

Dampak Perkembangan Era Society 5.0 Dalam Karya Seni Lukis Kontemporer

Atief Muhammad Gani¹, Nessya Fitryona²

¹²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang
e-mail: atief.alghani001@gmail.com

Abstrak

Penciptaan karya akhir ini bertujuan untuk memvisualkan berbagai dampak yang ditimbulkan dari perkembangan era *society* 5.0 dalam menjalani aktifitas sehari-hari, baik itu dampak positif yang dirasakan oleh manusia maupun dampak negatif yang dihasilkan dari perkembangan era *society* 5.0 ini. Dampak-dampak yang dihasilkan bersal dari penggunaan teknologi yang semakin maju. Dalam penciptaan karya ini, ide dari penciptaan karya ini adalah visualisasi figur dan benda yang menggunakan atribut seperti kabel, metal, *play button*, serta menggunakan gaya *cyberpunk*. Dalam menciptakan karya ini ada beberapa tahapan di dalamnya yaitu: (1) Persiapan, (2) Elaborasi, (3) Sintesis, (4) Relasi Konsep, (5) Penyelesaian/finishing. Dengan terciptanya ide dan menggunakan metode yang telah dijabarkan, dampak dari perkembangan era *society* ini dapat divisualisasikan dalam bentuk 10 karya lukis yaitu : "(1) *Pudar*, (2) *Alternatif*, (3) *Upgrade*, (4) *Downgrade*, (5) *Pola Pikir*, (6) *Bad Attitude*, (7) *New Society*, (8) *Kecerdasan Buatan*, (9) *Anti Sosial*, (10) *Betah*.

Kata kunci: *Society 5.0, Cyberpunk, Teknologi, Kontemporer*

Abstract

The creation of this final work aims to visualize the various impacts caused by the development of the society 5.0 era in carrying out daily activities, both the positive impacts felt by humans and the negative impacts resulting from the development of the society 5.0 era. The resulting impacts come from the use of increasingly advanced technology. In the creation of this work, the idea is to visualize figures and objects that use attributes such as cables, metal, play buttons, and use a cyberpunk style. In creating this work, there are several stages in it, namely: (1) Preparation, (2) Elaboration, (3) Synthesis, (4) Concept Relation, (5) Completion/finishing. With the creation of ideas and using the methods described, the impact of the development of this era society can be visualized in the form of 10 paintings, namely: "(1) *Fading*, (2) *Alternative*, (3) *Upgrade*, (4) *Downgrade*, (5) *Mindset*, (6) *Bad Attitude*, (7) *New Society*, (8) *Artificial Intelligence*, (9) *Anti Social*, (10) *Settled*.

Keywords : *Society 5.0, Cyberpunk, Technology, Contemporary*

PENDAHULUAN

Pada tahun 2023, manusia sudah berada di era *society* 5.0 dikarenakan oleh dampak besar yang ditimbulkan oleh era revolusi 4.0 yang telah manusia lalui. Ada berbagai era yang dilalui oleh manusia dimulai dari *society* 1.0 pada era ini manusia berada pada masa berburu, pada *society* 2.0 manusia sudah mulai memasuki era pertanian yang baru mengenal bercocok tanam, pada *society* 3.0 merupakan era di mana manusia mulai menggunakan mesin untuk membantu pekerjaan sehari-hari, pada *society* 4.0 merupakan era di mana manusia sudah menggunakan jaringan internet untuk mencari, mempermudah, serta membantu manusia dalam mendapatkan berbagai informasi, dan yang terbaru yaitu *society* 5.0 adalah era di mana semua

kegiatan manusia sudah menggunakan teknologi bahkan teknologi itu sudah menjadi bagian dari manusia itu sendiri.

