

---

## PENGARUH BURUK *SMARTPHONE* TERHADAP REMAJA DALAM KARYA SENI *DIGITAL PAINTING*

Muhammad Adib\*, Syafei \*\*

\*Prodi Desain Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa,  
Universitas Negeri Padang

e-mail: [adibm5172@gmail.com](mailto:adibm5172@gmail.com)

---

### KATA KUNCI

---

*Digital Painting,  
Smartphone, Remaja*

---

### ABSTRAK

---

#### Abstrak

Berdasarkan uraian di atas tujuan penciptaan karya akhir ini adalah untuk menciptakan karya akhir seni Digital Painting dengan gaya kontemporer yang idenya bersumber dari anak-anak dan gadget (Smartphone). Harapan dari karya ini adalah meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat terhadap smartphone serta memperkaya ide-ide dalam mewujudkan seni Digital Painting. Metode yang penulis gunakan adalah metode realisasi konsep yang terdiri dari: (1) Persiapan, berupa pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan. (2) Elaborasi, untuk menetapkan gagasan pokok melalui analisis, abstrak, generalisasi, dan transmudasi. (3) Sintesis, untuk mewujudkan konsep Karya Seni. (4) Realisasi konsep kedalam berbagai media Seni. (5) Menyelesaikan kedalam bentuk akhir karya seni. Tahapan tersebut menjadi acuan bagi penulis dalam menggarap karya seni Digital Painting. Berdasarkan dari pemahaman dan penetapan ide, maka penulis dapat memvisualisasikan 10 buah Karya dengan judul: Pertama "Bullying" Kedua "Kebiasaan" Ketiga "Ketergantungan" Keempat "Tertutup" Kelima "Virus" Keenam "Marah" Ketujuh "Terinfeksi" Kesembilan "Game" Sepuluh "Menyatu".

---

### KEYWORDS

---

*Digital Painting,  
Smartphone, Remaja*

---

### ABSTRACT

---

Based on the explanation above, the purpose of this final project is to create a contemporary-style Digital Painting artwork inspired by children and gadgets (smartphones). This project aims to enhance public knowledge and awareness about smartphones while enriching ideas in the realization of Digital Painting art. The method used in this project follows the concept realization approach, which consists of: (1) Preparation, including observation, information gathering, and idea formulation; (2) Elaboration, to establish core ideas through analysis, abstraction, generalization, and transmutation; (3) Synthesis, to materialize the artistic concept; (4) Realization of the concept into various artistic media; and (5) Completion into the final artwork. These stages serve as a guideline for the author in creating Digital Painting works. Based on the understanding and determination of ideas, the author has visualized the pieces of artwork with the following titles: first "Bullying", second "Habit", third "Dependency", fourth "Isolation", fifth

## **1. PENDAHULUAN**

Internet telah menjadi kebutuhan utama manusia dalam berbagai aspek, termasuk profesi, ilmu pengetahuan, berita, hiburan, dan interaksi sosial, dengan berbagai situs dan aplikasi seperti Google Talk, AIM, Yahoo, Multiply, Live Messenger, Friendster, Facebook, YouTube, serta game online, yang mempermudah akses informasi serta komunikasi melalui jaringan komputer yang menghubungkan akademisi, pemerintahan, bisnis, organisasi, dan individu (Ramadhani, 2003:2).

Remaja Indonesia telah akrab dengan teknologi dan aktif bermain game online menggunakan gadget, yang semakin populer di kalangan anak-anak karena daya tariknya, hingga menjadi alat yang familiar serta digunakan oleh orang tua untuk menenangkan buah hati di berbagai situasi.

Penggunaan gadget memiliki dampak positif bagi anak-anak, seperti merangsang indera penglihatan dan pendengaran, meningkatkan kemampuan komunikasi dan bahasa, mendorong kreativitas, menyediakan sarana belajar yang lengkap, serta mempermudah pencarian materi, namun juga berisiko terhadap cybercrime yang dapat

mengekspos mereka pada konten kekerasan yang tidak sesuai dengan usia mereka.

Menurut Warisyah (2015:135), kemudahan akses terhadap media informasi dan teknologi membuat anak-anak cenderung kurang aktif secara fisik, lebih memilih bermain gadget daripada berinteraksi dengan dunia nyata, mengurangi mobilitas sosial, serta menghadapi kesulitan berkonsentrasi akibat pola penggunaan yang mendorong otak mereka berfokus pada dunia digital.

