

# **EUFORIA PENGGUNAAN GADGET**



Oleh

**Ign. Gunawan Bayu Aji**

**NIM 0811967021**

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

**2015**

# **EUFORIA PENGGUNAAN GADGET**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S- I dalam bidang Seni Rupa Murni

2015

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

EUFORIA PENGGUNAAN GADGET diajukan oleh Ign. Gunawan Bayu Aji, NIM 0811967021, 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 9 Juli 2015 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Ag. Hartono, M.Sn  
NIP 195911081986011001

Pembimbing II/ Anggota

A.C Andre Tanama, M.Sn  
NIP 198203282006041001

Cognate/ Anggota

Bambang Witjaksono, M.Sn  
NIP 197303271999031001

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

Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.  
NIP 197605102001122001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M.Des  
NIP 195908021988032002

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Tugas Akhir ini*

*kupersembahkan untuk kedua orang*

*tuaku tercinta*

*Bapak Bambang Sujarwa dan Ibu Retno*

*Purwaningrum*



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ign. Gunawan Bayu Aji  
NIM : 081 1967 021  
Fakultas : Seni Rupa  
Minat Utama : Seni Grafis  
Judul Tugas Akhir : Euforia Penggunaan Gadget

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir penciptaan karya seni ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain, dan tidak terdapat duplikasi, tiruan, atau membuat ulang karya orang lain secara sengaja.

Demikian surat ini dibuat dengan penuh tanggungjawab tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Juni 2015  
Pembuat pernyataan,

Ign. Gunawan Bayu Aji

## **A. Judul: EUFORIA PENGGUNAAN GADGET**

### **B. Abstrak**

Oleh

**Ign. Gunawan Bayu Aji**  
(NIM. 081 1967 021/ SG)

Pada jaman yang serba modern, kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Oleh sebab itulah diciptakan alat-alat yang sekiranya membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* memberikan banyak manfaat, dari mulai sebagai alat komunikasi, media informasi, sampai sebagai media hiburan.

Banyaknya manfaat yang diberikan *gadget* membuat kita merasa nyaman atau bahagia. Akan tetapi apabila perasaan nyaman atau bahagia tersebut terlalu berlebihan (euforia) maka akan memberikan dampak buruk terhadap perilaku kita. Hal ini dikarenakan perasaan euforia membuat kita lepas kontrol dimana kita akan mengabaikan norma-norma yang berlaku dan merugikan atau membuat orang lain menjadi tidak nyaman.

Euforia merupakan suatu bentuk rasa bahagia yang meluap-luap dan sangat luar biasa puas. Perasaan ini sebenarnya menggambarkan suatu keadaan yang positif. Akan tetapi perasaan ini merujuk pada suatu hal yang berlebihan, dan pada dasarnya segala sesuatu yang berlebihan tersebut sedikit banyak akan memberikan dampak buruk atau efek negatif. Hal ini juga berlaku dalam penggunaan *gadget*, perasaan bahagia yang berlebihan ketika menggunakan *gadget* juga akan memberikan dampak buruk baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain yang berada di sekitar. Berbagai macam dampak buruk tersebut seperti: kecanduan gadget, menjadi pribadi yang egois, penyendiri, tidak peka terhadap lingkungan sekitar, antisosial, menjadi *hiperrealitas*, *nomophobia*, dan lain sebagainya.

Bentuk perilaku manusia akibat perasaan bahagia yang terlalu berlebihan saat menggunakan gadget dan juga pengaruh dampak buruk yang ditimbulkannya tersebut akan diwujudkan dalam suatu karya seni cetak grafis yang bersifat ilustratif dengan bentuk-bentuk kartunal. Dalam dunia kartun erat hubungannya dengan humor, dan satire, maka dalam perwujudannya akan diberikan bumbu-bumbu kejenakaan dan juga kritikan.

