

DAMPAK NEGATIF PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMASI BAGI REMAJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS SUREALISME

Wilda Rizki Mubarak, Ike Ratnawati*, Abdul Rahman Prasetyo

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: Ike.ratnawati.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i82025p921-936

Kata kunci

Teknologi
Seni Lukis
Remaja
Dampak Negatif
Komunikasi

Abstrak

Teknologi komunikasi dan informasi merupakan penerapan prinsip-prinsip keilmuan dalam bidang komunikasi yang bertujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses komunikasi. Perkembangannya membawa dampak positif sekaligus negatif, terutama bagi remaja yang berada pada fase pencarian jati diri. Remaja sering digambarkan berada pada posisi ambivalen, tidak lagi tergolong anak-anak, tetapi juga belum sepenuhnya dewasa, sehingga rentan terhadap pengaruh negatif teknologi komunikasi. Dampak tersebut antara lain berupa kecanduan gawai, penyalahgunaan media sosial, serta menurunnya kualitas interaksi sosial. Penelitian penciptaan ini bertujuan memvisualisasikan dampak negatif teknologi komunikasi dan informasi terhadap remaja melalui karya seni lukis. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan I Made Bandem yang terdiri atas lima tahapan, yaitu persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi, dan penyelesaian. Proses ini memungkinkan pencipta untuk mengembangkan gagasan, merumuskan konsep visual, serta merealisasikan ide menjadi karya seni. Hasil penelitian menghasilkan enam karya seni lukis yang menampilkan representasi visual mengenai dampak negatif teknologi komunikasi dan informasi bagi remaja. Karya tersebut tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi artistik, tetapi juga sebagai media refleksi dan kesadaran bagi masyarakat, khususnya remaja, mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi secara bijak dan proporsional.

1. Pendahuluan

Seni lukis memiliki berbagai aliran, antara lain kubisme, romantisme, impresionisme, pop art, fauvisme, ekspresionisme, realisme, abstrak, naturalisme, dan surealisme (Isnanto, 2013). Kubisme muncul sekitar tahun 1907 melalui karya Picasso berjudul *Demoiselles D'Avignon* (Award & Laksana, 2019). Setiap aliran memiliki ciri khas: romantisme menonjolkan emosi dan dramatika, impresionisme menekankan pencahayaan dan warna, pop art merepresentasikan budaya populer, fauvisme menekankan kekuatan garis dan warna, ekspresionisme menyalurkan ekspresi batin seniman, realisme menggambarkan kehidupan sehari-hari, abstrak berfokus pada bentuk dan gerak bebas, naturalisme menghadirkan objek realistik, sedangkan surealisme mengekspresikan dunia mimpi, ilusi, dan ketidaksadaran (Putriani, 2019; Bidin, 2017).

Remaja, berasal dari kata Latin *adolescence*, merupakan fase transisi menuju dewasa. Pada masa ini, remaja sering kehilangan arah karena belum memiliki pedoman yang kuat sehingga mudah terbawa arus tren dunia maya (Sukmawati & Tarmizi, 2022). Perkembangan teknologi informasi mempercepat arus komunikasi, tetapi juga menimbulkan dampak negatif, seperti paparan konten tidak layak, menurunnya minat belajar, gaya hidup hedonisme, serta meningkatnya praktik perjudian online (Yona & Syaifuddin, 2020). Kondisi ini memperlihatkan perlunya media alternatif untuk menyampaikan pesan moral dan refleksi sosial.

Seni lukis dapat menjadi sarana efektif dalam menyampaikan pesan melalui visual yang estetis dan komunikatif (Al-Bahrani et al., 2022). Penelitian penciptaan terdahulu lebih banyak mengangkat isu kesenjangan sosial, ketakutan, dan ekologi (Todi & Widiarti, 2024; Kurnia et al., 2022; Ikhwan, 2022). Kebaruan penelitian ini terletak pada pengangkatan tema dampak negatif teknologi komunikasi bagi remaja yang divisualisasikan dengan aliran surealisme menggunakan teknik arsiran pensil di atas kanvas polos. Pemilihan warna hitam putih bertujuan menampilkan kesan sederhana, fokus, dan menekankan pesan utama tanpa distraksi warna (Kusumawardhani & Daulay, 2021; Warna & Karja, 2021).

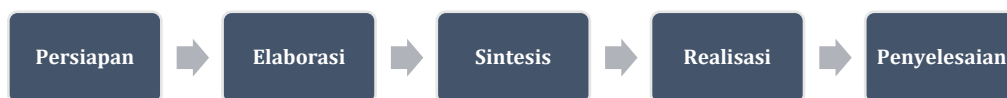
Pemilihan tema “dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi dan informasi bagi remaja” sebagai ide penciptaan seni lukis surealisme didasarkan pada urgensi fenomena sosial yang tengah dihadapi masyarakat digital. Remaja merupakan kelompok yang paling intens menggunakan teknologi, namun juga paling rawan terjebak pada perilaku konsumtif, adiksi gawai, serta penyimpangan sosial akibat arus informasi tanpa filter. Jika tidak direspon secara kreatif, kondisi ini dapat memunculkan generasi yang rapuh secara mental, etika, dan sosial.

Aliran surealisme dipandang tepat untuk mengangkat tema ini karena menawarkan kebebasan simbolik dan kekuatan imajinasi dalam menghadirkan realitas yang terdistorsi. Surealisme memungkinkan seniman memvisualisasikan dampak negatif teknologi dalam bentuk metafora visual yang unik, paradoksal, dan menggugah kesadaran audiens. Melalui penggambaran dunia mimpi, ilusi, dan ketidaksadaran, surealisme dapat merepresentasikan kecemasan, keterasingan, serta problem psikologis yang dialami remaja akibat perkembangan teknologi komunikasi. Dengan demikian, karya seni tidak hanya menjadi ekspresi estetis, tetapi juga berfungsi sebagai kritik sosial, sarana edukasi visual, sekaligus media refleksi bagi remaja dan masyarakat luas untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi.