Para siswa diharuskan memahami proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti gadget ataupun menggunakan komputer untuk mencari bahan dan materi pembelajaran. Namun penggunaan teknologi yang diterapkan kepada siswa juga memiliki dampak positif yaitu jangkauan materi yang akan dikaji oleh siswa cukup luas dan tak terbatas sehingga ilmu pengetahuan yang diperoleh siswa semakin banyak. "Penggunaan teknologi sangat berperan penting terlebih dalam bidang pendidikan, kesehatan, komunikasi, hiburan, juga membantu untuk memecahkan isu pemanasan global dengan mengembangkan *smart city* seperti yang sudah diterapkan oleh Korea Selatan yang menggunakan *Internet of Things (IoT)*" (Rasaski, 2021:11-14). Hal tersebut berpengaruh positif bagi manusia karena dapat membantu manusia dalam mengerjakan pekerjaannya dengan sangat mudah.

Menurut Kurniawan (2017:6) menyatakan, "Seni lukis adalah suatu ungkapan perasaan yang timbul didalam diri seseorang kemudian seniman mengapresiasikannya pada bidang dua dimensi". Sedangkan menurut Bastomi dalam Ertana (2012:19) menyebutkan, "Seni lukis adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Seni lukis merupakan penyusunan kembali konsep dan emosi dalam suatu bentuk baru yang menyenangkan lewat media dua dimensional".

Menurut Karja (2007:2) bahwa, "Kontemporer berarti sewaktu, semasa, pada waktu yang sama, pada saat ini". Dalam merealisasikan sebuah karya baik itu lukisan, patung, atau bahkan instalasi para seniman menggunakan media dan teknik yang sangat beragam. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa seni lukis kontemporer merupakan sebuah kegiatan dalam mengeskpresikan, mencurahkan, menuangkan suatu emosi yang bersifat estetika di atas bidang datar dengan menggunakan aliran seni yang penciptaannya diangkat dari kenyataan kehidupan sosial serta tidak terikat aturan zaman dulu yang gayanya berkembang seiring dengan perkembangan zaman, kontemporer juga bisa digunakan sebagai simbol dalam kehidupan.

Kata *cyberpunk* terdiri dari 2 kalimat yaitu "*cyber*" dan "*punk*". "*Cyber* merujuk pada sesuatu yang berhubungan dengan tekno-saintifik seperti kecerdasan buatan, realitas virtual dan teknologi informasi. Sedangkan *punk* adalah sebuah kekerasan anarkis dan sikap pemberontakan terhadap kondisi" (Schmeink, 2015:221-222). Dunia *cyberpunk* berlatar di dunia masa depan, di mana teknologi telah menjadi mendominasi.

Penulis mendapatkan ide dari berbagai dampak yang ditimbulkan oleh perkembangan era ini. Dengan penggunaan teknologi yang sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia, penulis dapat mengangkat karya dengan berjudul "Dampak Perkembangan Era *Society 5.0* Dalam Seni Lukis Kontemporer". Penulis menggunakan judul dan mengambil ide ini berdasarkan pengalaman yang dialami oleh diri penulis.

METODE

Agar karya dapat berjalan dan selesai dengan baik, ada beberapa tahapan-tahapan yang perlu dilakukan. Yang pertama yaitu tahapan persiapan, Penulis akan melakukan pengamatan secara langsung dengan melihat fenomena yang terjadi di lingkungan penulis. Tahapan kedua yaitu tahap elaborasi, pada tahap ini mencari sebuah pokok permasalahan yang nantinya menjadi acuan dalam menciptakan karya seni. Tahapan ketiga yaitu sintesis, pada tahap ini setiap karya yang penulis ciptakan akan mengandung makna dan konsep yang berkaitan antara karya satu dengan karya lain. Tahapan keempat yaitu realisasi konsep, penulis terlebih dahulu memikirkan dan mencari objek yang cocok dengan tema penulis, kemudian membuat beberapa sketsa di atas kertas, serta mempersiapkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan saat merealisasikan desain ke atas kanvas. Dan tahapan terakhir yaitu *finishing*, tahap

penyelesaian ini adalah tahap akhir dari proses berkarya yaitu pelaksanaan pameran. Pada proses pameran ini akan memamerkan lukisan yang telah dibuat berjumlah 10 buah lukisan yang akan diapresiasi ke masyarakat umum. Pada proses ini dilakukan persiapan lain seperti menyiapkan katalog, menyiapkan undangan, *mendisplay* karya dan persiapan alat perlengkapan lain yang diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya 1



