

KECANDUAN GAWAI PADA ANAK DALAM KARYA SENI LUKIS

Namira Puspitasari¹, Indro Moerdisuroso², Agam Akbar Pahala³

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta

email : *namikirei25@gmail.com¹, indro@unj.ac.id², agamakbarpahala@gmail.com³

ABSTRAK

Karya seni lukis menjadi media yang digunakan perupa untuk menyalurkan serta merefleksikan kegelisahan yang ada di dalam hati dan pikiran perupa yang merupakan seorang ibu dengan anak yang mengalami kecanduan gawai. Perupa melakukan eksplorasi melalui magang dan metode penelitian, dengan observasi, wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Proses penelitian ini melewati tahap-tahap kreatif seperti membuat beberapa sketsa eksplorasi kemudian masuk dalam tahap pemilihan serta pemilihan warna dan latar belakang dengan menggunakan media kertas dan krayon. Eksplorasi karya seni lukis ini juga melibatkan metode penelitian yang mencakup observasi, wawancara dengan narasumber magang untuk mendukung ide dan gagasan dalam penciptaan karya seni rupa. Perupa berharap karya seni ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengingat terutama kepada orang tua akan efek samping penggunaan gawai yang kurang tepat.

Kata kunci

anak, kecanduan, gawai

ABSTRACT

Painting is a medium used by the artist to channel and reflect the anxiety in the heart and mind of the artist, who is a mother with a child who is addicted. The artist explores through internships and research methods, with observation and interviews as data collection techniques. This research process goes through creative stages such as making several exploratory sketches then entering the selection stage and selecting colors and backgrounds using paper and crayons. The exploration of this painting also involves research methods that include observation, interviews with intern sources to support ideas and concepts in the creation of the work of art. The artist hopes that this artwork can be a learning material and a reminder, especially to parents, about the side effects of inappropriate gadget use.

Keywords

children, gadget, addiction

1. PENDAHULUAN

Badan Penanggulangan Bencana Daerah Provinsi Sumatera Selatan (BPBD) sebagai lembaga teknis pelaksana, dituntut untuk mampu berperan sebagai pelaksana urusan pemerintah daerah di bidang Penanggulangan Bencana berdasarkan azazotonomi dan tugas pembantuan (BPBD, 2018). Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Provinsi Sumatera Selatan (Sumsel) mengolah berbagai data terkait dengan kebencanaan di wilayahnya. Data-data tersebut dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti instansi pemerintah Kementerian/Lembaga terkait, seperti Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), Badan Meteorologi, Klimatologi dan Geofisika (BMKG), serta instansi pemerintah daerah di wilayah Sumsel. Ada pula laporan dari masyarakat melalui saluran seperti telepon, SMS, media sosial dan aplikasi kebencanaan. Lalu berita dan informasi dari media massa, baik cetak maupun elektronik serta hasil penelitian terkait dengan kebencanaan di wilayah Sumsel.

Sejak tahun 1997 hingga saat ini, kebakaran hutan dan lahan (Karhutla) di Indonesia terjadi hampir setiap tahun. Kejadian karhutla tahun 2015 diduga telah membakar hutan dan lahan seluas 2,61 juta hektar. (Budiningsih, 2017). bulan Agustus

2023 telah terjadi bencana kebakaran hutan lahan di Indonesia sebanyak 144 kejadian dimana itu merupakan 64,29% dari total kejadian bencana selama bulan Agustus. Hal ini turut dipengaruhi oleh El-Nino di tahun 2023 ini lebih kering daripada tahun-tahun sebelumnya. Pada setiap tahunnya beberapa provinsi di Indonesia mengalami kebakaran hutan dan lahan. Kebakaran hutan dan lahan (karhutla) di wilayah Kalimantan dan Sumatera mayoritas berada di wilayah lahan gambut. (BNPB, 2023). Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan mencatat luas kebakaran hutan dan lahan sampai dengan Oktober 2023 sebesar 994.318,18 Ha. Pada tahun 2023 ini terdapat 11 provinsi rawan karhutla khususnya provinsi Sumatera Selatan, Kalimantan Tengah dan Kalimantan Selatan. (KLHK,2023).