2. Metode

Metode penciptaan digunakan untuk menghasilkan karya seni yang terarah, sistematis, dan sesuai dengan tujuan penciptaan. Dalam penelitian ini digunakan model metode penciptaan karya seni yang dikembangkan oleh I Made Bandem, hasil rumusan konsorsium seni di Bali, kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan penciptaan karya seni lukis bertema dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi dan informasi bagi remaja.

Metode ini dirancang agar proses penciptaan dapat dilakukan secara bertahap, mulai dari tahap persiapan hingga tahap penyelesaian. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah proses berkarya sekaligus menjaga konsistensi ide dan kualitas karya. Tahapan utama meliputi persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi, dan penyelesaian.



Gambar 1. Bagan Penciptaan Seni oleh Imade Bandem

2.1. Persiapan

Tahap persiapan dalam penelitian ini meliputi proses pengamatan, pengumpulan gagasan, serta pencarian informasi yang relevan mengenai dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi terhadap remaja. Pada tahap ini, peneliti merumuskan ide yang berangkat dari keresahan pribadi terhadap fenomena sosial di kalangan remaja, khususnya di Malang, yang menunjukkan berbagai pengaruh negatif akibat penggunaan teknologi komunikasi secara

berlebihan. Berdasarkan hal tersebut, ditetapkan tema utama yang diangkat dalam karya seni, yaitu dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Selanjutnya, objek visual yang dipilih mencakup representasi manusia serta simbol-simbol teknologi yang dikonstruksi melalui gaya surealisme, sehingga mampu menghadirkan ekspresi artistik yang bersifat kritis sekaligus reflektif terhadap realitas sosial yang diamati.

2.2. Elaborasi

Tahap elaborasi dilakukan dengan memperdalam ide menjadi gagasan yang matang. Pada tahap ini dilakukan analisis, generalisasi, dan penentuan konsep dasar karya. Media yang dipilih adalah pensil di atas kanvas polos dengan teknik arsir.

2.3. Sintesis

Tahap sintesis bertujuan mewujudkan konsepsi karya seni. Dilakukan penggabungan objek manusia, simbol teknologi, dan distorsi visual khas surealisme. Proses ini dimulai dengan pembuatan sketsa awal, penentuan komposisi, serta eksplorasi bentuk-bentuk surreal.

2.4. Realisasi

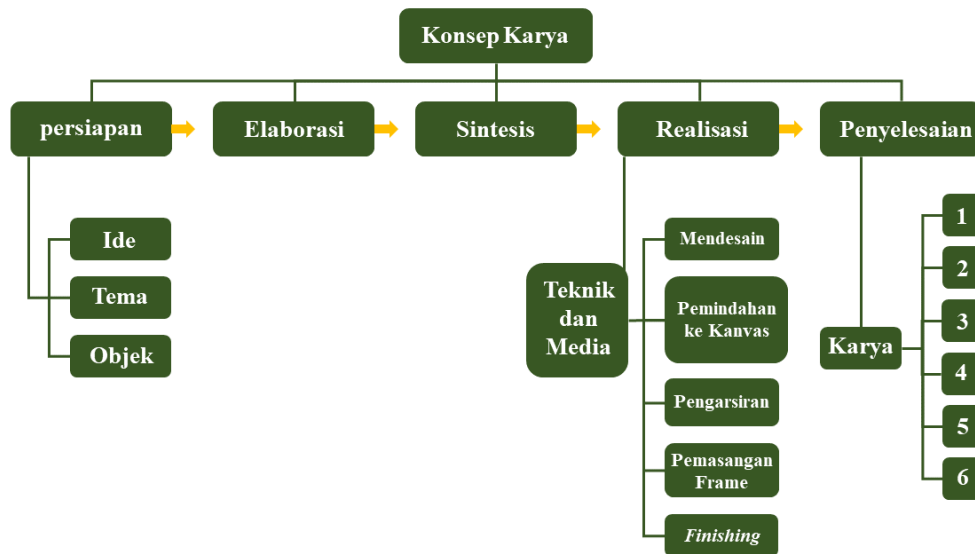
Tahap realisasi merupakan proses penting dalam mewujudkan ide menjadi karya seni konkret. Pada tahap ini, sketsa yang telah dibuat sebelumnya dipindahkan ke media kanvas sebagai dasar visualisasi. Selanjutnya dilakukan proses pengarsiran dengan menggunakan pensil berbagai tingkat kepekatan, seperti HB, 2B, hingga 4B, untuk menghasilkan gradasi yang halus serta mempertegas bentuk dan detail. Peralatan pendukung lainnya yang digunakan antara lain penghapus jenis kneadable dan mono zero untuk menghasilkan efek penghapusan yang presisi, serta kanvas yang telah dipasang pada spanram dan frame sebagai media utama lukisan. Setelah karya selesai, dilakukan tahap finishing menggunakan clear pelapis dop yang berfungsi melindungi karya agar lebih tahan lama sekaligus meminimalisasi pantulan cahaya, sehingga hasil akhir dapat dinikmati dengan kualitas visual yang optimal.

2.5. Penyelesaian

Tahap terakhir berupa penyempurnaan karya, finishing dengan clear dop, dan penyajian enam karya seni lukis surealisme yang menggambarkan dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi bagi remaja.

