

**PENGARUH NEGATIF MEDIA SOSIAL TERHADAP  
INTERAKSI SOSIAL MASYARAKAT SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

**TUGAS AKHIR KARYA**



**OLEH:  
AKBAR SULTAN ALAM  
NIM. 191491058**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2024**

## ABSTRAK

Penciptaan karya Tugas Akhir berjudul *“Pengaruh Negatif Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Masyarakat Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”* dilatarbelakangi pada pengamatan penulis terhadap penggunaan media sosial yang secara terus-menerus digunakan pada kehidupan masyarakat, penulis ingin membagikan dampak negatif yang bisa timbul dari kegiatan bersosial media. Dihadirkan dengan karya seni cetak grafis dengan pendekatan seni instalasi.

Penciptaan karya seni cetak grafis pada Tugas Akhir ini bertujuan untuk menciptakan karya dengan teknik Seni Cetak Saring Stencil dengan menghadirkan dampak-dampak negatif dari penggunaan media sosial yang berpengaruh pada interaksi sosial masyarakat. Penciptaan karya seni grafis ini menggunakan metode yang dikemukakan oleh Hawkins yang meliputi tiga tahap yaitu : eksplorasi, improfisasi, dan yang ketiga pembentukan

Selain itu penciptaan karya Tugas Akhir ini diharap dapat meningkatkan kepedulian dan kesadaran dalam penggunaan media sosial yang dihadirkan dengan karya seni cetak grafis dengan pendekatan seni instalasi yang diharapkan dapat dirasakan secara nyata.

Adapun harapan pada penciptaan karya Tugas Akhir ini bisa berguna bagi pribadi, masyarakat, serta bagi lembaga pendidikan di bidang seni sebagai acuan dalam berkarya dengan teknik stencil.

**Kata Kunci: Sosial Media, Interaksi Masyarakat, Seni Grafis, Stencil**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	5
Kata Pengantar .....	6
DAFTAR ISI .....	8
DAFTAR GAMBAR .....	9
BAB I PENDAHULUAN .....	10
A. Latar Belakang .....	10
B. Rumusan Ide/Gagasan Penciptaan .....	15
C. Tujuan Penciptaan .....	16
D. Manfaat Penciptaan .....	17
E. Tinjauan Karya .....	18
BAB II .....	25
A. Konsep Non Visual .....	25
1. Krisis Identitas .....	26
2. Munculnya Berita Simpangsiur dan Kebohongan .....	26
3. Merasa Benar Sendiri .....	27
4. Munculnya Cyber Bullying .....	27
5. Terlalu Banyak Orang Berpendapat .....	298
6. Hilangnya Batas-Batas Privasi dan Publik .....	28
7. Minim Bersosial Secara Langsung .....	29
8. Kepalsuan .....	309
B. Konsep Visual .....	30
1. Ruang .....	31
2. Bentuk .....	31
3. Warna .....	34
BAB III .....	36
A. Metode Penciptaan .....	36
B. Proses Pewujudan Karya .....	39
1. Pra Penciptaan .....	39
2. Penciptaan .....	40
3. Perwujudan Karya .....	45
BAB IV KARYA .....	48
A. DESKRIPSI KARYA .....	48
BAB V PENUTUP .....	64
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	65
DAFTAR PUSTAKA .....	66
Sumber Internet .....	67

## DAFTAR PUSTAKA

Djelantik, A.A.M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*. Denpasar: STSI.

Hardiman, F. Budi. 2021. *Aku Klik maka Aku Ada*. Yogyakarta: PT

Kanisius

Hariyono, P. 2009. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Semarang: Mutiara

Wacana

Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: rekayasa sains.

Soedarsono, RM. Metodologi Seni Pertunjukan dan Seni Rupa. (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2001).

## SUMBER INTERNET

Abdullah, Albi. 2020. "Simulakra dan Eksistensi Manusia" <https://lsfdiscourse.org/simulakra-dan-eksistensi-manusia/>, diakses pada 8 Januari 2024 pukul 23.50.

Alfiansyah, Muhammad Dulqi. 2023. "Urgensi Media Sosial sebagai Sumber Informasi Utama Pasca Pandemi COVID-19" <https://vokasi.unair.ac.id/2023/07/04/urgensi-media-sosial-sebagai-sumber-informasi-utama-pasca-pandemi-covid-19/>, diakses pada 8 Januari 2024 pukul 22.46.

FS, Argus. 2017. "Display Method pada Karya Senirupa Jaman NOW", <https://artspace.id/2017/11/16/display-method-karya-senirupa-now/>, diakses pada 2 Januari 2023 pukul 23.15.

Ikhsan. 2022. "Sejarah Perkembangan Revolusi Industri Era 1.0 sampai 4.0", <https://sasanadigital.com/mengintip-perkembangan-revolusi-industri-mulai-era-1-0-sampai-4-0/>, diakses pada 29 Desember 2022 pukul 21.35.

Indonesia, Circles. 2021, 15 November. *Aku Klik Maka Aku Ada: Manusia dan Dunia Digital* (Prof. Dr. F. Budi Hardiman) [Video]. *YouTube*. <https://youtu.be/72kklnQ6QjM>

Izza, 2023. “Konsep dan Sejarah Media Sosial Dari Masa ke Masa”  
<https://bigevo.com/blog/detail/sejarah-media-sosial>, diakses pada 21 Desember 2023 pukul 22.14

Luwarso, Lukas. 2021. “Dunia Digital dan Banalitas Manusia”,  
<https://www.watyutink.com/berpikir-merdeka/pr-5033560227/dunia-digital-dan-banalitas-manusia?page=2>, diakses pada 23 Desember 2022 pukul 20.23.

Superlatif, Kreatif, 2021. “Mobile Lover”  
<https://banksyexplained.com/mobile-lovers-2014-2/> , diakses pada 25 Oktober 2021 pukul 20.26.

Susanti, Susi. 2015. "Nafas Humanis Marida"  
<https://nasional.sindonews.com/berita/982627/149/nafas-humanis-marida>,  
diakses pada 5 Mei 2023 pukul 14.20

Takac, Balasz. 2018. “Musik Sebelum Apapun-Jef Aerosol di Galerie Martine Ehmer”  
<https://www.widewalls.ch/magazine/jef-aerosol-galerie-martine-ehmer>,  
diakses pada 25 Oktober 2023 pukul 19.40

Thabroni, Gamal. 2020. “Pop Art – Pengertian, Latar Belakang, Contoh & Tokoh”,  
<https://serupa.id/pop-art-pengertian-latar-belakang-contoh-tokoh/>,  
diakses pada 2 Januari 2023 pukul 22.50.

Dipa, Mochammad, 2022. “Seniman Kontemporer Heri Dono Tampilkan Instalasi Seni Badut-Badut politik di Art Jakarta 2022”,  
<https://wartakota.tribunnews.com/2022/08/27/seniman-kontemporer-heri-dono-tampilkan-instalasi-seni-badut-badut-politik-di-art-jakarta-2022>, diakses pada 15 Januari 2023 pukul 23.15.