

**DAMPAK NEGATIF PERILAKU ANAK
KECANDUAN *GAME ONLINE*
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**

TUGAS AKHIR KARYA



Oleh :
Imam Nur Huda
NIM. 14149130

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2021

**DAMPAK NEGATIF PERILAKU ANAK
KECANDUAN *GAME ONLINE*
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI LUKIS**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana S-1

Program Studi Seni Murni

Jurusan Seni Rupa Murni



Oleh :

Imam Nur Huda

NIM. 14149130

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2021

PENGESAHAN TUGAS AKHIR KARYA

**DAMPAK NEGATIF PERILAKU ANAK KECANDUAN *GAME ONLINE*
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI KARYA SENI LUKIS**

Oleh
Imam Nur Huda
NIM. 14149130

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal, 21 Juli 2021

Tim Penguji

Ketua Penguji : I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn



Penguji Utama : Theresia Agustina Sitompul, S.Sn., M.Sn



Pembimbing : Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada
Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 25 Agustus 2021

Rektor Institut Seni Rupa dan Desain



Dr. Joko Budiwijanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imam Nur Huda
NIM : 14149130
Tempat, Tgl lahir : Sragen, 29 Januari 1995
Alamat : Tegalsari RT10/RW03, Ketro, Tanon,
Sragen, Jawa Tengah.
Program Studi : Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul: Dampak Negatif Perilaku Anak Kecanduan *Game Online* Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Lukis adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiatisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiatisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 21 Juli 2021 *

Yang menyatakan,



Imam Nur Huda

NIM. 14149130

ABSTRAK

“Dampak Negatif Perilaku Anak Kecanduan *Game Online* sebagai sumber inspirasi karya seni lukis” merupakan judul penciptaan karya seni tugas akhir dengan latar belakang fenomena di lingkungan sekitar pada umumnya dan keponakan pada khususnya yang sering bermain *game online*. Keprihatinan penulis tentang dampak negatif *game online* akibat kurangnya peran orang tua dalam mengawasi anak-anaknya. Hal tersebut menjadi alasan kuat untuk mengekspresikan Dampak Negatif Perilaku Anak Kecanduan *Game Online* sebagai sumber inspirasi karya seni lukis tugas akhir dengan gaya realistik. Tujuan penciptaan karya seni lukis tugas akhir ini adalah menciptakan karya seni lukis yang mengambil sumber inspirasi dari Dampak Negatif Perilaku Anak Kecanduan *Game Online*, yang secara tidak langsung juga menjelaskan konsep penciptaannya, proses penciptaannya, serta estetika visual hasil karya seni lukis yang diciptakan. Penciptaan karya mengacu pada tiga tahapan penciptaan yang dikemukakan oleh Herman Von Helmholtz yang menjelaskan tahap dalam proses penciptaan, meliputi: Saturation (Pengumpulan Data), Incubation (Pengendapan), Illumination (Perwujudan Karya). Penciptaan karya tugas akhir ini memberikan wawasan yang lebih terkait alat, bahan dan teknik garap sebuah karya. Hasil yang diperoleh dari penciptaan karya ini adalah karya seni lukis dengan sumber inspirasi Dampak Negatif Perilaku Anak Kecanduan *Game Online* menggunakan gaya realistik. Hasil lainnya adalah pengalaman empiris dan pendalaman konsep dalam penciptaan karya seni lukis dengan sumber inspirasi Dampak Negatif Perilaku Anak Kecanduan *Game Online*.

Kata Kunci: Dampak Negatif, Perilaku Anak, Kecanduan *Game Online*.

KATA PENGANTAR

Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, Segala puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan kenikmatan karunia yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Karya Tugas Akhir ini untuk melengkapi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1) Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan ini masih terdapat hal yang kurang sempurna, sehubungan dengan adanya keterbatasan dari penulis. Walaupun demikian disela-sela kesibukan aktivitas penulis telah berusaha semaksimal mungkin agar Laporan Karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun para pembaca.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dalam rangka penyelesaian penyusunan Laporan Karya Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Kedua orangtua saya, Bapak Sunardi dan Ibu Fudaemah yang selalu memberikan doa, restu, dukungan dan semangat selama pengerjaan Tugas Akhir Kekaryaannya ini.
2. Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan masukan, bimbingan, motivasi dan semangat untuk menyelesaikan Tugas.
3. Dr. Drs. Guntur, M.Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Dr. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Drs. I Gusti Nengah Nurata, M.Sn., Dr. Syamsiar, S.Pd., M.Sn., I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn., dan Selaku dosen pengampu Mata Kuliah Seni Lukis yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan dan motivasi selama berproses dalam penciptaan karya seni grafis di ISI Surakarta.