Gambar 1. "Pudar"
Cat Minyak dan Akrilik Di Atas Kanvas/120cm x 100cm/2023
Sumber: Data Pribadi

Karya pertama menampilkan jantung yang dimodifikasi dengan menggunakan komponen-komponen seperti kabel dan play button. Pada bagian jantung menggunakan warna merah namun diberikan efek bias cahaya dari belakang sehingga memberikan kesan warna pink dan biru. Pada bagian jantung, penulis juga memberikan warna abu-abu pada bagian bawah serta diikuti dengan efek bias cahaya berwarna *purple*.

Permainan gelap terang terlihat pada kabel-kabel yang ada pada tangan robot sehingga memberikan kesan realistis dan tidak datar. Penulis juga memberikan kesan bertekstur pada objek dengan memainkan warna dan gelap terang. Konsep *cyberpunk* pada karya ini terletak pada penggunaan bias cahaya pada jantung dan tangan, serta menggunakan *background* dengan warna *cyberpunk* dari palet warna yang penulis gunakan.

Pada karya tersebut terlihat bahwa kehidupan manusia pada era *society 5.0* ini hampir diambil alih oleh teknologi yang semakin meningkat setiap harinya. Pada karya penulis, tangan robot itu melambangkan teknologi yang mulai mengambil semua aspek kehidupan manusia.

Karya 2



Gambar 2. "Kecerdasan Buatan"
Cat Minyak dan Akrilik Di Atas Kanvas/120cm x 100cm/2023
Sumber: Data Pribadi

Pada karya ke dua terlihat objek otak yang disegel menggunakan rantai yang dilengkapi dengan gembok. Pada otak tersebut juga terlihat gear yang dilindungi dengan besi, serta pada bagian gembok, penulis menambahkan simbol "Bitcoin" yang menggunakan warna kuning menyala. Penulis juga menggunakan warna biru dan pink sebagai warna biasan cahaya.

Dalam penguasaan objek, penulis menggunakan penguasaan yang tegas dan spontan, begitu juga pada latar belakang yang menggunakan efek *blur* dengan kuasan spontan. Penulis menggunakan teknik penguasaan spontan pada *background* untuk mendapatkan kesan blur yang maksimal. Pada objek bitcoin dan gear penulis menggunakan efek menyala.

Pada era society 5.0 ini manusia dominan menggunakan kecerdasan buatan daripada kecerdasan alami yang mereka miliki. Sebagai contoh manusia suka menggunakan teknologi meskipun untuk hal kecil seperti pengalihan, penjumlahan, dan lain sebagainya. Kecerdasan buatan ataupun kecerdasan alami manusia pada era 5.0 ini semuanya dipengaruhi dengan uang.

Karya 3



Gambar 3. "Upgrade"
Cat Minyak dan Akrilik Di Atas Kanvas/120cm x 100cm/2023
Sumber: Data Pribadi

Pada karya ke tiga menampilkan objek seorang wanita berkaca mata dengan posisi kepala miring ke kanan. Dengan mesin las canggih menghadap ke kepala objek. Pada bagian kepala objek sudah dimodifikasi menggunakan komponen-komponen mesin layaknya komponen yang terdapat pada alat-alat canggih. Pada bagian dahi, penulis juga memberikan simbol *infinity* yang menyala. Terlihat juga *background* yang ditampilkan juga menggunakan warna hitam dan terkesan datar tanpa menggunakan campuran warna lain serta terdapat biasan cahaya *purple* dan biru pada pakaian objek. Penggunaan warna *purple* yang dominan warna biru terlihat pada baju figur.

