

REPRESENTASI PENGARUH BURUK GAME ONLINE DALAM PENCIPTAAN KARYA FIGURE BERBASIS MIXED MEDIA

Sayyid Rabah Rukmana¹, Rizki Taufik Rakhman², Agam Akbar Pahala³

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta

E-mail: sayyidrabah3@gmail.com¹, rizkitr@unj.ac.id², agamakbarpahala@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian penciptaan ini bertujuan untuk mengembangkan konsep, karakteristik visual, dan teknik penciptaan karya figure berbasis mixed media yang mengangkat tema pengaruh buruk game online. Gagasan penciptaan berangkat dari pengalaman pribadi berupa terkait berbagai dampak negatif akibat intensitas bermain game online yang berlebihan, seperti hilangnya kontrol terhadap waktu, munculnya perilaku konsumtif, menurunnya kualitas interaksi sosial, hingga perubahan kondisi emosional. Penelitian ini menggunakan metode practice-led research dengan pendekatan kualitatif melalui pengalaman personal berupa, observasi, wawancara dengan narasumber ahli, serta kegiatan magang bersama praktisi diorama. Analisis karya dilakukan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce melalui unsur Representamen, Objek, dan Interpretant. Hasil penciptaan diwujudkan dalam tiga karya figure yang merepresentasikan tiga tahapan perjalanan berupa, yaitu fase keterikatan terhadap game online, fase transisi menuju perubahan, serta fase kehidupan yang lebih seimbang setelah berhasil mengurangi pengaruh negatif dari permainan tersebut. Penggunaan material seperti clay, PVC board, EVA foam, gypsum, dan berbagai bahan pendukung lainnya melalui pendekatan mixed media dinilai mampu mendukung kebutuhan visual sekaligus memperkuat narasi yang dibangun dalam karya.

Kata kunci

representasi, pengaruh buruk game online, figure, mixed media, semiotika.

ABSTRACT

This artistic creation research aims to develop the concepts, visual characteristics, and creation techniques of mixed media-based figure artworks that explore the negative effects of online gaming. The creative idea originated from the artist's personal experiences regarding various adverse impacts caused by excessive online gaming, including loss of time control, consumptive behavior, decreased social interaction, and emotional changes. This study employed a practice-led research method with a qualitative approach through the artist's personal experiences, observations, interviews with expert informants, and an internship with a diorama practitioner. The analysis was conducted using the semiotic approach of Charles Sanders Peirce through the elements of Representamen, object, and Interpretant. The results of this artistic creation were realized in three figure artworks representing three stages of the artist's journey: attachment to online gaming, the transitional phase toward change, and the phase of achieving a more balanced life after reducing the negative influence of online gaming. The use of materials such as clay, PVC board, EVA foam, gypsum, and various supporting materials through a mixed media approach effectively supported both the visual aspects and the narrative conveyed in the artworks.

Keywords

representation, negative effects of online gaming, figure artwork, mixed media, semiotic

1. PENDAHULUAN

Game online merupakan bentuk permainan digital yang memungkinkan pemain dari berbagai wilayah dunia untuk berinteraksi dan bermain secara bersamaan melalui jaringan internet (Ditawati, 2022). Selanjutnya *Game online* dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk game ini sendiri (Mangsur, 2022). Pengertian tersebut menjelaskan esensi *game online* bahwa koneksi *Internet* menjadi faktor utama yang memungkinkan para pemain terlibat dalam dunia virtual yang dibuat oleh pengembang.

Pengaruh dapat dipahami sebagai suatu kondisi yang menunjukkan adanya hubungan timbal balik atau hubungan sebab-akibat antara unsur yang memengaruhi dan unsur yang dipengaruhi. Kedua unsur ini saling berkaitan dan dapat dianalisis untuk mengetahui bentuk serta mekanisme keterhubungannya. (Cahyono 2018) dalam konteks game online, pola dan intensitas bermain yang tidak terkontrol dapat memengaruhi perilaku pemain, kestabilan emosi, serta kemampuan dalam mengatur waktu. Ketika aktivitas bermain dilakukan secara berlebihan, game online tidak lagi berperan sebagai sarana hiburan, melainkan berubah menjadi faktor yang memicu penurunan kedisiplinan, terganggunya hubungan sosial, dan perubahan sikap emosional.