6. Seluruh dosen jurusan Seni Rupa Murni yang telah memberikan banyak ilmu dan bimbingan selama perkuliahan di ISI Surakarta.
7. Teman-teman prodi Seni Murni angkatan 2014, Mei Haryanto, Ade Dedi S, Dimas Bayu S, dan teman-teman yang lain yang selalu memberikan semangat untuk berproses dan berkarya.
8. Usman S, Khibron Z, dan sedulur Minimanis yang selalu memberi motivasi dan masukan dalam berkarya.
9. Seluruh teman-teman program studi Seni Murni beserta alumni ISI Surakarta Seni Rupa Murni dan pihak-pihak yang turut berpartisipasi dalam kelancaran Tugas Akhir Kekaryaannya ini yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

Semoga penulisan laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini tentu masih terdapat kekurangan dalam penyusunannya, saya selaku penulis laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini dengan sadar diri menerima segala bentuk kritik dan saran untuk penyempurnaan laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini.

Wassalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Penulis

Imam Nur Huda

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN TUGAS	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan Penciptaan	3
D. Manfaat Penciptaan	4
E. Tinjauan Karya	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	13
A. Konsep Non Visual	13
B. Konsep Visual	15
BAB III. PROSES PENCIPTAAN.....	20
A. Metode Penciptaan Karya.....	20
B. Proses Perwujudan Penciptaan.....	21

BAB IV. KARYA.....	40
A. Karya Tugas Akhir ke 1.....	40
B. Karya Tugas Akhir ke 2.....	42
C. Karya Tugas Akhir ke 3.....	43
D. Karya Tugas Akhir ke 4.....	45
E. Karya Tugas Akhir ke 5.....	46
F. Karya Tugas Akhir ke 6.....	48
G. Karya Tugas Akhir ke 7.....	49
H. Karya Tugas Akhir ke 8.....	40
BAB V. PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	54
DAFTAR ACUAN.....	55
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

A. Gambar 1. Karya seni I Nyoman Masriadi	6
B. Gambar 2. Karya seni Agus Suwage	8
C. Gambar 3. Karya seni Lingga Ami Listanto	10
D. Gambar 4. <i>Stick game</i>	22
E. Gambar 5. Anak-anak bermain game <i>console</i>	22
F. Gambar 6. Bermain <i>game</i> dengan <i>gadget</i>	23
G. Gambar 7. Telepon Genggam.....	24
H. Gambar 8. Pensil dan Penghapus	25
I. Gambar 9. Pensil warna dan penghapus	26
J. Gambar 10. Kuas	27
K. Gambar 11. Palet plastik sisa plafon.....	28
L. Gambar 12. Kain lap	29
M. Gambar 13. Cat Akrilik.....	30
N. Gambar 14. Kanvas.....	31
O. Gambar 15. Tahap sketsa pada kertas.....	35
P. Gambar 16. Tahap sketsa pada kanvas	36
Q. Gambar 17. Tahap penggarapan objek	37
R. Gambar 18. Tahap penggarapan detail	38
S. Gambar 19. Karya seni lukis 1 “Candu”.....	40
T. Gambar 20. Karya seni lukis 2 “Lupa waktu”.....	42
U. Gambar 21. Karya seni lukis 3 “Pemborosan”.....	43

V. Gambar 22. Karya seni lukis 4 “Memaksakan”	45
W. Gambar 23. Karya seni lukis 5 “Sakit”	46
X. Gambar 24. Karya seni lukis 6 “Mat!”.....	48
Y. Gambar 25. Karya seni lukis 7 “Tetap menembus”	49
Z. Gambar 26. Karya seni lukis 8 “Membunuhmu”	50



DAFTAR ACUAN

Daftar Pustaka

- A. A. M. Djelantik. 2008. Estetika Sebuah Pengantar. Jakarta: Ford Foundation.
- Achmad Syafi'i. 2001. "Nirmana Datar", Surakarta. STSI Press. Hlm. 93
- Dharsono Sony Kartika. 2004. SeniRupa Modern: Warna. Bandung: REKAYASA SAINS. hal : 48
- Dr. Acep Iwan Saidi. 2008. Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia: Simbol. Yogyakarta:ISAC BOOK. hal :28
- Eisman, Leatrice. 2006. Color Message and Meanings, a pantone Color Resouce. USA: Hand Books Press
- Kennick, W.E.,ed., 1979. On the Creation of Art, Art and Philosophy, Reading in Aesthetics: By Monroe C. Beardsley, Second edition. New York: St Martin's Press.
- M. Dwi Marianto dan Dr. Agus Burhan. 2002. "*Dinamika Bentuk dan Ruang Fajar Sidik*", Jakarta: rupa-rupa seni. Hlm. 43.
- Marcel Danesi. 2010. Pesan, Tanda, dan Makna: Metafora. Yogyakarta: JALASUTRA. hal : 134
- Mikke Susanto. 2012. Diksi Rupa. Edisi kedua.Yogyakarta&Jagat Art Space Bali.viii. Penerbit: DictiArt Lab. Hlm.407

