

JURNAL
PENGARUH TEKNOLOGI MEDIA SOSIAL PADA
REMAJASEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh

Muhammad Wahyu

NIM 1412481021

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

2019

**PENGARUH TEKNOLOGI MEDIA SOSIAL PADA
REMAJASEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Muhammad Wahyu

NIM 1412481021

Pembimbing

Drs. Titoes Libert, M.Sn.

Wiyono.M.Sn.,

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

2019

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

PENGARUH TEKNOOGI MEDIA SOSIAL 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 dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa
Murni/Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin S.Sn.,M.Sn

NIP. 19761007 200604 1 001

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

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

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 bisa 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

1. 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.

2. 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

3. 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.

Teori dan Metode

A. Teori

Konsep atau ide gagasan merupakan pemikiran yang melatarbelakangi penciptaan seni lukis. Ide bisa datang dari konflik-konflik batin yang menyentuh perasaan atau dari pengamatan yang dilihat secara langsung, sehingga timbul rangsangan untuk mendokumentasikan dan menggambarkan berbagai peristiwa tersebut dan diproses kembali oleh pikiran dan emosi dalam ruang imajinasi yang diwujudkan dalam bentuk karya seni.

Sudarmaji dalam bukunya yang berjudul *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa* menjelaskan proses lahirnya seni sebagai berikut:

Secara ilmu jiwa langkah pertama lahirnya seni adalah pengamatan. Peristiwa pengamatan, sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena bila seseorang, mengamati suatu objek maka akan ada nada stimulasi (rangsangan). Selanjutnya seseorang akan menangkap suatu makna objek tersebut secara pribadiseseuai pengalamannya. Biasanya objek adalah suatu benda atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran karya seni¹⁵.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengamatan yang langsung dihadapi dalam lingkungan dapat menjadi landasan timbulnya ide kreativitas. Melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar akan diperoleh pilihan objek yang dapat dikujudkan sebagai karya seni. Berbagai pengalaman yang dirasakan ataupun dilihat secara langsung maupun tidak langsung akan menjadi ide dalam menciptakan suatu karya seni. Dalam karya Tugas Akhir ini tema pengaruh teknologi media sosial pada remaja sebagai ide penciptaan seni lukis adalah representasi dampak teknologi media sosial pada perilaku remaja saat ini.

¹⁵Drs. Sudarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa* 1973

Di zaman milenial sekarang, kehidupan manusia tidak terlepas dari teknologi yang perkembangannya semakin canggih dan ini dapat membuat mereka mendapatkan kemudahan terhadap informasi serta kemudahan untuk menjalin komunikasi jarak jauh. Seiring dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi, terlihat jelas bahwa teknologi media sosial saat ini sangat berkembang pesat. Dalam kurun waktu saat ini pengaruh yang disebabkan oleh kemajuan teknologi media sosial tersebut berdampak langsung kepada tata kehidupan manusia khususnya para remaja. Dari latar belakang permasalahan di atas, akan dijelaskan beberapa pengaruh yang sering terlihat di sekitar lingkungan sebagai berikut:

1. Pengaruh dalam pendidikan remaja

Kemajuan informasi tanpa batas yang dimiliki teknologi media sosial dapat menambah wawasan, komunikasi, dan menemukan materi pelajaran tentang segala hal yang berhubungan dengan pengetahuan menjadi lebih mudah untuk diakses dan diperoleh para remaja. Hal ini akan membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi untuk meningkatkan kualitas intelektual bagi tiap individu. Remaja yang gemar mengakses internet akan memiliki wawasan yang luas, mampu berkomunikasi dengan berbagai bahasa, serta mampu memperoleh informasi yang berguna bagi masa depannya, namun ada dampak negatif terhadap para remaja yang kecanduan dengan internet, yaitu mereka lebih sering memakai teknologinya sebagai permainan daripada melakukan kegiatan belajar. Bahkan saat jam belajar tiba pun mereka akan sulit untuk dipisahkan dari *handphone* mereka. Hal inilah yang berakibat fatal bagi masa depan para remaja kelak.

