

## **TEKNOLOGI GADGET SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN TUGAS AKHIR KARYA SENI**

### ***GADGET TECHNOLOGY AS THE INSPIRATION OF PAINTING CREATION IN THE FINAL ARTWORK ASSIGNMENT***

Oleh : Deny Wicaksono, 11206241042, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia, Email: denywicka@gmail.com

#### **ABSTRAK**

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, teknik, bentuk dan visualisasi lukisan. Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan yaitu metode observasi, Eksperimentasi, dan visualisasi Adapun hasil dari pembahasan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini adalah 1) Konsep penciptaan lukisan yaitu untuk mengangkat Teknologi *gadget* sebagai perangkat yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia yang diwujudkan dengan macam-macam *gadget*, potongan tubuh manusia, tumbuhan-tumbuhan, komponen mesin dan objek benda tertentu, yang melalui deformasi bentuk dan repetisi bentuk. 2) Tema dalam visualisasi lukisan adalah teknologi *gadget*. Setiap *gadget* yang dipilih dijadikan tema didalam lukisan. 3) visualisasi menggunakan media kanvas, cat *acrylic*, serta teknik yang digunakan dalam pengerjaan lukisan adalah teknik plakat. 4) Bentuk lukisan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu bentuk lukisan dengan gaya *lowbrow*. Karya yang dikerjakan sebanyak 8 lukisan antara lain berjudul: *Look at Me, So Close, Everybody Know, 1 X 1000, Listen to Me, Other World Give Me Your Question, Proof History*

Kata Kunci: *lukisan teknologi gadget, manusia, lowbrow*

#### **ABSTRACT**

*The aims of this study is to describe concept, theme, technique, form, and painting visualization. The methods used in the creation are observation, experimentation, and visualization. The outputs of the final artwork Assignment are 1) The concept of painting creation is gadget technology issue as an influential ware for human's life which is exhibited with various gadget, the bit of human's body, plants, machine's component, and certain object which any deformation and repetition. 2) The theme in the painting visualization is gadget technology. Every gadget chosen used to the theme of painting. 3) Visualization using canvas and acrylic paint as the media, and the technique used in the creation of the painting is placard. 4) The form of the painting attained in Final Artwork Assignment is lowbrow painting. There are 8 paintings as the artworks, entitled "Look at Me", "So Close", "Everybody Know", "1 X 1000", "Listen to Me", "Other World", "Give Me Your Question", "Proof History".*

Keywords: *painting of gadget technology, human, lowbrow*

## PENDAHULUAN

Kemunculan Istilah *Lowbrow* bermula di Los Angeles, California pada dekade 1970-an, sebagai sebuah gerakan bawah tanah dan akar rumput seni rupa yang berasal dari sub kultur seperti juga musik punk, komik bawah tanah dan lainnya. Sering disebut dengan pop surealisme. Hampir semua karya-karyanya sering memiliki rasa humor yang ceria, kadang-kadang nakal, dengan komentar yang sinis (Finding Me 2011: 7). *Lowbrow* yang dijelaskan oleh Robert Williams (2004: 13), mengatakan bahwa *lowbrow* merupakan seni rendahan, gerakan seni bawah tanah, ketika itu dunia seni rupa didominasi oleh seni abstrak dan konseptual. Gerakan seni *lowbrow* selalu dikesampingkan dari pikiran-pikiran akademis yang konvensional, walau demikian karya-karya yang terlahir mampu menarik respon dikalangan anak muda.

*Gadget* merupakan sebuah istilah yang sering kita dengar, walaupun sering kita dengar terkadang kita belum mengerti apa itu gadget. Seperti yang jelaskan oleh Dwi Ningrum (2012 : 8) *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya sebuah perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Teknologi *gadget*

dalam tujuannya sendiri adalah sebuah perangkat untuk mempermudah kegiatan manusia dengan lebih praktis. Dalam perkembangannya teknologi *gadget* mengalami perluasan arti, tidak hanya diartikan sebagai (bentuk fisik) elektronik tetapi sudah berkembang artinya dalam (bentuk virtual) *software*. Khususnya pada zaman sekarang manusia adalah satu-satunya makhluk di dunia ini yang tak bisa dipisahkan dengan teknologi *gadget*. Semua orang bergantung pada *gadget*, adapun yang bisa hidup tanpa menggunakan *gadget*, seperti mereka yang hidup di pedalaman, itupun hanya dalam skala kecil. Mayoritas dari populasi manusia bergantung pada teknologi *gadget*.