Perubahan sosial anak-anak sangat terlihat, di mana dahulu mereka aktif berinteraksi dan bermain bersama, seperti congklak, kelereng, dan layang-layang, sementara kini mereka lebih banyak menghabiskan waktu sendiri dengan gadget, mengurangi kesempatan bersosialisasi, sehingga orang tua perlu lebih waspada terhadap dampak negatif yang ditimbulkan, seperti paparan konten berbahaya, penyebaran informasi pasif, serta ancaman cyberbullying, perjudian, penipuan, dan penculikan melalui media sosial yang semakin marak.

Berdasarkan realitas di masyarakat, anak-anak dimetaforkan sebagai figur boneka dan potret anak-anak akibat dampak penggunaan gadget yang

berlebihan, sehingga penulis tertarik menciptakan karya seni berjudul "Pengaruh Buruk Smartphone Terhadap Anak Remaja dalam Digital Painting."

Tujuan penciptaan karya akhir ini adalah menghasilkan seni Digital Painting bergaya kontemporer yang terinspirasi dari anak-anak dan penggunaan smartphone.

---

## **2. METODE PENELITIAN**

Proses penciptaan karya akhir ini melalui berbagai tahap persiapan, termasuk pengamatan terhadap smartphone untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang dapat dimetaforkan, serta pengumpulan informasi dari media elektronik, cetak, dan sosial, serta berbagai fakta terkait smartphone.

Setelah mengumpulkan data tentang smartphone dan bagian-bagian pentingnya, langkah berikutnya adalah merumuskan gagasan yang akan dituangkan dalam karya serta menganalisis berbagai permasalahan yang berkaitan dengan karakteristik smartphone.

Pada tahap sintesis, penulis mulai mewujudkan konsep karya Digital Painting dengan judul "Pengaruh Buruk Smartphone terhadap Remaja dalam Karya Seni Digital Painting", mengintegrasikan konsep dan ide dengan proses kreatif berbasis smartphone dalam penciptaan karya akhir ini.

Realisasi konsep merupakan langkah lanjutan dari tahap sintesis, di mana penulis memvisualisasikan gagasan karya melalui media monitor sebelum dicetak di kanvas,

menghasilkan sepuluh Digital Painting bergaya kontemporer.

Dalam merealisasikan konsep ke dalam karya Digital Painting, penulis terlebih dahulu membuat beberapa pilihan sketsa dan meminta masukan dari dosen pembimbing hingga diperoleh 10 sketsa yang disetujui. Sebelum itu, penulis mencari referensi dari berbagai sumber, seperti foto dan video, sebagai acuan bentuk. Proses pembuatan sketsa dan karya didasarkan pada unsur-unsur seni rupa-titik, garis, bidang, serta gelap terang-serta prinsip-prinsip seperti proporsi, keseimbangan, harmoni, dan kesatuan, agar sketsa yang dihasilkan sesuai dengan kaidah seni rupa.

Setelah 10 sketsa mendapat persetujuan dari dosen pembimbing, langkah berikutnya adalah memindahkannya ke media monitor secara bertahap. Proses pembuatan karya Digital Painting juga memerlukan persiapan alat dan bahan yang akan digunakan. Dengan alat-alatnya yaitu Pen Tablet, Laptop atau computer, Aplikasi Photoshop. Dan bahan-bahannya Kanvas, Mesin percetakan, Penyelesaian (Tahap penyelesaian merupakan tahap akhir penciptaan karya Digital Painting, di mana 10 karya dengan sisi terpendek 100 cm akan dipamerkan di galeri FBS UNP selama tiga hari, dengan persiapan meliputi pembuatan katalog, penyebaran undangan, penyediaan buku tamu, penataan galeri, penyusunan laporan karya akhir, serta dokumentasi kegiatan).

Proses pembuatan karya Digital

*Adib: Pengaruh buruk smartphone...*

Painting terdiri dari beberapa tahap, mulai dari persiapan hingga penyempurnaan akhir, yang mencakup pemilihan aplikasi, penentuan gaya lukisan, pembuatan sketsa, penyesuaian ukuran, pengaturan kuas, pewarnaan, dan penyuntingan. Tahapan pembuatan digital painting: Persiapan, Pembuatan digital painting, Penyempurnaan, dan Finishing. Jadwal pelaksanaannya adalah dari Januari 2023 sampai dengan Maret 2025. Pamerannya sendiri berkisar antara Juni hingga Agustus 2025. Yang akan diadakan di Galeri Kampus FBS UNP.

Digital Painting telah menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan dan informasi, mempermudah audiens dalam memahami materi yang disampaikan, dengan beberapa contoh karya yang telah ada dijadikan sebagai acuan. Karya-karya yang dijadikan sebagai acuan menampilkan keunikan dan daya tarik objek yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi berformat JPG, dilengkapi dengan penjelasan mengenai keunikan objek serta background, sehingga menghasilkan Digital Painting yang menarik.