2. Pengaruh dalam pergaulan remaja

Dalam kehidupan remaja, pergaulan adalah hal yang cukup penting untuk membangun kepribadiannya. Kemajuan teknologi saat ini membuat intensitas pergaulan anak remaja bisa semakin meningkat karena bisa dilakukan lewat ponsel atau jejaring sosial di internet.

Dengan adanya teknologi media sosial, sosialisasi remaja bisa sangat luas dan seyogyanya berkembang ke arah yang lebih baik.

3. Pengaruh pada moral remaja

Dampak bagi perkembangan moral remaja terutama terjadi akibat terpapar oleh situs-situs yang banyak mengandung unsur pornografi dan kekerasan. Banyak kekerasan dan kejahatan seksual yang menimpa remaja yang ternyata baik pelaku maupun korbannya adalah remaja itu sendiri yang terpengaruh oleh situs-situs internet negatif yang tidak dikontrol dan didampingi oleh orangtua maupun orang dewasa lain yang bertanggungjawab terhadap perkembangan remaja. Dampak negatif dalam perkembangan moral juga dapat terjadi karena adanya kesempatan untuk mengakses dan mengunduh isi situs dengan bebas tanpa kontrol.

4. Pengaruh pada perkembangan fisik

Interaksi remaja dengan teknologi digital bisa mengurangi aktivitas gerak karena konsep dari teknologi digital yang tidak memerlukan tenaga manusia. Dalam beraktivitas para remaja yang banyak menggunakan perantara internet bisa menyebabkan mengalami gangguan fisik antara lain rentan terhadap berbagai penyakit, misalnya kelelahan mata, sakit kepala bahkan pengelihatan kabur karena remaja rentan terhadap cahaya dan radiasi yang dipancarkan dari perangkat ketika mengakses internet. Selain itu obesitas juga kasus yang sering terjadi akibat berkurangnya aktivitas fisik. Obesitas pada remaja dapat memicu terjadinya ketidakseimbangan hormonal dan metabolisme yang akan memicu terjadinya serangan jantung.

Dari uraian mengenai berbagai fenomena kemajuan teknologi di atas memunculkan ide untuk dijadikan karya seni lukis. Sehingga karya-karya yang ditampilkan sebagian besar mengangkat segala yang menyangkut tentang dampak positif yang lebih sedikit dan dampak negatif yang lebih banyak dari pengaruh teknologi.

Semua divisualisasikan agar menjadi perenungan, penyadaran akan pentingnya pengawasan terhadap penggunaan kemajuan teknologi agar terhindar dari pengaruh buruk. Dari kondisi yang dilihat, didengar, dijalani dan terjadi di lingkungan sekitar saat ini bisa ditarik kesimpulan bahwa remaja dan kondisinya dalam kehidupan sosial sekarang ini rentan terhadap berbagai dampak buruk dari dunia internet maupun pergaulan dunia maya.

B. Metode

Dalam mewujudkan karya seni lukis yang merepresentasikan pengaruh teknologi terhadap remaja sebagai ide penciptaan seni lukis dibuat dengan berbagai elemen seni rupa meliputi:

1. Bentuk

Bentuk merupakan sesuatu yang kita amati, sesuatu yang memiliki makna dan sesuatu yang berefungsi secara struktural pada objek-objek seni. Bentuk dalam karya ini merupakan objek berupa figur yang akan dipergunakan sebagai bahasa simbol di dalam memvisualkan dan mempertegas ide gagasan. Dalam karya-karya ini figur yang ditampilkan disesuaikan dengan konteks yang ingin diangkat yaitu fenomena pengaruh teknologi. Fenomena pengaruh teknologi yang akan digambarkan secara representatif berupa figur remaja yang difantasikan dengan pakaian yang aneh dan menggunakan topi untuk menggambarkan perilaku remaja yang sudah tidak wajar. Selain itu dalam karya ini juga menggunakan unsur realistik. Unsur realistik digunakan untuk membentuk objek menyerupai bentuk asli yang digambarkan secara plastis yang mencitrakan objek jadi lebih nyata dengan ditambahkan berbagai simbol-simbol yang populer di media sosial. Selain unsur tersebut, juga digunakan unsur pop-art yang merujuk pada beberapa elemen yang ada pada objek lukisan. Misalnya pendeformasian bentuk figur yang secara sengaja diciptakan sendiri dan penggunaan warna-warna yang menampilkan kesan pop.