Penggunaan garis yang melengkung dapat dilihat dari lipatan baju ataupun hijab objek, begitupun garis lurus dan tegas terdapat pada mesin las di atas kepala objek. Aksentuasi pada karya sangat kuat pada figur dikarenakan menggunakan *background* hitam polos. Penggunaan warna kulit yang gelap dapat memberikan kesan bahwa objek ataupun figur sedang berada dalam ruangan yang gelap dan tertutup.

Pada era *society* 5.0 ini manusia berlomba lomba untuk mendapatkan perubahan dan peningkatan dari segi fisik ataupun dari segi kecerdasan. Wanita pada era 5.0 ini sudah memiliki kesetaraan dengan laki-laki, semua pekerjaan yang dikerjakan laki laki juga dikerjakan oleh wanita. Wanita harus bisa juga mendidik dan memberikan pengetahuan dasar kepada anak mereka sejak dini agar menciptakan generasi yang berkualitas dan berwawasan luas. Terlalu banyak stigma dalam masyarakat terlebih pada masyarakat menengah ke bawah seperti "buat apa sekolah tinggi-tinggi padahal nanti akan mengurus anak dan ke dapur juga".

Karya 4



Gambar 4. "Alternatif"
Cat Minyak dan Akrilik Di Atas Kanvas/120cm x 100cm/2023
Sumber: Data Pribadi

Pada karya ke empat dapat dilihat sebuah buku yang memiliki komponen-komponen mesin seperti *gear*, terlihat juga ada bunga yang menempel pada buku tersebut. Pada bagian sampul buku terlihat rusak dan retak. Pada bagian retak tersebut terlihat dibalik buku tersebut ada *smartphone* yang muncul dengan warna *cyan* menyala.

Buku tersebut terlihat berdiri di atas bidang datar yang diselimuti oleh kabut berwarna *pink*. Garis yang tercipta pada karya ini adalah garis semu. Terlihat pada perbedaan warna yang memberikan kesan garis pada setiap bagian objek serta penggunaan gelap terang yang mendukung kesan garis semu pada objek.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi, maka buku buku semakin diasingkan dalam kehidupan manusia, mereka lebih memilih mencari sumber referensi dan wawasan menggunakan *smartphone* mereka. Ilmu pengetahuan lebih banyak

tersedia dan lebih lengkap di internet mulai dari perkembangan teknologi, kehidupan sehari-hari, berita, tutorial, serta wawasan lainnya yang dikemas secara lengkap di *internet*.

Karya 5



Gambar 5. "Downgrade"
Cat Minyak dan Akrilik Di Atas Kanvas/100cm x 100cm/2023
Sumber: Data Pribadi

Pada karya ke lima terlihat seorang figur manusia yang sudah dimodifikasi badannya serta dilengkapi dengan kabel-kabel pada lehernya. Terlihat juga bagian kepala terpisah sehingga membuat isi kepalanya terlihat. Pada bagian kepala terdapat logo keranjang sampah/symbol *recycle bin*. Penulis menggunakan latar belakang berwarna gelap bercampur dengan warna merah. Terlihat juga simbol segitiga pada background yang menyala dan lebih terang dari pada *background* yang ada.

Pada bagian objek terdapat atribut-atribut seperti kabel-kabel, serta leher yang sudah hampir menggunakan komponen robot atau mesin secara keseluruhan. Penggunaan warna gelap pada leher dan objek, memberikan kesan gelap dan tidak mendapatkan cahaya sehingga warna asli dari leher dan wajah objek tidak terlihat, hanya menggunakan efek biasan cahaya yang ada.