Konsep di atas kemudian akan diwujudkan ke dalam suatu karya seni cetak grafis dengan menggunakan teknik cetak tinggi dengan teknik pewarnaan reduksi. Melalui teknik ini penulis dapat memainkan gradasi warna melalui guratan atau goresan dari teknik cetak cukilan kayu reduksi sehingga tampak efek gelap terang tetapi dengan menggunakan warna yang beragam. Guratan atau goresan dari teknik cetak cukilan kayu memberikan kejutan setelah dicetak karena terkadang memberikan efek-efek tertentu yang justru menambah nilai artistik.

***Kata kunci:*** Gadget, euforia, dampak negatif, kartun, seni cetak tinggi

## ABSTRACT

In the modern era, life becomes very practical, effective and efficient. That is why devices were invented to smoothen and ease the burden of human work, one of which is gadget. Gadget provides many benefits, from the start as a means of communication, information media, until entertainment media.

The many benefits provided by gadgets make us feel comfortable or happy. However, if this feeling of comfortable or happy is too excessive (euphoria) it will adversely affect our behavior. This feeling of euphoria makes us loose control in which we will ignore the applicable norms and harm or make other people uncomfortable.

Euphoria is a form of happiness which is overwhelming and remarkable satisfied. This feeling actually describe a positive state. However, this feeling refers to an exaggeration, and basically everything that is excessive will have negative impact or effect. This also applies to the use of gadget; excessive feeling of happiness when using the gadget will also give negative impact both for themselves and for others who are in the vicinity. Various kinds of adverse effects such as: gadget addictive, become selfish, loner, insensitive to the surrounding environment, antisocial, into hyperrealist, nomophobia and many other.

The form of human behavior as a result of excessive feeling of happiness when using gadget and also influence the resulting adverse impacts will be realized in a printmaking art work that are illustrative with cartoon forms. Cartoon world is closely connected with humor and satire, then the realization will be given humor and criticism.

The concept above will then be translated into a printmaking art work using relief print technique with high reduction coloring technique. Through this technique the author may play a gradation through streaks or scratches from a reduction woodcut engraving printing technique so that it appears dark light effect but by using a variety of colors. Sketch or scratches of woodcut engraving printing techniques deliver a shock after being printed because sometimes it gives certain effects that actually adds to the artistic value.

**Keywords:** Gadget, euphoria, negative effect, cartoon, relief print

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan berkah sehingga karya Tugas Akhir penciptaan dengan judul Euforia Penggunaan Gadget beserta laporan Tugas Akhir dapat terselesaikan. Penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana S-1 bidang Seni Rupa Murni.

Dengan rasa hormat dan kerendahan hati pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian karya Tugas Akhir ini, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Drs. Ag. Hartono, M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan saran, bimbingan, dan waktunya kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. AC. Andre Tanama, M.Sn., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan ilmu, pengalaman, bimbingan serta waktunya kepada penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Bambang Witjaksono, M.Sn., selaku dosen coognate yang telah memberikan bimbingan tugas akhir pada saat pendadaran.
4. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku dosen wali dan Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan selama masa studi.



5. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Jurusan Seni Murni serta seluruh staf dan civitas akademika Fakultas Seni Rupa Intitut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Bambang Sujarwa dan Ibu Retno Purwaningrum selaku orang tua tercinta yang selalu mendukung, memberikan semangat dan mendoakan yang terbaik untuk penulis.
9. Mustiko Aji Dewanto selaku adik penulis yang selalu memberikan bantuan, dukungan serta saran dalam penyelesaian Tugas akhir ini.
10. Keluarga besar Eyang Karjo dan khususnya eyang putri yang tak henti-hentinya berdoa dan memberi semangat kepada penulis.
11. Om Wiwid, Om Dadang, dan Om Dodik yang selalu memberikan dukungan dan membantu dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman mahasiswa Seni Grafis angkatan 2008 “Grafis Kolektif Minyak Tanah” (Adit, Bayu, Rohmadi, Mamok, Om Sigit, Nico, Harry, Rizal, Nofri, Windi, dan Sabhiq) yang selalu memberikan semangat agar selalu optimis dapat lulus.
13. Teman-teman “Mustamil Hause and Transit Area” (Krisna, Indra, kokok, dodok, lita) yang selalu berbagi, memberikan semangat, memberikan tempat curhat, memberikan inspirasi, membantu kelancaran penyelesaian tugas akhir ini dan teman seperjuangan hidup sebagai anak kost.

