

Pengaruh Teknologi Pada Anak dalam Penciptaan Seni Grafis

Baiq Isnaini ^{1*}, Pyo Apriliana Munawarah ² dan Raden Fanny Printi Ardi ²

¹ Universitas Pendidikan Mandalika; baiqsnaini1999@gmail.com

² Universitas Pendidikan Mandalika; lombokpyo@gmail.com

³ Universitas Pendidikan Mandalika, fanny.dlj@gmail.com

* Korespondensi: baiqsnaini1999@gmail.com;

Abstract: The development of media and technology is a challenge to children's development. Many negative impacts can interfere with health, can interfere with children's development, can affect children's behavior, have difficulty concentrating on the real world, and can be dependent on gadgets. The purpose of this report is to combine daily experiences and responses to environmental conditions inspired by the influence of technology on children, in digital printing graphic art by giving messages that are contained and to study more deeply and realize digital printing graphic art using the basic idea of creating the influence of technology on children. Computer technology is needed in the cultivation of this art process. The digital printing technique was chosen to get any print results of any size as well as more diverse and detailed colors.

Keywords: Influence of Technology, Creation of Graphic Art, Digital Printing

Abstrak: Perkembangan media dan teknologi menjadi tantangan terhadap perkembangan anak. Banyak dampak negatif yaitu dapat mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, dapat mempengaruhi perilaku anak, sulit konsentrasi terhadap dunia nyata, dan dapat ketergantungan terhadap gadget. Tujuan dari laporan ini adalah memadukan antara pengalaman keseharian dan respon dari keadaan lingkungan yang terinspirasi dari pengaruh teknologi pada anak, dalam karya seni grafis digital printing dengan memberikan dalam memberikan pesan-pesan yang terkandung dan untuk mengkaji lebih dalam dan mewujudkan karya seni grafis digital printing dengan ide dasar penciptaan pengaruh teknologi pada anak. Teknologi komputer sangat dibutuhkan dalam penggarapan proses seni ini. Teknik digital printing dipilih untuk mendapatkan hasil cetak apapun dengan ukuran apapun serta warna-warna yang lebih beragam dan detail.

Kata kunci: Pengaruh Teknologi, Penciptaan Seni Grafis, Digital Printing

Sitasi: Isnaini, B; Munawarah, P. A.; dan Ardi, R. F. P. (2022). Pengaruh Teknologi Pada Anak dalam Penciptaan Seni Grafis. Jurnal SERUPAKU, 1(1), hlm.1-6.



Copyright: © 2022 oleh para penulis. Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

1. Pendahuluan

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk volume tekstur dan pencahayaan dengan acuan estetika [1].

Berawal dari pengalaman bersumber pada lingkungan sehari-hari pengamatan serta respon terhadap obyek ataupun situasi sekitar dari perasaan pribadi lahirlah ide sebagai suatu usaha untuk memvisualisasikan sesuatu kedalam sebuah karya seni sebagai ekspresi jiwa.

Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat dijumpai di zaman modern ini, salah satu contohnya adalah gadget setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer, tablet, smart phone dan lain lain. Gadget ini dapat ditemui dimanapun baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-

anak kini menjadi konsumen aktif dimana telah banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Dalam pertumbuhan emosi anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, meniru tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral berdampak pada kedisiplinan anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajiban untuk ibadah dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton youtube. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dapat ditarik rumusan masalah yang akan digunakan acuan pembahasan dan digali lebih dalam, dimana rumusan masalah yang dimaksud adalah Bagaimana cara memvisualisasikan pengaruh teknologi pada anak dalam penciptaan seni grafis?

2. Ide dan Konsep Bentuk

2.1 Ide Penciptaan

Penulis mengangkat teknologi sebagai ide dasar penciptaan. Teknologi yang penulis tuangkan dalam karya seni grafis ini lebih mengutamakan pengaruh gadget anak yang ada disekitar. Secara spontan menuangkan pengaruh teknologi pada anak yang kecanduan bermain gadget.

Teknik digital printing sengaja penulis pilih sebagai bentuk akhir karya seni grafis ini. Hal ini adalah yang utama dalam karya ini karna dapat memberikan nafas terbaru kepada orang lain yang ingin berkarya dengan cara yang simple dan modern namun tetap ingin menghadirkan karya yang detail dan bernilai estetika.



Gambar 1. Sisi Negatif gadget Cat Akrilik Diatas Kanvas, 100cm x 100cm

Ketertarikan penulis pada karya ini terletak pada warna gelap yang menjadi backgroundnya menggambarkan bahwa ia fokus pada gadget saja. Penulis pun terinspirasi dengan sisi negatif gadget yang digambarkan pada lukisan ini, menggambarkan situasi hening.