Kebakaran hutan dan lahan merupakan suatu fenomena alam yang sering terjadi dan menjadi masalah lingkungan yang serius di Indonesia, khususnya di Sumatera Selatan. Menurut wawancara dengan BPBD baru ini, Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Sumatera Selatan mencatat sebanyak 2.794 titik hotspot kebakaran di wilayah Sumatera Selatan pada tahun 2021. Angka ini turun sedikit menjadi 2.364 titik pada tahun 2022. Namun, pada tahun 2023 terjadi peningkatan signifikan dengan 20.547 titik hotspot kebakaran hutan dan lahan. Kebakaran lahan gambut yang dilakukan secara ilegal juga mengakibatkan masalah kabut asap diikuti dengan faktor musim kemarau yang panjang dan panas menyebabkan kekeringan pada lahan serta adanya angin kencang yang dapat mempercepat penyebaran kabut asap dari satu wilayah ke wilayah lain, sehingga meningkatkan risiko terjadinya kebakaran hutan dan lahan. Hal ini berdampak negatif terhadap kesehatan masyarakat, ekonomi serta lingkungan.

Mengingat adanya faktor dan dampak negatif yang signifikan dari kabut asap karena terjadinya bencana kebakaran hutan tersebut, maka sangatlah penting mengetahui daerah-daerah yang rawan terhadap titik api. Hal ini dapat dijadikan sebagai pencegahan kebakaran hutan dan lahan sejak dini. Kemudian diperlukan upaya yang sistematis dan terencana untuk menanggulangi bencana ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan data mining dalam data bencana kabut asap. Data mining merupakan teknik yang dapat digunakan untuk menganalisis data dalam jumlah besar dan menemukan pola-pola tersembunyi. Algoritma FP-Growth merupakan salah satu algoritma data mining yang dapat digunakan untuk menemukan pola kombinasi datasets dalam data bencana kabut asap di Sumatera Selatan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis metodologi *artistic research* yaitu jenis penelitian yang menggunakan proses dan hasil sebagai model utama dalam penelitian untuk menghubungkan, mengkomunikasikan pemahaman dan perspektif baru. Penciptaan ini diterapkan untuk mendokumentasikan suatu proses, mengumpulkan, menganalisis, dan merefleksikan hasil penelitian yang dicapai. Kemudian hal ini sejalan bahwa penggunaan *artistic research* juga berkontribusi dalam isu-isu sosial dan politik atau untuk berkontribusi dalam perdebatan lebih luas mengenai budaya dan masyarakat serta mengembangkan teknik dan keterampilan (Klein, 2017).

Penelitian ini menggunakan pendekatan *artistic research* karena topik yang diangkat berkaitan erat dengan proses penciptaan karya seni sebagai media reflektif dan eksploratif. Fenomena kecanduan gawai pada anak merupakan isu sosial yang kompleks, yang tidak hanya menyangkut aspek teknologi, tetapi juga berdampak pada psikologis, sosial, dan perkembangan kognitif anak. Representasi terhadap isu tersebut

membutuhkan pendekatan yang tidak semata-mata deskriptif atau naratif, melainkan juga visual dan intuitif.

Pendekatan artistic research memberikan ruang bagi perupa untuk menjadikan proses penciptaan karya seni lukis sebagai bagian integral dari proses penelitian. Melalui praktik melukis, perupa dapat menggali pengalaman, observasi, serta refleksi terhadap dampak kecanduan gawai pada anak, dan kemudian menerjemahkannya ke dalam simbol-simbol visual, warna, dan komposisi yang bermakna. Proses artistik ini tidak hanya menghasilkan karya seni sebagai produk akhir, tetapi juga menjadi sarana untuk memahami lebih dalam tentang subjek yang dikaji.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang harus dilakukan dalam pembuatan eksplorasi karya. Dalam tahap ini persiapan berisikan tentang informasi awal tentang persiapan aspek konseptual yang dihasilkan dari pengembangan subject matter dan juga persiapan material yang digunakan. Untuk menunjang bentuk-bentuk secara visual penulis mempersiapkan dahulu referensi karya serta teori-teori untuk memperkuat gagasan pada konsep karya.