Jurnal

Buletin Psikologi ISSN 0854-7106 (Print) 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158 ISSN 2528-5858 (Online) DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402 (diakses oleh Imam Nur Huda pada Kamis 5 nopember 2020, pukul 08:52 WIB)

Chen, Y. C., Chen, P. S., Hwang, J. J., Korba, L., Song, R., & Yee, G. (2005). An analysis of online gaming crime characteristics. *Internet Research*, 15(3), 246–261. doi: 10.1108/1066224 0510602672. Buletin Psikologi ISSN 0854-7106 (Print) 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158 ISSN 2528-5858 (Online) DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402 <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>

S.B, Bayu Adhitiya. 2016. Analisis Terhadap Karya Lukis AntoeBudiono Yang Berjudul “Obsesi” Dan “Meniup Mata Sendiri”. Skripsi, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang.

Lee, I., Yu, C. Y., & Lin, H. (2007). Leaving a never ending game: Quitting MMORPGs and online gaming addiction. Proceedings of DiGRA Conference, 211–217. Buletin Psikologi ISSN 0854-7106 (Print) 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158 ISSN 2528-5858 (Online) DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402 <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>

Moelyono. 1997. Seni Rupa Penyadaran. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.

Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281– Buletin Psikologi ISSN 0854-7106 (Print) 2019, Vol. 27, No. 2,

148 – 158 ISSN 2528-5858 (Online) DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402
<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>

Marcovitz, H. (2012). Online gaming and entertainment. San Diego, CA: Reference Point Press. Buletin Psikologi ISSN 0854-7106 (Print) 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158 ISSN 2528-5858 (Online) DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402
<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>

Petrides, K. V., & Furnham, A. (2000). On the dimensional structure of emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 29(2), 313–320. Retrieved from www.elsevier.com/locate/paid- Buletin Psikologi ISSN 0854-7106 (Print) 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158 ISSN 2528-5858 (Online) DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402
<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>

Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). Game mobile learning. Malang: Multi-media Edukasi. Buletin Psikologi ISSN 0854-7106 (Print) 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158 ISSN 2528-5858 (Online) DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402 <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>

Internet

<https://artspace.id/2017/11/16/mengunggah-realita-sosial-dalam-lukisan-realisme/>

<http://artspace.id/2018/01/11/visual-branded-pada-karya-nyoman-masriadi>

<https://www.google.com/amp/s/lukisanku.id/amp/lukisan-mind-game-agus-suwage/>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/daring>

<http://www.google.com/amp/s/m.tribunnews.com/amp/regional/2021/02/25/bocah-10-tahun-kecanduan-game-online-meninggal-kena-radiasi-hp-tangan-kaki-tak-bisa-digerakkan>



LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata

Nama Lengkap : Imam Nur Huda
Tempat, Tgl. Lahir : Sragen 29 Januari 1995
Alamat : Tegalsari RT10/RW03, Ketro, Tanon,
Sragen
E-mail : parutimam@gmail.com



Pengalaman Pameran :

2014 :

- Pameran “TITIK AWAL#2: Kaki Kiri Tangan Kanan” Seni Rupa Murni UNS di Taman Budaya Jawa Tengah
- Pameran “EARTH DAY Art Exhibition: Disturbia” di Taman Budaya Jawa Tengah, Surakarta
- Pameran “Art Exhibition Seribu Mahasiswa Culun” di Gd.VI, Kampus II ISI Surakarta
- Pameran senirupa SKETSA ALAM BENDA, Surakarta

2016 :

- Pameran “Minimanis” di Retro Café, Panggung Rejo, Surakarta
- Pameran “SD (Sketch dan Drawing)” di Retro Café, Panggung Rejo, Surakarta
- Pameran Kampung Seni #3 “Akar Air” di Kampus II ISI Surakarta

2017 :

- Pameran “Erutan” Sketch Exhibition di Laweyan, Surakarta
- Pameran “Sikat Sekat” di Taman Budaya Jawa Tengah, Surakarta
- Pameran “Minimanis #2 Rupa Kata” di Pakem ArtSpace, Ps. Kembang, Surakarta
- Pameran “Minimanis #2 Revolution” di Galeri dan Museum Seni Kampus II ISISurakarta
- Pameran dan Bursa Karya Kampung Seni #4 “Edu Fun Art” di Kampus II ISI Surakarta

2018 :