Konsep perwujudan dalam penggarapan karya bertujuan untuk mengekspresikan objek agar memiliki nilai estetika dan kreativitas, di mana penulis memilih smartphone sebagai objek utama dalam karya Digital Painting. Ide ini diwujudkan dengan menggambarkan tahap-tahap serta

tingkatan proses dari setiap bagian atau aplikasi dalam smartphone, yang masing-masing memiliki karakteristik dan keunikan tersendiri, dan akan disajikan dalam 10 karya Digital Painting.

---

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap karya mencerminkan peristiwa tertentu, menjadi bentuk ekspresi seniman terhadap apa yang dilihat, didengar, dialami, atau dirasakan. Setelah melalui proses pengamatan dan perenungan, karya seni divisualisasikan dalam bentuk Digital Painting, yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan permasalahan yang diangkat oleh penulis dengan tetap memperhatikan nilai estetika dalam pembuatannya.

Dalam pembahasan karya ini, penulis mengangkat permasalahan pengaruh buruk smartphone terhadap remaja dalam Digital Painting, mengingat smartphone telah berkembang menjadi media komunikasi utama yang membentuk kebiasaan serta berkontribusi pada kekerasan dan bullying, sehingga penulis merumuskan 10 judul karya terkait.

Berikut adalah judul-judul karya yang diangkat dalam Digital Painting ini, yaitu Bullying, Kebiasaan, Ketergantungan, Tertutup, Virus, Marah, Terinfeksi, Terhipnotis, Game, dan Menyatu.

Karya pertama **"Bullying"** menggambarkan seorang anak perempuan yang menjadi korban kekerasan, dengan

mata ditutup dari belakang sebagai simbol intimidasi. Dibuat menggunakan komputer dengan ukuran 100 cm x 100 cm, karya ini mengintegrasikan unsur seni rupa seperti gradasi warna dan fokus pada satu objek utama agar lebih menonjol, dengan warna kuning melambangkan kehati-hatian serta kekhawatiran terhadap maraknya bullying di kalangan remaja akibat pengaruh negatif smartphone. Melalui visual ini, penulis ingin menunjukkan betapa kejamnya bullying, yang kini merajalela di kalangan remaja maupun orang dewasa tanpa memandang usia. Seiring perkembangan teknologi digital, penyalahgunaan smartphone semakin meningkat, khususnya di kalangan remaja yang menjadikannya sebagai media utama dalam kehidupan mereka, sehingga berkontribusi pada berbagai masalah sosial, termasuk bullying.

Karya kedua "**Kebiasaan**" menggambarkan seorang anak yang terikat erat dengan smartphonenya, mencerminkan bagaimana perangkat ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan remaja. Dibuat dengan komputer dalam ukuran 100 cm x 100 cm, karya ini menggabungkan unsur seni rupa yang menghubungkan wajah dan smartphone, menunjukkan pergeseran teknologi dari kebutuhan sekunder menjadi kebutuhan primer. Penulis menggunakan unsur garis untuk memvisualisasikan keterikatan ekstrem antara anak dan perangkatnya, yang diilustrasikan melalui kabel-kabel yang menghubungkan wajah dengan smartphone. Simbol ini merepresentasikan ancaman serius dari penggunaan

smartphone yang berlebihan, memperlihatkan bagaimana kebiasaan digital dapat membentuk hubungan yang tidak sehat dengan teknologi. Melalui karya ini, penulis ingin menyampaikan dampak negatif smartphone terhadap remaja, terutama di era di mana penyalahgunaan teknologi semakin meningkat.

Karya ketiga berjudul "**Ketergantungan**" menampilkan sebuah tangan yang memegang smartphone di atas buku, dengan layar memperlihatkan menu-menu yang sering digunakan, sementara perangkat tersebut dalam keadaan dicas. Dibuat dengan komputer dalam ukuran 100 cm x 100 cm, karya ini mengintegrasikan unsur seni rupa, termasuk penggunaan garis melengkung atau garis majemuk, untuk mencapai bentuk visual yang diinginkan. Karya ini menggambarkan ketergantungan remaja terhadap smartphone, yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan mereka. Banyak remaja menghabiskan waktu dengan media sosial seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, dan game, sehingga sering melupakan hal-hal penting lainnya. Penulis memvisualisasikan fenomena ini dengan garis yang menghubungkan layar smartphone ke aplikasi media sosial yang sering digunakan, serta perangkat yang masih terhubung ke charger sebagai simbol ketergantungan. Dalam karya ini, terlihat bagaimana smartphone lebih dominan dibandingkan buku, yang seharusnya berperan dalam meningkatkan wawasan dan prestasi akademik.