Tabel 1. Tahapan Metode Penciptaan Karya Seni (modifikasi dari I Made Bandem, 2017)

Tahap	Deskripsi	Hasil yang Dicapai
Persiapan	Pengamatan fenomena, pengumpulan ide, penentuan tema dan objek	Ide, tema, dan objek karya
Elaborasi	Analisis gagasan, generalisasi, penentuan konsep visualisasi	Konsep dan media penciptaan (pensil di kanvas)
Sintesis	Pembuatan sketsa, eksplorasi objek, pendistorsian, penyusunan komposisi	Sketsa karya dan rencana visualisasi
Realisasi	Pemindahan sketsa ke kanvas, pengarsiran, penggunaan alat dan media, finishing dengan clear	Karya lukis di atas kanvas
Penyelesaian	Penyempurnaan hasil akhir, finishing, penyajian karya	6 karya seni lukis selesai



Gambar 2. Proses Penciptaan I Made Bandem

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil penciptaan

Proses penciptaan karya seni lukis ini diawali dengan tahap penggalan ide yang bertujuan untuk membentuk konsep dasar karya surealisme. Karya seni lukis diposisikan sebagai medium ekspresi estetik, yakni wujud ungkapan batin seorang seniman yang terepresentasi melalui visualisasi pada kanvas dengan memanfaatkan medium serta peralatan yang digunakan (Yunus, 2020).

3.1.1. Persiapan

Pencipta melakukan wawancara dengan remaja di sekitar Universitas Negeri Malang yang rata-rata sudah menggunakan teknologi komunikasi dan informasi dalam sehari harinya lebih sering dari pada orang yang berusia 35-40 ke atas. Selain dengan wawancara secara langsung pencipta menggali informasi terkait pokok bahasan dari dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dari beberapa sumber dan metode pengumpulan data diantaranya melakukan observasi dan studi kajian pustaka. Dari hasil temuan kemudian menjadi bahan pertimbangan dalam tahap menciptakan karya seni yang sesuai.

Berdasarkan hasil wawancara pada 5 remaja yang berada di sekitar Universitas Negeri Malang (UM) dengan WM dan IW mahasiswa semester 8, menyatakan bahwa dampak negatif perkembangan teknologi dan informasi sangat banyak terjadi di kalangan mahasiswa terutama dalam aspek gaya dan tren. Banyak mahasiswa yang memaksakan dirinya untuk mengikuti tren yang terjadi dikarenakan gengsi, padahal secara perekonomian mereka tidak sanggup untuk mengikuti tren tersebut, Indra Wicaksono pun juga menambah pernyataan dari WM, dikarenakan memaksakan banyak mahasiswa yang terjerat pinjaman online dan juga perjudian online dengan dalih hal tersebut dapat memperoleh uang dengan cepat. Namun mereka tidak mempertimbangkan dampak berkepanjangan.

Selanjutnya wawancara dilakukan dengan remaja yang ditemui di beberapa Cafe di sekitar kampus UM. Dengan IY mahasiswa semester 10, menyatakan dia sendiri mengalami dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi dan informasi tersebut, IY mengatakan bahwa ia sering bermalas-malasan untuk mengerjakan skripsinya dikarenakan media sosial seperti Instagram dan Twitter, dan banyak juga mahasiswa yang menghabiskan banyak waktunya untuk *scroll medsos* tanpa bijak dalam waktu. EM mahasiswa semester 8 pun juga memaparkan bahwa ketika ia berkumpul bersama temannya, ada beberapa saat dimana dalam perkumpulan tersebut temannya lebih sibuk pada gadgetnya dibandingkan dengan temannya yang mengobrol di depannya.

Terakhir wawancara dilakukan pada remaja yang bekerja, dengan Nizar Fahrul pemuda yang bergelut di dunia bisnis travel. Menyatakan bahwa sekarang banyak berita hoax dan tidak bermutu, Nizar mengatakan salah satu contoh berita yang tidak bermutu seperti pemberitaan seorang artis yang diberitakan makan di piring, menurut Nizar itu merupakan berita sampah bukankah ada banyak berita yang lebih bermanfaat.

Observasi dilakukan pencipta dalam menggali informasi mengenai dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi dan informasi pada 5 orang remaja pada hari Sabtu 16 Desember 2023. Berdasarkan keadaan ini pencipta muncul ide untuk memberikan respon terhadap dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi dan informasi pada remaja. Wujud dari respon yang dilakukan pencipta adalah menciptakan karya yang memasukkan penggabungan objek manusia dan teknologi sebagai sarana berekspresi terhadap dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi dan informasi pada remaja menggunakan seni lukis dengan aliran surealisme..

3.1.2. Elaborasi

Hal penting dari proses membuat karya yaitu menentukan konsep. menemukan bahwa dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi dan informasi pada remaja masih banyak yang belum menyadarinya. Dalam hal ini pencipta muncul ide dan menjadikan konsep dari fenomena ini untuk menciptakan karya. Dengan menggunakan teknik arsiran pensil di atas kanvas dengan aliran surealisme agar lebih menarik dan terkesan simpel.

3.1.3. Sintesis

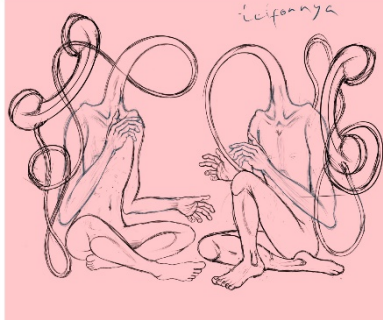
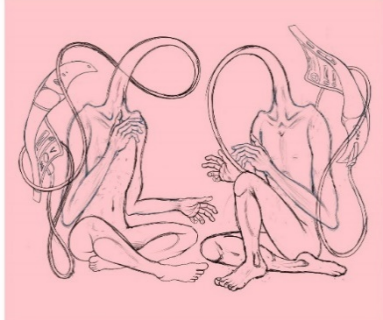
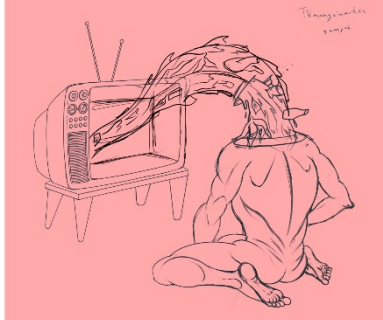