Contoh kasus kecanduan pada *game online* yang dilansir dari detik.com (2024), seorang pelajar berinisial SAN (17) asal Kecamatan Doko, Kabupaten Blitar, ditemukan meninggal dunia dengan cara gantung diri di rumahnya. Berdasarkan keterangan kepolisian, sehari sebelum kejadian, orang tua korban menyita ponsel karena korban diketahui mengalami kecanduan *game online* dan cenderung mengurung diri di kamar. Peristiwa ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dapat berdampak serius terhadap kondisi psikologis remaja apabila tidak disertai pendampingan dan pengawasan yang memadai.

Isu *game online* semakin mendapat perhatian karena perannya yang signifikan dalam kehidupan masyarakat abad ke-21. Data Statista mencatat bahwa pada tahun 2023 terdapat sekitar 2,8 miliar pemain *game online* di seluruh dunia dan jumlah tersebut diperkirakan akan terus meningkat hingga tahun 2025. Benua Asia menjadi wilayah dengan jumlah pemain terbanyak, mencapai sekitar 1,6 miliar orang. Sementara itu, Amerika Utara memiliki sekitar 450 juta pemain, Eropa 400 juta pemain, dan Amerika Latin sekitar 300 juta pemain. Di Indonesia, pada Januari 2022, sebanyak 94,5% pengguna internet berusia 16–64 tahun tercatat aktif bermain *video game*. Berdasarkan data *We Are Social*, Indonesia menempati peringkat ketiga secara global dalam jumlah pemain *video game*, dan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia memperkirakan jumlah pengguna *game online* di Indonesia akan mencapai 200 juta orang pada tahun 2025 (Tohari, 2025).

2. METODE PENELITIAN

Perupa menggunakan pendekatan metode kualitatif dalam melakukan penelitiannya. Menurut Moleong (2005), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian

misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Tujuannya bukan untuk menghitung atau mengukur sesuatu dengan angka, tetapi untuk memahami alasan, motivasi, perasaan, dan pandangan orang dalam konteks kehidupan nyata mereka. Pada penggunaan metode kualitatif, perupa berusaha mengamati fenomena pengaruh buruk game online yang dihubungkan dengan keresahan yang perupa pernah alami.

Jenis riset yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Practice-led Research*, yaitu penelitian yang menghasilkan karya ilmiah melalui praktik penciptaan yang berlangsung secara langsung (Hendriyana, 2022). *Practice-led Research* merupakan pendekatan penelitian yang menghasilkan pengetahuan baru melalui proses praktik kreatif, di mana karya yang dihasilkan menjadi bagian utama dari kontribusi penelitian, sedangkan komponen tertulis berfungsi untuk menjelaskan konsep, proses, serta makna yang terkandung dalam karya tersebut.

Perupa menggunakan *Practice-led Research* karena pendekatan ini tidak hanya bertujuan pada penciptaan karya sebagai luaran penelitian, tetapi juga menghasilkan pengetahuan melalui keseluruhan proses kreatif. Secara konseptual, penelitian ini berangkat dari fenomena pengaruh buruk *game online* yang diangkat sebagai gagasan utama berdasarkan pengalaman perupa, kemudian dikembangkan menjadi konsep penciptaan. Konsep tersebut selanjutnya diwujudkan secara visual melalui karya *figure* berbasis *mixed media* dengan memanfaatkan karakter, pose, warna, dan atribut sebagai simbol yang merepresentasikan dampak negatif kecanduan *game online*. Secara operasional, proses penciptaan dilakukan melalui beberapa tahapan, meliputi perumusan konsep, penyusunan sketsa, pemilihan material, proses produksi, hingga evaluasi karya. Melalui rangkaian tahapan tersebut, *Practice-led Research* dinilai relevan karena mampu mengintegrasikan proses penelitian dan praktik penciptaan, sehingga karya yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai artistik, tetapi juga menjadi media untuk menyampaikan pengetahuan mengenai dampak pengaruh buruk *game online*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1: "Struggle"

Judul	: Struggle
Media	: PVC Board, 3D <i>Printing</i> , denim, kain, serbuk rumput, dan Clay
Ukuran	: 35 cm × 45 cm
Tahun	: 2026

"*Struggle*" merepresentasikan perjuangan perupa untuk melepaskan diri dari keterikatan terhadap dunia *game* dan keluar dari zona nyaman menuju kehidupan yang

lebih positif. Perjalanan tersebut dipenuhi berbagai hambatan, baik berupa godaan untuk kembali pada kebiasaan lama maupun kesulitan dalam membangun pola hidup baru. Karya ini menegaskan bahwa perubahan diri bukanlah proses yang sederhana, terutama ketika kebiasaan tersebut telah menjadi bagian dari keseharian perupa. Oleh karena itu, “Struggle” hadir sebagai simbol perjuangan, ketekunan, dan keberanian untuk terus bergerak menuju perubahan yang lebih baik

Karya ini menampilkan tiga karakter yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan naratif. Karakter utama ditempatkan di bagian tengah sebagai representasi diri perupa, sedangkan dua karakter lainnya berperan sebagai simbol dari kondisi dan pengaruh yang mengiringi perjalanan perupa. Masing-masing karakter memiliki makna dan perannya sendiri, namun seluruhnya saling terhubung dalam menggambarkan dinamika pengalaman, konflik batin, serta proses perubahan yang dialami perupa.