Meski perkembangan teknologi sudah mencapai tahap canggih, namun masih banyak juga sumber daya manusia yang tidak bisa memanfaatkan dari kelebihan dan kemudahan dari teknologi tersebut. Mereka lebih senang menggunakan teknologi untuk kesenangan pribadi mereka sehingga mereka tidak bisa meningkatkan kualitas hidup menjadi lebih baik. Rusaknya pemikiran manusia akibat dilalaikan dan dimanjakan oleh teknologi ini tentu saja menjadi sebuah fenomena yang harus ditanggapi dengan serius.

Karya 6



Gambar 5. “Pola Pikir”
Cat Akrilik Di Atas Kanvas/100cm x 100cm/2023
Sumber: Data Pribadi

Pada karya ke enam terlihat objek robot menggunakan wajah manusia serta di dahinya terdapat simbol lebah, begitu juga pada leher figur terdapat simbol javascript. Warna latarnya menggunakan warna biru tua dan ungu tua serta terdapat cahaya *pink* dan *cyan*. Figur tersebut disambung dengan kabel yang mengarah ke atas. Pakaian dan pada bagian badan figur juga terdapat bias cahaya *pink* dan *cyan*. Figur yang terlihat memperlihatkan sebuah robot yang menggunakan wajah manusia. Proporsi yang digunakan memperlihatkan wajah manusia yang dikenakan oleh robot. Teknik penguasaan yang tegas terdapat pada bagian kepala objek yakni pada bagian besi yang terkena bias cahaya disekitar.

Penggunaan garis yang tegas dan spontan pada bagian kepala belakang objek memberikan kesan visual komponen-komponen alumunium dan besi, garis yang dihasilkan juga berupa garis semu disebabkan penulis menggunakan gradasi warna dan permainan gelap terang pada bagian kepala objek. Dengan memainkan kontras, karya yang penulis ciptakan juga memberikan kesan ruang pada karya, sebab *background* terkesan datar yang hanya memainkan cahaya dan gradasi warna saja.

Semakin majunya perubahan zaman, pola pikir manusia juga semakin berubah, manusia lebih mementingkan karir, kerja, dan pendidikan sehingga melupakan aspek penting yang menghubungkan antar sesama manusia itu. Simbol lebah di kepala melambangkan bahwa mereka mempunyai pola pikir ingin selalu bekerja, karena lebah hanya diciptakan untuk bekerja dan dibawah perintah atasan. Manusia harus bisa bergelut dengan teknologi dan memahami sistem pada teknologi itu sendiri supaya bisa mengakses peralatan dengan benar. Simbol *javascript* digunakan karena javascript adalah suatu bahan pemrograman yang bisa mempermudah pekerjaan seseorang dengan sederhana dan fleksibel.

Karya 7



Gambar 7. “Bad Attitude”
Cat Akrilik Di Atas Kanvas/100cm x 100cm/2023
Sumber: Data Pribadi

Pada karya ke tujuh terdapat objek perempuan yang sedang menggunakan toga serta memegang sepotong kertas. Pada wajah objek terlihat sebuah simbol “ChatGPT”. Terlihat juga figur yang dihadirkan sedang berada di gemerlapnya malam yang dihiasi oleh berbagai macam cahaya. Pada lukisan terdapat banyak cahaya seperti warna biru tua, biru muda, ungu, bahkan cahaya putih. Pada pakaian objek juga terdapat biasan cahaya sekitar.

Background yang ada terlihat di sebuah kota yang penuh dengan cahaya sehingga kesan cyberpunk lebih dapat. Namun untuk bagian figur pada karya terdapat

banyak sekali biar cahaya yang dihasilkan dari background. Rambut figur juga terdapat bias cahaya dari background yang ada. Penulis menggunakan garis tegas untuk menciptakan helaian rambut dan memberikan sedikit detail agar terkesan lebih natural.

Pertumbuhan penduduk yang semakin meningkat serta perkembangan zaman yang selalu menemukan hal baru selain memiliki pengaruh positif, tidak sedikit juga dampak negatif yang ditimbulkan. Salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi yaitu etika. Etika manusia itu dipengaruhi oleh pendidikan dan pendidikan yang paling utama yaitu pendidikan dari orang tua.

