

**PENGARUH BURUK MEDIA ELEKTRONIK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM SENI GRAFIS**



JURNAL

Oleh:

Dodi Mustaqim

NIM 1212296021

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

2019

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

PENGARUH BURUK MEDIA ELEKTRONIK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM SENI GRAFIS diajukan oleh Dodi Mustaqim, NIM 1212296021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota

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

**A. JUDUL : PENGARUH BURUK MEDIA ELEKTRONIK SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN DALAM SENI GRAFIS**

B. ABSTRAK

Oleh:

Dodi Mustaqim

12122296021

ABSTRAK

Keresahan terhadap pengaruh buruk media elektronik yang penulis rasakan menjadi latar belakang ide penciptaan seni grafis. Kemudian rasa empati terhadap orang lain yang juga terkena pengaruh buruk media elektronik. Media elektronik seperti televisi, komputer, konsol *game*, dan gawai elektronik semakin hari semakin berkembang dan menyebar luas di masyarakat. Berbagai pengaruh buruk yang timbul, terkadang tidak hanya yang terlihat langsung secara fisik, tapi terkadang membutuhkan pemahaman dan pengamatan untuk melihatnya. Figur manusia dan benda elektronik mengilustrasikan bagaimana hubungan antara manusia dan media elektronik. simbol-simbol seperti rantai, tali, kurungan, pengekang dan juga warna yang gelap memiliki makna akan kesuraman, kehampaan, dan menakutkan.

Kata kunci: Media elektronik, *game*, televisi, *gadget*

ABSTRACT

Concern about the bad influence of electronic media that the author feels is the background to the idea of creating graphic art. Then empathy for others who are also badly affected by electronic media. Electronic media such as television, computers, game consoles, and gadgets are increasingly growing and widespread in society. Various bad influences that arise, sometimes not only those that are seen directly physically, but sometimes require understanding and observation to see them. Human figures and electronic objects illustrate how the relationship between humans and electronic media. symbols such as chains, ropes, cages, restraints and also dark colors have the meaning of gloom, emptiness, and fear.

Keywords: Electronic media, Game, Television, Gadgets

C. PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Jauh sebelum perkembangan teknologi dan juga informasi seperti sekarang ini, pada sekitar tahun 1960-an radio merupakan salah satu sarana pemberi informasi dan hiburan selain hiburan yang disaksikan secara langsung seperti pagelaran wayang kulit, tari tradisional dan sebagainya. Selain mampu menyuguhkan acara berita, radio juga memberikan hiburan-hiburan seperti drama radio, komedi, musik dan lain-lain. Mendengarkan radio pun tidak harus dengan hanya duduk diam di depan perangkat radio, tapi dapat dilakukan sambil melakukan aktifitas seperti bekerja, memasak, dan sebainya. Sehingga mendengarkan radio tidak terlalu menyita banyak waktu dan juga perhatian penikmatnya.

Semakin berkembangnya teknologi media informasi dan hiburan yang lain pun juga muncul yaitu Televisi . Televisi adalah alat penangkap siaran bergambar, yang berupa audio visual dan penyiaran videonya secara *broadcasting*. Menurut pemampanan diatas dapat disimpulkan bahwa televisi memiliki fitur yang lebih menarik dibandingkan radio yang hanya menyampaikan informasi dan hiburan melalui audio saja. Sedangkan televisi mampu menghadirkan siaran audio bergambar.

Televisi mampu meghadirkan hiburan yang lebih beraneka ragam dari budaya tradisi nusantara sampai film modern untuk menarik minat para penikmatnya. Tayangan film kartun adalah salah satu contoh program yang dibuat untuk menarik minat dari kalangan anak-anak, sedangkan untuk remaja dan para orang tua mereka menghadirkan film, drama sinetron, berita dan sebagainya. Hiburan dan program yang disuguhkan di televisi menjadi sangat disukai hingga mengakibatkan tersitanya waktu dan juga perhatian lebih dari para penikmat setianya.

Kegelisahan dalam menjalani kehidupan di zaman modern menjadi latar belakang ide penciptaan seni grafis, dimana penulis terkadang merasakan dan sadar bahwa terlalu banyak menggunakan media elektronik yang seharusnya bermanfaat tetapi karena terlalu berlebihan atau kurang bijak dalam

pemanfaatannya justru malah merugikan diri sendiri. Pada awalnya penggunaan media elektronik karena kebutuhan sebagai hiburan, mengetahui informasi terbaru, berhubungan sosial jarak jauh, alat bantu kepentingan pendidikan dan hal-hal serupa. Namun karena rasa ingin tahu yang tinggi dan media elektronik juga memberikan akses yang dapat dibilang tak terbatas, membuat penulis terjerumus kepada sesuatu diluar tujuan utama pemakaian media elektronik dan bahkan hal-hal tersebut membuat kecanduan.

