

Pengaruh Buruk Gadget Pada Kriya Kayu

Wahyunar, Yulimarni

Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain

Institut Seni Indonesia Padang Panjang

Wahyunar138@gmail.com

yulimarni1979@gmail.com

Abstrak

Karya seni tidak hanya berfungsi sebagai media estetis, tetapi juga sebagai sarana refleksi terhadap fenomena sosial. Penelitian ini mengangkat tema pengaruh buruk gadget sebagai inspirasi penciptaan karya kriya kayu. Gadget pada dasarnya diciptakan untuk mempermudah komunikasi dan akses informasi, namun penggunaannya yang berlebihan berdampak negatif terhadap kesehatan, konsentrasi, produktivitas, serta hubungan sosial. Fenomena tersebut divisualisasikan melalui karya relief kayu dua dimensi dengan teknik ukir dan pirografi, yang menampilkan korek api berbentuk gadget yang membakar kertas bertuliskan *time*. Simbol tersebut merepresentasikan bagaimana penggunaan gadget secara berlebihan dapat membuang waktu berharga manusia. Proses penciptaan karya dilakukan melalui tahapan eksplorasi ide, bentuk, bahan, teknik, serta perancangan sketsa hingga perwujudan karya dengan media kayu surian. Karya ini berfungsi secara personal sebagai ekspresi seniman, secara sosial sebagai kritik dan pengingat bagi masyarakat, serta secara fisik sebagai penghias ruang. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menampilkan nilai estetika, tetapi juga menyampaikan pesan moral tentang pentingnya penggunaan gadget secara bijak.

Kata kunci: gadget, kriya kayu, ukir, pirografi, waktu

PENDAHULUAN

Karya seni merupakan hasil cipta rasa manusia yang memiliki nilai estetis dan artistik. Terkadang ada sebuah pesan dan makna di dalamnya atau hanya menonjolkan nilai estetis, fungsi dan teknik dalam proses pembuatannya. Karya seni tidak hanya dilihat hanya dari bentuk semata tetapi juga dari makna yang terkandung di dalamnya. Seni juga merupakan cara seseorang untuk mengungkapkan perasaan dan juga emosi terhadap diri sendiri. Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi moderen. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget, Putri (2021). Gadget juga bisa berpengaruh buruk jika penggunaannya berlebihan baik itu bisa merusak kesehatan, mental kita dan kesaharian kita, diantaranya gangguan fokus dan Konsentrasi, terutama media sosial dan aplikasi hiburan, dapat mengalihkan perhatian. Waktu yang seharusnya di gunakan untuk bekerja atau belajar sering kali tersita oleh notifikasi, permainan, atau video yang tidak penting.

Terlalu sering menggunakan gadget bias membuat kita menunda-nunda pekerjaan. Aktivitas yang produktif sering kali terlewat karena kita lebih memilih untuk melihat media sosial, menonton video, atau bermain game. Namun solusi agar terhindar dari pengaruh gadget kembali ke diri kita masing-masing. Ketika kamu merasa ingin menggunakan gadget, tanyakan pada diri sendiri "Apakah ini benar-benar bermanfaat? Apakah ini akan membuat ku lebih dekat dengan tujuanku?" Dengan mendengarkan kata hati, kamu bisa lebih menyadari perasaanmu yang sebenarnya, seperti keinginan untuk berkembang atau merasa lebih tenang, dibandingkan dengan dorongan otak yang sering kali di dasari kesenangan instan. Karya ini mengangkat tema pengaruh buruk gadget sebagai inspirasi karya kriya kayu. Fenomena meningkatnya ketergantungan masyarakat terhadap gadget, khususnya media sosial dan hiburan digital, sering berdampak negatif terhadap kesehatan, fokus, produktivitas, serta interaksi sosial. Hal tersebut menjadi dasar ide penciptaan karya dalam bentuk relief kayu dua dimensi dengan teknik ukir dan pirografi.

KONSEP PENCIPTAAN

Karya seni kriya kayu ini berangkat dari fenomena penggunaan gadget yang semakin dominan dalam kehidupan masyarakat moderen. Gadget sejatinya diciptakan untuk mempermudah komunikasi dan akses informasi, namun penggunaannya yang berlebihan justru menimbulkan berbagai dampak negatif. Fenomena ini lah yang kemudian menjadi dasar penciptaan karya sebagai bentuk ekspresi, kritik, dan refleksi terhadap budaya digital masa kini.