Kedua unsur tersebut digunakan agar suasana pada penyampaian pesan mengenai fenomena pengaruh teknologi media sosial pada remaja dapat digambarkan lebih dramatis dan lebih kontekstual dalam berkarya

2. Warna

Warna menjadi pertimbangan mendasar sebagai elemen pengungkapan bentuk-bentuk karya, mengingat warna mempunyai efek pada keseluruhan lukisan. Menurut Soegeng Toekio dalam bukunya Tinjauan Seni Rupa menjelaskan tentang warna sebagai berikut:

Dalam seni lukis, warna sebenarnya terbentuk karena pigmen-pigmen dari cat yang memiliki daya pantul cahaya yang diterimanya dan menyerap berkas sinar tertentu. Intensitas atau daya pantul tadi berbeda kekuatan atau jenisnya, karena itu indera kita dapat membedakan macam warna yang ditangkapnya. Adanya perbedaan jenis itu tadi bagi seorang seniman dapat memberikan berbagai kemungkinan tentang ruang, komposisi, terang dan gelap, kemudian keindahan bentuk¹⁶.

Warna yang digunakan pada setiap lukisan biasanya mengikuti suasana dan konsep sesuai dengan ide yang ingin divisualkan. Permainan warna menjadi salah satu komponen yang penting dalam setiap penciptaan karena dengan warna-warna yang diperhitungkan akan memberikan alasan yang kuat di setiap karya yang diciptakan. Warna yang divisualkan dalam karya seni lukis ini dipilih warna yang pop seperti kuning yang menyimbolkan rasa bahagia dan seolah ingin menimbulkan hasrat untuk bermain, merah menyimbolkan semangat dan tindakan, dan biru yang menyimbolkan gairah dan kegembiraan lalu dikombinasikan dengan warnabackground yang gelap untuk menampilkan kesan remaja yang telah terjerumus ke dalam sisi negatif dari dampak kemajuan teknologi tersebut.

¹⁶Soegeng Toekio M, Tinjauan Seni Rupa, hlm 22

3. Gaya

Gaya visual yang digunakan dalam setiap karya adalah pop-surrealism atau disebut juga *lowbrow*. Gaya ini dipilih karena mempermudah dalam memberi pemaknaan pada lukisan, *lowbrow* sendiri adalah gerakan seni visual “bawah tanah” atau jalanan yang berkembang di Los Angeles, California di akhir era 1970-an

Gerakan seni *lowbrow* menjadi populer dan meluas dengan model medium visual seperti komik, musik *punk*, mainan, *digital art*, budaya jalanan dan sub kultur lainnya. Tokoh seniman yang populer dalam pergerakan ini adalah Robert Williams, dan Greg Simkins. Elemen-elemen visual lain yang dimasukkan dalam lukisan ini banyak dipengaruhi oleh tokoh kartun superhero Marvel dan DC seperti Iron-Man dan Batman selain itu kartun dari Walt Disney yang populer yaitu Mickey Mouse.

4. Komposisi

Komposisi dalam setiap karya menjadi pertimbangan penting untuk mendapatkan karya yang baik, komposisi harus disusun dengan tepat. Komposisi yang dimaksud di sini adalah suatu integritas dari komponen objek yang membangun kesatuan hingga menghadirkan kesan seimbang dan harmonis. Dalam lukisan ini komposisi yang digunakan sebagian besar menggunakan komposisi tertutup yaitu “tipe komposisi yang semua elemen gambar muncul hanya mengisi bidang gambar, figur-figurnya hadir dalam batas penonton”¹⁷.

