

**PENGARUH *GADGET* TERHADAP REMAJA  
DALAM KARYA SENI GRAFIS**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



**Oleh:**

**HADI IHSAN**

**1301051/2013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2017**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**KARYA AKHIR**

**PENGARUH *GADGET* TERHADAP REMAJA  
DALAM KARYA SENI GRAFIS**

Nama : Hadi Ihsan  
Nim/Bp : 1301051/2013  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 4 Agustus 2017

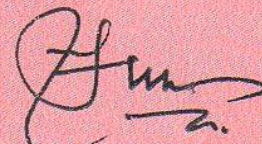
Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I,



Dr. Budiwirman, M.Ed.  
NIP. 19590417.198903.1.001

Dosen Pembimbing II,



Drs. Irwan, M.Sn.  
NIP.19620709.199103.1.003

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Si.  
NIP. 19570101.198103.1.010

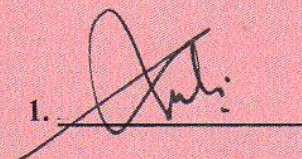
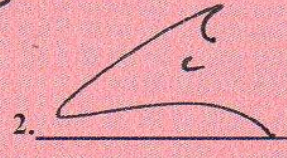
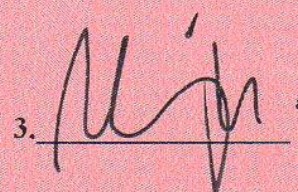
**HALAMAN PENGESAHAN**

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir  
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Pengaruh *Gadget* terhadap Remaja dalam Karya  
Seni Grafis  
Nama : Hadi Ihsan  
Nim : 1301051  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni**

**Padang, 4 Agustus 2017**

**Tim Penguji:**

<b>Nama/NIP</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. Ketua : Drs. Erfahmi, M.Sn NIP:19551011.198303.1.002	1. 
2. Sekretaris : Drs. Suib Awrus, M.Pd NIP:19591212.198602.1.001	2. 
3. Anggota : Drs. Ariusmedi, M.Sn NIP:19620602.198903.1.003	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

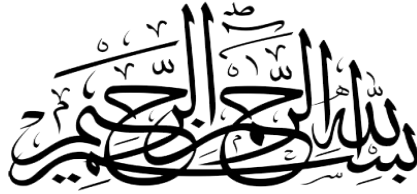
1. Karya tulis saya, Skripsi/Karya Akhir dengan judul "Pengaruh *Gadget* terhadap Remaja dalam Karya Seni Grafis adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di universitas negeri padang, atau di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lain sesuai dengan norma dan dkeentuan hukum yang berlaku.

Padang, 4 Agustus 2017  
Saya yang menyatakan



*Hadi Ihsan*  
Hadi Ihsan  
1301051

## HALAMAN PERSEMBAHAN



Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu  
Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah Bacalah, dan Tuhanmulah yang  
maha mulia

Yang mengajar manusia dengan pena,

Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (QS: Al-'Alaq 1-5)

Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan ? (QS: Ar-Rahman 13)  
Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan  
orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat  
(QS : Al-Mujadalah 11)

*Alhamdulillah..Alhamdulillah..Alhamdulillahirobbil' alamin..*

*Sujud syukurku kusembahkan kepadamu Tuhan yang Maha Agung nan Maha Tinggi  
nan Maha Adil nan Maha Penyayang, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang  
senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga  
keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku....*

*Lantunan Al-fatihah beriring Shalawat dalam silahku merintih, menadahkan doa  
dalam syukur yang tiada terkira, terima kasihku untukmu. Kupersembahkan sebuah karya  
kecil ini untuk Mamaku tersayang almarhumah **Betti Susanti, S.H, M.H** yang ada di surga  
sana, walau mama sudah tiada tapi Aku masih yakin mama melihatku dari sana karna ini  
juga berkat do'a dari Mama selama ini walau hari terpenting ini tak bisa kulalui bersama  
Mama setidaknya Aku bisa membuat Mama bangga. Dan juga buat Papaku tersayang Drs.  
**Yosdirwan** yang selalu siap dan rela berkorban kapanpun dan dimanapun dikala Ku  
membutuhkan....*