- Pameran Seni Rupa Eksperimental “Be Re Ncana” di Gd.VI, Kampus II ISI Surakarta
- pameran senirupa METAMORFORSIS, Blitar

- Pameran “Minimanis #3: Manut” di Cangwit ArtSpace, Ps. Pucang Sawit, Surakarta
- Pameran “Satu” Art Exhibition di Rusunawa Panularan, Surakarta

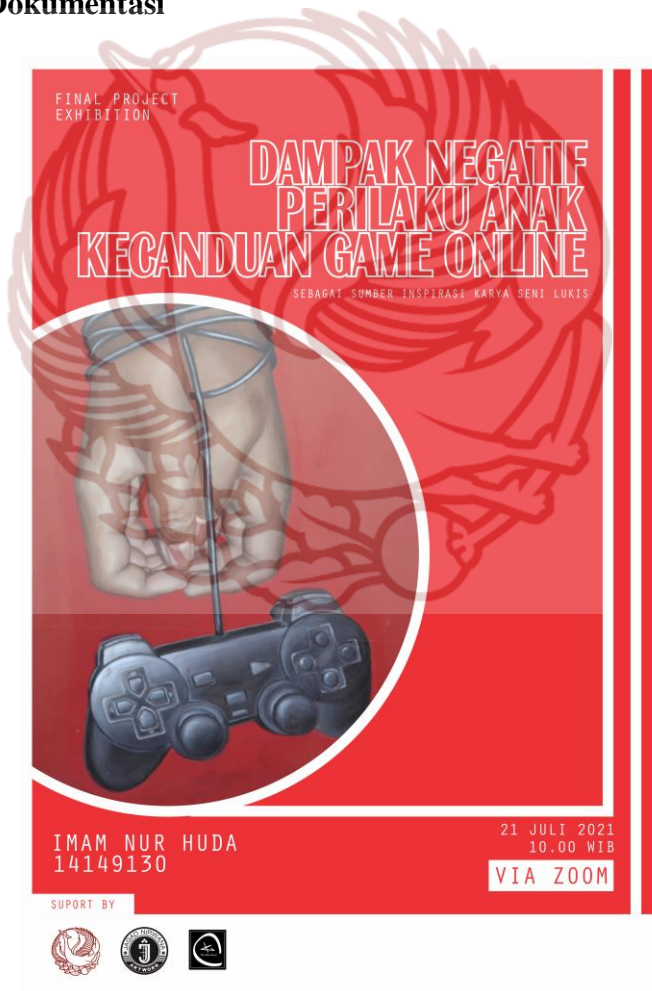
2019 :

- Pameran “Minimanis #4: Prematur” di Rumah Bharata, Kentingan, Jebres, Surakarta

2020 :

- Pameran “TERAPI” di Namu Coffee & Eatery Solo

Lampiran 2. Dokumentasi



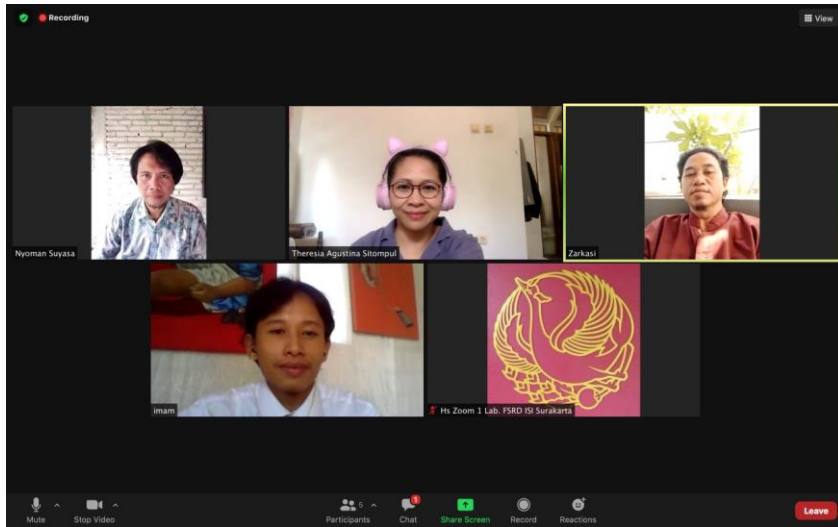
Desain poster pameran Tugas Akhir
(Foto: Imam Nur Huda, 2021)



Desain sampul katalog karya pameran Tugas Akhir
(Foto: Imam Nur Huda, 2021)



Display karya untuk pameran Tugas Akhir
(Foto: Imam Nur Huda, 2021)



Setelah selesai sidang pendadaran
(Foto: Theresia Agustina Sitompul, S.Sn., M.Sn, 2021)