Selanjutnya pada tahap ini perupa mempersiapkan alat dan material bahan yang akan digunakan pada proses penciptaan karya. Pada tahap awal untuk pembuatan karya yaitu pembuatan sketsa yang dibutuhkan ialah kertas dan pensil. Lalu pada tahap pengerjaannya perupa membutuhkan krayon dan oil pastel, pengerek tipe-ex dan tisu untuk menyatukan dan memperhalus hasil *blending*. Dan untuk persiapan tahap akhir dibutuhkannya varnish guna melindungi karya agar tidak mudah rusak dan berjamur.

3.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan setelah melalui proses persiapan dan memastikan semua ide dan konsep telah matang. Bukan hanya itu, perupa juga harus memastikan teknik yang akan digunakan pada karya yang akan dibuat. Media oil pastel di atas kertas merupakan media yang digunakan perupa dalam pembuatan karya ini. Sebelumnya, penting untuk perupa memilih jenis teknik yang akan digunakan untuk menyempurnakan penyampaian pesan yang terkandung dalam karya.

Setelah semua sudah dipikirkan secara matang, barulah perupa membuat sketsa pada media kertas. Perupa membuat beberapa sketsa yang digunakan pada karya pada kertas, lalu perupa memilah dan menyeleksinya hingga mendapatkan beberapa sketsa yang akan digunakan pada karya. Setelah proses pemilihan, barulah perupa memindahkannya pada media yang lebih besar.



Gambar 1. proses membuat sketsa
sumber : Namira Puspitasari, 2023

Apabila proses pembuatan sketsa telah selesai, selanjutnya perupa masuk pada tahap penebalan sketsa dengan spidol atau drawing pen agar gambar lebih jelas dan tegas serta tidak kotor pada proses pewarnaan

Setelah selesai proses menggambar sketsa, barulah perupa dapat melanjutkan ke proses pewarnaan dengan menggunakan media krayon dan oil pastel diatas kertas hingga penambahan detail dengan menggunakan tipe-x dan pensil 8B. dan diakhiri dengan finishing menggunakan varnish agar karya terlindungi.



Gambar 2 proses pewarnaan
sumber : Namira Puspitasari, 2023

Karya 1



Gambar 3 Karya 1
sumber : Namira Puspitasari, 2023

Judul : Berikan padaku !
Tahun : 2023
Media : Oil pastel on paper
Ukuran : 42 x 60 cm

Karya dengan judul “Berikan Padaku !” menggambarkan tentang seorang anak kecil dengan wajah merengek dan posisi terlentang. Anak tersebut memakai baju dengan gambar icon baby shark berwarna biru, celana abu bergaris biru dan memakai sepatu berwarna biru. Selain itu, terlihat pula tangan dan kaki yang kotor dan memakai plester luka.

Karya ini memperlihatkan tangan anak tersebut sedang memegang gawai yang juga sedang dipegang oleh seseorang. Namun terdapat beberapa tangan lain yang juga sedang memegang berbagai mainan seolah menawarkan. Akan tetapi pandangan anak kecil itu hanya tertuju pada gawai yang dipegang salah satu tangan tersebut

Pada bagian belakang tubuh si anak terdapat banyak icon dari beberapa aplikasi pembuat dan penghasil video diantaranya youtube, snackvideo dan tiktok. Latar belakang karya ini dipenuhi dengan hitam juga berwarna warni.

Karya ini menampilkan beberapa simbol yang saling bertumpuk. Simbol yang ditampilkan pada karya ini merupakan symbol dari beberapa aplikasi penghasil dan penyaji video tontonan seperti youtube, tiktok dan snackvideo. Aplikasi-aplikasi ini merupakan aplikasi video yang populer dan paling sering di tonton anak-anak pada saat ini.

