

TEKNOLOGI DIGITAL DAN KENAKALAN REMAJA DALAM SENI LUKIS KONTEMPORER

Angelia Ningsih¹, Syafei²

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Email: angeliainoz@gmail.com

Submitted: 2022-01-22

Accepted: 2022-01-30

Published: 2022-03-08

DOI: 10.24036/stj.11i1.117615

Abstrak

Pembuatan karya akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan kenakalan remaja akibat teknologi digital dalam karya lukis kontemporer. Hal ini disebabkan oleh kegelisahan penulis terhadap kenakalan remaja yang dilakukan akibat pengaruh dari teknologi digital. Metode penciptaan pada karya akhir dilakukan secara bertahap yaitu: tahap persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan tahapan penyelesaian. Lima karya dengan ukuran 100 cm x 100 cm dan lima lainnya dengan ukuran 120 cm x 100 cm menggunakan media akrilik di atas kanvas dengan judul "terlanjur", "candu", "larut", "gelap mata", "terbawa arus", "terbelenggu", "lupa daratan", "meninggalkan prioritas demi popularitas", "demi konten", "genting".

Kata Kunci : Karya seni, Lukis kontemporer, Kenakalan remaja.

Pendahuluan

Perilaku kenakalan remaja merupakan perbuatan yang melanggar norma, aturan, atau hukum dalam masyarakat. Masa remaja yaitu masa dimana seorang individu beralih dari anak-anak menuju dewasa, ini dimulai sekitar usia 12 tahun dan berakhir pada usia 21 tahun.

Masa remaja sering disebut dengan masa pencarian jati diri, dimana remaja sering menemui berbagai masalah dengan melakukan percobaan percobaan seperti mencontek, cabut saat jam pelajaran, dan lain sebagainya.

Kenakalan remaja dapat digolongkan ke dalam dua kelompok, yaitu kenakalan yang tidak diatur oleh undang-undang, seperti kabur dari rumah, berbohong, dan sebagainya. Yang kedua adalah kenakalan remaja yang bersifat melanggar hukum yang penyelesaiannya diatur oleh undang-undang, seperti mencuri, berjudi, merampok, dan lain sebagainya.

Faktor penyebab kenakalan remaja terbagi dua, yaitu faktor internal adalah kenakalan remaja yang berasal dari diri remaja itu sendiri dan keluarganya, contohnya: kematangan emosi pada remaja yang masih labil, kontrol diri yang lemah, perceraian orang tua yang menyebabkan remaja melakukan kenakalan, dan sebagainya, sedangkan

faktor eksternal kenakalan remaja merupakan faktor yang berasal dari lingkungan luar remaja, seperti lingkungan sekolah, pergaulan, atau masyarakat, contohnya: pengabaian sosial, teman yang kurang baik.

Perkembangan teknologi digital adalah salah satu penyebab besar terjadinya perilaku kenakalan remaja saat ini. Teknologi digital merupakan bukti telah terjadinya modernisasi dalam suatu masyarakat. Tidak dapat dipungkiri kehadiran teknologi digital semakin dibutuhkan untuk menunjang setiap kebutuhan masyarakat, dalam kegiatan sosialisasi, pendidikan, bisnis, dan sebagainya.

Sekarang ini semua alat-alat canggih dapat kita nikmati, bahkan banyak yang lupa waktu dan kecanduan. Kemajuan teknologi benar-benar menjadikan hidup kita lebih mudah. Contohnya saja *smartphone*, komputer, televisi tiga dimensi, dan lain-lain.

Teknologi digital yang dimaksud dalam karya penulis adalah bagaimana pengaruh teknologi digital terhadap kenakalan remaja melalui aplikasi/software seperti internet, *Instagram*, *TikTok*, *WhatsApp*, dan *Facebook*. Pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh media sosial terhadap kenakalan remaja seperti *cyberbullying* yang merupakan kegiatan yang sengaja dilakukan untuk membuat malu dan mengintimidasi seseorang dengan memanfaatkan media sosial untuk menyebarkan informasi yang tidak tepat.

Kasus yang terjadi dapat dipahami bersama, bahwa kenakalan remaja yang terjadi di kehidupan bermasyarakat saat ini akibat adanya teknologi digital terutama media sosial. Berbagai persoalan tersebut yang mendasari penulis mengangkat kenakalan remaja sebagai ide dalam karya seni lukis kontemporer. Penggarapan karya dilakukan dengan gaya realis kontemporer. Media yang digunakan berupa cat akrilik di atas kanvas dengan judul karya akhir "Teknologi Digital dan Kenakalan Remaja dalam Karya Lukis Kontemporer".

Nakal merupakan sifat bandel yang kerap dilakukan sehingga dicap sebagai anak badung. Menurut KBBI nakal merupakan sebuah sikap tidak menurut, mengganggu, dan sebagainya, terutama bagi anak-anak. Kenakalan merupakan sifat nakal; perbuatan nakal; tingkah laku secara ringan yg menyalahi norma yg berlaku di suatu masyarakat.

Menurut King (2012) "Remaja merupakan proses perkembangan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 12 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 21 tahun".