*Papa,.. Mama.. Kalian adalah malaikat terbaik yang diberika Tuhan kepadaKu dan  
terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu..  
dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah,  
dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya.. Maafkan anakmu Papa,,, Mama,,,  
masih saja anak mu ini ini menyusahkanmu... Terutama Mama yang mungkin Aku tidak  
sempat memintak maaf untuk terakhir kalinya tapi dibalik itu Mama pasti sudah  
memaafkannya.....*

*Selanjutnya buat seseorang yang sangat Aku sayang Amak Ku Hj. **Asnimar Shah** yang  
sudah susah payah merawatKu, memberi nasehat yang sangat bermanfaat, dan selalu ada di  
saat aku terpuruk. Dan tidak lupa buat Abak Ku almarhum **Marlius** yang selalu ada  
menghiburku di waktu-waktu kecilku.. maka dengan karya kecil ini Aku persembahkan pada  
Amak dan Abak sebagai kado keseriusanku dan Maafkan cucumu ini yang mungkin selalu  
membikin Amak dan Abak susah karna tingkah-tingkah ku....*

*Serta teruntuk adikku **Hafidh Ihsan** yang sedang berjibaku di bangku kuliahnya, tugas  
akhir ini Abang persembahkan untuk jadi motivasi dan pengingat semangatmu. Luluslah  
lebih cepat dan lebih baik dari Abangmu ini. Selanjutnya buat adikku yang terkecil **Habil***

*Ihsan* sebagai motivasi agar tetap semangat bersekolah jangan mudah menyerahi.. karna perjalananmu masih panjang. Dan buat Umi Ku **Irma Melita S.Pd** yang selalu memberikan masukan-masukan yang bermanfaat untuk Ku kedepanya. Serta ucapan terima kasih keluarga besar yang telah memberikan do'a dan dukungannya serta motivasi bahkan semangat kepada Ku untuk mencapai ini semua....

Serta tidak lupa ucapan terima kasih pada Bapak dan Ibu dosen seni rupa diantaranya kepada Bapak **Dr. Ramalis Hakim, M.Pd** selaku **Penasehat Akademi**, Bapak **Dr. Budiwirman, M.Pd.** selaku **Pembimbing 1** dan Bapak **Drs. Irwan, M.Sn.** selaku **Pembimbing 2** serta **Staff Pengajar Jurusan Seni Rupa** yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada Ku, yang mana sangat berguna sehingga Ku dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Waktu yang sudah kujalani dengan jalan hidup yang sudah menjadi takdirku, sedih, bahagia, dan bertemu orang-orang yang memberiku sejuta pengalaman bagiku, yang telah memberi warna-warni kehidupanku yaitu sahabat-sahabat Ku **Indri Yani Sos Putri, S.Pd**, **Vena Mita Sari, S.Pd**, **Dilla Haimi Putri, S.Pd**, **Dicky Febri Ramadhan, Esa Putra, S.Pd**, **Astri Aprilia, Tatis Putri, Windia Minsundari, Yosi Selfia, S.Pd**, **Rini Nofita, S.Pd**, **Yulia Indrasari, S.Pd**, **Rudi Rahmat, S.Pd**, **Khori Nugraha, S.Pd**, **Afri Wardi, Fitri Liani, S.Pd.** dan ini tidak lepas dari kalian orang-orang yang selalu ada dan dekat selama empat tahun ini, terima kasih banyak telah menemani untuk mengisi hari-hari Ku yang membuat semangat dan terus berusaha berkat motivasi dan nasehat yang kalian beri pada Ku...

**-Terima Kasih-  
Keluarga Besar Seni Rupa 2013**

Bagi teman-teman yang belum menyelesaikan studi semoga cepat menyusul. Semoga kita adalah orang-orang yang sukses nantinya,.. Amin....



*Hadi Ihsan*

## ABSTRAK

**Hadi Ihsan, 2017.** Pengaruh *Gadget* terhadap Remaja dalam Karya Seni Grafis dengan Teknik Serigrifi. Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Penciptaan ini bertujuan untuk memvisualisasikan kehidupan remaja yang sangat bergantung pada *gadget* dalam melakukan setiap aktivitas.

Teknik yang digunakan dalam membuat karya akhir ini adalah teknik serigrifi yang merupakan salah satu teknik yang di gunakan dalam pembuatan karya seni grafis.