Pada tahap sintesis pencipta menerapkan konsep menggunakan objek teknologi komunikasi dan informasi serta objek manusia untuk menciptakan karya seni lukis surealisme dengan media pensil di atas kanvas. Penetapan konsep sebagai acuan dalam menciptakan karya dan dapat menciptakan sebuah kesan dan pesan dengan memasukkan objek manusia dan objek teknologi. Kemudian tahap sketsa awal bertujuan agar dapat menentukan objek mana yang cocok dalam proses penciptaan. Objek yang dihasilkan merupakan pengembangan yang telah disesuaikan dengan kreativitas pencipta.

(a) Sketsa

Berdasarkan sumber dan data yang diperoleh kemudian dikembangkan menjadi sebuah sketsa, sketsa adalah suatu rancangan yang muncul melalui pemikiran yang merupakan tahap awal sehingga tidak mewakili "yang sempurna" (Nurcahyo et al., 2022). Pencipta membuat sketsa kasar pada kertas kemudian dikembangkan lagi menjadi sketsa final untuk masuk pada tahap realisasi. Sketsa yang dimaksudkan ini bertujuan menuangkan garis besar ide karya (Irmawati & Prasetyo, 2022)

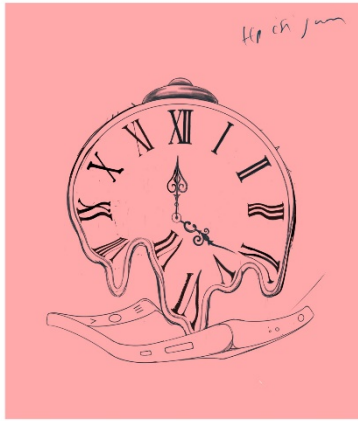
Pada penentuan sketsa yang akan diwujudkan terlebih dahulu pencipta membuat sketsa yang nantinya akan dipilih mana yang sesuai dengan ide atau gagasan. Sketsa juga bertujuan untuk menyatukan ide-ide dalam pikiran, menentukan fungsi, makna gambar, dan menemukan bentuk-bentuk baru (Nurchahyo et al., 2022). Kemudian yang terbaik akan diaplikasikan menjadi karya yang sesungguhnya. Dalam proses perpindahan sketsa kedalam karya lukis, tidak menutup kemungkinan pencipta merubah atau mengimprovisasi saat proses berkarya. Hal ini dikarenakan proses improvisasi muncul saat adanya penemuan sedikit karena estetika keindahan baru sewaktu melakukan pemindahan sketsa ke dalam kanvas agar lebih maksimal. Berikut tabel sketsa sketsa final dari ke enam karya yang akan direalisasikan sebagai berikut:

Tabel 2. Sketsa Alternatif dan Sketsa Fix

Sketsa Alternatif	Sketsa Fix
	
Karya pertama ini menampilkan tentang 2 objek orang yang sedang berhadapan tetapi pada bagian kepalanya diganti dengan objek Hp sebagai unsur objek teknologi komunikasi dan informasi.	Pengubahan obejek dari telepon jadul ke bentuk hp dikarenakan bentuk hp lebih relevan di zaman saat ini.
	
Karya kedua ini menampilkan objek orang yang sedang duduk dengan dihilangkan di bagian kepala menghadap objek televisi, dalam objek televisi itu muncul objek sampah yang mengarah ke dalam objek manusia tersebut.	Perubahan diberi objek tangan yang memegang sebuah objek tong sampah guna memvisualisasikan unsur dari kata memberi.

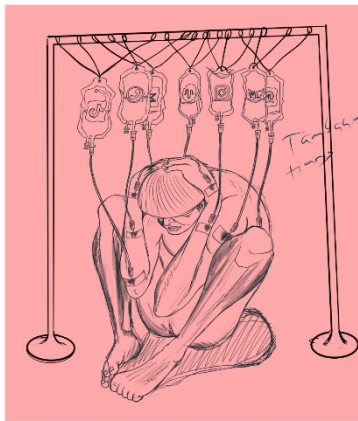
Sketsa Alternatif

Sketsa Fix



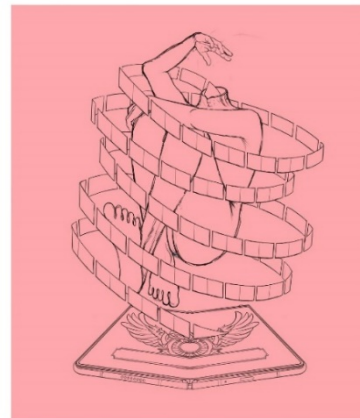
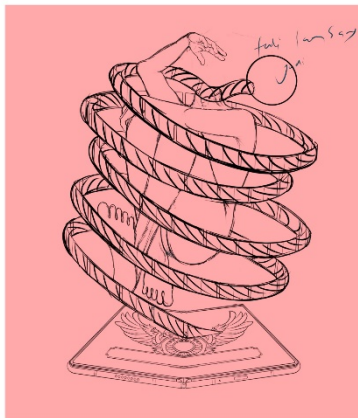
Karya ketiga ini menampilkan objek jam yang meleleh menuju objek Hp.

Penambahan objek tangan demi menambah keindahan estetika dan menggambarkan sebuah perilaku manusia.





Karya keempat menampilkan objek manusia yang merasa tertekan dan objek infus yang menuju objek manusia dengan logo sebuah aplikasi.

