dalam penggunaan teknologi oleh orangtua harus dilakukan agar sesuai dengan maksud dan tujuan sehingga tidak menyimpang dari hal tersebut. Orangtua wajib mengawasi anaknya dalam mengonsumsi apa yang mereka dapatkan. Pendampingan orangtua dan keluarga merupakan pilar utama dalam perlindungan remaja. Sehingga sikap dan perilaku para remaja bisa sesuai dengan apa yang diharapkan demi kemajuan generasi penerus bangsa secara umum. Berdasarkan pemaparan latarbelakang diatas maka judul “Pengaruh Teknologi Media Sosial Pada Remaja Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” menarik untuk diangkat menjadi penciptaan karya seni.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Dari latar belakang tersebut maka rumusan penciptaan akan memunculkan permasalahan yang menjadi pijakan dalam proses penciptaan yaitu:

1. Pengaruh apa saja yang begitu kuat dari teknologi media sosial pada aktivitas sehari-hari di kalangan remaja.
2. Bagaimana merepresentasikan pengaruh teknologi media sosial terhadap remaja melalui teknik, medium, dan visual yang tepat

C. Tujuan dan Manfaat

1. Memberi kesadaran kepada para remaja tentang dampak positif dan negatif dari pengaruh teknologi .
2. Menciptakan karya seni lukis dengan tema pengaruh teknologi sebagai karya yang artistik.
3. Menciptakan karya seni lukis sebagai wadah komunikasi penyampaian ide, mengingatkan para remaja, orang tua, dan guru untuk menggunakan teknologi secara bijak.

D. Makna Judul

Untuk memperkuat judul serta menghindari kesalahan dalam penafsiran judul, maka perlu dipaparkan pengertian dari judul “Pengaruh Teknologi Media Sosial pada Remaja Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” sebagai berikut :

Pengaruh

Pengaruh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”².

Teknologi

Teknologi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki dua pengertian yaitu:

1. Metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; ilmu pengetahuan terapan;
2. Keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia³.

Media

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia media adalah: alat (sarana) komunikasi seperti koran, radio, televisi, film, poster, dan spanduk⁴.

Sosial

Dalam pengertian secara umum sosial adalah: segala perilaku manusia yang menggambarkan hubungan nonindividualis. Pengertian ini merujuk pada hubungan manusia dalam kemasyarakatan, hubungan antar manusia, hubungan manusia dengan kelompok, serta hubungan manusia dengan organisasi untuk mengembangkan dirinya⁵.

²Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta : Balai Pustaka, 2005), hlm 849

³ibid., hlm 1158

⁴Ibid., hlm 726

⁵<https://www.nomor1.com/pengertian-sosial> (Diakses tanggal 10 Februari 2019)

Media Sosial

Dalam pengertian secara umum media sosial adalah: media online yang dimanfaatkan sebagai sarana pergaulan sosial secara online di internet di media sosial, para penggunanya dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, berbagi, *networking* dan berbagai kegiatan lainnya. Media sosial menggunakan teknologi berbasis website atau aplikasi yang dapat mengubah suatu komunikasi ke dalam bentuk dialog interaktif. Beberapa contoh media sosial yang banyak digunakan adalah YouTube, Facebook, Blog, Twitter, Instagram, Whatsapp dan lain-lain⁶.

Pada

Pada menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: “kada depan yang menunjukkan posisi di atas atau di dalam hubungan dengan, searti dengan di (dipakai di depan kata benda, kata ganti orang, keterangan waktu)⁷.

Remaja

Remaja dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: “mulai dewasa, muda, pemuda⁸.

Sebagai

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sebagai memiliki beberapa pengertian yaitu:

1. Kata depan untuk menyatakan hal yang serupa; sama; semacam (itu).
2. Kata depan untuk menyatakan perbandingan; seperti; seakan-akan; seolah-olah.
3. Seharusnya; sepatutnya; sewajarnya; semestinya.
4. Kata depan untuk menyatakan status; berlaku seperti; selaku
5. Kata depan untuk menyatakan status; berlaku seperti; selaku⁹.

Ide

Ide menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: “rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita”¹⁰.

⁶<https://www.maxmanroe.com/pengertian-media-sosial>. (Diakses tanggal 29 Januari 2019)

⁷ibid., hlm 807

⁸ibid., hlm 944

⁹ibid., hlm 85

¹⁰ibid., hlm 416

Penciptaan

Kata penciptaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: “proses, cara, perbuatan menciptakan”¹¹.

Seni

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia seni memiliki dua pengertian yaitu:

1. Keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dsb).
2. Karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa¹².

Lukis

Lukis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti: “membuat gambar dengan menggunakan pensil, pulpen, kuas, dan sebagainya, baik dengan warna maupun tidak”¹³.

Seni Lukis

Dalam pengertian secara umum seni lukis adalah: salah satu cabang dari seni rupa yang tercipta dari hasil imajinasi seniman yang diekspresikan melalui media garis, warna, tekstur, gelap terang, maupun bidang dan bentuk.

Melalui berbagai penjelasan setiap kata diatas, maka makna dari judul “Pengaruh Teknologi Media Sosial pada Remaja Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” adalah untuk mengetahui sejauh mana teknologi canggih seperti media sosial mengubah kehidupan para remaja zaman sekarang melalui pengamatan dilingkungan sekitar maupun di media sosial dan divisualkan di atas kanvas melalui ekspresi garis dan warna sehingga dapat tercipta ilustrasi yang menggambarkan keadaan remaja zaman sekarang kepada orang-orang yang melihatnya.

¹¹ibid., hlm 215

¹²ibid., hlm 1037

¹³ibid., hlm 687

¹⁴<https://www.ilmudasar.com/Pengertian-seni-lukis> (Diakses tanggal 10 Februari 2019)