

## **PERANCANGAN POSTER DENGAN ELEMEN GAMBAR ILUSTRASI TENTANG GADGET DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT**

**Ani Friska Nur Wahyuningrum<sup>✉</sup>, Gunadi**

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### **Info Artikel**

Sejarah Artikel:  
Diterima Januari 2021  
Disetujui Februari 2021  
Dipublikasikan Maret 2021

*Keywords:*  
Ilustrasi, *Gadget*, Masyarakat,  
Poster, Teknik digital.

### **Abstrak**

Latar belakang penciptaan karya ini dibuat atas dasar fenomena penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengaruh yang muncul dari *gadget* yang beragam, sehingga menjadi inspirasi dalam perancangan poster dengan elemen gambar ilustrasi. Tujuan tugas akhir ini yaitu mengasah dan menghasilkan karya dengan memvisualisasikan objek *gadget* yang dipersonifikasi dalam sebuah poster. Metode berkarya yang digunakan dalam pembuatan perancangan poster melalui tahapan praproduksi mencari referensi, produksi proses pembuatan karya dengan teknik digital, pasca produksi mempersiapkan pameran proyek studi. Hasil dari proyek studi ini adalah gambar ilustrasi dalam bentuk poster. Penciptaan ilustrasi tersebut menyajikan tokoh *gadget* yang diolah menjadi suatu ide visual. Selain itu gambar ilustrasi ini menceritakan kegiatan atau hal yang dilakukan masyarakat dalam menggunakan *gadget*. Sehingga masyarakat dapat memahami manfaat penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk dari gambar yang digunakan penulis yaitu bentuk pengayaan kartun, agar gambar ilustrasi yang ditampilkan mampu merangsang dan menarik perhatian para pembaca dan menimbulkan keinginan untuk segera mengetahui isi atau pesan dalam poster tersebut. Kesimpulan dari proyek studi ini yaitu membantu memberikan informasi kepada masyarakat agar mengetahui dampak negatif dan manfaat penggunaan *gadget* untuk kehidupan sehari-hari. Dengan adanya proyek studi gambar ilustrasi ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan pembaca dalam memanfaatkan *gadget*.

### **Abstract**

*The background for the creation of this work is based on the phenomenon of using gadgets in everyday life. Based on the influence that arises from various gadgets, it becomes an inspiration in designing posters with illustration image elements. The purpose of this final assignment is to hone and produce works by visualizing gadget objects that are personified in a poster. The methods creative used in the making of poster design are through the preproduction stage looking for references, the production process of making works using digital techniques, post-production preparing the study project exhibition. The result of this study project is an illustration in the form of a poster. The illustration creation presents a gadget character that is processed into a visual idea. In addition, this illustration image tells the activities or things that the community does in using gadgets. So that people can understand the benefits of using gadgets in everyday life. The form of the image used by the author is a form of cartoon enrichment, so that the illustrated image displayed is able to stimulate and attract the attention of the readers and generate a desire to immediately know the content or message on the poster. The conclusion of this study project is to help provide information to the public in order to find out the negative impacts and benefits of using gadgets for everyday life. With this illustration image study project, it is hoped that it can add insight and knowledge to readers in utilizing gadgets.*

© 2021 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6625

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
e-mail: friskawahyu5298@gmail.com

## PENDAHULUAN

Di era teknologi saat ini banyak masyarakat dimanjakan dengan berbagai fasilitas dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Ruang dan waktu sudah tidak menjadi batasan lagi sehingga masyarakat bisa mudah mengakses apapun untuk mencapai keinginannya. Kemudahan dalam segala bidang tentu menjadi target para penyedia layanan agar masyarakat terlayani dengan baik. Teknologi telah menciptakan berbagai macam perubahan mulai komputer kemudian berkembang dalam bentuk laptop atau *notebook* dan alat komunikasi yang dulu hanya terbatas pada telepon rumah sekarang berkembang dalam bentuk *Gadget* atau *handphone*.

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil. Manumpil, dkk (2015) menjelaskan *gadget* merupakan sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *iphone*, dan *blackberry*. *Gadget* merupakan salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menyelesaikan berbagai macam tugas dan pekerjaan manusia dengan cepat. Banyak fitur atau fasilitas yang ditawarkan pada *gadget* seperti memutar file multimedia (audio/visual), internet, *facebook*, *whatsapp*, *Instagram*, *youtube*, dan lain-lain. Hal ini menjadikan *gadget* sebagai salah satu teknologi yang mengalami perkembangan pesat dan aktual selama lebih dari lima tahun terakhir di Indonesia.

Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak, remaja, dan lansia banyak menghabiskan waktu menggunakan *gadget* dalam aktifitas keseharian-nya. Perkembangan teknologi *gadget* baik secara langsung maupun tidak langsung berdampak positif ataupun negatif. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan

dalam penggunaan *gadget* adalah bentuk perubahan perilaku menyendiri, sikap masa bodoh, tidak terkontrolnya informasi-informasi yang kurang baik, dan menjadi pemalas dalam belajar. Dampak positif penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tentu lebih dirasakan manfaatnya oleh semua orang. *Gadget* memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya, secara umum seperti komunikasi, pendidikan, hiburan, mengakses informasi dan transaksi.

Berdasarkan dampak *gadget* yang sangat beragam, perlu kiranya membuat ideide gambar ilustrasi yang mengangkat tentang manfaat dan dampak negatif *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Selain sebagai hiburan tentu kreativitas ini juga dapat memberikan perhatian bagi masyarakat agar selalu berhati-hati dan tidak berlebihan menggunakan *gadget* yang dimilikinya.