Setelah melakukan serangkain proses penciptaan yang panjang, maka terciptalah 10 buah karya seni grafis, diantaranya: 1) *Negligent*, 2) *Introvert*, 3) *Cyberbully*, 4) *Friends*, 5) *Cyber Crime*, 6) *Played*, 7) *Past and Present*, 8) *Games*, 9) *Brainwash*, 10) *Dependency*. Melalui karya senigrifi yang bertemakan tentang pengaruh *gadget* terhada remaja ini diharapkan dapat membangkitkan semangat dalam berkarya seni, dan dijadikan rujukan dan referensi untuk membuat karya grafis yang lebih baik kedepannya.

**Kata Kunci :** Internet, Remaja, *Gadget*, Serigrifi.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan ke-hadirat Allah Swt, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya tersebut, penulis dapat menyelesaikan karya akhir dengan judul “Pengaruh *Gadget* terhadap Remaja dalam Karya Seni Grafis” Karya Akhir ini diajukan untuk memenuhi sebahagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan karya akhir ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan motivasi sehingga laporan karya akhir ini dapat tersusun dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafwan, M.Si selaku Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP .
2. Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd Penasehat Akademik yang telah membimbing penulis serta memberikan nasehat selama penulis kuliah.
3. Bapak Dr. Budiwirman, M.Pd Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. Irwan, M.Sn Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan yang sangat bermanfaat serta selalu mengarahkan penulis dalam menyelesaikan laporan karya akhir ini.
4. Bapak Drs. Erfahmi, M.Sn, Bapak Drs. Suib Awrus, M.Pd, dan Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn, selaku Penguji I, II, dan III dosen penguji yang telah memberikan saran dalam penulisan laporan karya akhir ini.

5. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd sebagai Koordinator Tugas Akhir yang telah mengarahkan, memberikan bantuan, dan yang telah baik hati dalam mengurus segala hal guna keperluan penulis dalam penyelesaian laporan karya akhir ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dalam proses penyelesaian karya akhir ini.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam penulisan laporan karya akhir ini, akan tetapi penulis menyadari bahwa laporan karya akhir ini masih memiliki kekurangan. Semoga laporan karya akhir ini bisa bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, 4 Agustus 2017

Hadi Ihsan

NIM.1301051

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	5
C. Orininalitas.....	5
D. Tujuan dan Manfaat.....	7
<b>BAB II KONSEP SUMBER PENCIPTAAN</b>	
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	8
1. Internet.....	8
2. Remaja.....	9
3. <i>Gadget</i> .....	10
4. Pengaruh dari Perkembanagan <i>Gadget</i> Terhadap Remaja.....	11
5. Pengawasan Orang Tua.....	11
B. Landasan Penciptaan.....	12
1. Seni.....	12
2. Seni Rupa.....	12
3. Seni Grafis.....	22

4. Teknik Serigrafi.....	25
5. Pop Art.....	26
C. Tema/ide/Judul.....	26
D. Konsep Perwujudan.....	27
<b>BAB III METODE/PROSES PENCIPTAAN</b>	
A. Perwujudan Ide-ide Seni.....	28
1. Persiapan.....	28
2. Elaborasi.....	28
3. Sintesis.....	29
4. Realisasi Konsep.....	29
5. Penyelesaian.....	46
B. Kerangka Berkarya.....	46
<b>BAB IV HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Uraian Karya Secara Umum.....	47
B. Pembahasan Karya.....	47
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	101
B. Saran.....	102
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>105</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Karya Leroy Neiman.....	6
2. Kanvas.....	30
3. Bremol Tex dan Sensitizer.....	31
4. Pasta Berbasis Air ( <i>Rabber Colour</i> dan <i>Rainbow Textile Colour</i> ).....	32
5. Sari Warna.....	32
6. Cat Tembok.....	33
7. Pembersih.....	34
8. Kain Gasadan Monyl atau <i>Screen</i> .....	35
9. Rakel.....	35
10. Meja Kerja.....	36
11. Peralatan Tulis.....	36
12. Spray.....	37
13. <i>Hair-drayer</i> .....	37
14. Kuas.....	38
15. Lakban dan Tissue.....	38
16. <i>Letter Press</i> .....	39
17. Sketsa 1.....	40
18. Sketsa 2.....	40
19. Sketsa 3.....	40
20. Sketsa 4.....	40
21. Sketsa 5.....	41
22. Sketsa 6.....	41
23. Sketsa 7.....	41
24. Sketsa 8.....	41
25. Sketsa 9.....	41
26. Sketsa 10.....	41
27. Memindahkan Sket pada Monyl.....	42
28. Teknik Colet.....	42
29. Proses Pengeringan Monyl Habis di Colet dengan Obat Afdruck.....	43
30. Proses Pencetakan.....	43
31. Hasil CetakanWarna Pertama.....	44
32. Membersihkan Monyl.....	44
33. Hasil Cetakan Serigrafi.....	45
34. Kerangka Konseptual.....	46
35. Karya 1 <i>Negligent</i> .....	48
36. Karya 2 <i>Introvert</i> .....	53
37. Karya 3 <i>Cyberbully</i> .....	58