3.3 Interpretasi

Karya ini menggambarkan seorang anak yang berada dalam kondisi tantrum. Pandangan anak sepenuhnya tertuju pada gawai yang digenggamnya, serta menunjukkan sikap enggan untuk melepaskan perangkat tersebut. Dalam komposisi visual, ditampilkan beberapa tangan yang menyodorkan mainan kepada anak, namun respons anak tetap terfokus pada gawai yang dimilikinya. Tangan-tangan tersebut direpresentasikan sebagai tangan orang dewasa, ditandai dengan perhiasan dan jam tangan, yang mengindikasikan adanya peran orang tua dalam fenomena ini.

Makna yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah representasi perubahan emosional anak terhadap objek yang dianggap paling diinginkan. Alih-alih tertarik pada mainan yang disodorkan, anak justru lebih memilih gawai, yang menunjukkan pergeseran minat dan ketergantungan terhadap media digital sejak usia dini.

Penggambaran ekspresi anak yang merengek dan menangis menegaskan kondisi emosional yang sedang dialami. Gawai dalam karya ini dimaknai sebagai faktor yang memengaruhi respons emosional anak, sekaligus merepresentasikan ketergantungan anak terhadap gawai.

Latar belakang karya divisualisasikan melalui ikon dan elemen aplikasi penyaji video. Pemilihan latar ini merujuk pada fenomena tingginya konsumsi konten video oleh anak usia balita, yang dalam beberapa kasus berpotensi menghambat perkembangan anak, seperti keterlambatan bicara (*speech delay*) dan kebingungan bahasa.

Karya 2



Gambar 4. Karya 2

sumber : Namira Puspitasari, 2024

Judul : Terkurung
Tahun : 2024
Media : *Oil pastel on paper*
Ukuran : 42 x 60 cm

Pada karya “Terkurung” menggambarkan 3 orang anak yang masing-masing anak terkurung pada sebuah sangkar kayu sambil memainkan gawai. Sementara mereka bertiga ada di dalam sangkar, di luar sangkar terlihat anak-anak yang sedang bermain dengan teman yang lainnya di tanah lapang. Terlihat pemandangan gunung serta terdapat pula pepohonan dan hewan-hewan seperti jerapah dan kucing.

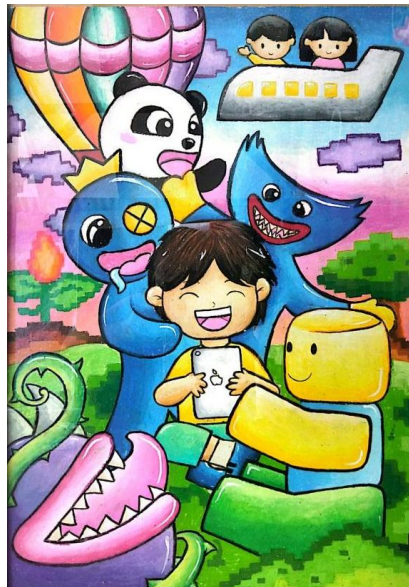
Selain 3 orang anak yang sedang berada di dalam sangkar, terdapat 3 orang anak yang sedang bermain kelereng di kiri atas, kemudian bawahnya juga terdapat anak perempuan yang sedang bermain layang-layang. Sedangkan di kanan bawah terlihat pula 3 orang anak yang sedang bermain lompat tali. Di sekitarnya terdapat mainan tradisional seperti taplak gunung (dampu).

3.4 Interpretasi

Karya kedua ini menggambarkan perbedaan cara anak dalam bermain. Sebagian anak divisualisasikan sedang bermain di alam terbuka, sementara tiga anak lainnya digambarkan berada di dalam sebuah sangkar. Anak-anak yang berada di dalam sangkar merepresentasikan kondisi anak yang dunianya telah terkungkung oleh penggunaan gawai.

Seluruh figur anak dalam karya ini ditampilkan dengan ekspresi wajah ceria, yang merepresentasikan karakter dasar anak-anak yang identik dengan keceriaan dan kebebasan. Namun, di balik tampilan tersebut, anak-anak yang berada di dalam sangkar sejatinya tidak sepenuhnya merasakan kebahagiaan. Jiwa mereka digambarkan terkurung oleh gawai yang digunakan, yang secara perlahan berpotensi memengaruhi kebebasan, perkembangan emosional, dan kondisi psikologis anak.