Menurut Rohidi (1984) Ilustrasi dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut. Dilanjutkan oleh Kusrianto (2007:140) bahwa ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Lanjut Syakir (1997) menjelaskan ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi juga dapat menghiasi ruang kosong, serta ilustrasi berbentuk seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Soedarso,2014:566).

Di beberapa tempat umum sudah pasti terdapat suatu poster, biasanya berupa iklan yang dipasang di spanduk berukuran besar, brosur yang tergeletak di jalan, dan lain sebagainya. Oleh karena itu poster sangatlah penting untuk media penyampai pesan agar masyarakat tertarik dan mengetahui pesan

yang disampaikan (Haryanto, 2014). Lanjut Gunadi (2014) Menjelaskan melalui visulisasi gambar selain sebagai hiasan juga dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang manfaat dan dampak *gadget* bagi masyarakat. Sehingga harapannya kedepan rancangan ilustrasi ini dapat dikembangkan untuk diterapkan sebagai poster agar bermanfaat bagi masyarakat.

## METODE BERKARYA

Dalam proses penciptaan karya tentu tidak dapat terlepas dari media yang meliputi alat, bahan, dan teknik. Alat dan bahan yang digunakan seperti pensil, penghapus, laptop, pen tablet, software, hardisk eksternal, kertas. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya seni ilustrasi bentuk poster ini adalah menggunakan teknik *digital painting*.

Proses penciptaan karya ini melalui beberapa tahapan yaitu tahapan praproduksi penulis melakukan penelusuran dokumen dengan cara mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan *gadget* dan poster secara langsung maupun tidak langsung seperti dalam bentuk buku dan dari internet. Selain itu penulis melakukan wawancara terhadap masyarakat pengguna *gadget* untuk memperoleh informasi terkait penggunaan *gadget*. setelah itu dilakukan pencarian literature dan dilakukan tahap persiapan media dalam berkarya.Tahap produksi proses pembuatan karya dengan membuat sket kasar dan outline, kemudian dilanjutkan pewarnaan dengan *software Paint Tool SAI* dan *Adobe Photoshop CS6* hingga pengemasan agar layak untuk ditampilkan. Pada tahap pasca produksi dilakukan persiapan pameran proyek studi melalui *on line/ telegram*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proyek studi yang telah dikerjakan menghasilkan dua belas karya poster. Berikut adalah deskripsi dan analisis dari masing-masing karya.

### 1. Karya 1



#### Spesifikasi Karya

Judul : Informasi Online

Ukuran : 42,0 x 59,4 cm

Teknik : Digital Painting

Media : Digital

Tahun : 2020

#### Deskripsi dan Analisis

Karya ilustrasi ini berisi tentang informasi online yang lebih cepat dan mudah diperoleh. Karya ini menampilkan sebuah gambar ilustrasi yang menggunakan objek manusia dan *gadget* yang dipersonifikasi, sedangkan gambar pendukung berupa gedung buku, pohon, bukit, dan bebatuan.

Gambar ilustrasi ini garis lurus dapat dilihat pada bagian objek *gadget* dan bangunan yang membuat kesan tegak berdiri, sedangkan garis lengkung lebih dominan pada objek manusia, bukit, pohon, dan bebatuan sehingga membuat kesan dinamis serta terlihat luwes. Unsur warna yang digunakan lebih dominan pada warna hijau dan warna biru dibandingkan dengan

warna lainnya. Seperti langit yang berwarna biru dan bukit berwarna hijau memiliki makna warna bernuansa ketenangan, sejuk, dan santai. Bagian objek *gadget* berwarna biru muda menandakan layar tersebut menyala dan warna abu-abu terlihat seperti warna *gadget* pada umumnya. Karya ilustrasi yang dibuat menggunakan prinsip keseimbangan asimetris dan komposisi, hal ini dapat dilihat dari penataan objek dalam gambar, pada bagian kanan gambar terdapat *gadget* dan di sebelah kiri gambar terdapat sebuah bangunan sehingga terdapat perbedaan gambar tetapi tetap terlihat seimbang. Bangunan lebih kecil daripada ponsel menunjukkan bahwa bangunan berada lebih jauh dari *gadget*, serta penggambaran awan memiliki ukuran berbeda tetapi tetap seimbang. Pada karya gambar ilustrasi tersebut menampilkan tokoh utama yaitu objek *gadget* yang dipersonifikasi, terlihat dari bentuk *gadget* yang mempunyai wajah, tangan, dan kaki seperti layaknya manusia.

Karya gambar ilustrasi tersebut bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat bahwa mencari informasi lebih mudah dan cepat menggunakan *gadget* karena lebih lengkap dari pada majalah atau koran.

## 2. Karya 2



### Spesifikasi Karya

Judul : *Gadget* Sebagai Hiburan  
Ukuran : 42,0 x 59,4 cm  
Teknik : Digital Painting  
Media : Digital  
Tahun : 2020

### Deskripsi dan Analisis

Karya gambar ilustrasi ini berisi tentang kemudahan dalam mencari hiburan yang beragam dan lebih cepat. Karya yang menampilkan sebuah gambar ilustrasi menggunakan manusia dan *gadget* yang dipersonifikasi. Sedangkan gambar pendukung berupa kedai toko berwarna coklat, pohon besar berwarna hijau, meja dan kursi yang berwarna coklat. Terdapat lima karakter manusia yang memperhatikan handphone dan bernyanyi bersama.