Pada dasarnya anak-anak maupun orang tua itu sangat menyukai hiburan. Selain dari televisi media elektronik lain yang dapat memberikan hiburan adalah melalui *game*. *Game watch* dan nitendo adalah media yang dulu populer pada tahun 1990-an hingga 2000-an untuk bermain *game*. Apabila pada sebelumnya permainan itu hanya permainan tradisional seperti petak umpet, bermain kelereng, dan sebagainya, maka *game watch* dan nitendo mampu memberikan permainan yang lebih menarik, menantang, misteri dibalik setiap permainan. Manusia menyukai tantangan dan hal baru, melalui *game watch* dan nitendo mereka bisa merasakan tantangan dan hal baru yang berbeda dari kehidupan nyata, seperti menjadi penasaran dengan cerita petualangan dalam *game* tersebut, ingin menaklukkan jenis permainan tertentu, ingin menjadi pemain dengan skor tertinggi dan lain sebagainya.

Semakin berkembang pada era yang lebih maju mulai dari tahun 2000-an hingga saat ini bermunculan media *gaming* seperti playstation, *gadget*, juga *game* yang dimainkan secara *online* dapat dimainkan melalui komputer secara internasional. Permainan yang ada pada media di atas tentu lebih menarik lagi dibandingkan dengan media hiburan sebelumnya. Selain fitur dan gambar yang lebih menarik, permainan online dapat dimainkan secara bersama-sama dari jarak jauh baik dengan orang yang dikenal maupun orang asing yang juga bermain *game* yang sama. Hal-hal menarik yang diberikan oleh *game* kepada para pemainnya tersebutlah yang menyita perhatian, waktu dan pemikiran dari para *Gamer* (sebutan untuk para pemain *game*). Tetapi para *gamer* yang memang bermain *game* selain untuk hiburan baginya juga bermain untuk mendapatkan pundi pundi keuntungan finansial. Seperti yang dapat dilihat di situs berbagi video *Youtube*, di sana mereka bermain *game* pun bisa menghasilkan uang. Tapi bagi

para *gamer* yang bermain *game* karena tertarik dan ikut-ikutan setelah menonton tayangan para *gamer* di situs tersebut, merekalah yang paling dirugikan karena semua waktu, perhatian dan pemikiran mereka terbuang sia-sia untuk bermain *game* tanpa mendapatkan hasil selain rasa kepuasan dan rasa candu ingin dapat bermain seperti para pemain *game* profesional tersebut.

Selain untuk bermain *game* tentunya fungsi *gadget* dan komputer bukan hanya itu saja, media elektronik tersebut mampu menjadi alat untuk membantu pekerjaan, sumber informasi, sebagai media komunikasi jarak jauh, dan fitur yang lebih memudahkan orang untuk berkomunikasi antara satu dengan lainnya. Contoh saja *instagram*, dengan media tersebut dapat dengan mudah melihat dan juga berbagi gambar maupun video dengan sangat mudah dan instan. Media-media sosial seperti itu yang sekarang menjadi kebutuhan wajib dalam kesehariannya bagi kebanyakan orang, yang tentunya juga menyita waktu dan perhatian.

Berdasarkan pengalaman pribadi dan juga pemaparan tentang media elektronik di atas, membuat penulis berempati ketika melihat orang-orang menggunakan media elektronik secara berlebihan dan menyalahgunakannya. Salah satu contoh kasus yang menarik perhatian adalah saat membaca artikel tentang Dua pelajar SMP berumur 15 tahun dan SMA berumur 17 tahun di Bondowoso yang dirawat di Rumah Sakit poli jiwa. Dikarenakan mengalami perubahan perilaku akibat kecanduan *gadget*.

Berdasarkan pengalaman pribadi dan contoh kasus di atas memunculkan ketertarikan untuk mengamati dan mengangkat tema-tema hal serupa. Terkadang hal yang dianggap biasa saja sebenarnya merupakan pengaruh buruk media elektronik, hanya saja perubahan perilaku manusia tidak disadari.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan penciptaan untuk tugas akhir ini yaitu :

1. Bagaimana pengaruh buruk media elektronik dijadikan ide?
2. Media elektronik seperti apa yang dimaksud?
3. Bagaimana memvisualkan ide penciptaan tersebut ke dalam karya seni grafis?

3. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Menjelaskan pengaruh buruk media elektronik
2. Memvisualisasikan ide kedalam karya seni grafis.
3. Menjelaskan media elektronik yang dimaksud
4. Memberikan gambaran bagaimana pengaruh buruk media elektronik berdasarakan pandangan penulis.

4. TEORI DAN METODE

a. TEORI

Media elektronik adalah media yang menggunakan elektronik atau energi elektromekanis untuk pengguna akhir (penonton) untuk mengakses content. Media elektronik utama yang dikenal masyarakat umum lebih dikenal sebagai *video recordings*, *audio recordings*, *slide presentations*, CD-ROM .Setiap peralatan yang digunakan dalam proses komunikasi elektronik (misalnya televisi, radio, telepon, *desktop* komputer, *game*, *Smartphone*) juga dapat dianggap media elektronik.¹

Berdasarkan pengertian di atas terdapat banyak contoh media elektronik, tetapi pada tugas akhir ini yang diangkat hanya mengenai televisi, komputer, *game*, dan *gadget*. Media tersebut menjadi populer hingga sekarang, hampir semua orang memilikinya dan menikmati kegunaannya. Orang dewasa hingga anak-anak menjadi dekat dengan media-media tersebut.

Seiring berkembangnya zaman kebutuhan akan hal-hal tersebut semakin meningkat. Pada prinsipnya alat-alat tersebut berkembang dan diciptakan untuk

¹ Anita Surya, "Hubungan Penggunaan Media Elektronik dengan Nyeri Kepala pada Remaja", (Tesis Program Magister Kedokteran Klinik Spesialis Ilmu Penyakit Saraf, Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara Medan, 2012) p. 12

memenuhi keinginan dan mempermudah manusia agar dalam kehidupannya dapat lebih mudah berkomunikasi atau melakukan sesuatu.

Dalam konsep penciptaan ini, dibahas tentang pengaruh buruk media elektronik yang diangkat menjadi ide dalam penciptaan karya pada tugas akhir ini. Berikut juga diperkuat dengan beberapa pernyataan dari beberapa artikel yang hampir serupa dengan apa yang disebutkan diatas:

1. “Kecanduan, perkembangan anak terhambat, resiko obesitas, kurang istirahat, muncul penyakit kejiwaan, kurangnya kemampuan bersosialisasi”.²
2. “Berkurangnya interaksi sosial, kurang produktif, menurunnya konsentrasi, menimbulkan sifat pasif, memicu tindak kekerasan”.³
3. “Kurangnya waktu istirahat, malas beraktifitas, mengasingkan diri, depresi, stres, menjadi agresif ketika diganggu, menurunnya kesehatan mata, mudah lelah karena kurang beraktifitas”.⁴

Dari bebrapa uraian pengaruh baik dan buruk tersebut media elektronik dapat dikatakan seperti pisau bermata dua. Untuk itu pemahaman masyarakat mengenai pengaruh buruk media elektronik diperlukan agar mengerti dan memahami tentang bahaya pengaruh buruk media elektronik dan agar masyarakat tidak terjermus kedalam pengaruh buruk media elektronik. Penyuluhan terhadap pengaruh buruk media elektronik pada masyarakat perlu diadakan untuk memberikan pengetahuan mengenai bahaya dari perngaruh buruk media elektronik terhadap kehidupan sehari-hari masyarakat.

Bertolak dari apa yang dirasakan, pengalaman, dan juga dampak buruk dari media elektronik pada orang lain, membuat penulis ingin mengekspresikan

² <https://www.educenter.id/pengaruh-buruk-gadget-pada-anak/> diakses 20-07-2019 jam 1:42 WIB

³<https://loop.co.id/articles/ini-lho-7-efek-negatif-yang-ditimbulkan-oleh-televisi/full> diakses 20-07-2019 jam 13:07 WIB

⁴<https://loop.co.id/articles/10-dampak-negatif-kalo-kamu-terlalu-sering-main-game/full> diakses 20-07-2019 jam 13:22 WIB

kedalam karya. Untuk memulainya diperlukan penghayatan dan perhatian yang mendalam terhadap permasalahan tersebut. Hal tersebut kemudian diolah menjadi ide atau gagasan, yang kemudian diwujudkan menjadi ekspresi karya seni.