Menurut Musbikin (2013), kenakalan remaja adalah perbuatan yang dilakukan anak remaja yang melawan hukum, terdapat di dalamnya anti sosial, anti susila serta melanggar norma agama, maka kalau dilanggar orang yang sudah menginjak dewasa akan menjadi tindak kejahatan.

Berdasarkan uraian di atas, terlahir rumusan masalah dalam pembuatan karya akhir ini, yaitu : "Bagaimana teknologi digital dan kenakalan remaja dalam karya lukis kontemporer."

Metode

Metode yang digunakan dalam penciptaan melalui beberapa tahap: tahap Explorasi (pencarian sumber ide, konsep, dan landasan penciptaan), tahap perancangan (rancangan desain karya) dan tahap perwujudan (pembuatan karya) Gustami (2007:329)

Hasil

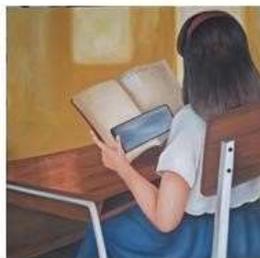
Karya 1



"Terlanjur"
2022
100 cm x 100 cm
Akrilik di atas Kanvas

Karya dengan judul "*Terlanjur*" menampilkan subjek seorang remaja perempuan yang masih sekolah namun dalam kondisi hamil. Subjek dalam keadaan duduk dengan perut yang sudah membuncit layaknya orang sedang mengandung, ia menggunakan pakaian seragam sekolah menengah atas yang berwarna putih abu-abu, dengan rok pendek di atas lutut. Salah satu tangan subjek memegang smartphone dan yang satu lagi memegang perut. Latar belakang yang digunakan berwarna merah maroon dengan campuran hitam. Pesan yang dapat diambil dari lukisan ini adalah jangan sampai merusak masa depan demi kesenangan yang hanya sesaat

Karya 2



"Candu"
2022
100 cm x 100 cm
Akrilik di atas Kanvas

Lukisan dengan judul "*Candu*" ini menampilkan subjek seorang remaja perempuan yang sedang duduk membaca buku, namun remaja tersebut meletakkan *smartphone* di atas buku secara diam-diam. Remaja tersebut menggunakan baju seragam sekolah menengah pertama yaitu baju putih dan rok berwarna dongker. Latar tempat yang digambarkan adalah di dalam ruangan kelas. Latar belakang dinding kelas adalah warna

kuning medallion. Pesan yang dapat diambil yaitu setiap orang tua hendaknya memberikan arahan tentang teknologi kepada anaknya.

Karya 3



“Larut”
2022
120 cm x 100 cm
Akrilik di atas Kanvas

Lukisan dengan judul “Larut” ini menampilkan subjek seorang anak laki-laki berusia remaja yang sedang duduk bermain game. Anak laki-laki tersebut memakai hoody berwarna hijau tua dan celana biru dengan *draferi* yang terbentuk jelas oleh cahaya dari layar monitor. Latar belakang yang digunakan adalah warna kuning medallion. Pesan yang dapat diambil yaitu hendaknya orang tua memberi pengajaran yang baik mengenai teknologi digital, terutama yang dapat mengakibatkan kecanduan seperti bermain *game*.

Karya 4



“Gelap Mata”
2022
120 cm x 100 cm
Akrilik di atas Kanvas

Lukisan yang berjudul “Gelap Mata” ini menggambarkan seorang remaja perempuan berseragam sekolah yang tangannya diborgol sambil memegang sebuah ponsel yang berwarna putih dengan layar gelap. Subjek digambarkan secara besar sehingga hanya sedikit latar belakang yang terlihat pada lukisan. Latar belakang berwarna merah maroon. Pesan yang dapat diambil adalah jangan sampai bertindak tanpa memikirkan terlebih dahulu.

Karya 5



"Terbawa Arus"
2022
100 cm x 100 cm
Akrilik di atas Kanvas

Lukisan yang berjudul "*Terbawa Arus*" ini menggambarkan seorang remaja laki-laki memakai seragam sekolah menengah atas berwarna putih abu-abu yang sedang frustrasi sambil meminum minuman keras dan merokok, serta ditambah dengan objek pendukung berupa ponsel. Pada bagian latar menggunakan warna hitam. Pesan yang dapat diambil yaitu jangan sampai karena permasalahan di dunia maya mengakibatkan kerugian di dunia nyata, apalagi sampai merusak diri sendiri.

Karya 6



"Terbelenggu"
2022
120 cm x 100 cm
Akrilik di atas Kanvas

Karya berjudul "*Terbelenggu*" ini menampilkan subjek seorang remaja perempuan memakai seragam SMP yang sedang duduk menyendiri dengan kepala yang menunduk sambil memeluk lutut. Di samping remaja tersebut terlelak sebuah tas merah. Latar yang digunakan pada lukisan ini adalah corak abstrak dengan paduan warna putih, hitam, biru, dan merah. Pesan yang dapat diambil adalah jangan sampai merusak diri sendiri akibat permasalahan yang dialami.