Pada gambar ilustrasi di atas memiliki unsur garis lurus pada bagian objek *gadget* dan bangunan serta garis lengkung yang dominan pada objek manusia dan pohon yang membuat kesan dinamis. Selain itu, penggunaan unsur warna yang digunakan lebih banyak menggunakan warna coklat dan hijau. Warna coklat pada bangunan kedai, kursi, meja dan batang pohon sesuai dengan warna pada umunya. Kemudian langit yang berwarna biru kehijauan diiringi awan berwarna putih menggambarkan keadaan yang cerah dan sejuk. Sedangkan warna hijau pada daun pohon dan tanaman menggambarkan kesegaran. Pada objek *gadget* berwarna biru menandakan layar menyala dan warna abu-abu seperti warna *gadget* pada umumnya. Adapun warna merah pada layar *gadget* yang menandakan logo YouTube. Karya ilustrasi yang dibuat menggunakan prinsip keseimbangan asimetris. Bagian subjek *gadget* terlihat nampak besar karena menjadi *point of interest* dalam karya ilustrasi tersebut.

Karya ilustrasi ini menampilkan tokoh utama yaitu objek manusia dan gadget yang dipersonifikasi. Pose yang ditampilkan *gadget* mempunyai tubuh besar, ekspresi tertawa, dan terdapat kotak yang bertuliskan YouTube. Bentuk dari gambar ilustrasi tersebut menggunakan penggayaan kartun.

Pada karya gambar ilustrasi di atas bertujuan untuk memberikan hiburan kepada masyarakat melalui *gadget* pada aplikasi YouTube. Karena mencari hiburan melalui *gadget* lebih lengkap dan mudah daripada melihat konser langsung, karena belum tentu sesuai yang diinginkan masyarakat.

### 3. Karya 3



#### Spesifikasi Karya

Judul : *Video Call*

Ukuran : 42,0 x 59,4 cm

Teknik : Digital Painting

Media : Digital

Tahun : 2020

#### Deskripsi dan Analisis

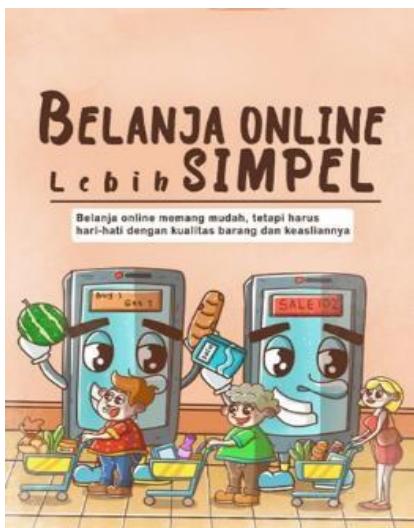
Gambar di atas terdiri atas subjek manusia dan *gadget* sebagai tokoh utamanya, sedangkan gambar pendukung ditampilkan subjek pepohonan dan bangunan gedung. Pada gambar bagian atas

terlihat karakter manusia berbaju merah yang berada di atas bukit dikelilingi pohon-pohon berwarna hijau. Sedangkan gambar bagian bawah terlihat karakter manusia berbaju kuning berada di pinggir jalan trotoar sebelah bangunan berwarna abu-abu. Karya ilustrasi ini menggambarkan kemudahan dalam berkomunikasi dengan seseorang, walaupun berbeda lokasi.

Pada karya gambar ilustrasi di atas memiliki unsur garis yaitu garis lurus pada objek *gadget* dan kotak yang berisi wajah manusia, sehingga mempunyai kesan tegak lurus. Terdapat juga garis lengkung pada objek manusia dan pohon cemara yang mempunyai kesan dinamis. Selain itu unsur warna yang digunakan lebih dominan warna biru. Seperti warna langit dan layar *gadget* yang membuat kesan sejuk. Sedangkan pakaian yang digunakan berwarna merah dan kuning membuat kesan hangat. Pada kulit objek manusia dibuat berwarna coklat muda layaknya kulit manusia. Karya ilustrasi yang dibuat menggunakan prinsip keseimbangan asimetris. Hal ini dapat terlihat pada penataan gambar atas dan bawah yang memiliki perbedaan tempat tetapi tetap seimbang. Pada karya gambar ilustrasi tersebut menampilkan tokoh utama yaitu objek *gadget* yang dipersonifikasi. Pose yang ditampilkan oleh dua *gadget* mempunyai tubuh besar dan wajah dengan ekspresi tertawa, serta terdapat layar untuk berkomunikasi manusia seperti *video call*. Bentuk dari ilustrasi di atas menggunakan penggayaan kartun hal ini terlihat dari dua objek manusia yang memiliki penampilan lucu sedang memanfaatkan *gadget* untuk berkomunikasi dengan temannya.

Karya gambar ilustrasi tersebut bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat bahwa *gadget* tidak hanya untuk chat dan telepon saja tetapi bisa untuk *video call* kerabat yang berada di tempat jauh.

#### 4. Karya 4



#### Spesifikasi Karya

Judul : Belanja Online  
Ukuran : 42,0 x 59,4 cm  
Teknik : Digital Painting  
Media : Digital  
Tahun : 2020

#### Deskripsi dan Analisis

Gambar ilustrasi tersebut terdapat tiga karakter manusia membawa gerobak dorong yang sedang berbelanja makanan. Terdapat juga dua *gadget* yang sedang melayani manusia.

Unsur-unsur yang ditampilkan antara lain garis lurus terdapat pada bagian tubuh *gadget*, keranjang belanja, dan garis lantai. Sedangkan garis lengkung pada objek manusia dan makanan yang membuat kesan dinamis. Selain itu unsur warna yang digunakan lebih dominan pada warna jingga yang membuat suasana menjadi hangat. Bagian objek *gadget* berwarna biru menandakan layar tersebut menyala dan warna abu-abu terlihat seperti warna *gadget* pada umumnya. Terdapat juga warna merah, hijau, kuning, dan coklat pada pakaian serta properti yang membuat suasana menjadi lebih berwarna dan ceria. Karya ilustrasi

yang dibuat menggunakan prinsip keseimbangan asimetris.