3.1 Makna karya

a. Karakter 1 “Struggle”

Karakter pertama, yaitu figur yang berada di sisi paling kanan, merepresentasikan kemungkinan dampak negatif apabila perupa tetap terjebak dalam dunia game dan berusaha menarik kembali karakter utama ke dalam lingkaran tersebut. Figur ini dilengkapi dengan beberapa objek simbolis yang menggambarkan pengalaman personal perupa. Celengan bening yang bocor dan mengeluarkan robux melambangkan perilaku konsumtif perupa dalam melakukan top up. Meskipun menyadari kondisi keuangan yang mulai menipis, godaan untuk memperoleh robux dengan harga murah mendorong perupa untuk terus melakukan pembelian, sehingga memunculkan perilaku boros. Selanjutnya, tumpukan jam merepresentasikan waktu yang terbuang akibat bermain game secara berlebihan. Simbol ini menunjukkan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain seharusnya dapat dialihkan ke berbagai aktivitas yang lebih produktif dan bermanfaat. Selain itu, kehadiran minuman dan makanan cepat saji menggambarkan sikap perupa yang kurang memperhatikan kesehatan diri. Selama kebutuhan bermain dan keinginan untuk menikmati makanan terpenuhi, perupa cenderung mengabaikan dampak jangka panjang terhadap kondisi fisik dan pola hidupnya.

b. Karakter 2 “Struggle”

Karakter kedua merupakan representasi diri perupa yang sedang berada dalam fase perjuangan untuk keluar dari keterikatan terhadap dunia game. Rantai yang membelenggu tubuhnya melambangkan berbagai pengaruh negatif dan kebiasaan lama yang terus menarik perupa kembali ke zona nyaman. Meskipun demikian, perupa tetap berusaha untuk melepaskan diri dan memandang karakter ketiga sebagai simbol harapan serta tujuan menuju kehidupan yang lebih positif.

c. Karakter 3 “Struggle”

Karakter ketiga merepresentasikan kondisi ketika perupa berhasil melepaskan diri dari keterikatan terhadap dunia game dan mulai menjalani kehidupan yang lebih positif. Kondisi tersebut divisualisasikan melalui berbagai objek simbolis di sekitarnya. Kompas melambangkan arah dan tujuan hidup yang semakin jelas, serta kemampuan perupa dalam menentukan prioritas dan mengambil keputusan secara lebih bijaksana. Bola basket dan bola sepak merepresentasikan pola hidup sehat, baik melalui aktivitas fisik maupun upaya menjaga keseimbangan antara kesehatan jasmani dan mental. Selanjutnya, pohon menjadi simbol pertumbuhan dan perkembangan diri, yang menunjukkan proses perubahan perupa menuju kondisi yang lebih baik. Sementara itu, kanvas beserta engselnya menggambarkan produktivitas dan semangat berkarya, sebagai

representasi dari pengalihan waktu dan energi ke aktivitas yang lebih positif, kreatif, dan bermanfaat.

3.2 Proses Penciptaan

Pengembangan ide dalam penciptaan karya seni diarahkan pada tiga aspek utama, yaitu aspek kontekstual, visual, dan operasional. Penentuan fokus penciptaan perlu mempertimbangkan beberapa faktor seperti kualitas ide, nilai manfaat, kemampuan akademik, ketersediaan referensi, jaringan narasumber, serta kendala teknis, waktu, dan biaya. Fokus penciptaan dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang ringkas dan jelas (Moerdisuroso, 2011). Proses penciptaan karya *figure* dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir atau penyelesaian.

a. Tahap Persiapan

Langkah awal yang dilakukan dalam pembuatan karya *figure* dengan topik pengaruh buruk *game online* yaitu perupa membuat konsep awal yang akan dikembangkan. Kemudian memilah beberapa permasalahan yang perupa rasakan kemudian akan divisualkan menjadi sebuah karya dan mempersiapkan material yang akan digunakan dalam pengkaryaan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap Pelaksanaan dimulai dengan melakukan proses pembuatan sketsa yang dihubungkan dengan permasalahan dan keresahan perupa, lalu mencari pemaknaan yang mendalam untuk dijabarkan kedalam sebuah karya dengan menggunakan teori semiotika yang dihubungkan dengan simbol-simbol yang mewakili emosional disetiap karya eksplorasi. Kemudian memakai Teknik modeling, Teknik sculpting, dan Teknik painting sebagai pendukung dalam pembuatan karya *figure*.