Pendidikan orang tua sangat mempengaruhi bagaimana masa depan anak selanjutnya. Dengan memberikan pendidikan etika sejak dini, anak akan menjadi lebih disiplin dan lebih bisa menghargai serta bersikap lebih baik pada diri sendiri dan orang lain. Sebaliknya jika didikan orang tua itu buruk terhadap anaknya dan didukung dengan lingkungan yang kurang sehat, maka anak tersebut akan menjadi berandal di masa depannya apabila tidak ada teguran atau didikan yang bisa membuat anak tersebut menjadi berubah.

Karya 8



Gambar 8. "New Society"
Cat Akrilik Di Atas Kanvas/100cm x 100cm/2023
Sumber: Data Pribadi

Pada karya ke delapan terlihat sebuah foto yang dipajang dengan menggunakan tali yang digantung menggunakan paku. Terlihat di dalam foto tersebut terdapat seorang figur dengan wajah mengelupas dan mata sebelah kanan ditutupi oleh plaster. Pada plaster tersebut terdapat simbol google, pada bagian wajah yang terkelupas terlihat warna kulit yang berwarna metal.

Penggunaan warna besi pada kulit memberikan kesan permukaan benda yang terdapat pada mesin atau seperti robot. Keseimbangan pada karya terlihat jelas bahwa objek berada di tengah dan simetris. Garis tegas dan lurus digunakan pada bingkai foto yang ada pada lukisan. Pada bagian figur, penulis menggunakan garis semu dan melengkung untuk menciptakan kesan nyata pada figur.

Seiring perkembangan zaman, manusia secara tidak sadar sudah mulai menyatu dengan teknologi itu sendiri sehingga apapun yang dilakukan dan yang dikerjakan tidak terlepas dengan teknologi mulai dari bangun tidur hingga tidur lagi. Dengan berbagai fitur lengkap yang dihadirkan oleh teknologi, memuat manusia untuk malas berinteraksi dan lebih suka mengurung diri sendirian, penggunaan warna gelap pada foto, memberikan kesan kesunyian dan kesendirian.

Karya 9



**Gambar 9. “Anti Sosial”
Cat Akrilik Di Atas Kanvas/100cm x 100cm/2023
Sumber: Data Pribadi**

Pada karya ke Sembilan terlihat seseorang yang sedang duduk diatas kursi sambil matanya ditutup menggunakan tangan robot. Penulis mengatakan itu tangan robot karena hanya pada bagian pergelangan tangan saja yang menyerupai tangan, selebihnya menggunakan komponen seperti besi, kabel, dan lain sebagainya. Terdapat tanga robot yang menutupi mata figur dengan menggunakan komponen besi dan alumunium yang terkena biasan cahaya dan pada pergelangan tangan terdapat replika tangan asli.

Garis semu pada latar belakang memberikan efek blur sehingga aksentuasi lebih terfokus pada figur yang ada. Pada bagian komponen, penulis memberikan sedikit detail di bagian kabel kabel dan besi. Kesatuan pada karya ini terdapat pada biasan cahaya dari background yang menyatu dengan figur. Dengan menggunakan warna *neon* dan *background* berwarna gelap, maka konsep *cyberpunk* pada karya sangat jelas terlihat. Tekstur pada karya dibuat dengan cara memainkan gelap terang serta perpaduan warna antara warna yang gelap dan terang, sehingga tercipta gradasi dan kesan menonjol serta memiliki bentuk objek yang bervolume.