¹⁷Mikke Susanto, Diksi Rupa., hlm 227

Berdasarkan uraian mengenai elemen-elemen pembentukan karya seni di atas dapat dinyatakan bahwa konsep perwujudan dalam penciptaan Tugas Akhir Pengaruh Teknologi Media Sosial Pada Remaja sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis adalah bagaimana menghadirkan karakter ciptaan sendiri sebagai bentuk representasi remaja yang terpapar dampak kemajuan teknologi digital saat ini. Menghadirkan bentuk simbol media sosial sebagai pendukung tema lukisan misalnya simbol *facebook*, *instagram*, *twitter* dan *Line* yang sangat populer digunakan manusia divisualkan menjadi komposisi yang tepat dan artistik. Dalam proses penciptaan.



BAB III

PROSES PEMBENTUKKAN

Proses penciptaan karya seni selalu dikaitkan dengan masalah teknis bahan dan alat yang digunakan karena keberhasilan proses penciptaan ditunjang oleh pemilihan dan penggunaan material, bahan, dan teknik yang tepat sesuai konsep penciptaan.

Berikut akan diuraikan mengenai bahan, alat, dan teknik yang digunakan dalam proses perwujudan karya tugas akhir ini.

A. Bahan

1. Cat akrilik

Cat akrilik digunakan karena bisa melekat pada kanvas, kertas, kayu sampai plastik dan bersifat cepat kering sehingga memudahkan dalam proses pengerjaan pelapisan, dan proses penutupan. Cat akrilik tidak memiliki aroma menyengat seperti cat minyak sehingga lebih aman untuk dipakai. Cat akrilik yang dipakai yaitu *Maries* dan *Pebeo* karena bagus untuk mencapaie efek warna yang cerah

2. Cat semprot

Cat semprot digunakan untuk membuat *background* dan membuat efek-efek tertentu.

3. *Oil pastel*(Pastel minyak)

Sama seperti cat semprot, *oil pastel* dipilih untuk memberikan efek tertentu

4. Kain kanvas

Kain kanvas yang digunakan adalah dari jenis kain kanvas blacu karena memiliki permukaan yang halus.

5. Lem

Lem yang digunakan adalah lem kayu Fox putih sebagai dasar pembuatan kanvas dengan cara dioleskan pada permukaan kain kanvas yang direntangkan di spanram.

6. Spanram

Spanram adalah material yang terbuat dari kayu dan digunakan untuk membentangkan kanvas.

7. *Varnish* (pernis)

Varnish yang digunakan adalah *Mowilex Woodstain*. Fungsi *varnish* adalah untuk melindungi permukaan lukisan dari debu, kotoran, maupun jamur.

B. Alat

1. Kuas

Kuas adalah alat yang digunakan untuk menggoreskan cat ke media kanvas dan yang lain. Kuas yang besar digunakan untuk membuat *background*, sementara kuas kecil digunakan saat detail karya.

2. *Gun Tacker*

Alat *Gun Tacker* digunakan untuk mengunci kain kanvas yang dibentangkan pada spanram.

3. *Canvas Pliers* (Tang penarik kanvas)

Canvas plier merupakan tang berbahan logam yang bagian penjepitnya bergerigi digunakan untuk menarik kanvas pada spanram.

4. *Scraf*

Scraf digunakan untuk mengoleskan lem dan cat plamir pada kain dalam proses pembuatan kanvas.

5. Pensil

Pensil digunakan saat proses sektsa yang diinginkan dalam proses pembuatan karya.

6. Ember plastik

Ember plastik digunakan untuk tempat pembersihan kuas dari cat setelah selesai digunakan.

7. Palet

Palet digunakan sebagai tempat pencampuran atau wadah cat saat proses pembuatan karya.

8. Kain Brukat (sebagai alat pendukung)

Kain brukat digunakan dengan menggunakan cat semprot untuk memberi efek tertentu pada lukisan.

C. Teknik

Teknik sangatlah penting untuk mendukung proses visualisasi karya. Berikut beberapa teknik yang digunakan untuk menciptakan lukisan antara lain:

1. Blok

Teknik blok merupakan teknik menyapukan cat pada kanvas dengan merata dan cenderung hanya menggunakan satu warna. Dalam karya Tugas Akhir ini, teknik blok digunakan untuk membuat latar belakang dan objek-objek pendukung pada lukisan.

