

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Gawai merupakan hasil karya cipta tangan manusia yang terwujud seiring dengan berkembangnya teknologi. Saat ini, gawai memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia karena hampir seluruh kebutuhan keseharian ada pada gawai seperti komunikasi, belajar, bermain ataupun berbelanja. Sangat banyak sekali fungsi dan manfaat yang didapat dari sebuah gawai. Namun, sebagai sebuah teknologi tentunya gawai memiliki dampak baik dan juga dampak buruk pada penggunaannya apabila digunakan dengan berlebihan, dan ditangan yang kurang tepat seperti seorang anak kecil.

Gawai memiliki berbagai dampak pada penggunaannya untuk anak-anak. Bukan hanya dampak baik, dampak buruknya pun tentu banyak terutama untuk anak-anak. Penggunaan gawai secara terus menerus dapat membuat anak merasakan candu akan gawai itu sendiri dan akibatnya sang anak akan menangis dan merengek apabila tidak diberikan. Candu gawai inilah yang akan mempengaruhi perkembangannya, baik perkembangan sosial emosional, motorik bahkan kesehatan tubuhnya. Menurut Ketua Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), penggunaan gawai yang berlebihan pada anak merupakan tantangan serius, namun masih banyak orang tua yang belum menyadari bahwa anaknya telah menunjukkan indikasi kecanduan gawai (KPAI, 2018)

Kecanduan gawai ini menjadi sebuah isu yang selalu menjadi polemik didalam kemajuan teknologi saat ini. Fenomena anak kecanduan gawai, menurut dr Tjhin Wiguna, psikiater anak dan remaja di Departemen Medik Kesehatan

Jiwa FKUI-RSCM. mulai meningkat dalam tiga tahun terakhir. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah bisa menggunakan ponsel pada 2022. Sementara, 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet. Secara rinci, 52,76% anak usia 5-6 tahun telah menggunakan ponsel. Sedangkan, proporsinya di anak dengan rentang usia 0-4 tahun tercatat sebesar 25,5% (<https://dataindonesia.id/internet/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel>). Data ini membuktikan bahwa banyaknya anak yang sudah mengalami banyaknya anak yang sudah menggunakan gawai pada usia anak.

Fenomena ini nyata adanya, dan hal ini dirasakan oleh salah satu anak laki-laki perupa yang terkena dampak dari penggunaan gawai yang berlebihan. Sejak usia dua tahun sang anak sudah dikenalkan dengan gawai, gawai telah banyak mempengaruhi perkembangan dan kesehatannya, salah satunya adalah kesehatan matanya. Kini, sang anak telah menggunakan kacamata dengan minus 4 disaat usianya baru 9 tahun dan mengalami lazy eyes atau mata juling karena penggunaan gawai secara berlebihan.

Berdasarkan hal tersebutlah yang kemudian menjadi alasan bagi perupa untuk mengangkat fenomena kecanduan gawai menjadi sebuah inspirasi dalam berkarya dengan media cat akrilik diatas kanvas. Perupa menggunakan media lukis dengan menggunakan cat akrilik sebagai bentuk ungkapan kegelisahan dan penggambaran ekspresi diri akan bahaya penggunaan gawai yang telah dialami pada anaknya dan anak-anak di lingkungan sekitarnya. Seni lukis dengan media kanvas dan cat akrilik menjadi pemilihan media karena media tersebut dianggap

mampu menuangkan dan mengekspresikan ekspresi perupa dalam merepresentasikan bahaya akan kecanduan gawai pada anak-anak.

Seni lukis merupakan salah satu cabang di dalam seni rupa murni. Dalam buku Dasar-Dasar Ilmu Budaya (2019), Drs. Isma Tantawi, M.A. menjelaskan bahwa seni lukis adalah seni yang dikomunikasikan dengan garis dan warna. Garis dan warna sebagai alat seniman untuk mengungkapkan buah pikiran. Tarikan dan model garis, warna, dan tebal-tipisnya warna berperan untuk menyampaikan pesan.

Tujuan dibuatnya karya ini adalah untuk memberikan sebuah gambaran kepada para orang tua akan bahaya dan efek yang ditimbulkan akibat penggunaan gawai pada anak-anak terutama kepada balita. Dan pada karya ini akan menampilkan gambaran anak-anak yang mengalami kecanduan gawai juga efek dari penggunaan gawai yang disajikan dengan media cat akrilik di atas kanvas.