Karya 3



Gambar 5. karya 3
sumber : Namira Puspitasari, 2024

Judul : Teman-temanku
Tahun : 2024
Media : *Oil pastel on paper*

Ukuran : 42 x 60 cm

Karya ketiga menampilkan seorang anak dengan beberapa jenis permainan digital yang populer di kalangan anak-anak. terlihat seorang anak kecil berbaju kuning dengan wajah senang memegang gawai. Anak kecil tersebut duduk di atas rumput hijau. Di sekitarnya terlihat pula beberapa objek dengan latar belakang sekitar berbentuk pixel.

Beberapa karakter permainan digital ditampilkan pada karya lukis ini, diantaranya permainan Roblox, *babybus*, *toca boca*, *rainbow friend* dan hagi wagi. Seluruh ekspresi digambarkan dengan wajah yang ceria.

3. 5 Interpretasi

Karya dengan judul teman-temanku ini adalah karya yang menggambarkan anak yang bahagia bermain dengan teman digitalnya. Pengambilan karakter ini diambil berdasarkan game yang umumnya dimainkan oleh anak-anak. Penggunaan warna cerah yang menggambarkan keceriaan dipadukan dengan karakter yang tidak sepenuhnya menyenangkan. Beberapa karakter menyeramkan ditampilkan pada posisi kanan dan kiri menyimbolkan bahwa sang anak berada dalam pengaruh permainan yang sebenarnya berbahaya namun si anak masih dengan bahagia memainkannya.

Karya ini memiliki makna tersirat dibalik keceriaan. Penggunaan karakter berwarna ungu dengan lidah menjulur menyimbolkan bahwa game ini siap untuk memangsa kehidupan anak-anak dengan kebahagiaan yang fana dan semu.

3. 6 Konsep kecanduan gawai pada anak

Karya seni lukis ini menggambarkan kondisi anak yang mengalami ketergantungan terhadap gawai. Fenomena tersebut semakin marak terjadi di tengah masyarakat, khususnya pada anak usia balita. Perupa mengangkat pengalaman personal yang terjadi pada anaknya sendiri, yaitu menurunnya kesehatan mata akibat penggunaan gawai secara berlebihan tanpa pengawasan.

Penggambaran karya ini diwujudkan melalui pendekatan seni reflektif yang merefleksikan perilaku serta sikap anak ketika berada dalam kondisi ketergantungan terhadap gawai, yang berdampak pada kesehatan fisik dan perkembangan emosionalnya. Melalui karya ini, perupa menyoroti urgensi fenomena ketergantungan gawai untuk disampaikan kepada masyarakat luas.

Ketergantungan gawai pada anak tidak lagi dipandang sebagai fenomena yang bersifat biasa, melainkan sebagai permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya berkaitan dengan gangguan kesehatan, tetapi juga berpotensi memengaruhi perkembangan dan masa depan anak.

3. 7 Karakteristik Visual tentang Kecanduan Gawai Pada Anak

Karya seni lukis ini memiliki karakteristik visual figuratif-naratif yang menampilkan representasi anak, gawai, serta lingkungan sosial sebagai objek utama. Secara visual, karya ini menggunakan pendekatan ekspresif dengan penekanan pada gestur tubuh dan ekspresi wajah anak untuk menggambarkan kondisi emosional, sehingga sejalan dengan teori seni ekspresi yang memandang karya seni sebagai ungkapan perasaan, pengalaman, dan kegelisahan batin perupa. Penggunaan warna-warna cerah yang identik dengan dunia anak-anak diterapkan secara kontras dengan makna yang disampaikan, sehingga menghadirkan ketegangan visual antara tampilan ceria dan realitas keterkurungan yang dialami anak akibat ketergantungan terhadap gawai. Elemen simbolik seperti sangkar, gawai, serta kehadiran figur orang dewasa dimaknai sebagai representasi kondisi keterbatasan ruang gerak, pusat ketergantungan, dan peran lingkungan keluarga, yang memperkuat fungsi karya sebagai media komunikasi sosial. Dalam konteks ini, karya juga dapat dikaji melalui teori seni instrumental, di mana seni berperan sebagai sarana penyampai pesan dan penyadaran

masyarakat terhadap fenomena sosial yang terjadi. Melalui perpaduan pendekatan ekspresif dan instrumental, karya ini tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi personal perupa, tetapi juga sebagai bentuk refleksi kritis terhadap dampak penggunaan gawai pada perkembangan emosional dan sosial anak.