2. *Mix Media*

Teknik ini merupakan teknik mencampurkan bahan yang berbeda pada lukisan. Dalam karya Tugas Akhir, ini media campuran yang dipakai yaitu cat semprot, ballpoint, dan pastel minyak.

3. Detail

Tahap ini adalah proses pendetailan pada setiap objek yang sudah dibentuk sebelumnya.

4. *Finishing*

Finishing adalah tahap terakhir, yaitu kegiatan mengkoreksi seluruh bagian yang selesai dikerjakan sekaligus memperbaiki visual yang dirasa kurang menarik agar lebih bagus.

D. Tahap Pembentukan

Proses pembentukan karya seni melewati beberapa tahap penciptaan di mana setiap seniman mempunyai cara yang berbeda. Adapun tahapan-tahapan dalam tahap pembentukan sebagai berikut:

1. Persiapan (*preparation*)

Tahap awal sebelum proses pembuatan karya adalah pembuatan kanvas sebagai media yang akan dilukis.

2. Pengeraman (*incubation*)

Dalam pematangan karya, tentu melalui sebuah proses perenungan sebelum berkarya. Adapun elemen-elemen yang mendukung sebagai pemandu pikiran dalam proses karya sebagai berikut:

a. Membaca Buku

Untuk mematangkan konsep, mengunjungi perpustakaan dan membaca buku dapat mendukung dalam proses berkarya. Adapun buku acuan tersebut diantaranya buku yang berkaitan dengan remaja dan teknologi media sosial buku seni rupa dan buku referensi lukisan dan serta katalog lukisan.

b. Internet

Melakukan *browsing* di internet dapat menambah referensi bahan penulisan serta melihat acuan karya. Selain itu dari internet banyak ide yang dapat dicari dengan melihat permasalahan yang terjadi tentang dampak pengaruh teknologi media sosial pada remaja, selain itu dapat mencari acuan-acuan karya seni lukis dari berbagai pelukis dari seluruh dunia.

3. Inspirasi

Pada tahap inspirasi ini proses dimulai dengan membuat sketsa pada kertas sebagai acuan dalam merencanakan secara matang hal-hal yang menyangkut visual karya. Sketsa yang dipakai telah melalui tahap pemilihan dari banyak alternatif sketsa lain yang menyangkut visual karya baik komposisi, bentuk, dan ukuran spanram.

4. Pemunculan (*insight*)

Dari hasil perenungan dan pematangan ide yang dikerjakan, kemudian dimulai proses visualisasi pada bidang kanvas dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Memindahkan sketsa ke bidang kanvas

Proses pertama dalam pembuatan karya adalah memindahkan sketsa yang telah dibuat pada bidang kanvas.

b. Pemberian Warna

Proses selanjutnya adalah pemberian warna dasar setelah objek selesai dibuat

c. Proses membuat ornamen pada baju di objek lukisan

Pada proses ini menggunakan kain brukat yang dibentangkan di atas kanvas lalu disemprot dengan menggunakan cat semprot. Setelah disemprot, ornamen dari kain brukat akan tercetak pada bidang kanvas. Proses selanjutnya adalah merespon hasil cetakan agar menyatu dengan objek lukisan.

d. Proses pendetailan

Setelah proses pemberian warna selesai, selanjutnya adalah proses pendetailan pada seluruh bagian objek lukisan.