Pada karya gambar ilustrasi tersebut menampilkan tiga manusia sedang membawa keranjang belanja dan dua objek *gadget* yang dipersonifikasi, terlihat dari bentuk *gadget* yang mempunyai wajah tangan dan kaki seperti layaknya manusia. Selain itu mempunyai tubuh besar, wajah dengan ekspresi tertawa, tangan untuk memegang produk makanan, serta kotak bertuliskan diskon dan beli satu gratis satu sehingga menarik perhatian masyarakat untuk membelinya. Bentuk dari gambar ilustrasi di atas menggunakan penggayaan kartunnal, karena gambar objek manusia memiliki penampilan lucu yang sedang belanja melalui *gadget* dengan ekspresi senang

Karya gambar ilustrasi tersebut bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat bahwa belanja online lebih mudah dan simple menggunakan *gadget* karena lebih banyak diskon dan lengkap. Tetapi tetap harus waspada dengan kualitas dan keaslian barangnya, karena zaman sekarang lebih banyak produk murah yang dibeli tetapi tidak asli.

#### 5. Karya 5



### Spesifikasi Karya

Judul : Belajar Online  
Ukuran : 42,0 x 59,4 cm  
Teknik : Digital Painting  
Media : Digital  
Tahun : 2020

### Deskripsi dan Analisis

Terdapat lima karakter manusia pada gambar di atas, empat karakter manusia sedang duduk di kursi sambil memegang handphone untuk belajar dan satu karakter manusia yang sedang memasukan aplikasi belajar ke dalam *gadget*. Background dengan warna ungu dan beberapa gambar pendukung yang ada menggambarkan suasana keadaan di ruang kelas.

Pada ilustrasi ini memiliki unsur garis lurus dan garis lengkung yang berkombinasi. Garis lurus dapat dilihat pada bagian objek *gadget* dan rak buku yang membuat kesan tegak berdiri sedangkan garis lengkung lebih dominan pada objek manusia sehingga membuat kesan dinamis serta terlihat luwes. Selain itu unsur warna yang digunakan lebih dominan pada warna ungu dibandingkan warna lainnya. Seperti background berwarna ungu yang membuat ruangan terasa nyaman dan tenang. Bagian objek *gadget* berwarna biru muda menandakan layar tersebut menyala dan warna abu-abu terlihat seperti warna *gadget* pada umumnya. Pakaian yang digunakan memiliki warna yang sama seperti pakaian sekolah pada umumnya. Karya ilustrasi tersebut menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, pada bagian kanan terdapat objek manusia dan *gadget* sedangkan bagian kiri terdapat rak buku dan siswa yang sedang belajar sehingga terdapat perbedaan gambar tetapi tetap seimbang. Pada karya gambar ilustrasi tersebut menampilkan tokoh utama yaitu objek *gadget* yang dipersonifikasi, terlihat dari

bentuk *gadget* yang mempunyai wajah, tangan, dan kaki layaknya manusia. Pose *gadget* yang ditampilkan mempunyai tubuh besar dengan wajah ekspresi tertawa. Bentuk dari ilustrasi ini menggunakan pengayaan kartunal yang terdiri dari lima objek manusia yang memiliki penampilan lucu sedang menggunakan *gadget* dengan ekspresi tertawa karena kehadirannya membuat belajar lebih mudah dan simpel.

Karya gambar ilustrasi tersebut bertujuan untuk memberikan kemudahan masyarakat khususnya siswa dan mahasiswa bahwa belajar lebih mudah dan praktis menggunakan *gadget*, hal ini karena kemajuan teknologi semakin canggih sehingga membuat aplikasi belajar yang lengkap serta mudah dipahami.

### 6. Karya 6



### Spesifikasi Karya

Judul : Transaksi Online  
Ukuran : 42,0 x 59,4 cm  
Teknik : Digital Painting  
Media : Digital  
Tahun : 2020

### Deskripsi dan Analisis

Terdapat dua karakter manusia yang berada pada lokasi berbeda. Selain itu terdapat *gadget* berukuran besar yang

digunakan untuk mengirim dan menerima uang. Background pada gambar ini berwarna lembut dan tidak mencolok, sehingga karakter yang ada terlihat lebih menonjol. Garis lurus dapat dilihat pada bagian objek gadget dan bingkai foto yang membuat kesan tegak berdiri. Sedangkan garis lengkung lebih dominan pada objek manusia, kursi dan wajah gadget, sehingga membuat kesan dinamis serta terlihat luwes. Selain itu unsur warna yang digunakan lebih dominan pada warna hijau dan coklat. Terlihat dari background berwarna hijau dan coklat yang membuat ruangan terasa nyaman. Bagian objek *gadget* berwarna biru muda menandakan layar tersebut menyala dan warna abu-abu terlihat seperti warna *gadget* pada umumnya. Pakaian yang digunakan menggunakan warna kuning dan merah yang membuat kesan hangat. Karya ilustrasi tersebut menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, hal ini terlihat dari penataan objek dalam gambar yang terbagi menjadi dua gambar berbeda tetapi tetap seimbang. Pada karya gambar ilustrasi tersebut menampilkan tokoh utama yaitu objek *gadget* yang dipersonifikasi, terlihat dari bentuk *gadget* yang mempunyai wajah, tangan, dan kaki seperti layaknya manusia. Pada layar gadget terdapat kotak yang bertuliskan “transfer aman” sehingga menarik perhatian karena lebih terpercaya dan praktis dalam mengirim uang. Bentuk dari gambar ilustrasi tersebut menggunakan pengayaan kartun hal ini terlihat dari sepuluh objek manusia yang memiliki penampilan lucu sedang mengirim dan menerima uang.