Dengan fitur teknologi yang dihadirkan, merkea lebih memilih untuk berkomunikasi melalui sosial media ketimbang berkomunikasi secara langsung dan menjalin silaturahmi dengan tetangga. Terlalu nyaman dengan yang telah dihadirkan sehingga mereka tidak tau bahwa itu memiliki dampak buruk terhadap dirinya sendiri. Saking seringnya menggunakan teknologi yang telah memanjakan manusia, sehingga manusia itu sendiri menjadi malas untuk keluar rumah. Fenomena seperti ini sebetulnya sudah terjadi sebelum era society 5.0, namun hal ini sudah terjadi di era sebelumnya.

Karya 10



**Gambar 10. “Betah”
Cat Akrilik Di Atas Kanvas/100cm x 100cm/2023
Sumber: Data Pribadi**

Pada karya ke sepuluh terdapat di sana beberapa benda seperti laptop, handphone, dan tabung lem. Terlihat juga simbol pada laptop dan tabung lem, pada bagian laptop terlihat ada simbol *malware* sedangkan pada tabung lem terdapat simbol *game booster*. Laptop dan handphone terlihat seperti sudah dilumuri dengan lem sehingga menempel jadi satu. Penggunaan warna latar yang hitam dan sedikit warna cyan pada sekeliling objek.

Dengan menggunakan perbedaan warna yang kontras atau gelap terang pada objek, garis yang ditimbulkan berupa garis semu. Penggunaan warna kontras terlihat pada background dengan objek. Dengan memberikan efek lem pada objek, membuat karya ini memiliki kesatuan dan keselarasan yang sama, ditambah dengan menggunakan biasan cahaya yang sama.

Pada era 5.0 ini sudah banyak anak-anak yang menghabiskan waktu mereka di depan gadget mereka, ketimbang melakukan hal positif seperti belajar kelompok, olahraga, dan bermain bersama teman-teman. Realitanya *game* yang dihadirkan di era 5.0 ini semakin bagus dan semakin menarik serta memiliki berbagai ragam bentuk, mulai dari *game* yang ada di komputer hingga *game* yang ada di *smartphone*. Dengan kualitas *game* yang luar biasa, membuat anak menjadi lebih betah dan menghabiskan waktunya dengan bermain *game* kesukaannya.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat semua pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan menjadi lebih ringan. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, membuat para perusahaan, instansi, dan pabrik menjadi lebih terbantu. Pemikiran manusia semakin meningkat seiring berjalannya waktu.

Manusia selalu menemukan hal baru dari masa ke masa yang berguna untuk memajukan dan mensejahterakan kehidupan umat manusia. Namun sangat disayangkan bahwa perkembangan teknologi ini juga memiliki dampak buruk terhadap manusia apabila manusia itu tidak bisa mengontrolnya. Hal itu tentu saja menjadi keresahan bagi segelintir masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari yang penulis perhatikan serta beberapa data yang penulis dapat, pada dasarnya laporan ini berjalan dengan baik. Namun, peneliti ingin memberikan suatu saran yang bermanfaat bagi kemajuan masyarakat. Dengan berkembangnya suatu teknologi, diharapkan kepada orang tua agar tetap bisa mengontrol anak dalam menggunakan sebuah teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ertana, A. (2012). Badut Sebagai Simbol Perilaku Menyimpang Pada Kehidupan Sosial Dalam Seni Lukis. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 1(1). Hlm. 15-28.
- Karja, I. W. (2007). Seni Rupa Kontemporer: Refleksi Nilai Lokal–Global. *Jurnal Warna*, 1(1), 33-49.
- Rasaski, Kiara Citra. (2021). Society 5.0: Technology Addiction and Dystopia. Diambil dari https://www.researchgate.net/publication/361513490_Society_50_Technology_Addiction_and_Dystopia. (04 Maret 2023).
- Schmeink, L. (2015). 13. Cyberpunk And Dystopia: William Gibson, Neuromancer (1984).
- Wardani, L. K. (2010). Fungsi, makna dan simbol (sebuah kajian teoritik). *Seminar Nasional Jelajah Arsitektur Nusantara 101010*, 1-10.