Berdasarkan pemaparan di atas disimpulkan bahwa, pengaruh buruk media elektronik adalah segala dampak negatif yang timbul akibat kehadiran perangkat media elektronik dengan berbagai konten di dalamnya pada para penggunanya. Berlandaskan pada pemahaman juga pengalaman dan pengamatan pada persoalan tersebut kemudian akan divisualkan kedalam karya seni grafis. Dengan memvisualkannya kedalam karya seni grafis nantinya diharapkan dapat menjadi pengingat bagaimana dampak buruk yang bisa tumbuh apabila seorang individu terlalu mengandalkan media elektronik. Pengamatan terhadap sebuah masalah baik yang menimbulkan empati ataupun kegelisahan penulis ungkapkan dalam karya seni grafis, dengan tujuan selain sebagai media ekspresi dan juga sebagai media pengalihan perhatian penulis terhadap kecanduan pemakaian media elektronik. Kemudian untuk memberikan gambaran tentang pandangan penulis terhadap permasalahan tersebut.

b. METODE

Pada semua karya tugas akhir ini, teknik yang digunakan adalah *Relief Print* atau cetak tinggi dengan pewarnaan reduksi. Karya yang dihasilkan dibuat monochrome dan hitam putih, untuk monochrome penulis memilih proses pewarnaan dengan teknik reduksi. Reduksi adalah teknik cukil satu plat Mdf, proses pencukilannya bertahap, dari awal sampai akhir dengan pewarnaan yang bertumpuk dari warna pertama sampai warna terakhir.

Pada metode perwujudan ini bentuk-bentuk yang ada dalam imajinasi penulis bersifat figuratif dengan penggayaan imajinatif. Figuratif sendiri adalah seni yang terkait dengan alam karena mengambil bentuk benda-benda yang sudah ada di alam sekitar baik itu figur manusia, tumbuhan, hewan, atau

benda lainnya⁵. Cara yang digunakan dalam pembentukannya yaitu dengan menyusun beberapa bentuk dan menggabungkan dengan objek yang lain sesuai dengan keinginan penulis.

Pada perwujudan karya yang bertemakan pengaruh buruk media elektronik ini, Dari segi perwujudan visual juga memperhatikan pertimbangan artistik, di antaranya persoalan garis, bentuk, warna, dan lain-lain. Semua itu disusun berdasarkan pertimbangan dan konsep yang akan dibuat pada karya seni grafis.

⁵ Mikke Susanto, *Diksi Rupa, kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. (Dicti Art Yoyakarta 2011) p. 54

D. PEMBAHASAN KARYA



Gambar 26. Dodi Mustaqim, Terbelenggu, 2016
Relief Print on Paper, 44 x 44 cm (sumber: dokumentasi penulis)

Bercerita tentang pengalaman pribadi penulis ketika menonton televisi, penulis merasa jadi tidak mau beranjak dari tempat nyaman tersebut yakni di depan televisi untuk melakukan hal hal positif, apalagi yang ditayangkan adalah acara favorit. Acara yang disuguhkan juga beruntun dan sangat menarik sehingga sangat disayangkan untuk melewatinya. Ketika acara pada salah satu chanel selesai, dengan mudah dapat mencari acara menarik di chanel lain dengan menggunakan remot yang tak lepas ketika sedang menonton televisi. Hal tersebutlah yang menyebabkan menjadi malas untuk pergi melihat dunia luar atau dunia yang sebenarnya. Saat menonton televisi fokus manusia hanya tertuju pada layar televisi dan menjadikannya tidak lagi peka terhadap hal disekitar, contohnya ketika diajak mengobrol menjadi tidak nyambung.



Gambar 33. Dodi Mustaqim, Mulai Hilang I, 2018
Relief Print on Paper, 60x45 cm (sumber: dokumentasi penulis)

Bercerita tentang anak perempuan dengan boneka yang selalu dibawanya, dimana pada umumnya anak-anak bermain dengan menggunakan imajinasinya untuk bermain bersama dengan teman temannya, contohnya seperti bermain boneka, kemudian bercanda gurau bersama dan sebagainya. Namun karena munculnya *gadget*, dan dimiliki oleh anak-anak di era sekarang, itu membuat mereka melupakan hal-hal tersebut.

Pada karya ini digambarkan anak perempuan dengan boneka untuk merepresentasikan anak yang masih bermain memakai imajinasinya dan kreativitasnya tanpa *gadget*. Juga terdapat gambar seekor burung gagak yang dapat diartikan sebagai simbol akan kematian. Kematian disini maksudnya hilangnya generasi seperti yang diceritakan di atas.