Dampak teknologi *gadget* bagi masyarakat sekitar datang dengan banyak cara baik positif maupun negatif. Salah satu contohnya dalam banyak masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi (termasuk ekonomi global saat ini) dan telah memungkinkan peningkatan gratis. Selain itu juga teknologi *gadget* bisa memberi efek negatif, baik bagi manusia maupun lingkungan.

Dari pemaparan tersebut penulis terinspirasi untuk mengemukakan ide dan

konsep yang diwujudkan ke dalam lukisan. Pentingnya sebuah teknologi *gadget* menjadi tema lukisan karena berperan aktif bagi manusia dan berpengaruh besar bagi manusia seperti realitas di zaman sekarang. Pemilihan bentuk dan objek pada lukisan ini menggambarkan kecanggihan suatu teknologi *gadget* tertentu. Menurut penulis teknologi *gadget* penting untuk diangkat kedalam lukisan bergaya *lowbrow* karena memiliki kesan liar jika kita mengamatinya. Dan juga dilengkapi dengan *lettering* yang diangkat dari celoteh nakal dan satir yang dipilih untuk memberikan fokus gambar sehingga makna dan ceritanya mampu tersampaikan dengan mudah. Liar yang dimaksud adalah ketika kita akan dibuat kagum atau *nggumun* (dalam bahasa Jawa) dibuatnya. Tidak semua orang bisa membuatnya dan teknologi akan terus berkembang sesuai dengan masanya.

## PEMBAHASAN

### A. Konsep

Konsep lukisan yang diangkat memvisualisasikan teknologi *gadget* dalam lukisan *lowbrow* dengan melihat realitas lingkungan sekitar, yaitu berupa fenomena dan inovasi dan perkembangan teknologi, serta dengan menonton film atau video baik dokumenter ataupun fiksi. Objek teknologi *gadget* merupakan objek paling dominan

didalam lukisan. Untuk lebih mendukung gagasan penciptaan lukisan penulis juga menambahkan objek pendukung seperti tumbuh-tumbuhan berupa dedaunan ranting dan bunga serta objek menyerupai komponen mesin dan juga hewan imajinatif dan lain-lain. Bentuk lukisan yang ingin dicapai yaitu lukisan dengan gaya *lowbrow*, dengan capaian bentuk ilustratif. Corak atau gaya *lowbrow* ditunjukkan dengan visualisasi bentuk aneh yang terkesan ambigu, warna-warna meriah dan memberikan nuansa dunia fantasi. Kesan yang dihadirkan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar namun memperlihatkan sisi ironis.

### B. Tema

Permasalahan yang diangkat dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu tentang hubungan teknologi *gadget* yang tak pernah lepas dari kehidupan manusia saat ini. Melihat terlalu luasnya permasalahan maka tema lukisan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini dibagi menjadi delapan. Pembagian tema ini bertujuan untuk mempermudah dalam pembahasan karya, antara lain: televisi, radio, camera digital, printer, mobil, game, *smartphone*, dan komputer.

### C. Proses Visualisasi

#### 1. Sketsa

Sketsa dibuat sebagai proses awal atau perencanaan dalam penciptaan lukisan. Langkah tersebut merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk serta komposisinya sebelum dipindahkan ke atas kanvas. Sketsa dibuat menggunakan pensil dengan media kertas. Pada prosesnya sketsa masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam hal pengolahan bentuk ketika dikerjakan di atas kanvas.

## 2. Memindahkan Sketsa Pada Kanvas.

Pemindahan sketsa ke atas kanvas merupakan langkah pertama dalam merealisasikan rancangan atau konsep penciptaan lukisan. Pada langkah ini digunakan kapur tulis untuk membuat objek pada kanvas. Penggunaan kapur tulis bertujuan untuk memudahkan menghapus ketika ada sketsa yang salah

## 3. Pewarnaan

Pewarnaan menggunakan cat akrilik dan warna yang digunakan meliputi warna kontras, primer, sekunder, panas, dan dingin. Pewarnaan sendiri bagi penulis adalah proses yang cukup penting dalam menyusun warna-warna pada lukisan khususnya warna yang digunakan dalam pola latar belakang atau background, dan warna pada objek gadget dan objek manusia, tumbuhan, dan objek-objek pendukung lainnya. Teknik

plakat diterapkan pada setiap bagian lukisan. Penulis mengutamakan peran warna dalam seni rupa hal ini didasari oleh objek yang mewakili suasana hati atau emosi pada saat proses melukis. Dilanjutkan dengan pemberian *outline* pada setiap objeknya bertujuan untuk memperjelas setiap bagian-bagian dari objek yang dibuat.

