

BAB V

PENUTUP

Tugas akhir ini merupakan tulisan laporan karya seni rupa yang harus diselesaikan sebagai suatu bentuk pertanggung jawaban penulis terhadap studi pada jenjang Strata Satu (S-1) di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya seni rupa yang diciptakan merupakan suatu bentuk konsep ide yang diimajinasikan dan suatu bentuk konsep visual yang diekspresikan penulis. Kedua konsep tersebut dalam proses perwujudannya dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor latar belakang, lingkungan dan pendidikan penulis.

Penulis terpicu untuk mengungkapkan suatu ide 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, serta dikomunikasikan.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis mengangkat tema Euforia Penggunaan Gadget. Karya-karya tugas akhir ini menampilkan karya-karya seni cetak grafis yang memvisualisasikan perilaku manusia akibat perasaan nyaman atau gembira yang terlalu berlebihan saat menggunakan atau atas keberadaan *gadget* dan juga pengaruh dampak buruk yang ditimbulkannya.

Banyak manfaat yang diperoleh dari keberadaan *gadget* seperti, sebagai alat komunikasi, sebagai media informasi, dan sebagai media hiburan. Banyaknya manfaat yang diberikan *gadget* membuat kita menjadi merasa nyaman dan

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 serta membuat orang lain menjadi tidak nyaman. Hal ini kemudian akan menimbulkan dampak buruk pada diri kita seperti, kecanduan gadget, menjadi pribadi yang egois, penyendiri, tidak peka terhadap lingkungan sekitar, antisosial, menjadi *hiperrealitas*, *nomophobia*, dan lain sebagainya. Dalam pencapaian bentuk visualnya, penulis menggunakan tokoh-tokoh umum yang terdapat dalam masyarakat yang dirias menyerupai badut. Dalam bentuk karakter badut itulah penulis ingin mengungkapkan suatu sindiran (*satire*) dalam bentuk humor kepada masyarakat terkait dengan dampak buruk penggunaan *gadget*.

Proses yang sangat panjang penulis jalani dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tentunya tidak melalui proses yang mudah, banyak rintangan yang menjadi batu sandungan dalam proses penyelesaiannya. Masalah timbul ketika rumah kontrakan harus segera direnovasi karena alasan tertentu, padahal pada saat itu penulis masih setengah jalan dalam membuat karya yang berjudul “Gadget Eater”. Kira-kira proses mencetak berhenti pada saat cetakan warna ke empat dari total sembilan warna dan terhenti kurang lebih selama satu bulan. Setelah proses renovasi selesai, penulis melanjutkan untuk mencetak warna ke lima. Entah penulis lupa memberikan tanda pada kento atau ukuran *klise hardboard* yang menyusut, hasil cetakan warna ke lima dan seterusnya bergeser, bahkan sampai

lima milimeter. Oleh karena itulah, penulis menganggap karya yang berjudul “Gadget Eater” sebagai karya terburuk yang pernah penulis buat.

Berawal dari kejadian tersebut, penulis termotivasi untuk menciptakan kento dengan ketepatan yang akurat, agar dalam proses mencetak warna pertama sampai terakhir tidak mengalami pergeseran atau meminimalkan cetakan warna yang bergeser. Kento yang penulis ciptakan, dianggap sebagai temuan kreatif penulis karena terbukti untuk pencetakan karya selanjutnya maksimal hanya bergeser satu milimeter. Tidak hanya itu, kento tersebut juga dapat meminimalkan bercak kotor tangan sehingga karya tetap tampak bersih.

Melalui karya-karya ini penulis ingin memberikan pesan dan juga kritikan terhadap masyarakat bahwa kita sebagai bagian dari masyarakat modern yang tanggap akan teknologi seharusnya dapat lebih bijaksana dalam menggunakan *gadget*. Kita seharusnya juga paham tentang porsi penggunaan *gadget* karena kita makhluk sosial yang tidak bisa lepas berinteraksi dengan orang lain.