Beberapa teori yang menjelaskan mengenai kepentingan bagi pengkarya diantaranya:

A. Estetika

A.A.M. Djelantik (1999:37), Menjelaskan dalam ilmu estetika terdapat tiga unsur mendasar yang dibutuhkan dalam struktur karya seni, yaitu :

1. *Unity* (kesatuan), merupakan benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Dengan tiga macam kondisi yang berpotensi atau bersifat memperkuat keutuhannya, adalah :simetri, ritme, dan keselarasan.
2. *Dominance* (Penekanan), suatu karya yang memiliki bagian yang menonjol dimaksudkan mengarahkan perhatian orang terhadap suatu bagian yang dipandang lebih penting dan dapat memberikan karakter pada karya seni itu sendiri.
3. *Balance* (Keseimbangan), keseimbangan suatu karya seni dapat diperoleh dengan berbagai komposisi yang sama kuat, dalam bentuk *Symmetrik Balance* ataupun *Asymmetrik Balance* yang keduanya dapat memberikan pengalaman perasaan yang seimbang.

Unsur – unsur yang terdapat pada teori tersebut menyebutkan bahwa seni merupakan kemampuan atau keterampilan untuk menghasilkan keindahan dalam bentuk yang nyata atau hasil dari kemampuan tersebut, sehingga segala aspek yang terkait dengan elemen seni rupa yakni bentuk (*form*). (A.A.M. Djelantik, 1999:37).

Dari beberapa pendapat mengenai estetika, dapat disimpulkan bahwa estetika adalah ilmu tentang seni dan keindahan, suatu rasa yang nikmat dan indah yang timbul melalui penerapan panca indra mata, serta tanggapan manusia terhadap seni dan keindahan tersebut. Estetika menghasilkan sebuah nilai atau sifat, yaitu estetis. Estetis adalah suatu nilai keindahan yang terkait dengan pengamat sebagai subjek dan seni sebagai objek.

Dalam karya ini mempertimbangkan keestetikanya mulai dari kesatuan yang tersusun sehingga menimbulkan kesan ketegasan dalam bentuk karya, kemudian dari segi penegasan disini pengkarya lebih menegaskan bentuk korek api berbentuk gatget yang membakar kertas bertuliskan *time*, selanjutnya dari segi keseimbangan yang memperlihatkan bentuk korek api dibagian tengah, tangan yang memegang kertas bertulis *time* di bagian atas dan alas dari korek api pada bagian bawah yang memberikan kesan keseimbangan.

B. Bentuk

Karya yang diciptakan berupa karya seni dua dimensi berupa karya pajangan, dengan objek korek api berbentuk gatget. Seperti yang dijelaskan oleh Kartiakhawha:

Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk: pertama *visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *spesial form*, yaitu bentuk yang terciptakan karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya. (Kartika, 2016: 10).

Visual form pengkarya menampilkan bentuk korekapi, namun pengkarya mengubah bentuk korek api tersebut seperti gatget lengkap dengan aplikasinya yang membakar kertas yang bertuliskan *time*, Karya yang memiliki visual dua dimensi yang di pajang di dinding dengan teknik ukir, dalam bentuk relief pada media kayu.

Spesial form adalah penciptaan karya seni yang diciptakan oleh pengkarya tidak hanya mengutamakan nilai estetisnya saja dalam pembuatan karya, tetapi juga pengkarya menyampaikan pesan di dalam karya tersebut yaitu pengaruh buruk gatget apabila tidak bijak dalam penggunaannya dapat menghabiskan waktu berharga kita. Pesan itu terlihat pada visual korek api berbentuk gatget yang membakar kertas yang bertuliskan *time* yang bisa di artikan dalam Bahasa Indonesia yaitu waktu.