1.2. Perkembangan Ide Penciptaan

Pada proses pembuatan karya ini, terdapat beberapa ide yang pernah terlintas dan akhirnya tergantikan dengan ide penciptaan mengenai Bahaya Anak Kecanduan Gawai ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

1.2.1 Kehidupan Rumah Tangga

Pada awal pembuatan karya ini, penulis sempat ingin mengambil ide mengenai kehidupan rumah tangga, sesuai dengan latar belakang penulis yang telah menikah dan memiliki 2 orang anak. Dan Ide ini muncul ketika penulis memasuki kuliah studio seni murni. Namun, penulis fikir bahasan ini terlalu luas dan ia rasa tidak memiliki konflik untuk dijadikan acuan terhadap karya ini, akhirnya penulis mempersempit menjadi tentang anak.

1.2.2 Pertengkaran Kakak Beradik

Ide kedua masih tentang anak yaitu tentang pertengkaran yang biasa dialami oleh kakak dan adik. Ide ini muncul ketika anak melihat kedua anaknya yang seringkali bertengkar. Namun, ide ini kembali ditinggalkan karena penulis rasa ini bukan hal darurat yang perlu disampaikan kepada masyarakat umum.

1.2.3. Pergantian media berkarya

Pada awal pembuatan karya ini, sebenarnya perupa ingin membuat karya dengan media cat akrilik diatas kanvas dengan mengusung gaya realism. Namun, seiring berjalannya bimbingan dengan dosen pembimbing 1, perupa mengganti media dan gaya lukis menjadi lukisan naïve dengan media crayon diatas kertas. Hal ini berkaitan dengan pekerjaan perupa yang merupakan seorang pengajar les lukis anak dengan media krayon. Selain itu, media krayon dan gaya lukisan naïve juga lebih mendekati kepada figure anak sehingga diharapkan dengan gaya lukisan ini pesan yang ingin disampaikan lebih mudah tersampaikan.

Namun, Setelah melakukan seminar proposal, perupa mendapatkan masukan baik dari pembimbing maupun dari penguji mengenai konsep karya dan hasil karya yang ditampilkan. Karya yang ditampilkan oleh perupa masih kurang menunjukkan kesan akan dampak buruknya penggunaan gawai. Oleh karena itu, perupa mengganti media dengan media cat akrilik di atas kanvas sesuai dengan saran dosen pembimbing 1.

1.3. Masalah Ide Penciptaan

Masalah penciptaan pada karya ini, meliputi :

1. Bagaimana pengembangan konsep tentang kecanduan gawai dalam penciptaan karya seni lukis ?
2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual tentang bahaya kecanduan gawai dalam penciptaan karya seni lukis ?
3. Bagaimana proses pengolahan karakteristik visual tentang konsep bahaya anak kecanduan gawai menjadi karya seni lukis ?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan Penciptaan

1. Mengembangkan konsep kecanduan gawai dalam penciptaan karya seni lukis.
2. Mewujudkan karakteristik visual tentang bahaya kecanduan gawai dalam penciptaan karya seni lukis.
3. Mengolah karakteristik visual tentang konsep bahaya anak kecanduan gawai menjadi karya seni lukis.

1.5. Manfaat Penciptaan

Berdasarkan hasil proses pembuatan karya eksplorasi. Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diharapkan dapat dirasakan bagi perupa, bagi apresiator, dan bagi ilmu Pendidikan Seni Rupa, yaitu :

1. Bagi Perupa

Manfaat yang perupa dapat dari proses berkarya ini adalah meningkatkan kreatifitas perupa dalam meluapkan dan menuangkan ide serta isi hati mengenai keresahan akan fenomena yang saat ini terjadi.

2. Bagi Apresiasi

Kepada apresiasi, perupa harap karya ini akan menjadi sebuah pengingat sekaligus himbauan akan sisi lain dari fungsi gawai yang dapat berdampak negatif bagi pertumbuhan anak-anak.

3. Bagi Ilmu dan Pendidikan Seni Rupa

Pendidikan merupakan acuan utama dalam pembuatan karya ini dan juga menjadi landasan atas ide kreatif, kritik dan teknik yang digunakan. Dengan tema anak dan gaya yang digunakan dalam karya ini diharapkan dapat menambah referensi karya dengan tema anak dan gaya lukis naïve.