14. Teman-teman “Gila Touring” (Ipenk, Dek Dana, Kokok, Dodok, Kebo, Antox, Gendon, Suneo, Dandi, Danang, Mas Ninuk) yang menjadi teman bercanda, teman touring motor, teman nongkrong, dan teman melepas penat ketika pusing memikirkan Tugas Akhir.
15. Seluruh pihak yang telah membantu dan meluangkan waktunya dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.



Yogyakarta, Juni 2015

Ign. Gunawan Bayu Aji

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	2
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Penegasan Judul.....	6
<b>BAB II. KONSEP.....</b>	<b>9</b>
A. Konsep Penciptaan.....	9
B. Konsep Perwujudan.....	24

<b>BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....</b>	<b>41</b>
A. Bahan .....	41
B. Alat.....	43
C. Teknik.....	48
D. Tahap Pembuatan .....	49
<b>BAB IV. DESKRISI KARYA.....</b>	<b>62</b>
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>104</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>107</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>



## DAFTAR GAMBAR

### A. Gambar dan Karya Acuan

Gambar 1. Jenis Gadget.....	10
Gambar 2. Badut.....	31
Gambar 3. “What You Ought to Know”, Irwanto Lenthoo.....	31
Gambar 4. “The Jocker’s Trick”, Irwanto Lenthoo.....	32

### B. Proses Perwujudan

Gambar 5. Alat dan Bahan.....	47
Gambar 6. Proses pembuatan desain gambar pada kertas HVS.....	49
Gambar 7. Proses pewarnaan desain gambar.....	50
Gambar 8. Proses pemberian garis skala pada desain gambar.....	51
Gambar 9. Proses pembuatan desain gambar pada <i>klise hardboard</i> .....	52
Gambar 10. Proses mencukil.....	52
Gambar 11. Proses pembuatan warna.....	53
Gambar 12. Proses pemberian warna pada <i>klise hardboard</i> .....	54
Gambar 13. Proses penempatan <i>klise hardboard</i> pada kento.....	55
Gambar 14. Proses penempatan kertas pada kento.....	55
Gambar 15. Proses menginjak kertas.....	56
Gambar 16. Proses menggosok kertas dengan menggunakan botol <i>baren</i> . ..	56
Gambar 17. Proses menjemur karya.....	57
Gambar 18. Proses membersihkan peralatan cetak.....	58
Gambar 19. Proses membersihkan klise hardboard.....	58

Gambar 20. Hasil akhir cetakan .....	59
Gambar 21. Proses penulisan keterangan pada karya .....	60
Gambar 22. Proses pemasangan <i>pasparto cut</i> dan karya pada pigura kaca	60
Gambar 23. Karya setelah dipigura.....	61

### C. Daftar Karya

Gambar 24. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Stststst!!</i> , 2014 .....	64
Gambar 25. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Makanan Sehai-hari</i> , 2014.....	66
Gambar 26. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Bahaya Mengincar</i> , 2014.....	68
Gambar 27. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Keluar Dan Berpetualanglah</i> , 2014	70
Gambar 28. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Gadget Eater</i> , 2014.....	72
Gambar 29. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Mematung</i> , 2015.....	74
Gambar 30. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Jempolmu Harimaumu</i> , 2015.....	76
Gambar 31. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Tak Menyadari</i> , 2015.....	78
Gambar 32. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Bermuka Dua</i> , 2015 .....	80
Gambar 33. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Mendekatkan Yang Jauh,</i> <i>Menjauhkan Yang Dekat</i> , 2015.....	82
Gambar 34. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Masuk Perangkap</i> , 2015.....	84
Gambar 35. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Fakir Wifi</i> , 2015 .....	86
Gambar 36. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>K.O</i> , 2015 .....	88
Gambar 37. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Tergantikan</i> , 2015.....	90
Gambar 38. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Nomophobia</i> , 2015. ....	92
Gambar 39. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>Unjuk GG</i> , 2015. ....	94
Gambar 40. Ign. Gunawan Bayu Aji, <i>No Hear, See, and Talk</i> , 2015 .....	96