38. Karya 4 <i>Friends</i> .....	64
39. Karya 5 <i>Cyber Crime</i> .....	69
40. Karya 6 <i>Played</i> .....	75
41. Karya 7 <i>Past and Present</i> .....	79
42. Karya 8 <i>Games</i> .....	85
43. Karya 9 <i>Brainwash</i> .....	91
44. Karya 10 <i>Dependency</i> .....	96

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Sketsa Karya Grafis.....	105
2. Format Konsultasi Pembimbing.....	110
3. Katalog Pameran Karya Akhir .....	114
4. Dokumentasi Pameran Karya Akhir .....	116

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan teknologi saat ini sudah canggih sebagai mana yang telah diciptakan, seperti *gadget* dan saat membahas alat canggih ini pasti juga otomatis akan membahas internet karena tidak mungkin tidak. Alat ini merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki fungsi khusus diantaranya adalah *smartphone, tablet, netbook, music player, camera digital, game console* dan akses ke jaringan internet. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar pada nilai-nilai sosial dan kebudayaan. Sekarang ini setiap orang diseluruh dunia pasti sudah memiliki alat ini. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memilikinya lebih dari satu. Di Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat lima besar Negara pengguna *gadget* khususnya *smartphone* dari data kominfo tahun 2014.

Pemilik *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan menengah ke atas, tetapi sekarang ini hampir semua kalangan. Kecenderungan masyarakat yang hidup bergantung dengan *gadget* inilah yang membuat hal ini menarik untuk diteliti dan karena peminatnya yang sangat banyak terutama di kalangan remaja. Tingkat popularitas *Gadget* dikalangan remaja tidak terlepas dari karakteristiknya yang menarik bagi remaja serta akses internetnya. Alat ini menyajikan fitur-fitur menarik baik aplikasi seperti dimensi-dimensi gerak, kamera, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat. Hal ini tentu tidak akan didapat pada media

lain seperti buku, majalah, dan sebagainya.

Sesuai dengan informasi yang penulis dapat dari kominfo yang ditulis oleh Gatot S. Dewa Broto di halaman kominfo tahun 2014 yang bekerja sama dengan unicef mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet dalam siaran pers NO.17/PIH/KOMINFO/2/2014 yang mengatakan bahwa setidaknya 30 juta pengguna internet di Indonesia adalah remaja dari 75 juta masyarakat Indonesia yang menggunakan internet khususnya penggunaan media sosial yang di akses dengan *gadget* menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak remaja Indonesia sekarang (<http://kominfo.go.id> diakses 11 Februari 2017)

Penggunaan *Gadget* ini apabila digunakan secara baik akan menimbulkan hal yang baik, sebaliknya jika digunakan berlebihan akan menimbulkan beberapa pengaruh yang buruk. Pengaruh baik yang bisa diambil contohnya seperti orang menjadi lebih mengetahui suatu hal yang baru, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, maupun bisnis, serta berbagai informasi dapat dengan mudah diterima tanpa harus susah payah mencari. Komunikasi jadi lebih efisien dan efektif seperti adanya media sosial yang bisa membuat orang mengetahui berbagai aktivitas, lokasi, momen, dan berbagai hal di dalamnya yang mudah didapatkan. Media sosial biasanya digunakan para remaja agar terlihat eksis dan gaul, tentunya ini semua harus didukung dengan dukungan *gadget* terutama perangkat komunikasi seperti *smartphone* yang mendukung dengan berbagai spesifikasi yang canggih tentunya.