Karya gambar ilustrasi tersebut bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat bahwa mengirim uang lebih mudah dan praktis menggunakan gadget.

## 7. Karya 7



### Spesifikasi Karya

Judul : Berteman Dengan Gadget

Ukuran : 42,0 x 59,4 cm

Teknik : Digital Painting

Media : Digital

Tahun : 2020

### Deskripsi dan Analisis

Pada karya ilustrasi ini berisi tentang seseorang yang lebih memilih bermain dengan *gadget*, sehingga ditinggalkan oleh teman-temannya. Karya ilustrasi ini menggunakan tokoh utama *gadget* dan manusia. Sedangkan gambar pendukung berupa taman, pohon berwarna-warni dan tempat duduk yang digunakan untuk bersandar. Terdapat lima karakter manusia pada gambar tersebut, dua karakter manusia bermain *gadget* dan tiga karakter manusia sedang bermain bola. Karakter *gadget* memiliki peran menghibur manusia dengan bermain game melalui dirinya. Terlihat dalam kotak handphone menampilkan sebuah permainan ular tangga. Keadaan dilokasi terlihat cerah, dimana langit berwarna biru diselimuti oleh awan

berwarna putih. Dalam karya ilustrasi tersebut terdapat teks utama dan teks pendukung. Teks utama yang berisi "Jauh di Dekatkan Dekat di Jauhkan", menggunakan huruf besar. Selanjutnya teks pendukung yang berisi "Bermain game online memang menyenangkan, tetapi ada sisi buruk yang akan membuatmu rugi besar, karena ditinggalkan teman-teman, dengan huruf kecil.

Pada karya gambar ilustrasi berteman dengan gadget memiliki unsur garis lurus dan lengkung yang berkombinasi. Garis lurus dapat dilihat pada bagian objek *gadget*, kursi, dan wahana permainan yang membuat kesan tegak lurus. Sedangkan garis lengkung lebih dominan pada objek manusia, bukit, pohon, dan bebatuan sehingga membuat kesan dinamis. Selain itu unsur warna yang digunakan lebih dominan pada warna hijau dibandingkan warna lainnya. Seperti rumput yang berwarna hijau dan langit berwarna hijau kebiruan, sehingga memiliki kesan sejuk. Bagian objek *gadget* berwarna biru muda menandakan layar tersebut menyala dan warna abu-abu terlihat seperti warna *gadget* pada umumnya. Pakaian objek manusia memiliki warna berbeda-beda, yaitu warna biru, kuning, dan putih yang membuat kesan ceria. Objek kursi yang berwarna coklat seperti kursi pada umumnya.

Karya ilustrasi yang dibuat menggunakan prinsip keseimbangan asimetris dan komposisi, hal ini dapat dilihat dari penataan objek dalam gambar. Pada bagian kanan gambar terdapat wahana permainan dan tiga objek manusia, serta bagian terdapat objek *gadget* dan dua manusia, sehingga terdapat perbedaan gambar namun tetap seimbang. Wahana permainan berukuran lebih kecil daripada *gadget* menunjukkan bahwa wahana permainan berada lebih jauh dari objek *gadget*.

Karya gambar ilustrasi tersebut bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat akan dampak buruk kecanduan *game* pada gadget yang dapat menjauhkan dan mengabaikannya dari lingkungan sekitar.

## 8. Karya 8



### Spesifikasi Karya

Judul : Jangan Tertipu Oleh *Gadget*

Ukuran : 42,0 x 59,4 cm

Teknik : Digital Painting

Media : Digital

Tahun : 2020

### Deskripsi dan Analisis

Dalam ilustrasi ini menggunakan objek *gadget* dan manusia sebagai tokoh utamanya. Sedangkan gambar pendukung seperti meja rias, lemari dan alat make up sebagai pelengkapnya. Dalam ruangan tersebut terdapat tokoh wanita memakai gaun berwana merah muda, berkulit coklat kehitaman dan mempunyai rambut berwarna kuning tidak beraturan yang sedang berdiri di depan meja rias untuk berkaca. Sedangkan karakter *gadget* sedang berdiri memegang kaca yang didalamnya terdapat

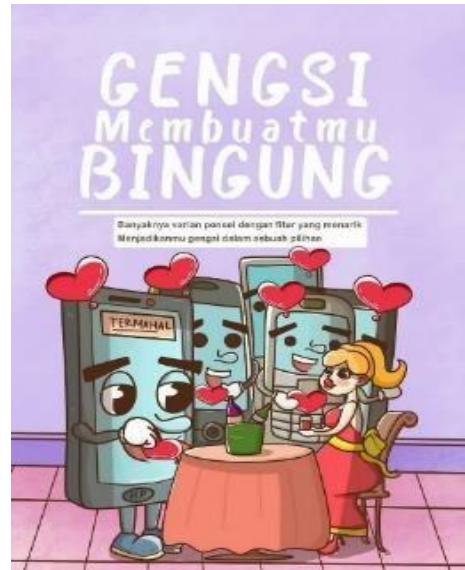
seorang wanita memakai gaun berwarna biru muda, mempunyai warna kulit putih dan rambut rapi. Selain itu background yang berwarna merah muda merupakan warna yang disukai para wanita.