Gambar 41. Ign. Gunawan Bayu Aji, *Nyampah*, 2015..... 98  
Gambar 42. Ign. Gunawan Bayu Aji, *Selfie Bersama Maut*, 2015..... 100  
Gambar 43. Ign. Gunawan Bayu Aji, *The Master*, 2015..... 102



## DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 44. Foto diri mahasiswa.....	110
Gambar 45. Foto poster pameran.....	112
Gambar 46. Foto situasi pameran #1.....	113
Gambar 47. Foto situasi pameran #2.....	113
Gambar 48. Foto situasi pameran #3. ....	114
Gambar 49. Foto situasi pameran #4.....	114
Gambar 50. Foto situasi pameran #5.....	115
Gambar 51. Foto situasi pameran #6.....	115
Gambar 52. Foto situasi pameran #7.....	116
Gambar 53. Foto situasi pameran #8.....	116
Gambar 54. Foto situasi pameran #9.....	117
Gambar 55. Foto situasi pameran #10.....	117



# BAB I

## PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan dilengkapi dengan kemampuan cipta, rasa, dan karsa. Manusia dibekali panca indera dan akal budi untuk menikmati, meresapi, merenungi, dan memaknai secara bebas fenomena-fenomena yang terjadi di sekitarnya. Waktu yang bergulir menyisakan rekaman tentang pengalaman-pengalaman terhadap fenomena yang menggelitik dan menyentuh hati yang kemudian tersimpan baik di memori otak.

Penulis terpicu untuk mengungkapkan suatu gagasan yang tercipta atas pengalaman-pengalaman masa lalu mengenai fenomena yang pernah dilihat, didengar, dan dirasakan. Selain itu pengalaman orang lain yang telah diadopsi menjadi perasaan bahagia, kagum, tertarik, maupun perasaan jengkel mendorong pula terciptanya ide untuk diungkapkan, dieksplorasikan, dan dikomunikasikan.

Pengalaman tentang ketertarikan terhadap bentuk perilaku masyarakat akibat euforia penggunaan *gadget* saat ini sangat menggelitik hati penulis. Hal ini mendorong penulis untuk dikembangkan melalui imajinasi dan kreatifitas menjadi sebuah ide penciptaan karya seni.

## A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada jaman yang serba modern ini, manusia dituntut mengikuti perkembangan jaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*. Jenis *gadget* sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti *handphone*, *laptop*, kamera digital, *music player (Mp3, Mp4, ipod)*, *tablet*, *PSP(Play Station Portable)*, jam digital canggih, dll.

Kebutuhan akan *gadget* yang semakin besar memicu perusahaan-perusahaan elektronik untuk berinovasi menciptakan *gadget* baru yang lebih canggih. Seperti halnya *handphone*, dahulu fungsi utama *handphone* hanya digunakan untuk menelepon dan mengirim pesan singkat elektronik (*sms*). Akan tetapi sekarang ini *handphone* sudah sangat canggih, berbagai macam fitur dan aplikasi terdapat di dalamnya, seperti kamera, musik dan video *player*, radio, *browsing*, *chatting*, *Maps GPS*, *voice recorder*, kamus elektronik, *game*, dll.

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari keberadaan *gadget* canggih saat ini, seperti menjalin hubungan dengan teman dan keluarga meskipun mereka berada di tempat yang sangat jauh sekalipun, menambah relasi melalui akun-akun media sosial yang terdapat pada aplikasi *gadget*, *browsing* berita-berita terhangat

yang terjadi di sekitar, memainkan *game* dan memutar musik atau video *player* ketika sedang merasa jenuh, dan juga manfaat lain yang masih banyak lagi.

Penulis sebagai bagian dari masyarakat modern tentunya merasakan banyaknya manfaat yang diperoleh dari keberadaan *gadget* saat ini. Tidak hanya penulis, orang-orang di sekitar penulis pun juga merasakannya. Banyaknya manfaat yang diperoleh membuat kita merasa dimudahkan sehingga intensitas penggunaan *gadget* pun meningkat. Hal ini menyebabkan suatu bentuk ketergantungan yang berakibat timbul rasa tidak nyaman apabila sehari tidak menggunakan *gadget*.