C. fungsi

Menurut Kartika keberadaan karya seni secara teoritis mempunyai tiga macam fungsi yaitu:

- a) fungsi personal merupakan semacam jalan keluar dari pada ekspresi pandangan personal seniman. Fungsi personal karya yang diciptakan merupakan suatu pengembangan ide bagi pengkarya untuk terus berkreaitivitas dan dari bentuk hasil pikiran pengkarya yang dituangkan kedalam karya pengaruh buruk gatget pada karya kayu ini bias menjadi motivasi untuk pengkarya bekarya kedepannya.
- b) fungsi social merupakan kecenderungan atau usaha untuk mempengaruhi tingkah laku terhadap kelompok manusia. Fungsi social dari karya yang diciptakan adalah memberitaukan pengaruh buruk gatget jika tidak digunakan pada hal positif yang di visualisasikan kedalam karya relief dua dimensi dengan teknik ukir pada media kayu.
- c) fungsi fisik dapat digunakan untuk kebutuhan praktis sehari-hari (Kartika, 2017: 29-31). Fungsi fisik pada perwujudan karya yang berjudul pengaruh buruk gatget pada karya kayu ini digunakan sebagai media penghias ruangan. Ruangan yang dimaksud biasa di ruangan manapun dan di amati oleh siapapun, karna makna pada karya bersifat memberi informasi tentang pengaruh buruk gatget.

METODE PENCIPTAAN

Dalam proses pembuatan karya butuh beberapa metode untuk tercapainya suatu karya yang bagus dan memiliki makna tersendiri, dalam pembuatan tersebut metode yang dipakai diantaranya:

1. Ekplorasi

a. Ekplorasi Ide

sumber ide dari karya yang dijadikan sampel yang menjadi ide pembuatan karya diambil dari fenomena kehidupan

manusia sehari-hari.

b. Eksplorasi Bahan

Dalam mewujudkan karya tentu menggunakan bahan yang sesuai dengan kebutuhan seperti halnya penggarapan karya ini yang menggunakan kayu surian.

c. Eksplorasi Teknik

Penggarapan setiap karya memiliki berbagai teknik yang akan digunakan untuk menghasilkan hasil yang maksimal, teknik ukir yang dipakai dalam penggarapan karya ini menjadi teknik yang utama dilakukan.

d. Eksplorasi Bentuk

Bentuk dan dimensinya, yaitu karya dua dimensional. Karya dua dimensional memiliki bentuk datar dan hanya memiliki ukuran panjang dan lebar.

2. Perancangan

Dalam proses perancangan akan terdapat bentuk, komposisi serta warna yang diinginkan. Tahap pertama perancangan yaitu pembuatan sketsa, kemudian dibuat sketsa untuk pemindahan ke kayu. Inilah beberapa bentuk sketsa yang dibuat dengan judul karya pengaruh buruk gadget.

a. Sketsa Alternatif

1. Sketsa1



2. Sketsa2



3. Sketa 3



b. sketsaterpilih



1. Perwujudan karya

Alat, bahan dan teknik

Alat

Alat pembentuk digunakan sebagai membentuk sesuai dengan yang di inginkan seperti:

- Pahat
Pahat adalah alat utama dalam pembentukan karya ini, untuk menghasilkan bentuk yang diinginkan
- Mesin Grinder
Mesin grinder membantu dalam pembentukan penggarapan karya ini
- Alat pembantu
Alat pembantu ini digunakan untuk menunjang proses pengerjaan dalam pengarapan karya seperti: Siku, Klem.
- Alat pelubang
Alat pelubang berfungsi disaat melubangi bagian yang diinginkan dan juga dapat berfungsi pada bagian lainnya

contoh alat pelubang seperti berikut:

- e. Bor
Bor adalah sebuah mesin yang berfungsi untuk melubang dengan cara menggunakan mata bor namun mata yang akan digunakan beragam ukurannya.
- f. Pena pirografi
Alat bertegangan panas yang digunakan pengkarya untuk membakar kayu dan member efek gelap terang pada kayu.

Bahan

Kayu suryan, merupakan jenis kayu yang banyak ditemukan di Indonesia, terutama di daerah Jawa tengah dan Jawa timur. Kayu suryan memiliki kualitas yang sangat baik dan sering digunakan sebagai bahan untuk membuat berbagai jenis furniture, seperti meja, kursi, lemari, hingga ukiran-ukiran kayu.

Teknik

Teknik ukir adalah teknik berkarya seni rupa pahatan dengan cara membentuk mengurangi bahan yang diukir dengan menggunakan peralatan ukir.

4. Penyajian karya

Bahan dan Alat Proses pertama dalam pembuatan karya yakni dimulai dari menyiapkan alat pendukung berupa pahat kayu, palu, gerinda tangan, gergaji, penggaris, meteran, mata gerinda amplas, kompresor, *spray gun*, dan kuas. Penulis juga menyiapkan bahan yang dibutuhkan yakni kertas untuk menggambar sketsa, kayu surian, lem, serta bahan-bahan *finishing* seperti, pernis kayu, foil prada dan lainnya.