Karya ini memiliki unsur garis lurus dan garis lengkung yang berkombinasi. Penggunaan garis lengkung terlihat pada objek manusia sehingga membuat kesan dinamis, serta penggunaan garis lurus pada gambar gadget, cermin, meja, dan lemari yang membuat kesan tegak berdiri. Selain itu unsur warna yang digunakan lebih dominan pada warna merah muda dibandingkan dengan warna lainnya. Seperti pada background dan pakaian yang berwarna merah muda memiliki kesan lembut. Bagian objek *gadget* berwarna biru muda menandakan layar tersebut menyala dan warna abu-abu terlihat seperti warna *gadget* pada umumnya. Sedangkan warna biru, kuning, hijau, coklat dan abu-abu sebagai warna properti pendukung, sehingga terlihat jelas bahwa gambar ilustrasi tersebut berada dalam ruang rias. Karya ilustrasi tersebut menggunakan prinsip keseimbangan asimetris. Hal ini terdapat pada bagian kiri gambar terdapat laci, meja rias, dan teks. Sedangkan pada bagian kanan terdapat gambar gadget dan cermin. Gambar tersebut mempunyai perbedaan gambar tetapi tetap seimbang.

Pada karya gambar ilustrasi tersebut menampilkan tokoh manusia sedang berdiri didepan kaca untuk melihat dirinya, selain itu terdapat objek gadget yang dipersonifikasikan, hal ini dapat dilihat dari bentuk yang mempunyai wajah, tangan dan kaki sedang memegang kaca yang didalamnya terdapat wanita cantik bergaun biru. Pose yang ditampilkan mempunyai tubuh besar dengan ekspresi senang, karena dapat mengubah wanita bergaun pink, berkulit hitam menjadi wanita cantik berkulit putih.

Karya ilustrasi tersebut bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat untuk berhati-hati dalam dunia maya, karena banyak sekali penggunaan sosial media yang palsu, seperti foto yang dedit menjadi cantik melalui aplikasi yang dimiliki gadget, sehingga banyak masyarakat yang tertipu.

## 9. Karya 9



### Spesifikasi Karya

Judul : Gengsi Membuatmu Bingung

Ukuran : 42,0 x 59,4 cm

Teknik : Digital Painting

Media : Digital

Tahun : 2020

### Deskripsi dan Analisis

Karya yang berisi tentang gengsi dalam memilih sesuatu, sehingga membuatnya bingung. Karya tersebut menampilkan sebuah ilustrasi yang menggunakan personifikasi *gadget* seperti layaknya manusia dan ada pula karakter manusianya. Sedangkan gambar pendukung ada sebuah meja, kursi dan minuman sebagai pelengkapnya. Terdapat lima *gadget* yang sedang memperhatikan karakter

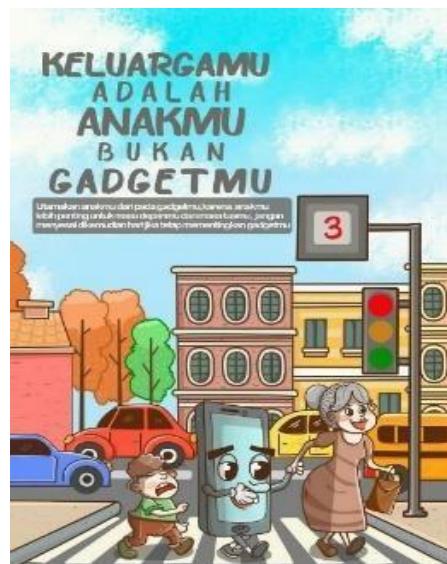
manusia bergaun merah, berkulit putih dan berambut kuning. Keadaan lokasi tersebut berada didalam ruangan yang memiliki warna ungu muda. karya poster tersebut terdapat teks utama dan pendukung. Teks utama yang berisi “Gengsi Membuatmu Bingung”, menggunakan huruf besar. Sedangkan teks pendukung yang berisi “Banyaknya varian ponsel dengan fitur yang menarik menjadikanmu gengsi dalam sebuah pilihan”, menggunakan huruf kecil.

Pada karya ilustrasi berjudul “gengsi” yang tampak disebuah ruangan, memiliki unsur garis lurus dan garis lengkung yang berkombinasi. Garis lurus dapat dilihat pada bagian lima objek gadget dan garis lantai yang membuat kesan tegak lurus, sedangkan garis lengkung terdapat pada bagian wajah gadget dan objek manusia yang membuat kesan dinamis serta terlihat luwes. Selain itu unsur warna yang digunakan lebih dominan pada warna ungu, seperti warna dinding yang membuat ruangan terasa nyaman dan tenang. Bagian pada lima objek *gadget* berwarna biru muda menandakan layar tersebut menyala dan warna abu-abu terlihat seperti warna *gadget* pada umumnya, serta gaun berwarna merah menunjukan kesan elegan dan menarik perhatian.

Karya ilustrasi tersebut menggunakan prinsip komposisi, hal ini terlihat dari penataan objek gambar yang rata tengah. Pada lima objek gadget memiliki ukuran yang sama serta peletakan berada di tengah dan objek wanita membuat gambar menjadi seimbang karena tidak berat sebelah.

Karya gambar ilustrasi tersebut bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat bahwa fitur *gadget* pada era sekarang semakin lengkap dan dapat dibeli dengan harga murah. Tetapi masyarakat zaman sekarang gengsi untuk membeli sebuah *gadget* yang murah dan merk yang tidak terkenal.