Sebenarnya tidak saja pengaruh baik yang dirasakan, dari berbagai

fenomena yang hadir saat ini di antaranya adalah dengan semakin maraknya media sosial yang sangat diminati oleh remaja seperti *facebook*, *twitter*, *path*, *instagram* dan lainnya. Selain media sosial juga ada *game online* yang banyak menghabiskan uang dan waktu dengan sia-sia.

Berikut dengan berbagai jenis *gadget* yang digunakan untuk mengakses media sosial maupun bermain *game online* tersebut. Beberapa diantaranya bahkan sampai menimbulkan pengaruh buruk dan sampai memiliki efek kecanduan serta ketergantungan akan media sosial atau *game online* sehingga para remaja cenderung melupakan tugas dan kewajibannya sebagai generasi muda yaitu belajar dan juga bisa berujung tindakan kriminal seperti *bullying* bahkan pemerasan serta penipuan yang di iming-imingi sesuatu dari *facebook* atau *twitter* yang membuat mereka merasa orang itu pahlawan dan suka samanya dan kemudian mengikuti apa yang di perintahnya.

Selain itu penulis juga mengambil data dari Departemen Psikiatri RSCM/FKUI (Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo/Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia) tentang dampak penggunaan *Gadget* pada perilaku anak dan remaja, bahwa di Asia tema tentang ketergantungan *Gadget* atau secara lebih spesifik adalah internet itu menjadi suatu perhatian karena ini telah menjadi suatu bencana di asia yang mana banyak di teliti oleh Korea Selatan dan Jepang. Di Indonesia sendiri dari penelitian yang di adakan oleh FKUI di SMP dan SMA ternyata 20 persen dari remaja mengaku telah mengalami ketergantungan internet, jadi jumlahnya sudah cukup besar.

Mereka yang drop-out dari sekolah, dimana banyak pengguna internet itu

remaja karena remaja indonesia cenderung introver atau tidak berani mengungkapkan apa yang remaja pikirkan. Baik itu kepada orang tua atau orang-orang sekitarnya jadi remaja lebih memilih mengungkapkan perasaannya lewat media sosial. Berbeda dengan remaja di negara maju seperti Amerika dimana memiliki kecepatan internet yang lebih bagus tapi remaja disana sangat jarang menjadi pecandu internet karena remaja disitu bisa berbicara terhadap orang tua atau orang sekitarnya

Dari beberapa data di atas maka begitulah kenyataan hari ini. Maka dari situlah penulis mengisyaratkan tentang penggunaan *gadget* terutama yang terakses ke jaringan internet dan mungkin sudah menjadi kebutuhan saat sekarang ini dan penulis melihat bahwa *gadget* ini bisa berpengaruh buruk terutama di kalangan remaja. Jadi untuk menggambarannya penulis menjadikan remaja dan *gadget* sebagai simbol objek utama ke dalam teknik serigrafi. Ini salah satu hal yang dapat penulis lakukan untuk memberi perhatian terhadap pengaruh buruk yang ditimbulkan *gadget* dan mungkin tidak begitu diperhatikan.

Penulis memilih seni grafis sebagai sarana untuk menyampaikannya pada masyarakat dan kalangan remaja khususnya. Selain itu, alasan yang sangat mendasar adalah karena penulis ingin mengembangkan bakat di bidang seni grafis yang mana sudah penulis pelajari saat mengambil mata kuliah seni grafis dasar dan seni grafis paket. Selain itu seni grafis juga memiliki keunggulan dimana karyanya bisa dilipat gandakan. Dari situlah timbul ide bagi penulis dalam proses pembuatan teknik serigrafi yang menurut penulis sangat menantang karena memadukan warna dari yang terang hingga yang gelap secara bertahap dengan

mengangkat karya akhir berjudul: Pengaruh *Gadget* terhadap Remaja dalam Karya Seni Grafis dengan Teknik Serigrafi.