c. Tahap Akhir

Tahap akhir dari proses eksplorasi karya ini dievaluasi melalui beberapa aspek utama. Pertama, kesesuaian konsep dengan tema yang diangkat. Kedua, ketepatan komposisi visual yang dibangun dalam karya. Ketiga, sejauh mana pesan emosional berhasil tersampaikan kepada penonton sesuai tujuan awal perancangan.

3.3 Hasil Analisis

(Qomaruddin, 2024), Analisis data dalam penelitian kualitatif kebanyakan menggunakan Teknik yang dicetuskan oleh Miles dan Huberman yang terkenal dengan metode analisis data interaktif. Sedangkan analisis data kualitatif yang harus dilakukan ada tiga tahapan yaitu tahapan reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Ketiga komponen tersebut saling berkaitan dalam proses analisis data kualitatif. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan berdasarkan aspek penciptaan karya seni rupa, khususnya aspek konseptual, visual, dan operasional. Analisis visual karya juga menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce untuk memahami hubungan antara bentuk visual dan makna yang direpresentasikan.

a. Karakter 1

Karakter pertama menggambarkan kondisi perupa ketika masih berada dalam keterikatan yang kuat dengan dunia *game online*. Kondisi tersebut divisualisasikan melalui berbagai objek yang merepresentasikan dampak dari kebiasaan bermain secara berlebihan. Jam yang berantakan menggambarkan waktu yang terbuang, sedangkan kompas yang rusak menunjukkan hilangnya arah dan tujuan dalam kehidupan. Tabungan yang bocor merepresentasikan perilaku konsumtif akibat kebiasaan melakukan *top up*, sementara *junk food* menggambarkan pola hidup yang kurang sehat. Rantai yang

menghubungkan karakter pertama dengan karakter kedua menjadi tanda adanya keterikatan terhadap *game online* yang masih memengaruhi proses perubahan diri.

b. Karakter 2

Karakter kedua merepresentasikan fase perubahan ketika perupa mulai berusaha melepaskan diri dari kebiasaan bermain *game online*. Bentuk tubuh yang terdiri dari perpaduan manusia dan karakter *game* menggambarkan konflik antara kehidupan nyata dan dunia virtual. Visual tersebut menunjukkan bahwa perupa telah memiliki kesadaran untuk berubah, meskipun pengaruh dari kebiasaan bermain masih belum sepenuhnya hilang. Posisi tangan yang mengarah ke karakter ketiga menggambarkan adanya keinginan dan usaha untuk mencapai kondisi kehidupan yang lebih baik.

c. Karakter 3

Karakter ketiga menggambarkan kondisi yang ingin dicapai perupa setelah mampu mengurangi keterikatan terhadap *game online*. Bola basket merepresentasikan aktivitas fisik dan pola hidup yang lebih sehat, sedangkan piala dan medali menggambarkan pencapaian serta pengembangan potensi diri. Kompas yang utuh menunjukkan kembalinya arah dan tujuan hidup, sementara kanvas dan *easel* merepresentasikan kegiatan yang lebih kreatif dan produktif. Kehadiran rumput hijau pada bagian dasar karya memperkuat gambaran kehidupan yang lebih seimbang setelah perupa berusaha melepaskan diri dari pengaruh buruk *game online*.

3.4 Refleksi Proses Penciptaan

Refleksi proses penciptaan dilakukan dengan meninjau kembali kesesuaian antara konsep, visual, dan teknik yang diterapkan pada karya. Selama proses penciptaan terjadi perubahan dari gagasan awal yang lebih menekankan penggambaran adegan menjadi pendekatan yang lebih simbolik agar pesan mengenai pengaruh buruk game online dapat tersampaikan dengan lebih jelas kepada audiens.

Melalui proses tersebut, perupa menyadari bahwa penggunaan tiga karakter, pose, serta berbagai objek simbolis mampu memperkuat penyampaian pengalaman personal mengenai dampak bermain game online secara berlebihan. Karya *Struggle* kemudian berkembang menjadi representasi perjalanan perupa dari keterikatan terhadap game, proses menghadapi kebiasaan tersebut, hingga usaha menuju kehidupan yang lebih positif.