Penambahan Hp sebagai bentuk objek teknologi komunikasi dan informasi.



Karya kelima ini menampilkan objek manusia dengan keadaan terbelenggu dilingkari tali yang keluar dari objek Hp yang menampilkan gambar logo judi online.

Perubahan objek tali menjadi objek kartu domino guna memperkuat unsur judi online.

Sketsa Alternatif	Sketsa Fix
	
<p>Karya keenam menampilkan objek Hp yang keluar dari objek sekumpulan buku.</p>	<p>Penambahan objek manusia sebagai penggambaran sebuah keinginan manusia yang lebih tertarik pada hp.</p>

3.1.4. Realisasi

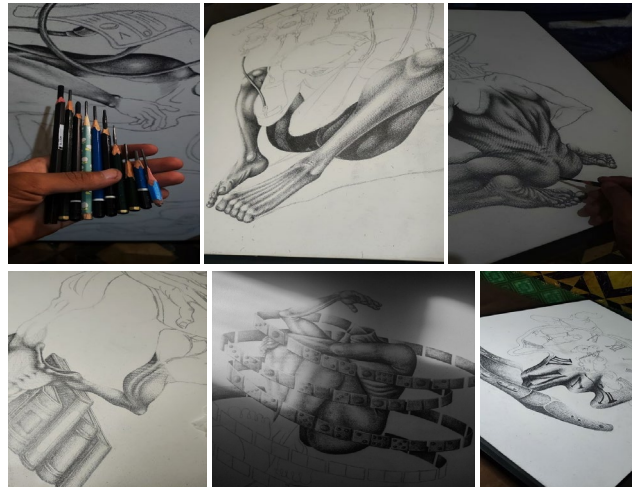
Selanjutnya masuk pada bagian perwujudan. Merealisasikan sketsa menjadi karya seni melalui proses yang dilakukan oleh pencipta dengan mengaplikasikan konsep dan ide ke dalam karya seni (Anggriani et al., (2021).

Setelah memilih sketsa mana yang di rasa cocok untuk direalisasikan ke dalam lukisan, kemudian mempersiapkan alat dan bahan. Dalam proses ini terdapat beberapa bagian yang diubah agar lebih menarik dan lebih mempunyai nilai estetika yang lebih baik (Putra et al., 2019). Pemindahan sketsa dari kertas ke kanvas ini menggunakan pensil HB dikarenakan pensil dengan kode HB lebih bertekstur keras dan menghasilkan yang tipis sehingga ketika terjadi kesalahan bisa dengan mudah untuk dihapus.



Gambar 3. Pemindahan Sketsa ke Kanvas

Menggunakan teknik arsir agar dapat memperlihatkan kesan simpel dan mudah untuk dipahami. Teknik arsir sendiri merupakan salah satu teknik penggambaran yang digunakan untuk menghasilkan kesan bayangan dan *penumbra* pada suatu gambar (Buno et al., 2023). Teknik arsir ini menggunakan pensil dan menggunakan penghapus untuk menghasilkan kesan *highlight* tergantung pada dari mana cahaya itu datang mengenai objek. Pada proses pengarsiran bagian yang memiliki arsiran tipis menggunakan pensil dengan kode rendah seperti HB atau 2B, sedangkan pada arsiran yang tebal menggunakan pensil dengan kode yang lebih tinggi seperti 6B atau 8B, jika terdapat beberapa tempat yang kurang gelap, menggunakan pensil mekanik dengan kode isi pensil 2B untuk menutup celah celah tekstur kanvas.



Gambar 4. Pemandangan Sketsa ke Kanvas

3.1.5. Penyelesaian

Karya yang sudah dihasilkan kemudian masuk pada tahap pemasangan pada kanvas pada *frame*. Kegunaan *frame* selain untuk melindungi segala sisi dan sudut karya, *frame* bisa dikatakan dapat mempercantik karya itu sendiri. Maka dari itu pemilihan *frame* juga sangat penting untuk memperindah sebuah karya lukis (Nafilah & Prabu, 2017). Dalam karya penciptaan ini menggunakan *frame* spasi dengan warna hitam agar kesan simpel yang merupakan ide awal terealisasikan.



Gambar 5. Pemasangan Kanvas ke *Frame*

Pelapisan *clear* merupakan langkah terakhir dalam proses merealisasikan sebuah karya seni lukis di atas kanvas. Pelapisan *clear* ini bertujuan untuk pelapisan akhir karya agar lebih awet dan tahan lama. Karakteristik *clear* juga memiliki parameter *glossy level*, *drying time* dan daya lekat. Dalam penciptaan ini menggunakan *clear* dengan parameter *glossy* rendah atau dibilang *dop*, pemilihan ini ditujukan agar ketika karya tersorot lampu tidak memantulkan cahaya lampunya, sehingga detail lukisan tetap terlihat dengan baik (Yoseph & Windu, 2009).

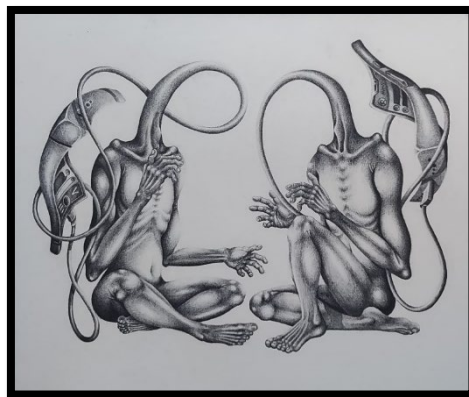


Gambar 6. Pelapisan Clear

Proses selanjutnya dapat dilanjutkan pada tahap pembuatan deskripsi untuk masing-masing karya lukis. Pada tahap ini, setiap karya diberi deskripsi yang menjelaskan gambar serta pesan yang ingin disampaikan, khususnya terkait respons terhadap dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi dan informasi bagi remaja melalui seni lukis. Pameran merupakan bentuk penyusunan dan penyajian karya dengan penataan tertentu agar menimbulkan kesan dan pemahaman bagi pengunjung. Selain itu, pameran juga berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi melalui visualisasi (Widuri, 2004). Apresiasi seni merupakan penilaian seseorang terhadap karya yang dihasilkan seniman. Apresiasi ini penting bagi seniman karena masukan berupa saran dan kritik dapat membantu pengembangan karya selanjutnya, sekaligus memperbaiki kualitas karya yang belum dihasilkan secara maksimal. Dengan demikian, apresiasi tidak hanya mendorong perkembangan kreativitas seniman, tetapi juga membantu audiens memahami makna yang terkandung dalam sebuah karya seni.