Karya 7



“Lupa Daratan”
2022
120 cm x 100 cm
Akrilik di atas Kanvas

Lukisan yang berjudul *“Lupa Daratan”* ini menggambarkan seorang remaja perempuan yang membangkang kepada ibunya demi mengikuti perkembangan zaman. Terlihat remaja tersebut menggunakan seragam sekolah dengan outer berwarna biru sambil memegang ponsel. Pada sisi kanannya terlihat ibunya yang sedang menangis sambil menutup mulutnya. Warna latar yang digunakan adalah warna gradasi antara hitam dan putih. Pesan yang dapat diambil adalah jangan sampai tren yang ada saat ini dan keinginan sesaat membuat lupa di mana dilahirkan dan dibesarkan.

Karya 8



“Meninggalkan Prioritas demi Popularitas”
2022
100 cm x 100 cm
Akrilik di atas Kanvas

Karya yang berjudul *“Meninggalkan Prioritas demi Popularitas”* ini menggambarkan seorang remaja perempuan yang memakai seragam sekolah berjoget di depan kamera demi menjadi seorang yang terkenal. Remaja tersebut terlihat sedang merekam dirinya dengan sebuah ponsel. Latar belakang lukisan menggunakan warna gradasi antara oranye dan kuning. Pesan yang dapat diambil adalah jangan sampai kita lupa bahwa segala sesuatu yang berlebihan itu tidak baik.

Karya 9



“Demi Konten”

2022

120 cm x 100 cm

Akrilik di atas Kanvas

Lukisan yang berjudul *“Demi Konten”* menggambarkan dua orang remaja laki-laki yang sedang berkelahi, namun direkam dengan kamera ponsel. Keduanya menggunakan seragam sekolah menengah pertama yaitu celana biru dongker dan baju putih. Latar belakang yang digunakan adalah warna merah maroon. Pesan yang dapat diambil adalah jangan sampai kita melakukan hal yang hanya mengutamakan kepentingan pribadi, namun juga harus melihat situasi dan kondisi, serta harus tau apa yang seharusnya dilakukan.

Karya 10



“Genting”

2022

100 cm x 100 cm

Akrilik di atas Kanvas

Lukisan yang berjudul *“Genting”* ini menggambarkan seorang bayi yang berwarna abu-abu berada dalam sebuah genggaman tangan berwarna. Latar belakangnya adalah hitam. Pesan yang dapat diambil yaitu berani bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan.

Simpulan

Persoalan yang dideskripsikan pada karya dengan judul *“Teknologi Digital dan Kenakalan Remaja Dalam Karya Lukis Kontemporer”* menggunakan konsep ide dan gagasan yang diciptakan dari berbagai referensi seperti internet. Tujuan dari pembuatan karya yang mengangkat kenakalan remaja yaitu untuk memberi tahu kepada

orang tua bahwa dengan menyuguhkan kemajuan teknologi kepada anak tidak hanya berdampak positif, namun juga banyak dampak negatifnya. Para remaja akan mudah sekali terpengaruh oleh media-media dan game yang mereka mainkan yang membuat karakter anak menjadi buruk. Melalui lukisan ini ditampilkan perilaku dan akibat dari kenakalan remaja yang berhubungan dengan teknologi digital.

Pada proses pembuatan karya, terdapat beberapa kendala yang menyebabkan keterlambatan pada karya dan laporan ini, dengan bantuan dan bimbingan dari pembimbing dan berbagai pihak, maka beberapa kendala dapat teratasi. Mulai dari pengembangan ide, penuangan ide pada kanvas, benda yang dijadikan untuk objek pada lukisan dan hal-hal lainnya. Lukisan dengan

Figur remaja, ada yang tampak tidak utuh dan ada juga dengan tampak utuh. Pemilihan warna pada lukisan menggunakan warna yang senada, sehingga warna pada lukisan lebih harmonis, namun tetap memperhatikan aspek kesatuan agar lukisan dapat dinikmati dengan baik. Melalui proses penciptaan karya yang sangat panjang, akhirnya tervisualisasikan sepuluh lukisan tentang perilaku dan akibat dari kenakalan remaja dengan judul sebagai berikut: "Terlanjur", "Candu", "Larut", "Gelap Mata", "Terbawa Arus", "Terbelenggu", "Lupa Daratan", "Meninggalkan Prioritas demi Popularitas", "Demi Konten" dan "Genting".

Referensi

Budiwirman, Rathus (2012) *Seni, Seni Grafis, dan Aplikasinya dalam Pendidikan*.

In: Seni, Seni Grafis, dan Aplikasinya dalam Pendidikan. UNP Press, Padang, pp. 1-223.
ISBN 978-602-8819-42-8

Couto, Nasbahry dan Minarsih. 2009. *Seni Rupa Teori dan Aplikasi*. Padang: UNP PRESS.

King, L. A. (2012). *Psikologi Umum : Sebuah Pandangan Apresiatif Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.

Musbikin, Imam, 2013, *Mengatasi Kenakalan Siswa Remaja*. Pekanbaru : Zanafa publishing

<https://kbbi.web.id/nakal>. (19 Januari 2021)