2.2. Konsep Bentuk/Wujud

Terciptanya karya seni tidaklah lepas begitu saja dari elemen-elemen penyusunan yang membentuknya elemen tersebut terdiri atas titik, garis, bentuk, ruang, tekstur serta warna. Pengorganisasian elemen-elemen tersebut secara keseluruhan merupakan suatu pencerminan dari sikap estetis pribadi.

Secara umum penulis memanifestasikan ide dalam wujud karya yang ekspresif penulis akan menampilkan gadget yang diungkapkan dalam bentuk karya digital printing, yaitu digital printing on paper. Dalam karya tugas ahir ini penulis

mengkolaborasikan warna-warna gelap seperti hitam abu dan coklat dengan warna primer seperti merah biru dan kuning secara mencolok.

Teknik akhir yang digunakan dalam perwujudan karya seni grafis dengan tema pengaruh teknologi pada anak ini adalah teknik digital printing.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam proses penciptaan karya seni penulis membutuhkan beberapa alat pendukung dan bahan yang menjadi bagian dari proses penciptaan seni. Alat tersebut juga ada yang bersifat analog dan yang bersifat digital. Berikut adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya. alatnya yaitu pensil, kertas karbon, drawing pen, pensil warna, spidol warna, gunting, HP, printer sedangkan bahannya adalah buku gambar ukuran A4, lem kertas, tinta print dan bingkai.

3.1. Teknik

Teknik yang penulis gunakan dalam penggarapan seni karya grafis ini adalah teknik cetak datar. Teknik cetak datar melalui printing on paper pada kesempatan kali ini penulis menggunakan program snapseed. program tersebut merupakan hasil dari kemajuan teknologi didunia percetakan. Printing on paper dapat digunakan untuk membuat karya seni grafis ini mudah di buat dan tetap dapat memberikan detail detail. gambar serta memiliki nilai estetika yang tinggi. hal terpenting dari seni grafis adalah identitasnya sebagai suatu pengadaan, jadi dapat menggunakan teknik cetak apapun.

3.2. Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan ini ada dua tahap yang penulis lakukan yaitu tahap persiapan dan proses pelaksanaan serta finishing. Pada tahap persiapan ini, penulis melihat lingkungan sekitar dari semua yang dilihat kemudian diamati, melalui proses penglihatan dan perenungan yang membangkitkan perasaan estetis. Kemudian penulis membuat sketsa-ketsa sesuai dengan apa yang penulis amati. Selanjutnya tahap pelaksanaan dan finishing . Dalam tahap ini pertama-tama yang dilakukan adalah pembuatan sketsa, editing dan finishing.



