

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai (1) latar belakang penciptaan (2) gagasan penciptaan (3) tujuan dan manfaat penciptaan (4) metode penciptaan (5) sistematika penulisan

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Manusia merupakan makhluk yang tidak bisa hidup sendiri karena manusia akan selalu meminta pertolongan orang lain dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Untuk menjalin komunikasi antar individu ke individu lain dibutuhkan fondasi tingkat kemauan yang tinggi untuk berkenalan dengan orang lain. Jika tidak adanya kemauan dalam pribadi, maka proses interaksi akan sulit berjalan.

Kemajuan zaman modern ini banyak membuat orang merasa mudah berkenalan dengan orang lain di dunia maya, karena cukup dengan foto yang menarik dapat membuat perhatian si pengguna, sedangkan di dunia maya kita tidak tahu sifat atau keburukannya karena di dunia maya kehidupan aslinya selalu ditutup-tutupi, berbeda jika berkenalan langsung ada kontak langsung secara tatap muka antar individu ke individu lain kita akan merasa tahu lebih mendalam terhadap orang tersebut. Menjalinkan komunikasi dengan seseorang yang baru dikenal tidaklah mudah, karena harus memiliki sifat keberanian dan ada sedikit usaha dari kita. Karena manusia diciptakan untuk bersilaturahmi antar sesama makhluk hidup dan saling tolong menolong.

Disini penulis merasa menjadi orang yang malu berkenalan dengan orang lain, penulis ingin berkenalan dengan orang lain karena jika mempunyai teman yang banyak kita dapat mudah mendapatkan informasi. Penulis sangat susah untuk berkenalan dengan orang lain karena penulis harus mempunyai perantara atau penghubung seperti alat atau media. Penulis ingin bertukar informasi tentang kepribadian penulis seperti warna yang

disukai ataupun hobi-hobi penulis yang disukai dan saling memberikan sebuah perbincangan.

Penulis mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung, berbeda dengan memakai alat teknologi, penulis dapat lebih luas dalam bertanya dan suka bercanda. Dalam dunia nyata penulis sangat canggung dalam berkomunikasi apakah penulis sudah merasa nyaman dengan bantuan alat teknologi, penulis merasa dari waktu ke waktu berkenalan memakai alat teknologi tidaklah menyenangkan karena tidak ada tatap muka secara langsung dari individu ke individu lain. Hal ini membuat penulis kesulitan dalam proses berinteraksi di lingkungan sosial yang nyata, karena penulis sibuk dengan alat-alat teknologi yang menemani penulis untuk tidak bersosialisasi di lingkungan masyarakat.

Penulis sejak dari kecil disuap oleh alat teknologi yang membuat penulis nyaman tinggal di rumah dan membuat penulis mempunyai sedikit pertemanan. Alat-alat teknologi ini membuat penulis susah untuk keluar dari rumah, karena alat teknologi ini membuat penulis penuh dengan rasa penasaran jika game itu belum dapat terselesaikan ditambah penulis orangnya yang bersikap acuh dengan orang lain hal ini yang membuat penulis kurang bersosialisasi di lingkungan masyarakat maupun sosial.

Tanpa disadari teknologi dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat yang ada di sekitar. Dengan kebiasaan mereka yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan alat teknologi, otomatis waktu yang mereka gunakan untuk berinteraksi secara langsung akan berkurang.

1.2 Gagasan Penciptaan

Yang membuat penulis berkarya dalam karya seni ini adalah karena penulis ingin memiliki banyak pertemanan, pertemanan penulis hanya ada di lingkungan institusi dan memiliki sedikit pertemanan diluar institusi. Penulis ingin mempunyai teman diluar institusi karena penulis yang rasakan merasa tidak puas jika memiliki pertemanan hanya ada di lingkungan institusi. Memiliki teman diluar institusi sangatlah menguntungkan kita

bisa bertukar pendapat, informasi dan menambah wawasan yang baru dan memiliki banyak jaringan, dan setelah lulus kita tidak pusing untuk mencari informasi lagi.

Penulis ingin dikenal oleh banyak orang karena kalau kita terkenal kita dapat mudah diketahui oleh orang-orang dan enaknyanya kalau kita menyebutkan nama orang-orang akan tahu siapa kita. Menurut agama manusia diciptakan untuk menjalin silaturahmi karena tuhan selalu menyukai orang-orang yang bersilaturahmi karena silaturahmi dapat membuka pintu rezeki.