Gambar 35. Dodi Mustaqim, Tak Perlu Berimajinasi, 2019
Relief Print on Paper, 80 x 60 cm (sumber: dokumentasi penulis)

Salah satu dampak dari pengaruh media elektronik yakni menumpulkan bahkan menghilangkan keinginan dan kemampuan untuk berimajinasi, padahal imajinasi merupakan hal dibutuhkan anak-anak bahkan orang dewasa. Dalam karya ini mengilustrasikan seorang anak yang terlihat seperti sedang bermain sebagai pendekar pedang berjubah yang sedang menunggangi kuda kayu, tapi sebenarnya bukan hal itu yang sebenarnya terjadi. Terlihat pedang kayu yang ditanggalkan dan juga topeng yang dilepas dan digenggam anak tersebut, ini memiliki makna bahwa dia sudah berhenti bermain dengan hal tersebut. Kemudian kuda kayu yang terlihat sudah mulai rusak dan dengan posisi yang datar tidak bergerak melambangkan bahwa permainan ini sudah tidak lagi diminati dan usang. Pada kepala figur anak terdapat sebuah perangkat media elektronik yaitu VR (Virtual Reality) yang menutupi mata dan telinga dari dunia luar, perangkat tersebut mampu memberikan gambar ilusi bergerak yang membuat penggunaanya seperti ada di dalamnya dan terlihat seperti nyata.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan dari apa yang diuraikan dalam laporan ini, dari kegelisahan terhadap pengaruh buruk media elektronik yang dialami dan dirasakan penulis sendiri menjadi inspirasi dalam pembuatan karya cetak seni grafis. Keresahan dan empati terhadap orang lain yang juga merasakan dampak buruk dari pengaruh media elektronik khususnya seperti televisi, komputer, *gadget*, dan *game*, muncul gagasan-gagasan yang ingin diungkapkan melalui media seni berbentuk seni cetak grafis dengan berbagai referensi dan memperdalam topik permasalahan dalam proses perwujudan.

Tugas akhir ini dijadikan media pembelajaran diri menyikapi berbagai masalah yang diresahkan seorang seniman. Lewat berbagai permasalahan seorang seniman dituntut kritis menyikapi setiap permasalahan yang mengganggu pikiran, lewat berkarya seorang seniman bisa menyampaikan apa yang dipikirkan. Ketika apa yang dipermasalahkan diungkap lewat sebuah karya, seorang seniman juga dituntut belajar mendalami apa yang dipermasalahkan dengan terus belajar dengan apa yang ingin diungkapkan agar tidak ada kerancuan. Karya seni sebagai media komunikasi visual untuk memahaminya diharuskan dilihat dan dirasakan tanpa adanya teks dalam memahaminya.

Proses pembuatan karya menggunakan teknik *relief print* seni Grafis dengan pewarnaan reduksi dan juga satu warna. Proses percetakan yang lama dan perbedaan pemilihan warna dalam setiap karya mempunyai tingkat kesulitan tersendiri. Tahap penyelesaian karya secara teknik harus matang dari pembuatan *kento*, pemilihan warna dan teknik cukilan dan konsep cerita yang ingin disampaikan. Proses yang begitu panjang dengan tingkat kesempurnaan yang ingin dicapai dalam setiap karya pembuatan tugas akhir bertemakan pengaruh buruk media elektronik ini membutuhkan ketelitian dan kesabaran tinggi. Beberapa karya ada yang diciptakan hanya menggunakan satu warna, dengan pewarnaan yang sedikit proses pembuatannya tidak terlalu rumit hanya karakter cukilan harus dipertegas agar mampu memvisualisasikan bentuk-bentuk yang diinginkan dan agar sesuai dengan karakter cukilan yang ingin dicapai.

Keuntungan dengan pengambilan satu warna , goresan pisau cukil lebih terasa jelas karena fokus tidak terlalu terpecah dalam banyak warna.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku

Susanto Mikke., “Diksi Rupa, kumpulan istilah dan gerakan seni rupa”. Dicti Art Yoyakarta 2011.

Tesis

Surya ,Anita, “Hubungan Penggunaan Media Elektronik dengan Nyeri Kepala pada Remaja”, Tesis Program Magister Kedokteran Klinik Spesialis Ilmu Penyakit Saraf, Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara Medan, 2012

Website

<https://www.educenter.id/pengaruh-buruk-gadget-pada-anak/> (diakses 20-07-2019 jam 1:42 WIB)

<https://loop.co.id/articles/ini-lho-7-efek-negatif-yang-ditimbulkan-oleh-televisi/full> (diakses 20-07-2019 jam 13:07 WIB)

<https://loop.co.id/articles/10-dampak-negatif-kalo-kamu-terlalu-sering-main-game/full> (diakses 20-07-2019 jam 13:22 WIB)