Refleksi juga menunjukkan bahwa aspek konseptual karya telah cukup kuat, terutama dalam penyampaian cerita dan muatan emosional. Namun, berdasarkan masukan narasumber ahli, aspek visual seperti detailing, teknik, dan finishing masih perlu diperhatikan agar karya terlihat lebih rapi dan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas oleh penonton.

Dengan demikian, proses penciptaan tidak hanya menghasilkan karya *figure* berbasis *mixed media*, tetapi juga memberikan pengetahuan bagi perupa mengenai hubungan antara pengalaman personal, konsep, simbol, material, dan teknik dalam membangun sebuah karya. Hal tersebut sejalan dengan pendekatan *Practice-led Research* yang digunakan dalam penelitian ini, di mana proses praktik penciptaan menjadi bagian penting dalam menghasilkan pengetahuan artistic.

3.5 Hubungan dengan Masalah Penciptaan

Hubungan karya *figure* berbasis *mixed media* dengan masalah penciptaan berawal dari pengalaman personal perupa mengenai dampak buruk *game online*. Kebiasaan bermain secara berlebihan telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan perupa, mulai dari hilangnya kontrol terhadap waktu, munculnya perilaku konsumtif, perubahan

emosional, hingga terabaikannya sejumlah tanggung jawab. Berbagai pengalaman tersebut kemudian menjadi landasan dalam penciptaan karya sebagai upaya untuk merepresentasikan dampak negatif *game online* ke dalam bentuk visual yang dapat dipahami oleh audiens.

Permasalahan penciptaan terletak pada upaya menerjemahkan pengalaman personal dan dampak tersebut ke dalam karya *figure* yang tidak sekadar menampilkan bentuk karakter, tetapi juga mampu menyampaikan makna tentang keterikatan terhadap dunia *game online* serta keinginan untuk melepaskan diri dari pengaruhnya. Untuk menjawab permasalahan tersebut, perupa menerapkan pendekatan *mixed media* dan *practice-led research* melalui proses eksplorasi, eksperimentasi, dan refleksi. Proses ini digunakan untuk menemukan bentuk visual, karakter, serta pemilihan material yang paling sesuai dengan gagasan dan pesan yang ingin disampaikan dalam karya.

4. KESIMPULAN

Penciptaan karya *figure* berbasis *mixed media* ini merupakan upaya perupa dalam merepresentasikan pengalaman personal mengenai pengaruh buruk *game online*. Dampak seperti hilangnya kontrol waktu, perilaku konsumtif, menurunnya interaksi sosial, dan perubahan emosional divisualisasikan melalui tiga karakter *figure* yang menggambarkan kondisi terikat dalam *game online*, fase perubahan, hingga proses melepaskan diri dari dampak negatifnya.

Makna karya disampaikan melalui penggunaan simbol, ikon, dan indeks pada karakter serta elemen visual pendukung. Penggunaan berbagai material *mixed media*, seperti *clay*, PVC board, EVA foam, gypsum, dan styrofoam, mendukung pembentukan visual, tekstur, dan suasana sesuai konsep karya.

Implikasi penelitian ini bagi Pendidikan Seni Rupa menunjukkan bahwa proses penciptaan karya dapat menghubungkan pengalaman personal, teori, dan praktik artistik. Pendekatan *practice-led research*, *mixed media*, dan semiotika dapat mendorong mahasiswa untuk berpikir kreatif, kritis, dan reflektif dalam merespons fenomena sosial melalui karya seni.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. Publiciana: *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 9(1), 140–157. <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>
- Ditawati, E., Indriyati, I., & Putra, F. A. (2022). Hubungan intensitas bermain game online terhadap perilaku agresif mahasiswa Universitas Sahid Surakarta. Skripsi, Universitas Sahid Surakarta.
- Hendriyana, H., & Ds, M. (2022). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain—edisi Revisi*. Penerbit Andi.
- Mangsuri. (2022). Pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang Toru (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).
- Moerdisuroso, I., & Zaitun Y.A. Kherid. (2020). Thesis Writing Model of Art Practice. *Jurnal*

- Internasional Studi Seni dan Kreatif*, 7 (1). <https://doi.org/10.24821/ijcas.v7i1.4162>
- Moleong, L. J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Salsabila, E., & Tohari, M. A. (2025). Dampak Pascapenggunaan Game Online Terhadap Kepuasan Hidup: Studi pada Komunitas Esport UMJ. *Sosial Simbiosis: Jurnal Integrasi Ilmu Sosial dan Politik*, 2(2), 102–110.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>