1.6. Fokus Penciptaan (State of The Art)

Proposal penciptaan dengan judul “Representasi Kecanduan Gawai Pada Anak dalam Karya Seni Lukis” ini berfokus pada 3 aspek yaitu konseptual, visual dan operasional. Berikut penjabaran ketiga aspek tersebut :

1. Konseptual

a. Sumber inspirasi

Sumber inspirasi pada karya seni lukis ini berasal dari faktor internal dan eksternal mengenai kecanduan berlebih pada anak-anak yang lebih menyukai dunia virtual daripada dunia nyata. Faktor internal sendiri berasal dari pengalaman perupa pada saat mengurus anaknya yang terdampak akibat penggunaan gawai berlebih. Kemudian untuk faktor

eksternal, maraknya fenomena anak-anak yang mengalami rasa candu pada penggunaan gawai era kemajuan teknologi seperti saat ini.

Fenomena inilah yang diangkat berupa dalam pembuatan karya eksplorasi menjadi sebuah ide penciptaan agar menjadi himbauan kepada orang tua akan bahayanya penggunaan gawai dalam perkembangan kesehatan fisik dan mental anak.

b. Interest seni

Aspek interest seni yang berupa gunakan adalah adalah interest seni reflektif. Interest seni reflektif yang mencerminkan perilaku dan sikap anak-anak saat mengalami rasa candu yang berdampak pada kesehatan fisik dan perkembangan emosionalnya.

c. Interest bentuk

Interest bentuk yang berupa gunakan adalah interest bentuk figuratif dan non figuratif. Interest seni ini digunakan karena berupa rasa interest seni ini mampu memvisualisasikan isu yang diangkat dengan maksimal. Visualisasi isu ini digambarkan dalam bentuk karakter dan objek yang bertujuan untuk menyampaikan maksud dan tujuan dengan sebagaimana mestinya.

d. Prinsip estetik seni

Prinsip estetika seni yang digunakan pada karya ini adalah prinsip karya seni rupa modern. Seni rupa modern merupakan seni yang cenderung bebas, unik dan tidak terikat dengan aturan tertentu. Karya yang ditampilkan lebih mengutamakan kesederhanaan dan kreativitas dengan sifat yang universal namun tetap memiliki nilai keindahan.

2. Visual

Aspek visual penciptaan karya mencakup subject matter, struktur visual dan komposisi rupa. Aspek visual merupakan penghubung dan saling berkesinambungan dengan aspek konseptual yang diangkat dalam karya ini.

a. Subject matter

Subject matter yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomena kecanduan gawai pada anak yang banyak terjadi di masyarakat Indonesia saat ini.

b. Struktur visual

Objek utama tentunya adalah seorang anak. Kemudian, ditambah juga dengan beberapa simbol yang berasal dari aplikasi yang sering digunakan para pengguna gawai.

c. Gaya pribadi yang serupa diterapkan pada karya lukis ini adalah teknik plakat dengan membuat sapuan warna tebal cat akrilik yang menutupi seluruh media kanvas menggunakan warna yang solid, terang dan jelas.

3. Operasional

Tahap operasional diwakili oleh beberapa tahapan garapan rupa diantaranya adalah :

a. Tahap Persiapan

Sebelum mempersiapkan alat dan bahan, perupa menyiapkan beberapa sketsa dan referensi dalam berkarya. Setelah itu, barulah perupa menyiapkan beberapa tahapan berkarya dari bahan alat serta teknik yang akan digunakan. Hal ini dilakukan sebagai pendukung saat

pembuatan karya lukis, antara lain : kanvas, pensil, penghapus, kuas, cat akrilik dan spidol.

b. Tahap Pelaksanaan

Perupa melibatkan proses pembuatan karya menjadi beberapa bagian diantaranya adalah tahapan eksplorasi bahan dan tahapan eksplorasi teknik. Pergantian media ini membuat perupa harus mengeksplorasi kembali media yang akan digunakan melalui media dengan skala yang lebih kecil. Kemudian perupa menyalinnya kembali di media yang sebenarnya

c. Tahap Akhir

Tahap akhir merupakan tahap finishing yaitu tahap perlindungan karya. Perupa menyeprotkan pelindung varnish pada karya yang sudah selesai dibuat dan memakaikan bingkai kepada hasil karya yang telah selesai.