## 10. Karya 10



### Spesifikasi Karya

Judul	: Keluargamu Adalah Anakmu Bukan Gadgetmu
Ukuran	: 42,0 x 59,4 cm
Teknik	: Digital Painting
Media	: Digital
Tahun	: 2020

### Deskripsi dan Analisis

Pada karya gambar ilustrasi ini berisi tentang ibu yang lebih mementingkan handphone daripada anaknya. Karya tersebut merupakan gambar ilustrasi yang menggunakan personifikasi *gadget* dan manusia sebagai objek utama. Adapun gambar pendukung pada gambar ilustrasi tersebut yaitu kendaraan roda empat, gedung, pohon, lampu lalu lintas dan zebra cross. Dalam gambar tersebut terdapat tiga karakter yaitu *gadget*, ibu, dan anak yang sedang menyebrang. Keadaan dilokasi tersebut terlihat cerah dan ramai, langit yang berwarna biru di selimuti awan berwarna putih dan banyak pengendara yang lewat. Dalam karya poster ini terdapat teks utama dan teks pendukung yang berisi “Keluargamu adalah Anakmu bukan Gadgetmu”, dengan menggunakan huruf besar. Sedangkan teks penfukung yang

berisi “Utamakan anakmu dari pada gadgetmu, karena anakmu lebih penting untuk masa depanmu dan masa tuamu, jangan menyesal dikemudian hari jika tetap mementingkan gadgetmu”, dengan menggunakan huruf kecil.

Pada gambar ilustrasi berjudul mementingkan gadget, memiliki unsur garis lurus dan garis lengkung yang berkombinasi. Garis lurus dapat dilihat pada bagian objek gadget, zebra cross, lampu lalu lintas dan bangunan yang memiliki kesan tegak lurus, sedangkan garis lengkung terdapat pada objek manusia, pohon dan mobil yang membuat kesan dinamis serta luwes. Selain itu unsur warna pada gambar ilustrasi tersebut menggunakan warna biru, kuning, jingga, hijau, coklat dan abu-abu. Warna biru sebagai warna langit yang menunjukkan suasana ceria dan cerah. Pada bagian mobil dan bangunan mempunyai warna berbeda-beda sehingga tidak monoton. Bagian objek *gadget* berwarna biru muda menandakan layar tersebut menyala dan warna abu-abu terlihat seperti warna *gadget* pada umumnya. Karya ilustrasi tersebut menggunakan prinsip komposisi, pada karya tersebut memiliki kesan rata dan seimbang jika dilihat dari peletakan posisi objek dan ukuran. Objek gedung bertingkat yang berdampingan serta objek mobil diatur menjadi sisi kanan dan kiri, ditambah objek manusia dan *gadget* yang terletak di bagian tengah, menjadikan kesan seimbang.

Pada karya gambar ilustrasi tersebut menampilkan tokoh penting yaitu objek manusia ibu dan anak, serta objek *gadget* yang dipersonifikasi, karena memiliki bentuk wajah tangan dan kaki seperti manusia. Bentuk yang ditampilkan objek *gadget* mempunyai tubuh besar dengan wajah ekspresi tertawa karena telah diperhatikan oleh pemiliknya. Sedangkan anak yang menangis telah diabaikan oleh keluarganya.

Karya gambar ilustrasi tersebut bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat akan dampak buruk kecanduan *gadget* yang dapat membahayakan anak dalam keselamatan hidupnya.

## 11. Karya 11



### Spesifikasi Karya

Judul : Menghasilkan Uang

Ukuran : 42,0 x 59,4 cm

Teknik : Digital Painting

Media : Digital

Tahun : 2020

### Deskripsi dan Analisis

Pada karya ilustrasi ini berisi tentang kemudahan mencari uang dengan memanfaatkan handphone untuk berjasa. Dalam karya tersebut menggunakan objek *gadget* dan manusia sebagai tokoh utamanya. Selain itu terdapat gambar pendukung seperti meja, buku, kertas, kantong uang dan uang sebagai pelengkapnya. Terdapat empat karakter manusia dalam gambar tersebut, satu manusia sebagai tukang desain yang sedang memasukan hasil desain poster kedalam *gadget* dengan wajah bahagia. Sedangkan

tiga karakter manusia berada di belakang *gadget* yang sedang memegang uang dan kertas dengan wajah gembira. Pada gambar tersebut berada di ruangan yang mempunyai latar belakang berwarna biru dan coklat. Dalam karya tersebut terdapat teks utama dan pendukung yang berisikan “Manfaatkan *gadgetmu* untuk berjasa” dan “Pemikiran yang cerdas dapat memanfaatkan peluang dengan mengembangkan kreatifitas dalam berkarya sehingga dapat menghasilkan uang dalam berjasa”.

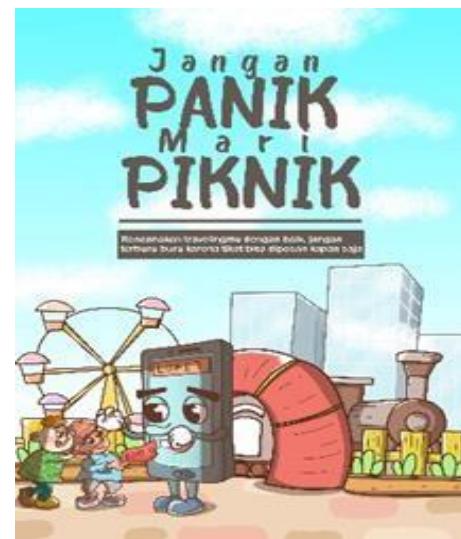
Pada gambar ilustrasi berjudul menghasilkan uang yang tampak di sebuah ruangan, memiliki unsur garis lurus dan lengkung yang berkombinasi. Garis lurus dapat dilihat pada bagian objek *gadget* dan meja yang membuat kesan tegak lurus, sedangkan garis lengkung lebih dominan pada objek manusia sehingga membuat kesan dinamis serta terlihat luwes. Selain itu unsur warna yang digunakan ada beberapa warna yaitu hijau, coklat, merah, biru dan abu-abu. Warna hijau pada dinding yang dipadukan dengan warna coklat menjadikan kesan sejuk dan nyaman. Bagian objek *gadget* berwarna biru muda menandakan layar tersebut menyala dan warna abu-abu terlihat seperti warna *gadget* pada umumnya. Pada bagian kertas berwarna merah serta kantong berwarna hijau bertuliskan “Rp” menunjukan beberapa lembar uang dan tempatnya.