e. Evaluasi karya

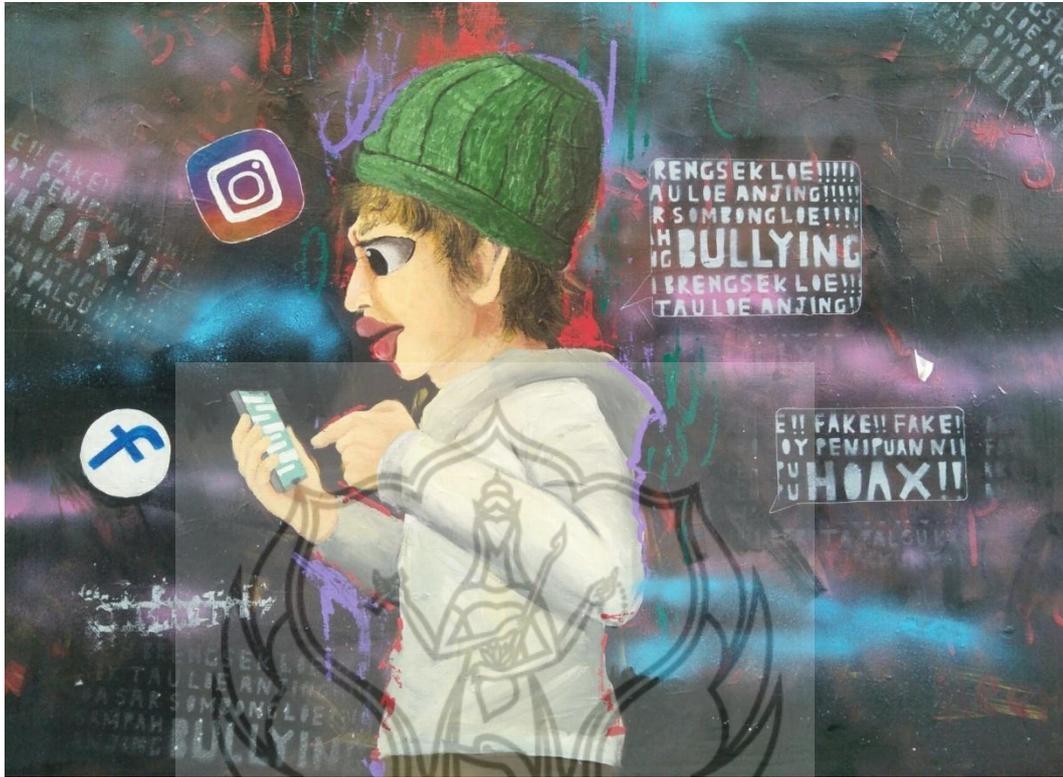
Setelah semua proses tersebut dilaksanakan dilakukan proses evaluasi yaitu menganalisa seluruh objek dengan melihat bagian-bagian yang dirasa kurang harmonis lalu diperbaiki atau ditambahkan sehingga terlihat lebih bagus dan harmonis.

f. *Finishing*

Tanda tangan dibubuhkan di pojok kiri bawah lukisan sebagai penanda lukisan telah selesai. Tahap terakhir adalah memberi *varnish* agar lukisan terjaga keawetannya dan penampilannya

BAB IV
DESKRIPSI KARYA

Karya 1



“Roaring Online”

140 × 100 cm

Akrilik di kanvas

2018

Penjelasan karya;

Media sosial seharusnya menjadi sarana positif bagi para penggunanya, dalam karya ini menjelaskan tentang pandangan yang sering terlihat di media sosial saat ini yaitu saling berkoar-koar dan menghina satu sama lain seakan tidak ada etika dalam berkomentar dan merasa paling benar sendiri .

Karya 2



“Forgotten Time”

148 × 198 cm

Akrilik di kanvas

2018

Penjelasan karya;

Dalam karya ini memperlihatkan remaja yang terlalu asyik pada gawai yang dimainkannya sehingga tidak ingat waktu dan berlalu begitu saja. Hal seperti ini sering terlihat di lingkungan sekitar.

Karya 3



“Cyber Bullying”

70 × 70 cm

Akrilik di kanvas

2018

Penjelasan karya;

Cyber bullying merupakan bentuk kekerasan yang dialami remaja yang dilakukan teman seusia mereka melalui media sosial. Efek yang ditimbulkan terhadap seorang remaja yang menjadi korban *cyber bullying* mengalami gangguan emosional, perilaku menjadi aneh, kesulitan dalam berkonsentrasi, serta sulit untuk bergaul dengan teman sebaya. Pentingnya pengawasan orangtua memantau setiap detail kegiatannya saat menggunakan media sosial untuk mencegah hal tersebut terjadi.