Karya keempat berjudul "**Tertutup**"

*Adib: Pengaruh buruk smartphone...*

menggambarkan seorang anak yang menutup mata dan telinga, dengan smartphone terikat di leher menggunakan kabel cas, sementara darah menetes di sela-sela tangannya. Dibuat dengan komputer dalam ukuran 100 cm x 100 cm, karya ini mengintegrasikan prinsip seni rupa seperti keseimbangan, di mana terdapat keselarasan antara objek utama dan latar belakang untuk memperkuat pesan visual. Karya ini menggambarkan dampak negatif smartphone terhadap interaksi sosial, di mana seorang anak menutup mata dan telinga, melambangkan isolasi dari lingkungan. Dengan berbagai aplikasi seperti WhatsApp dan Instagram, karya ini menunjukkan bagaimana remaja lebih banyak berinteraksi melalui media sosial daripada dunia nyata, menyebabkan mereka semakin tertutup dan kurang terbuka terhadap lingkungan sosial.

Karya "**Virus**" menggambarkan seorang anak yang terkena dampak negatif smartphone, dengan simbol virus YouTube dan TikTok di pipinya. Dibuat dengan komputer berukuran 100 cm x 100 cm, karya ini menggunakan warna merah sebagai peringatan bahaya, menunjukkan bagaimana pengaruh buruk smartphone dapat membuat remaja kehilangan arah dan semangat hidup. Karya ini menggambarkan seorang anak yang mengalami dampak negatif dari smartphone, digambarkan melalui virus yang mempengaruhi wajah dan pola tidurnya. Latar belakang berwarna merah digunakan sebagai simbol ancaman

dan bahaya dari pengaruh buruk perangkat digital terhadap remaja. Visualisasi ini menunjukkan seorang anak dengan tatapan kosong dan mata sayu, mencerminkan efek merusak dari ketergantungan terhadap smartphone.

Karya keenam berjudul "**Marah**" menggambarkan seorang anak yang sedang marah, dengan tangan yang menarik wajahnya dengan kuat hingga terlihat melayu ke bawah. Dibuat menggunakan komputer dalam ukuran 100 cm x 100 cm, karya ini memanfaatkan unsur seni rupa, terutama permainan gelap terang, yang menjadi fokus utama dalam menciptakan suasana emosional yang kuat. Karya ini menggambarkan seorang anak yang tidak mampu mengendalikan emosinya hingga menyakiti dirinya sendiri karena ketergantungan pada smartphone. Permainan gelap terang pada latar dan wajah memperkuat ekspresi kemarahan, sementara anak yang meremas pipinya melambangkan frustrasi akibat pola asuh yang kurang tepat. Karya ini merefleksikan dampak negatif smartphone terhadap perkembangan emosi anak.

Karya ketujuh "**Terinfeksi**" menggambarkan seorang anak yang wajahnya dihindangi oleh smartphone berbentuk laba-laba, melambangkan ketergantungan terhadap teknologi. Dibuat dengan komputer berukuran 100 cm x 100 cm, karya ini menggunakan unsur garis pada kaki smartphone dan latar belakang serta keseimbangan antara kepala dan

perangkat, menciptakan tekstur realistis yang memperkuat kesan visual. Karya ini menggambarkan dampak buruk smartphone terhadap remaja yang telah "terinfeksi," dengan perangkat yang seolah menyerap energi dari wajahnya. Efek besi yang mencengkeram kepala semakin memperkuat kesan keterikatan yang tak terhindarkan. Smartphone yang telungkup menghadap wajah, dengan ekornya menjalar ke belakang leher dan terjuntai di latar belakang, menjadi simbol kuat dari pengaruh mendalam teknologi terhadap individu.

Karya kedelapan berjudul "**Terhipnotis**" menggambarkan seorang anak yang asyik bermain smartphone, dengan pencahayaan terang yang menyorot wajahnya. Dibuat menggunakan komputer berukuran 100 cm x 100 cm, karya ini mengintegrasikan unsur seni rupa, terutama penggunaan warna abu-abu yang bergradasi menuju gelap, melambangkan keseriusan dan atmosfer dalam latar belakang. Karya ini menggambarkan seorang anak yang larut dalam penggunaan smartphone, dengan pencahayaan layar yang terang memantulkan cahaya ke wajah dan matanya. Keadaan ini melambangkan ketidaksadaran terhadap lingkungan sekitar. Mata anak yang memerah dan sebelah kirinya yang tampak layu menunjukkan dampak dari penggunaan smartphone yang berlebihan. Warna abu-abu dalam karya ini melambangkan keseriusan dan hilangnya harapan, menyoroti betapa besar pengaruh buruk teknologi terhadap remaja di era digital.