Banyaknya manfaat yang diperoleh tentunya membuat perasaan menjadi nyaman atau bahagia. Tetapi apabila perasaan nyaman tersebut terlalu berlebihan maka akan memberikan dampak buruk terhadap perilaku masing-masing. Hal ini berdasarkan pengamatan penulis terhadap perilaku keseharian penulis, teman, saudara ,dan orang-orang di sekitar penulis terkait dengan penggunaan *gadget* saat ini. Berawal dari kehidupan pribadi, *gadget* khususnya *handphone* sekarang ini tidak dapat lepas dari kehidupan penulis, dari awal membuka mata, benda pertama yang dicari adalah *handphone*. Hingga akhir menjelang tidur pun benda yang dilihat terakhir adalah *handphone* karena sudah menjadi kebiasaan penulis kalau sebelum tidur selalu membuka *facebook*, *searching* artikel di *google*, memainkan *game*, menonton video di *youtube*, sampai mata mulai mengantuk. Dampak buruk lainnya yaitu membuat penulis menjadi gelisah, sebentar-sebentar membuka *handphone* hanya untuk sekedar memeriksa ada pesan masuk atau tidak, bahkan pada saat mengemudi kendaraan atau pada saat mengikuti acara

keagamaan pun penulis masih sempat meluangkan waktu untuk memeriksa *handphone*.

Tidak berbeda jauh di lingkup keluarga penulis, pernah suatu ketika penulis ikut makan malam bersama di keluarga paman di Jakarta. Ada suatu hal menarik yang terjadi, bukannya menyantap makanan yang sudah disajikan, tetapi sekeluarga malah sibuk memainkan *gadgetnya* sendiri-sendiri. Mulai dari paman yang sibuk mengurus *laptopnya*, bibi yang sibuk telepon, kedua adik sepupu penulis yang sibuk memainkan *game* di *PSPnya*. Mereka sibuk dengan kepentingannya sendiri tanpa peduli dengan makanan yang sudah disajikan. Hal serupa juga pernah terjadi pada saat penulis *nongkrong* bersama dengan teman-teman. Bukannya asik bercerita *ngalor-ngidul*, tetapi kami malah diam dan sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing. Hingga salah satu dari kami berkata “*Heh, kok do meneng kabeh to? Do jotakan po?*” (Hai, kok pada diam semua? Apa sedang saling bermusuhan?) seketika kami semua menoleh dan sontak tertawa. Seolah-olah kami dihipnotis oleh keberadaan *gadget* dan menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitar.

Kejadian serupa juga terjadi dengan teman satu kontrakan penulis, hari-harinya dihabiskan di kamar saja. Dia sibuk memainkan *game* dan nonton film di *laptop* kesayangannya, sampai-sampai lupa mandi dan makan. Untuk peduli dengan dirinya sendiri saja tidak bisa apalagi peduli dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. *Gadget* membuatnya menjadi tertutup, individualis, dan egois. Padahal kalau dipikir, kegiatan lain yang lebih bermanfaat dan jauh lebih menyenangkan sangat banyak.

Pengamatan terhadap perilaku keseharian penulis, teman, saudara dan orang-orang di sekitar saat menggunakan *gadget* sangat menarik perhatian. Terlebih terhadap kejadian atau momen-momen tertentu yang menggelitik hati. Oleh karena itulah, hal ini mendorong penulis untuk menuangkan dan mewujudkannya dalam bentuk karya seni rupa melalui media seni grafis.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

1. Bagaimanakah bentuk perilaku manusia akibat pengaruh euforia penggunaan *gadget*?
2. Bentuk visual apa yang relevan untuk menggambarkan perilaku manusia akibat euforia penggunaan *gadget*?
3. Media dan teknik apakah yang sesuai untuk memvisualkan perilaku manusia di dalam masyarakat akibat euforia penggunaan *gadget* dalam karya seni grafis?