## 4. Finishing

Proses *finishing* akhir berupa pelapisan lukisan dengan *clear* secara menyeluruh pada bidang kanvas, hal tersebut bertujuan untuk menjaga ketahanan warna pada lukisan, agar objek tidak hilang karena tergores, kotor akibat debu atau gangguan-gangguan dari luar yang membuat lukisan rusak.

## D. Bentuk Lukisan

Bentuk lukisan dalam penciptaan ini yaitu lukisan dengan visualisasi yang sesuai dengan objeknya. Proses penciptaan karya seni lukis menghasilkan antara lain: *Look at Me* (100X140 Cm), *So Close* (120X160 Cm), *Everybody Know* (100X140 Cm), *1 X 1000* (90X100 Cm), *Listen to Me* (100X145 Cm), *Other World* (100X130 Cm), *Give Me Your Question* (120X140 Cm), *Proof History* (100X120 Cm)

## FOTO KARYA

### 1. *Look at Me*



**Gambar 1.** Karya berjudul “*Look at Me*”  
Cat Akrilik di atas Kanvas 100cm x 140cm,  
2015.

### 2. *So Close*



**Gambar 2.** Karya berjudul “*So Close*”  
Cat Akrilik di atas Kanvas 120cm x 160cm,  
2015.

### 3. *Everybody Know*



**Gambar 3.** Karya berjudul: “*Everybody Know*”.  
Cat Akrilik di atas Kanvas. 100cm x  
140cm, 2016.

### 4. 1 X 1000



**Gambar 4.** Karya berjudul: “1 x 1000”. Cat Akrilik di atas Kanvas. 100cm x 140cm, 2016.

**Gambar 6.** Karya berjudul: “Other World”. Cat Akrilik di atas Kanvas. 100cm x 130cm, 2016.

### 5. Listen to Me



**Gambar 5.** Karya berjudul: “Listen to Me”. Cat Akrilik di atas Kanvas. 100cm x 145cm, 2016.

### 7. Give Me Your Question



**Gambar 7.** Karya berjudul: “Give Me Your Question”. Cat Akrilik di atas Kanvas. 120cm x 140cm, 2016.

### 6. Other World



### 8. Proof History



**Gambar 8.** Karya berjudul: **“Proof History”**. Cat Akrilik di atas Kanvas. 100cm x 120cm, 2016.

## KESIMPULAN

Konsep pada penciptaan lukisan adalah Teknologi gadget sebagai perangkat yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia. Ketertarikan penulis terhadap teknologi gadget itulah yang menjadi ide dasar untuk memberikan gagasan dan memvisualkannya dengan pencapaian ilustratif. Dengan menciptakan pengolahan objek manusia dipadukan dengan teknologi gadget yang menurut penulis sangat berpengaruh bagi manusia.

Pada setiap karya lukisan, teknologi gadget yang sangat berpengaruh terhadap manusia dipilih penulis sebagai tema. Adapun gadget yang sangat berpengaruh bagi manusia antara lain :

1. Televisi
2. Mobil
3. Smartphone
4. printer
5. Radio
6. game
7. Komputer
8. Kamera digital

Tahapan visualisasi lukisan terlebih dahulu melakukan sketsa diatas kertas, upaya ini dilakukan untuk menemukan kemungkinan bentuk dan komposisi yang berbeda. Sebelum pemindahan sketsa diatas kanvas, dilakukan. Semua lukisan dikerjakan menggunakan cat akrilik. Teknik yang digunakan dalam pengerjaan lukisan adalah teknik plakat. Warna yang dihadirkan dalam lukisan secara berani dan kontras, untuk memberikan kesatuan diberikan outline dan kontur hitam.

Lukisan teknologi gadget menampakan kecenderungan dalam seni lowbrow. Bentuk aneh dan terkesan ambigu, dan warna-warna meriah, seakan memberikan gambaran dunia fantasi. Kesan yang dihadirkan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar namun memperlihatkan sisi ironis. Karya yang dikerjakan sebanyak 8 lukisan dengan berbagai ukuran antara lain yaitu : *Look at Me* (100X140 Cm), *So Close* (120X160 Cm), *Everybody Know* (100X140 Cm), *1 X 1000* (90X100 Cm), *Listen to Me* (100X145 Cm), *Other World* (100X130 Cm), *Give Me Your Question* (120X140 Cm), *Proof History* (100X120 Cm)

**DAFTAR PUSTAKA**

Williams, Robert (DKK). 2004. *Pop Surrealism. The Rise Of Underground Art*. San Francisco: Ignition Publising

Ningrum, Dwi. 2012. *Teknologi Informasi Dan Komukinasi Dalam Pendidikan*. Jakarta: Graha Ilmu