BAB V

PENUTUP

Karya seni adalah perwujudan nyata dari proses interaksi pengamatan dengan kejadian yang di lingkungan sekitar. Karya seni diciptakan tidak semata-mata sebagai pemenuhan kesenangan dan keindahan, tetapi juga diharapkan memiliki arti dan berguna bagi orang lain, salah satu contohnya adalah memberikan wacana sebagai pendidikan dan apresiasi bagi masyarakat sehingga seni lebih bermanfaat dan tidak menjadi penghias semata.

Kejujuran dan kesadaran merupakan hal penting dalam proses berkarya karena dengan kedua hal tersebut perupa akan menjadi satu kesatuan dengan karya seninya. Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa masa remaja merupakan puncak semangat yang menggelora dan pada masa itu jugalah saat di mana remaja mengalami rasa keingintahuan yang sangat besar terhadap segala sesuatu yang baru, akan tetapi sering mengabaikan dampak yang akan terjadi. Teknologi merupakan kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari. Remaja sebagai pengguna utama produk-produk kemajuan teknologi yaitu teknologi media sosial akan menjadi paling rentan terhadap dampak yang ditimbulkannya. Jika sudah terpengaruh terlalu dalam maka dampak buruknya akan sangat fatal tetapi jika diarahkan ke arah yang baik maka remaja tersebut akan sukses di masa depan, namun itu perlu pengawasan dari orangtua atau orang dewasa agar remaja dapat menggunakan teknologi media sosial dengan lebih bijak.

Karya Tugas Akhir ini sebagai representasi dari situasi yang terjadi di kalangan remaja saat ini terkait dengan berbagai interaksinya dengan kemajuan teknologi media sosial yang berdampak luas bagi kehidupan. Karya-karya yang disajikan selain artistik dan indah juga bersifat komunikatif. Hal tersebut bertujuan agar pesan yang terkandung mengenai pengaruh teknologi media sosial pada remaja dalam karya-karya yang dibuat dapat tersampaikan dengan baik kepada publik yang melihatnya.

Selama proses pembuatan 20 karya, mulai dari konsep hingga perwujudannya tentu terdapat hambatan dan kemudahan yang dialami baik yang bersifat teori maupun yang bersifat praktis. Namun semua itu tentu memberikan pengalaman dan wawasan yang luas tentang pemecahan masalah dalam proses berkarya, serta menambah kematangan dalam berkarya ke depannya. Dengan segala kekurangan yang terdapat di dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi sesuatu yang dapat bermanfaat bagi perkembangan seni lukis dalam ruang lingkup akademis, serta menambah wawasan pembaca, pengamat atau masyarakat luas untuk menelusuri dan memahami lebih dalam proses kreatif penciptaan karya seni lukis.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Mariato, M Dwi, *ART & LEVITATION: Seni Dalam Cakrawala Quantum*, Yogyakarta: Pohon Cahaya, 2015.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi, *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jelasutra, 2009.

Soedarso, SP., *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990.

Sucitra, I Gede Arya, *Pengetahuan Bahan Lukisan*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2013.

Susanto, Mikke, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: DktiArt Lab & Djagad Art House, 2011.

TM, Soengeng, *Tinjauan Seni Rupa*, Yogyakarta: Saku Sana Yogyakarta, 1987.

Young, Kimberly S., dan Cristiano Nabuco de Abreu, *Kecanduan Internet Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017

Kamus:

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, 2005

Website

<http://www.artgallery.co.uk> (diakses tanggal 29 Januari 2019 pukul 23.04 WIB)

<http://www.hikarishimoda.com> (diakses tanggal 16 November 2018 pukul 01.30 WIB)

<https://indoartnow.com> (diakses tanggal 16 November 2018 pukul 02.24 WIB)

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

<https://ilmuseni.com/dasar-seni> (diakses tanggal 23 Januari 2019 pukul 23.15 WIB)

<https://www.kompasiana.com> (diakses tanggal 18 Oktober 2018 pukul 22.12 WIB)

<https://www.maxmanroe.com/pengertian-media-sosial> (diakses tanggal 29 Januari 2019 pukul 22.40 WIB)