Karya kesembilan berjudul "**Game**" menggambarkan seorang anak yang duduk di atas kursi sambil bermain smartphone dengan headset, sementara di depannya terdapat setumpuk buku. Dibuat menggunakan komputer dengan ukuran 100 cm x 100 cm, karya ini menerapkan prinsip seni rupa berupa keseimbangan, di mana tinggi buku dan posisi anak duduk hampir sejajar, menciptakan harmoni antara objek utama dan pendukungnya. Karya ini menunjukkan seorang anak yang larut bermain smartphone, mengabaikan buku yang telah berdebu dan bersarang laba-laba. Gelembung-gelembung di atas kepalanya merepresentasikan pikirannya yang dipenuhi game, menyoroti dampak negatif teknologi terhadap fokus dan pendidikan remaja.

Karya kesepuluh "**Menyatu**" menggambarkan tangan yang menggenggam smartphone hingga tampak tertanam, dengan untaian tali putih di sekelilingnya. Dibuat dengan komputer berukuran 100 cm x 100 cm, karya ini menonjolkan permainan gelap terang pada tangan serta warna abu kecoklatan yang menyerupai lebam, melambangkan bagaimana smartphone telah menyatu dengan tubuh dan menyebabkan ketergantungan ekstrem. Karya ini menggambarkan ketergantungan ekstrem seorang anak terhadap smartphone, yang seolah menyatu dengan tangannya melalui urat-urat kuning kemerahan dan tali putih yang menjuntai. Akar-akar yang menjalar memperkuat visualisasi brutal dari hubungan tak terpisahkan dengan teknologi.

*Adib: Pengaruh buruk smartphone...*

Karya ini menjadi metafora tentang dampak buruk penggunaan smartphone yang berlebihan hingga tak terkendali.

---

#### 4. KESIMPULAN

Karya ini mengangkat kegelisahan masyarakat terhadap pengaruh buruk smartphone pada remaja, berdasarkan informasi dari internet dan jurnal sebagai acuan dalam penulisan. Penulis menyoroti dampak negatif smartphone yang semakin meresahkan, dengan tujuan mengingatkan masyarakat agar lebih bijak dalam mengawasi penggunaan perangkat digital oleh anak-anak. Melalui gaya ilustrasi digital, karya ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan, serta keterampilan dalam berkarya seni, sekaligus menyampaikan pesan kuat tentang bahaya teknologi yang tidak terkontrol. Pembuatan lukisan digital ini menghadapi berbagai tantangan, mulai dari pencarian informasi, penyusunan proposal, hingga proses visualisasi dalam bentuk karya seni. Setelah melalui perjalanan yang panjang dengan beberapa kendala yang sempat menghambat, akhirnya lahir sepuluh karya yang menyoroti pengaruh buruk smartphone terhadap remaja, berjudul: "Bullying," "Kebiasaan," "Ketergantungan," "Tertutup," "Marah," "Terinfeksi," "Terhipnotis," "Game," dan "Menyatu."

---

#### DAFTAR PUSTAKA

AS, R. A., & Widiarti, L. (2018). IKAN

CUPANG SEBAGAI METAFORA DALAM KARYA SENI PATUNG ABSTRAK FIGURATIF. Serupa The Journal of Art Education, 6(2).

Bashory, K. A. (2019). SEDULUR PAPAN KALIMO PANCER SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS. Jurnal Seni Rupa, 7(3).

Burhanudin, A. L. J. (2020: ). Perancangan Interior Museum Vespa Bandung (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

Clushy. 18. 5 Seniman Digital Art Dengan Karyanya yang Menginspirasi. Diambil dari <http://Kotakataart.blogspot.com/2016/06/digital-art.html>. (4 Mei 2021).

Novendra, D., Erfahmi, M. S., & Yasrul Sami, S. S. (2017). Gangguan Jiwa dalam Seni Lukis Realis Kontemporer. Serupa Te Journal of Art Education, 6(1).

PUTRI, STEPHANIE. 20. 12 Aplikasi Menggambar Terbaik di PC dan Laptop 2020 Diambil dari: <https://keepo.me/techno/aplikasi-menggambar-dan-melukis-terbaik-2019-pc/>.