## **C. TUJUAN DAN MANFAAT**

1. Sebagai upaya melatih kepekaan diri dalam mengamati para pengguna *gadget* yang ada di sekitar kita.
2. Sebagai bentuk kritikan atau pesan kepada para pengguna *gadget* yang mungkin lupa dengan hal lain.

3. Memberikan kontrol sosial terhadap perubahan perilaku manusia dan masyarakat yang terjadi di sekitar kita melalui karya seni dengan media seni grafis.

#### D. PENEGASAN JUDUL

Judul tugas akhir adalah “EUFORIA PENGGUNAAN GADGET”. Agar tidak terjadi salah pengertian, berikut penjelasan pengertian mengenai judul tugas akhir di atas.

##### **Euforia**

1. Perasaan nyaman/ perasaan gembira yang berlebihan.<sup>1</sup>
2. Berasal dari bahasa Yunani yaitu *euphoria*

*Euphoria is medically recognized as a mental and emotional condition in which a person experience intense feelings of well being, elation, happiness, excitement and joy*

*Technically, euphoria is an affect, but the term is often colloquially used to define emotion and an intense state of transcendent happiness combined with an over whelming sense of contentment. It has also been defined as an affective state of exagrated well being or elation. The word derives from greek, “power of enduring easly, fertility”.*

*Certain drugs, many of which are addictive, are known to produce a euphoric state. Certain natural rewards ( associated with addictive behavior)*

---

<sup>1</sup> Dendi Sugono, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008), p.384

*such as physical exercise can also induce brief states of euphoria. Euphoria has also been cited as being experienced by those participating in certain religious or spiritual rituals and meditation. Euphoria is also known to occur as a symptom of mania.*<sup>2</sup>

Secara medis, euforia adalah sebuah kondisi mental dan emosional dimana seseorang mengalami perasaan kegembiraan, kebahagiaan, kesenangan yang berlebih.

Secara teknis, euforia adalah sebuah pengaruh, tetapi istilah ini seringkali diucapkan atau dipakai sehari-hari digunakan untuk mendefinisikan sebuah emosi kebahagiaan, kegembiraan yang dikombinasikan dengan rasa kepuasan yang luar biasa. Euforia juga didefinisikan sebagai keadaan sikap ketika dalam keadaan sejahtera atau girang yang dilebih-lebihkan. Kata ini berasal dari bahasa Yunani, kekuatan tentang mudahnya keabadian, kesuburan.

Obat-obatan tertentu yang mengandung banyak zat adiktif, dikenal untuk menghasilkan keadaan euforia. Beberapa manfaat alami (yang berhubungan dengan perilaku adiktif) seperti latihan fisik juga dapat menyebabkan keadaan euforia singkat. Euforia juga dialami oleh orang-orang yang berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan atau ritual spiritual dan meditasi. Euforia juga diketahui sebagai gejala dari mania.

---

<sup>2</sup> en.m.wikipedia.org/wiki/Euphoria, (diakses pada hari kamis, tanggal 26 Februari 2015 pukul 21.04 WIB)

## Gadget

1. Piranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.<sup>3</sup>
2. Sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya.<sup>4</sup>

Berdasarkan pengertian judul di atas, dapat dijelaskan bahwa euforia penggunaan *gadget* merupakan perasaan nyaman atau gembira yang berlebihan ketika menggunakan *gadget* atau atas keberadaan *gadget*, di mana perasaan nyaman yang berlebihan tersebut akan memberikan dampak yang tentunya akan berpengaruh terhadap perilaku manusia. Maka dapat disimpulkan bahwa karya-karya tugas akhir ini mengangkat tentang perasaan nyaman manusia yang berlebihan ketika menggunakan *gadget* atau atas keberadaan *gadget* yang kemudian memberikan suatu dampak terhadap perilakunya.

---

<sup>3</sup> Dendi Sugono, dkk, *Op Cit.*, p.403

<sup>4</sup> [www.soalgadget.com/pengertian-kata-gadget/](http://www.soalgadget.com/pengertian-kata-gadget/), (diakses pada hari sabtu, tanggal 13 September 2014, jam 19.43 WIB)