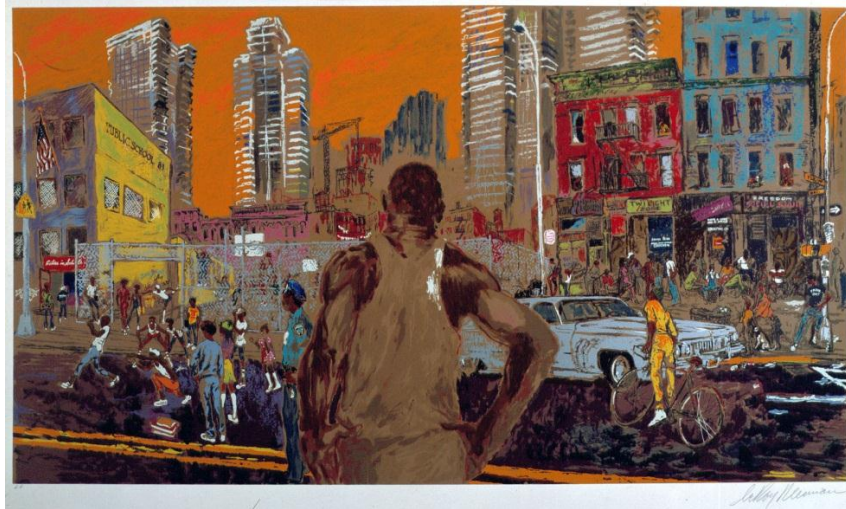
### **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dengan fakta-fakta yang ada saat ini tentang *Gadget*, yang sudah mulai banyak berpengaruh buruk terutama di kalangan remaja. Maka rumusan ide penciptaannya adalah “Bagaimana cara memvisualisasikan Pengaruh *Gadget* terhadap Remaja dalam Karya Seni Grafis dengan Teknik Serigrafi”

### **C. Orisinalitas**

Penulis tertarik mewujudkan Pengaruh Gadget terhadap Remaja ke dalam karya seni grafis dengan memvisualisasikan *Gadget* yang identik dalam kehidupan remaja sekarang ini dengan melakukan perenungan dalam menggali ide menjadi bentuk visual yang akan ditampilkan dengan merujuk pada karya yang telah diciptakan oleh seniman-seniman lain. Sebelum meliputi ide-ide tertentu untuk menampilkan sebuah karakteristik bentuk, teknik dan visual bagi penulis.

Senimann acuan penulis di dalam pembuatan karya ini yaitu Leroy Neiman, beliau lahir di Saint Paul, Minnesota, U.S, 8 Juni 1921 dan meninggal 20 Juni 2012 di New York, U.S. Awal kehidupannya Neiman lahir di Sain Paul dengan ibunya yang bernama Lydia Sophia. Leroy Neiman belajar sebentar di Sekolah Seni Paul kemudian melanjutkan ke Institut Seni Chicago. Setelah lulus, Neiman bertugas di fakultas Institut Seni selama sepuluh tahun. Leroy Neiman adalah salah satu seniman grafis. Adapun salah satu karyanya yang berjudul Harlem Streets yang bertemakan tentang masalah sosial.



### **Gambar 1**

Judul : *Harlem Streets*

Karya : Leroy Neiman

Ukuran : 60,96 x 106,68

Tahun : 1982

( Sumber: [www.leroyneiman.com](http://www.leroyneiman.com) )

Karya Seni Leroy Neiman dengan judul “*Harlem Streets*” tahun 1982 ini menggunakan teknik serigrasi dengan ukuran karya 60,96 x 106,68 cm, “*Harlem Streets*” sebenarnya merupakan gabungan dari berbagai lingkungan dan gaya hidup yang bertentangan. Sisi kanan gambar ini menggambarkan kerusuhan dan kerusakan sehingga sering dikaitkan dengan Harlem. Jendela pecah, tempat tinggal yang terbakar dan lainnya. Semua itu simbol dari pembusukan yang telah merajalela dan menjangkiti tidak hanya Harlem, tetapi banyak daerah lain. Gaya hidup juga ditampilkan dibagian karya yang merupakan akibat langsung dari kondisi hidup yang penuh sesak dan tidak ramah, lazim di Harlem.

Persamaan antar karya penulis dengan karya Leroy Neiman dari segi teknik yang sama yaitu teknik serigrasi serta penulis juga mengagumi ide-ide dari Leroy Neiman Sedangkan perbedaan antara karya penulis dengan karya Leroy Neiman dalam penggarapan dan gaya yang berbeda dengan Leroy Neiman, karena

disini Leroy Naiman lebih sering mengangkat masalah sosial yang ada di lingkungannya yang sangat majemuk dan padat sedangkan penulis lebih cenderung mengangkat masalah gaya hidup remaja dalam menggunakan *Gadget* dan pengaruhnya karena juga berhubungan langsung dengan yang penulis rasakan serta dari segi warna dan bentuk bahkan ukuran dalam berkarya.