3.2. Pembahasan Penciptaan

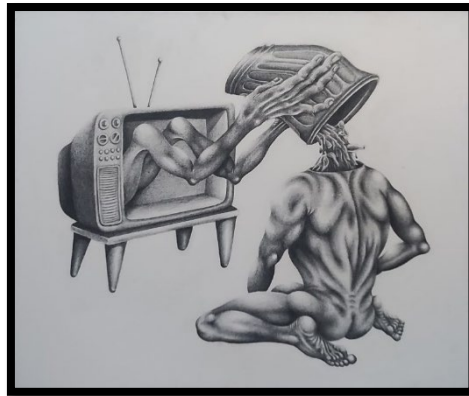
Pencipta telah menyelesaikan tahapan, prosedur dan proses secara teknis dalam proses penciptaan ini setelah melewati tahapan ini peneliti menampilkan enam hasil karya seni lukis surealisme menggunakan media pensil di atas kanvas dengan tema dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi dan informasi bagi remaja.



Gambar 7. Karya 1 Judul "Discussion" Landscape 70x60

Pada karya pertama ini menampilkan tentang 2 objek orang yang sedang berhadapan tetapi pada bagian kepalanya diganti dengan objek Hp sebagai unsur objek teknologi komunikasi dan informasi (Setiawan, 2018). Pesan yang disampaikan karya ini adalah banyak anak muda yang lebih mementingkan dunia maya daripada dunia nyatanya (Wiryaningrum et al., 2022). Pesan ini divisualisasikan dengan penggambaran 2 objek manusia yang berhadapan memvisualisasikan kondisi orang yang sedang bersosialisasi dengan insan lainnya, pada bagian kepala objek manusia tersebut diubah menjadi objek kabel cas dan Hp yang saling membelakangi sebagai

visualisasi teknologi komunikasi dan informasi dengan pesan meskipun berhadapan dengan insan yang lain pikiran dan fokusnya memikirkan dunia mayanya (Bidin, 2017). Alasan *background* dibuat putih polos adalah keadaan kanvas sebelum dilukis menggambarkan kesucian manusia yang belum memiliki dosa dan goresan pensil berwarna hitam menggambarkan unsur negatif. Selain untuk pemaknaan unsur negatif dibuatnya *background* polos juga bertujuan untuk memfokuskan para *audiens* untuk lebih memaknai sebuah pesan apa yang coba untuk disampaikan oleh seniman kepada penikmat seni tersebut (Warna & Karja, 2021).



Gambar 8. Karya 2 Judul "Falsehood" Landscape 70x60

Dalam karya kedua ini menampilkan objek orang yang sedang duduk dengan dihilangkan di bagian kepala menghadap objek televisi, dalam objek televisi itu muncul objek tangan yang memegang sebuah objek tong sampah yang digambarkan sedang membuang sampah ke dalam objek manusia tersebut (Setiawan, 2018). Pesan yang mau disampaikan adalah banyak berita berita hoax dan berita yang tidak bermutu yang ditampilkan, bahkan banyak pemuda yang kurang kritis dalam menanggapi berita tersebut dikarenakan tidak membaca sampai akhir apa yang diberitakan (Hoax et al., 2023). Pesan ini divisualisasikan melalui penggambaran objek manusia yang duduk dengan kepala yang dihilangkan sebagai penggambaran seorang insan menghadap objek televisi sebagai penggambaran teknologi komunikasi dan informasi, objek tangan yang memegang tong sampah yang membuang sampah ke bagian kepala objek manusia menggambarkan berita yang disampaikan merupakan berita berita hoax dan berita yang tidak bermutu (bidin A, 2017). Alasan *background* dibuat putih polos adalah keadaan kanvas sebelum dilukis menggambarkan kesucian manusia yang belum memiliki dosa dan goresan pensil berwarna hitam menggambarkan unsur negatif. Selain untuk pemaknaan unsur negatif dibuatnya *background* polos juga bertujuan untuk memfokuskan para audiens untuk lebih memaknai sebuah pesan apa yang coba untuk disampaikan oleh seniman kepada penikmat seni tersebut (Warna & Karja, 2021).



Gambar 9. Karya 3 Judul “Vain” Portrait 60x70

Dalam karya ketiga ini menampilkan objek tangan manusia yang memegang objek jam yang meleleh menuju objek HP (Setiawan, 2018). Pesan yang disampaikan dalam karya ini adalah banyak waktu yang terbuang sia-sia karena banyak remaja saat ini merasa memiliki waktu dan bermalas-malasan dengan alasan besok masih ada waktu, dia tidak memikirkan apa itu kepentingan dan kebutuhan, dia hanya mementingkan keinginannya (Yona Sidratul Munti & Asril Syaifuddin 2020). Pesan tersebut divisualisasikan dengan penggambaran objek tangan manusia sebagai penggambaran sebuah insan, sedangkan objek jam menggambarkan sebuah waktu yang terbuang menuju objek Hp sebagai penggambaran dari teknologi komunikasi dan informasi (bidin A, 2017). Alasan *background* dibuat putih polos adalah keadaan kanvas sebelum dilukis menggambarkan kesucian manusia yang belum memiliki dosa dan goresan pensil berwarna hitam menggambarkan unsur negatif. Selain untuk pemaknaan unsur negatif dibuatnya *background* polos juga bertujuan untuk memfokuskan para audiens untuk lebih memaknai sebuah pesan apa yang coba untuk disampaikan oleh seniman kepada penikmat seni tersebut (Warna & Karja, 2021).