- a. Teknik Pengerjaan Teknik yang digunakan dalam proses perwujudan penulis menggunakan beberapa teknik untuk mencapai bentuk yang diinginkan, diantaranya adalah teknik ukir dan teknik pirografi.
- b. Proses Pengerjaan Tahap pertama adalah proses pemotongan kayu, lalu dilanjutkan dengan mengetam kayu setelah itu di situ untuk penyambungan, kemudian memindahkan gambar pada media kayu menggunakan lem *epoxy*, dilanjutkan dengan proses pembuatan detail, setelah selesai dilanjutkan dengan proses menghaluskan bentuk dan terakhir yakni proses *finishing*.

HASIL KARYA



Pada karya relief yang berjudul Kelalaian dengan ukuran 60 x 80 cm menggunakan teknik ukir kayu dan pirografi, *finishing* karya menggunakan melamin, karya ini di buat pada tahun 2024. Pada karya menampilkan sebuah objek korek api yang menyerupai gadget lengkap dengan aplikasi yang sering kita jumpai di gadget yang membakar sebuah kertas yang diulurkan oleh tangan bertulis *time* atau dalam bahasa Indonesianya berarti waktu. Dari bentuk korek api menyerupai gadget membakar kertas bertulis *time* karya ini bisa dimaknai bahwasanya pemakaian gadget yang berlebihan dan digunakan untuk hal-hal yang tidak penting dapat membuang waktu berharga kita, waktu kita yang seharusnya bisa kita gunakan untuk hal bermanfaat dan menggapai tujuan kita bisa terbuang sia-sia lantaran terlalu fokus bermain gadget.

Kesimpulan

Penciptaan karya kriya kayu dengan tema pengaruh buruk gadget merupakan upaya menghadirkan karya seni yang tidak hanya indah secara estetis, tetapi juga menyampaikan pesan moral yang relevan dengan kehidupan moderen. Gadget sebagai simbol kemajuan teknologi memang memberikan kemudahan komunikasi dan akses informasi, namun penggunaannya yang berlebihan menimbulkan dampak negatif seperti hilangnya konsentrasi, berkurangnya produktivitas, masalah kesehatan, hingga menurunnya kualitas interaksi sosial. Fenomena ini lah yang menjadi dasar lahirnya karya berjudul kelalaian, berupa relief kayu dua dimensi dengan teknik ukir dan pirografi.

Visual korek api berbentuk gadget yang membakar kertas bertuliskan *time* merepresentasikan bagaimana teknologi dapat menghabiskan waktu berharga manusia. Melalui symbol tersebut, pengkarya mengingatkan masyarakat bahwa waktu tidak dapat diulang kembali, sehingga penggunaannya harus bijak dan produktif.

Dari segiartistik, karya ini memperhatikan prinsip kesatuan, keseimbangan, dan penekanan visual, dengan bahan utama kayu surian yang diolah melalui tahapan eksplorasi ide, bentuk, bahan, serta teknik. Fungsi karya ini tidak hanya personal sebagai media ekspresi, tetapi juga social sebagai kritik budaya, dan fisik sebagai elemen dekoratif. Dengan demikian, karya ini menegaskan bahwa seni memiliki peran penting sebagai media refleksi dan komunikasi untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya mengendalikan penggunaan gadget agar tidak merugikan kehidupan.

UcapanTerima Kasih

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulisan jurnal ini yang berjudul "Pengaruh Buruk Gatget" dapat diselesaikan dengan baik. Dosen pembimbing dan seluruh dosen Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Padang Panjang, yang telah memberikan ilmu, arahan, dan motivasi yang sangat berharga. Terimakasih saya ucapkan kepada teman-teman yang telah mendukung dan membantu dalam menciptakan karya ini sehingga siap pada waktu yang ditentukan. Semoga segala bantuan, bimbingan, dan dukungan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa jurnal ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Putri, L. D. 2021. Waspadaidampakpenggunaan gadget terhadapperkembangansosialanakusiadini. *Jendela Pls*, 6(1), 58-66.
Djelantik,A.A.M.1999,*EстетikaSebuahPengantar*,MasyarakatSeniPertunjukanIndonesia,Bandung.

Kartika, Dharsono Sony. 2016. *KreasiArtistik*. UNS jati-jatenKaranganyar: Citra Sains

_____. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.