Di zaman ini penulis juga merasakan keresahan terhadap perilaku manusia sekarang yang sudah tidak ada rasa puas atas permainan di zaman sekarang dan suka acuh terhadap dunia luar atau nyata. Yang mendasari penulis berkarya adalah pentingnya sosial untuk di tampilkan, melalui karya seni.

Orang tua lebih setuju anaknya tinggal dirumah dibandingkan diluar rumah, karena akan membuat orang tua merasa aman, namun jika sudah bergantung dengan alat-alat canggih anak akan susah berkomunikasi di lingkungan masyarakat dan akan merasa minder jika bertemu dengan orang baru.

Anak yang di suap oleh alat teknologi akan menngoperasikannya sesuai kebutuhannya menutupi kejenuhannya dan mencoba hal yang baru, biasanya anak akan merasa nyaman di rumah jika ada jenis permainan baru atau kegiatan yang mengasyikan, contohnya permainan yang semakin maraknya game virtual otomatis anak akan selalu mencoba, karena game virtual memiliki jalan cerita yang tidak mudah ditebak, maka anak pun melupakan game secara kontak fisik, karena game secara kontak fisik akan lebih terasa capenya dan membuat malas gerak.

Jenis permainan yang populer di masa sekarang lebih banyak dimainkan oleh sendiri atau adapula yang berkelompok tetapi disana tidak ada komunikasi langsung muka antar muka, yang ada hanya mata dan mulut fokus ke arah layar game.

Seiring dengan kemajuan zaman, peran permainan mulai dilupakan yang awalnya dapat melihat ekspresi wajah pemain lain dan kini tidak dapat melihat ekspresi wajah pemain lainnya, karena jenis permainan sekarang dibuat untuk lebih simple hanya dengan duduk dan mata fokus ke arah layar, game pun dapat dimainkan cukup hanya dengan menghidupkan alat game. Hal ini membuat hilangnya peran permainan yang awalnya

bermain bersama-sama menjadi bermain individualisme dan menjadi acuh dengan kehidupan nyata.

Permainan dari waktu ke waktu semakin mulai melemahnya komunikasi secara tatap muka langsung, hal ini peran orang tua yang selalu memfasilitasi keinginan anaknya dan memanjakan kebutuhannya.

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat karya seni rupa yang membutuhkan interaksi dan tatap muka sebagai pemicunya ?
2. Bagaimana seniman mampu berinteraksi dengan audien melalui karya ?

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang, tujuan dan manfaat penciptaan yang di ambil pada judul pengkaryaan ini adalah :

1. Untuk berinteraksi langsung dan membuka diri pribadi.
2. Menggabung seni lukis dengan pola-pola game.

1.4 Metode Penciptaan

Untuk mempermudah penciptaan karya ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya adalah :

Penciptaan karya ini menggunakan metode penelitian data primer. Metode tersebut untuk menelaah kepribadian masyarakat khususnya anak remaja sampai dewasa, kemudian menganalisisnya dalam bentuk penjelasan –penjelasan secara obyektif. Adapun metode-metode yang diterapkan penulis dalam proses penciptaan sebagai berikut :

1. Studi kepustakaan

Studi kepustakaan melalui referensi buku-buku yang berkaitan dengan seniman yang mengeksplorasi dirinya sendiri dan psikologi seni. Selain itu data juga diperoleh dari jurnal, artikel, internet dengan situs-situs yang berkaitan dengan suatu proses penciptaan karya ini.

2. Dokumentasi

Dengan bantuan kamera maka di dapatkan data-data pendokumentasian secara visual.

3. Eksplorasi

Mengeksplorasi visual, tehnik dan gagasan, menjadi kesatuan karya.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penulisan tugas akhir, penulis membuat sistematika penulisan dalam 4 bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas latar belakang penciptaan, gagasan penciptaan, tujuan dan manfaat penciptaan, metode penciptaan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam pengkaryaan ini memakai Teori Sosiologi Komunikasi, Seni Interaktif, dan Teori Game.

BAB III DESKRIPSI KARYA DAN PEMBAHASAN

Mendeskripsikan proses pembuatan karya (sketsa), bahan dan alat, tehnik pembuatan, dan kalkulasi biaya pembuatan karya (RAB).

BAB IV PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil penciptaan yang telah di lakukan.