3. 8 Bahan dan teknik Dalam Mewujudkan Karya seni Lukis

Dalam proses penciptaan karya seni lukis ini, perupa menggunakan krayon sebagai medium utama yang diaplikasikan di atas kertas. Krayon dipilih karena memiliki karakter visual yang khas, yaitu mampu menghasilkan warna yang kuat, tekstur padat, serta garis yang ekspresif. Sifat krayon yang mudah dibaurkan juga memungkinkan perupa untuk mengeksplorasi gradasi warna dan penekanan ekspresi sesuai dengan kebutuhan visual karya.

Kertas digunakan sebagai media dua dimensi yang mendukung pengolahan krayon secara optimal, baik dalam penerapan garis, bidang, maupun tekstur. Permukaan kertas memungkinkan terjadinya gesekan yang menghasilkan karakter goresan krayon yang jelas dan spontan, sehingga memperkuat kesan ekspresif dalam karya. Kombinasi penggunaan krayon dan kertas ini mendukung penyampaian gagasan serta karakter visual karya yang menekankan ekspresi, simbolisme, dan narasi visual.

4. KESIMPULAN

Penciptaan karya seni lukis ini berangkat dari latar belakang perupa sebagai seorang ibu rumah tangga yang secara langsung menyaksikan dan mengalami fenomena kecanduan gawai pada anak dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman personal tersebut menjadi landasan utama dalam mengangkat isu sosial yang dekat dengan realitas keluarga dan lingkungan sekitar, sehingga karya yang dihasilkan tidak hanya bersifat observatif, tetapi juga reflektif dan empatik.

Isu kecanduan gawai pada anak dipilih sebagai bentuk keprihatinan perupa terhadap perubahan pola interaksi, perilaku, dan perkembangan emosional anak di era digital. Melalui karya seni lukis, perupa berupaya menyampaikan pesan secara visual dengan menghadirkan figur anak sebagai subjek utama, yang merepresentasikan dampak penggunaan gawai secara berlebihan dalam kehidupan mereka.

Pemilihan media krayon di atas kertas tidak menjadi halangan bagi perupa dalam mengeksplorasi unsur rupa seperti warna, komposisi, dan ekspresi visual guna memperkuat suasana dan makna yang ingin disampaikan. Dengan demikian, karya-karya ini diharapkan tidak hanya menjadi bentuk ekspresi personal perupa, tetapi juga mampu membangun kesadaran masyarakat, khususnya para orang tua, terhadap pentingnya peran keluarga dalam mendampingi anak menghadapi perkembangan teknologi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Klein, J. (2017) 'Artistic research and its contribution to the field of art', *International Journal of Art & Design Education*.
- DataIndonesia.id (2023) 'Sebanyak 33,4% anak usia dini di Indonesia sudah main ponsel'. Available at: <https://dataindonesia.id/internet/detail/sebanyak-334-anak-usia-dini-di-indonesia-sudah-main-ponsel> (Accessed: 22 December 2023).
- Fitriyah, N. (n.d.) 'Kecanduan gawai dan dampaknya pada anak', *Jurnal Pendidikan Anak*, pp. 88–95.

- Tantawi, I. (2019) Dasar-Dasar Ilmu Budaya: Deskripsi Kepribadian Bangsa Indonesia. Jakarta: Prenada Media Group.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2018) 'Bahaya kecanduan gadget pada anak', Depok Pos, 22 July. Available at:
<https://www.depokpos.com/2023/04/bahaya-kecanduan-gadget-pada-anak/>
(Accessed: 5 February 2024).