Gambar 9. Karya 4 Judul “Dependency” Portrait 60x70

Karya keempat ini menampilkan objek manusia yang merasa tertekan dan ada objek Hp di Hp tersebut tergantung objek infus yang menuju objek manusia dengan logo sebuah aplikasi (Setiawan, 2018). Pesan yang disampaikan dari karya ini adalah sesungguhnya manusia diberi akal untuk berlogika yang sehat terutama untuk dirinya sendiri, sayangnya banyak remaja saat

ini hidupnya diatur oleh tren dan Hits yang sedang terjadi meskipun itu memaksakan dirinya atau sering disebut dengan gaya hedonisme (Sukmawati & Tarmizi, 2022). Pesan ini divisualisasikan dengan objek manusia yang keadaan terbelenggu sebagai penggambaran seorang insan yang dirasuki media media sosial yang digambarkan oleh objek kantong infus yang masuk ke dalam tubuh objek manusia dan objek Hp yang menggambarkan teknologi komunikasi dan informasi (bidin A, 2017). Alasan *background* dibuat putih polos adalah keadaan kanvas sebelum dilukis menggambarkan kesucian manusia yang belum memiliki dosa dan goresan pensil berwarna hitam menggambarkan unsur negatif. Selain untuk pemaknaan unsur negatif dibuatnya *background* polos juga bertujuan untuk memfokuskan para *audiens* untuk lebih memaknai sebuah pesan apa yang coba untuk disampaikan oleh seniman kepada penikmat seni tersebut (Warna & Karja, 2021).



Gambar 10. Karya 5 Judul "Shackled" Portrait 60x70

Karya kelima ini menampilkan karya dengan objek manusia dengan keadaan terbelenggu dengan dilingkari kartu kartu domino yang keluar dari objek Hp yang menampilkan gambar logo judi online (Setiawan, 2018). Pesan yang ada dalam karya ini menyampaikan banyak pemuda yang terbelenggu lingkaran setan judi online hingga bisa membuat pemuda memilih jalan pinjol untuk memuaskan ekspektasi menang dalam bermain judi (bidin A, 2017). Pesan tersebut divisualisasikan melalui objek orang yang terbelenggu memvisualisasikan seorang insan dengan keadaan yang terbelenggu oleh perjudian online yang divisualisasikan dengan adanya kartu domino yang keluar dari objek Hp dengan logo judi online yang menggambarkan teknologi komunikasi dan informasi (Sukmawati & Tarmizi, 2022). Alasan *background* dibuat putih polos adalah keadaan kanvas sebelum dilukis menggambarkan kesucian manusia yang belum memiliki dosa dan goresan pensil berwarna hitam menggambarkan unsur negatif. Selain untuk pemaknaan unsur negatif dibuatnya *background* polos juga bertujuan untuk memfokuskan para *audiens* untuk lebih memaknai sebuah pesan apa yang coba untuk disampaikan oleh seniman kepada penikmat seni tersebut (Warna & Karja, 2021).



Gambar 11. Karya 6 Judul "Eliminated" Portrait 60x70

Karya keenam menampilkan objek manusia yang menggenggam objek HP yang keluar dari objek sekumpulan buku (Setiawan, 2018). Pesan yang disampaikan dari karya ini adalah berkurangnya minat belajar dikarenakan kurang bijaknya para remaja menggunakan teknologi tersebut dikarenakan teknologi komunikasi dan informasi layaknya sebuah 2 bilah pisau yang bisa sangat mudah untuk menimbulkan dampak negatif ataupun menimbulkan dampak positif (bidin A, 2017). Pesan tersebut divisualisasikan dengan adanya objek manusia sebagai penggambaran sebuah insan yang keluar dari objek buku yang memvisualisasikan sebuah keilmuan/minat belajar, objek manusia tersebut memegang objek HP yang merupakan visualisasi dari teknologi komunikasi dan informasi. Tangan dari objek manusia dibuat berlebihan ini memaknai keinginan dan minat yang lebih besar mengarah ke objek HP tersebut (Hoax et al., 2023). Alasan *background* dibuat putih polos adalah keadaan kanvas sebelum dilukis menggambarkan kesucian manusia yang belum memiliki dosa dan goresan pensil berwarna hitam menggambarkan unsur negatif. Selain untuk pemaknaan unsur negatif dibuatnya *background* polos juga bertujuan untuk memfokuskan para *audiens* untuk lebih memaknai sebuah pesan apa yang coba untuk disampaikan oleh seniman kepada penikmat seni tersebut (Warna & Karja, 2021).