Penulisan dan karya-karya bertema Euforia Penggunaan *Gadget* ini masih jauh dari kata sempurna. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perkembangan kepribadian penulis dalam berkarya. Semoga dengan apa yang penulis buat ini berkenan dan bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Gustami, SP, *Gaya Seni, Stuktur Seni, Serta Interaksi Media Dan Makna*, Yogyakarta: BP ,ISI, 1990
- Indarto, Kus (Editor), *Kuss Indarto Sketsa Di Tanah Mer(d)eka: Kumpulan Karikatur*, Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya, 1999
- Pando, Melkyor, *Hiruk Pikuk Jaringan Sosial Terhubung*, Yogyakarta: PT. Kanisius, 2014
- Piliang, Yasraf Amir, *Sebuah Dunia yang Dilipat*, Bandung: Mizan, 1998
- Piliang, Yasraf Amir, *Semiotika dan Hipersemiotika*, Bandung: Matahari, 2012
- Reber, Arthur. S dan Emely S. Reber diterjemahkan oleh Yudi santoso, *Kamus Psikologi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010
- Saff, Donald dan Deli Sacilotto diterjemahkan oleh Andang Suprihadi, *Sejarah dan Proses Seni Grafis*, Yogyakarta: FSRD ,ISI, 2004
- Saidi, Acep Iwan, *Narasi simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Yogyakarta: Isacbook, 2008
- Sandang, Yesaya, *Dari Filsafat ke Filsafat Teknologi*, Yogyakarta: PT. Kanisius, 2013
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, *Nirmana*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010
- Sibarani, Augustin, *Karikatur Dan Politik*, Jakarta: Garba Budaya, Institut Studi Arus Informasi, PT. Media Lintas Inti Nusantara, 2001
- Sugono, Dendi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008
- Susanto, Mikke, *Diksi Rupa*, Yogyakarta: DictiArt Lab, Bali: Djagad Art House, 2011
- Wijana, I Dewa Putu, *Kartun* , Yogyakarta: Ombak, 2004

WEBSITE

arydwiaji.tumblr.com/post/48620965159/filosofi-badut (diakses pada hari Kamis, tanggal 26 Februari 2015, pukul 23.46 WIB)

athohirluth.lecture.ub.ac.id/2014/10/euforia (diakses pada hari Kamis, tanggal 26 Februari 2015, pukul 21.33 WIB)

dgi-indonesia.com/perilaku-masyarakat-terhadap-hiperrealitas (diakses pada hari Senin, tanggal 15 September 2014, pukul 19.42 WIB)

en.m.wikipedia.org/wiki/Euphoria (diakses pada hari Kamis, tanggal 26 Februari 2015, pukul 21.04 WIB)

fatmawatiyeny.blogspot.com/2014/03/pengaruh-gadget-terhadap-perilaku (diakses pada hari Sabtu, tanggal 13 September 2014, pukul 18.37 WIB)

felisiaoktaviani.blogspot.com/2011/12/pengaruh-konsumerisme-gadget-dikalangan.html (diakses pada hari Sabtu, tanggal 13 September 2014, pukul 19.30 WIB)

jawapos.com/baca/artikel/11290/Fenomena-Nomophobia-Landa-Anak-Muda (diakses pada hari Senin, tanggal 23 Maret 2015, pukul 03.30 WIB)

kbbi.web.id/ilustratif (diakses pada hari Senin, tanggal 23 Maret 2015, pukul 16.40 WIB)

merdeka.com/peristiwa/asal-usul-gadget.html (diakses pada hari Sabtu, tanggal 13 September 2014, pukul 20.05 WIB)

malikiaumiddin.blogspot.com/2013/12/makalah-gadget.html (diakses pada hari Sabtu, tanggal 13 September 2014, pukul 21.11 WIB)

paradigmabebas.blogspot.nl/2012/09/hiperrealitas-simulacrum.html (diakses pada hari Senin, tanggal 15 September 2014, pukul 21.10 WIB)

rizachnial.blogspot.com/2013/10/peranan-gadget-dalam-kehidupan-manusia.html (diakses pada hari Sabtu, tanggal 13 September 2014, pukul 21.44 WIB)

soalgadget.com/pengertian-kata-gadget/ (diakses pada hari Sabtu, tanggal 13 September 2014, pukul 19.43 WIB)

vocabulary.com/dictionary/euphoria, (diakses pada hari Selasa, tanggal 4 Agustus 2015, pukul 01.47 WIB)

wisnujadmika.wordpress.com/tag/deformasi (diakses pada hari jumat, tanggal 11 April 2014, pukul 18.28 WIB)

xrismantos.wordpress.com/tag/gadget (diakses pada hari minggu, tanggal 22 Maret 2015, pukul 23.30 WIB)