Gambar 2. Pembuatan Sketsa

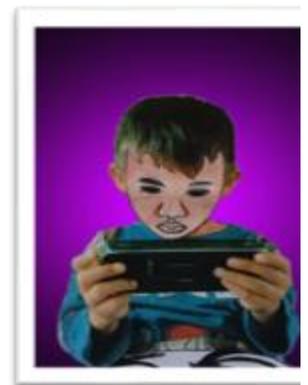


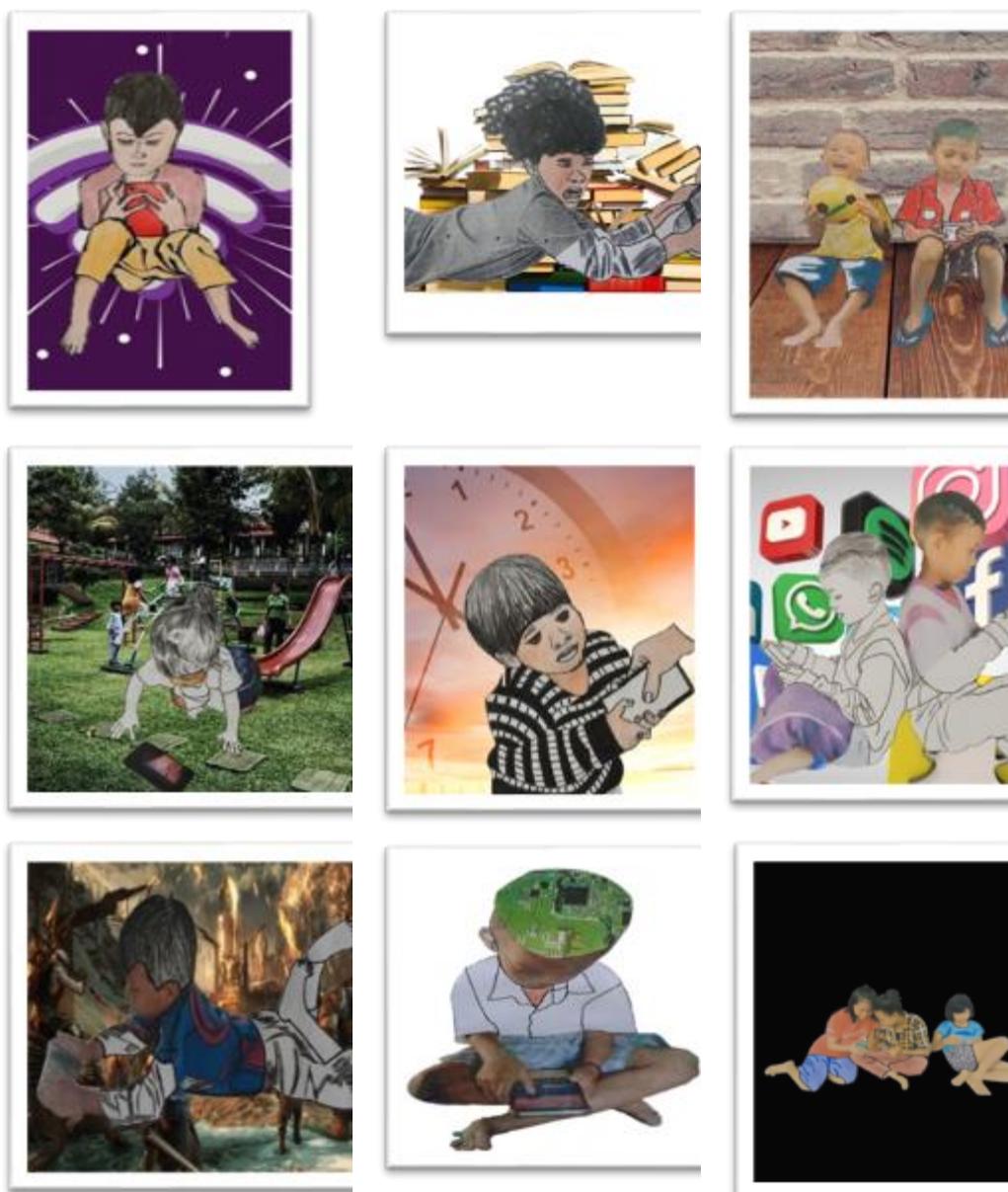
Gambar 3. mengedit Sketsa



Gambar 4. Hasil Karya

Berikut adalah hasil karya penulis:





Gambar 5. Hasil Karya Penulis

4. Penutup

Seorang seniman selalu berharap karya seni yang ditampilkan dalam suatu pameran dapat diapresiasi, dikritik bahkan di hayati oleh masyarakat luas meski hanya beberapa saat. Dengan demikian seorang seniman akan merasa bangga dan kepercayaan dirinya akan bertambah. Semangat dalam berkeaktivitas enantiasa ditambah dalam proses belajar, agar karya yang diwujudkan dapat diapresiasi lebih lagi oleh masyarakat.

Proses pembelajaran meliputi beberapa pengetahuan dalam segi pengetahuan alat, bahan, Teknik serta imajinasi yang kaya. Disamping itu penambahan wawasan dan pengetahuan melalui buku-buku seni juga mutlak dilakukan agar berpikiran maju dan luas. Hal tersebut menambah wawasan kita dalam menciptakan konsep.

Proses pengamatan sebuah obyek dalam hal ini adalah pengaruh teknologi pada anak dalam beberapa individu, mengamati, memahami sifat seorang anak sedang bermain gadget kemudian divisualisasikan dalam bentuk sketsa sederhana ditambah dengan imajinasi agar terlihat tematis, lalu melewati proses Teknik Panjang. Teknik digital

printing dipilih untuk mendapatkan hasil cetak dengan ukuran apapun serta warna-warna yang lebih beragam dan detail. Dengan berkembangnya teknologi computer sangat membantu penulis dalam hal pengolahan karya agar mendapatkan hasil cetak akhir (digital printing on paper) yang bernilai estetika.

Referensi

- [1] Margono, edy. T dan Aziz, Abdul. 2010. Mari Belajar Seni Rupa, PT Mutiara Permata Bangsa. Surabaya.
- [2] <https://mmerdeka.com/trending>. Diakses 28 November 2021). Diakses 01 November 2021. 07.00 Wita.