4. Simpulan

Karya seni lukis surealisme dengan media pensil di atas kanvas ini mengangkat ide tentang dampak negatif perkembangan teknologi komunikasi dan informasi bagi remaja. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa banyak remaja belum sepenuhnya menyadari keterpaparan mereka terhadap dampak negatif teknologi. Melalui persiapan konsep yang matang, pengolahan objek, serta teknik arsiran yang tepat, karya yang dihasilkan mampu menampilkan estetika visual yang menarik sekaligus menyampaikan pesan kritis tentang fenomena sosial tersebut. Pemilihan objek, penggabungan unsur visual, dan pendistorsian yang terencana berhasil memperkuat pesan simbolis sehingga penikmat karya dapat merasakan pengalaman emosional yang terbangun melalui interaksi antar-subjek dalam lukisan. Proses perubahan sketsa setelah melalui bimbingan juga memberikan kontribusi pada penguatan pesan, sehingga karya lebih komunikatif dan mudah dipahami audiens. Dengan demikian, penggunaan media pensil yang biasanya diaplikasikan pada kertas, berhasil dieksplorasi secara kreatif pada kanvas, memperkaya kemungkinan teknik dalam seni lukis kontemporer. Secara keseluruhan, penciptaan karya ini berjalan lancar dan memuaskan. Perubahan kecil yang dilakukan dari rancangan awal justru memperkuat komposisi dan makna karya. Karya ini diharapkan dapat

menjadi pengingat bagi masyarakat, khususnya remaja dan mahasiswa, untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi komunikasi dan informasi, sekaligus menjadi cermin kritis terhadap realitas sosial yang ada.

Sebagai saran penelitian selanjutnya, kajian dapat diperluas pada eksplorasi media campuran (mixed media) untuk memperkaya dimensi visual dan makna simbolis. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat melibatkan pendekatan psikologi perkembangan remaja untuk mengkaji dampak emosional dan kognitif dari karya seni bertema teknologi, sehingga tercipta karya yang tidak hanya bernilai estetis, tetapi juga memiliki kontribusi edukatif dan sosial yang lebih luas.

Daftar Rujukan

- Al-Bahrani, M. W. K., Ratnawati, I., & Prasetyo, A. R. (2022). Nilai pendidikan kesenian Wayang Beber Pacitan sebagai ide penciptaan ilustrasi dekoratif digital. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1505–1524. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1505-1524>
- Anggriani, S. D., Sidiyawati, L., & Universitas Negeri Malang. (2021). Limbah ranting, daun, dan bunga kering sebagai media karya seni. *Jurnal Seni dan Sastra*, 10(1), 51–58.
- Award, D., & Laksana, W. (2019). *Tinjauan seni rupa: Aliran seni rupa dan periode seni rupa modern Indonesia*.
- Bandem, I. (2017). *Karya cipta seni pertunjukan*.
- Nurchayyo, M., Belajar, P., Digital, E., & Dalam, S. (2022). Kajian peran sketsa dalam proses kreatif dan pendidikan desain (Kasus pengalaman belajar desain di era digital). *Lintas: Jurnal Seni dan Desain*, 10(2), 1–10. <https://doi.org/10.24821/lintas.v10i2.7199>
- Bidin, A. (2017). Опыт аудита обеспечения качества и безопасности медицинской деятельности в медицинской организации по разделу «Эпидемиологическая безопасность». *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.
- Buno, K. H., Mangare, J., & Rantung, R. (2023). Penerapan menggambar flora dengan menggunakan teknik arsir di kelas VII SMP Negeri Siau Timur Kabupaten Sitaro. *Kompetensi*, 3(3), 2119–2129. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v3i03.5909>
- Meilinda, V. (2023). Literasi digital dalam menangkal hoaks di Jawa Barat. *Jurnal Literasi Digital*, 2(c), 154–159.
- Ikhwan, S. (2022). Ekologi alam sekitar sebagai ide penciptaan karya seni lukis. *Kusa Lawa*, 2(1), 74–86. <https://doi.org/10.21776/ub.kusalawa.2022.002.01.07>
- Irmawati, O., & Prasetyo, A. (2022). Penciptaan seni lukis naturalistik Wayang Topeng Jatiduwur. *Jurnal Rupa*, 7(1), 115–129.
- Isnanto, A. D. (n.d.). *Macam-macam aliran seni lukis di Indonesia*. Alfath, 6.
- Kusumawardhani, M. I., & Daulay, M. C. M. (2021). Studi literatur surealisme di Indonesia. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 78–88. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i1.2021>
- Todi, M. F., & Widiarti, L. (2024). Kesenjangan sosial sebagai ide penciptaan karya seni lukis surealis. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 3(1), 107–125. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v3i1.2533>
- Nafilah, W., & Prabu, D. (2017). Imaji pop surealisme: Figur gendut dalam lukisan. *Jurnal Seni Rupa*, 178, 36–48.
- Widuri, N. R. (2004). Pameran, media komunikasi antara perpustakaan dengan pengguna. *Baca: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 28(2), 120–126. <https://doi.org/10.14203/j.baca.v28i2.84>
- Putra, E. D., Sahrul, S., & Martion, M. (2019). Fotografi orang gila di jalanan dengan teknik incidental documentary photography. *Visual Art Journal*, 1(1), 14–24.
- Putriani, E. (2019). Karya seni naturalisme pada estetika klasik. *Jurnal Karya Seni (Universitas Negeri Makassar)*, 1(1), 1–5.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *Simbolika*, 4(1), 62–72.
- Sukmawati, R., & Tarmizi, M. I. (2022). Dampak perkembangan teknologi komunikasi di Tiongkok. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen Asia*, 27(2), 58–66. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>

- Tanjung, M. R. (2016). Fotografi ponsel (smartphone) sebagai sarana media dalam perkembangan masyarakat. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 224–234.
- Warna, M., & Karja, W. (2021). Prosiding Bali-Dwipantara Waskita (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara). 110–116.
- Wiryany, D., Natasha, S., & Kurniawan, R. (2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap perubahan sistem komunikasi Indonesia. *Jurnal Nomosleca*, 8(2), 242–252. <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v8i2.8821>
- Munti, Y. S. N., & Syaifuddin, D. A. (2020). Analisa dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1799–1805.
- Yunus, P. P. (2020). Komunikasi ekspresif estetik karya seni. *JCommsci: Journal of Media and Communication Science*, 3(2), 70–77. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v3i2.77>