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

##### **1. Tujuan**

Memvisualisasikan Pengaruh *Gadget* terhadap Kehidupan Remaja kedalam Karya Seni Grafis Teknik Serigrafi.

##### **2. Manfaat**

- a. Penulis, Meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan Keterampilan dalam membuat karya grafis
- b. Masyarakat, Memberikan dan menambah wawasan masyarakat penikmat seni serta memberikan motivasi kepada pelaku seni.
- c. Dunia seni rupa, diharapkan dapat menjadi salah satu media inspirasi atau bahan acuan dalam proses berkarya seni rupa.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Perkembangan teknologi saat ini sudah canggih sebagai mana yang telah diciptakan, seperti *gadget* dan secara otomatis juga membahas internet karna tidak mungkin tidak. *Gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki fungsi khusus diantaranya adalah *smartphone, tablet, netbook, music player, camera digital, game console* dan akses ke jaringan internet. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar pada nilai-nilai sosial dan kebudayaan.

Berdasarkan hasil dari pembuatan sepuluh karya grafis penulis ini pada karya akhir, dapat disimpulkan bahwa karya grafis yang penulis buat dengan teknik serigrafis yang mana merupakan salah satu teknik dalam membuat karya grafis dan dalam proses pengerjaannya sangat membutuhkan kesabaran, keuletan dan ketekunan yang sangat besar.

Adapun dalam pembuatan karya grafis ini penulis menggunakan monyl sebagai klise dan dalam pemasangan obat afdruk penulis menggunakan teknik colet. Dalam pengerjaannya penulis memakai obat afdruk bremol tex yang berbasis air dan dalam pewarnaan penulis juga menggunakan cat tembok yang dicampur dengan cat pasta berupa rabber atau rainbow yang di tambah sari warna. Penulis juga sering mendapat masalah dengan cat yang menyumbat pori-pori monyl dan penulis membersihkannya dengan fujisol.

**B. Saran**

Saran yang penulis sampaikan menyangkut dalam pembuatan dan penciptaan karya akhir ini yaitu:

1. Bagi penulis, dengan karya seni ini penulis mendapatkan ide baru dan motivasi agar lebih baik lagi dalam berkarya seni rupa yang akan datang.
2. Bagi dunia seni rupa, karya ini dapat menjadi salah satu media inspirasi atau bahan acuan dalam proses berkarya seni rupa.
3. Bagi masyarakat, dapat karya ini memberikan apresiasi seni atas bentuk karya grafis dengan teknik serigrafi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Mohammad. 2012. *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Bumi Aksara.
- Budiwirman. 1999. *Seni Grafis*. Padang : DIP Proyek Universitas Negeri Padang
- Budiwirman. 2011. *Seni Cetak Mencetak*. Padang: SukaBina Press.
- Budiwirman dan Irwan. 1998. *Seni Grafis*. Padang: Institut Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Budiyono, Dkk. 2008. *Kriya tekstil Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Couto, Nasbahri, 1992. *Beberapa Teknik Dalam Seni Rupa, Melukis, dan Menggambar Sepanjang Zaman*. Padang: Seni Rupa UNP
- Dermawan, Budiman. 1998. *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*. Jakarta : Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Dharsono. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modren*. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- Djelantik. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan.
- Dyaniz. 2013. *Pengaruh Perkembangan Gadget Terhadap Remaja*, (online)  
<http://duniagadget.co.id>, (diakses 11 Februari 2017 Jam 22:30 WIB).
- Edy, Ayah. 2015. *Ayah Edy Menjawab Problematika Orangtua ABG dan Remaja*, Jakarta: Naora Book Publisng.
- Efendi, fuad. 2014. *Pengaruh gadget terhadap anak usia dini*. Universitas brawijaya
- Erfahmi, Minarsih & Nasrul Kamal, M. 2012. *Buku Panduan Penyelesaian Tugas Akhir Seni Rupa*. Padang: Pedoman IV Tugas Akhir.
- Harry, D Fauzi. 2004. *Memahami Seni Budaya SMK kelas 1*. Bandung, Armic
- Herman, Asep Suyanto. 2007. *Pengenalan Internet*. (online)  
<http://www.Jurnalkomputer.com> (diakses Jam 15.30 WIB 23 Juni 2017).
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Anak-Anak Dan Remaja Bermain Gadget*. Jakarta: Branda Agency