Karya ilustrasi tersebut menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, hal ini dilihat dari penataan objek dalam gambar, Pada bagian kanan terdapat tiga objek manusia yang sedang membawa selembar uang dan kertas, sedangkan bagian kiri terdapat satu objek manusia dan meja untuk bekerja, adanya perbedaan gambar tetapi tetap seimbang tidak berat sebelah.

Karya gambar ilustrasi tersebut bertujuan memberikan informasi kepada

masyarakat bahwa *gadget* dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan uang dengan penggunaan yang benar, seperti membuat desain lalu dijual melalui sosial media. Hal ini sangat bermanfaat sekali apalagi teknologi semakin maju, karena banyak aplikasi penghasil uang.

## 12. Karya 12



### Spesifikasi Karya

Judul : Mari Liburan

Ukuran : 42,0 x 59,4 cm

Teknik : Digital Painting

Media : Digital

Tahun : 2020

### Deskripsi dan Analisis

Karya yang ini berisi tentang kemudahan dalam berlibur dengan memesan tiket melalui handphone. Karya tersebut menampilkan sebuah ilustrasi yang menggunakan objek *gadget* dan manusia. Sedangkan gambar pendukung untuk memperjelas maksud ilustrasi tersebut yaitu gambar gedung, kereta api dan bianglala atau taman bermain. Keadaan dilokasi tersebut terlihat cerah, karena langit berwarna biru di selimuti oleh awan berwarna putih. Dalam karya ilustrasi tersebut terdapat teks utama dan pendukung.

Teks utama menampilkan tulisan “Jangan Panik Mari Piknik”, dengan menggunakan huruf besar. Teks pendukung berada dibawah teks utama yang menampilkan “Rencanakan travelingmu dengan baik, jangan terburu-buru karena tiket bisa dipesan kapan saja”, menggunakan huruf kecil.

Pada gambar ilustrasi berjudul mari liburan memiliki unsur garis lurus dan lengkung yang berkombinasi. Garis lurus dapat dilihat pada bagian objek gadget, gedung, pagar, dan tiang bianglala yang membuat kesan tegak berdiri, sedangkan garis lurus terdapat pada objek manusia, tumbuhan, pintu masuk serta kepala kereta yang membuat kesan dinamis dan luwes. Unsur warna yang digunakan lebih dominan pada warna biru, seperti langit, gedung berwarna biru dan pantulan cahaya berwarna putih, menunjukkan bahwa cuaca sangat cerah sehingga lebih asyik untuk liburan. Bagian objek *gadget* berwarna biru muda menandakan layar tersebut menyala dan warna abu-abu terlihat seperti warna *gadget* pada umumnya. Selain itu warna merah, hijau, coklat, dan kuning menjadikan kesan gambar yang ceria. Karya ilustrasi tersebut menggunakan prinsip keseimbangan asimetris, hal ini dilihat dari penataan objek dalam gambar, pada bagian kanan terdapat objek kereta dan gedung, sedangkan bagian kiri terdapat dua objek manusia dan gadget, sehingga terdapat perbedaan gambar tetapi tetap seimbang.

Karya gambar ilustrasi tersebut menampilkan sebuah tempat untuk liburan. Pada gambar tersebut menampilkan tokoh utama yaitu gadget yang dipersonifikasi, terlihat dari bentuk gadget yang mempunyai wajah, tangan, dan kaki layaknya manusia. Pose yang ditampilkan mempunyai tubuh besar dengan ekspresi tertawa yang melambangkan kesenangan, dapat dilihat dari gambar objek manusia sedang

memasukan selembar uang di dalam gadget. Selain itu pada layar gadget bertuliskan loket menunjukan membeli sebuah tiket bisa melalui gadget. Bentuk dari ilustrasi ini menggunakan pengayaan kartun yang terdiri dari dua objek manusia serta gadget yang berpenampilan menarik dan lucu. Karya gambar ilustrasi tersebut bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat bahwa membeli tiket untuk liburan dapat melalui gadget tanpa mengantri dan menunggu lama. Karena kemajuan teknologi yang semakin canggih membuat masyarakat lebih mudah dalam mencari tempat liburan yang menarik serta dapat menentukan tanggal yang tepat.

## PENUTUP

Proyek studi ini menghasilkan karya berupa poster bergambar tentang manfaat dan dampak penggunaan gadget dalam kehidupan sehari. Hal ini sebagai upaya untuk memberikan informasi yang bermanfaat. Karya yang dibuat berjumlah 12 poster, dengan masing-masing karya berukuran 42cm x 59,4cm. Pada setiap poster berisi karakter utama, karakter pendukung, teks utama, dan teks pendukung sehingga pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh pembaca. Konsep yang dibuat melalui tahap sketsa manual kemudian dilanjutkan dengan proses digital agar memberikan kesan keindahan yang mewakili suasana dan cerita. Penggunaan teknik manual dan digital dalam perancangan ilustrasi sangat dibutuhkan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan. Karya poster ini adalah memvisualkan gadget yang digunakan sebagai karakter utama dan ide dalam berkarya yang dikemas secara kartun sehingga terlihat menarik, ceria, dan lucu. Berdasarkan pendekatan yang dipilih ini target audience adalah semua kalangan masyarakat. Diharapkan

dengan adanya perancangan poster ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi semua masyarakat.

Perancangan poster ini menjelaskan tentang manfaat dan dampak dalam penggunaan gadget dalam kehidupan sehari. Dengan adanya proyek studi poster ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan pembaca dalam memanfaatkan gadget dikehidupan sehari. Bagi mahasiswa khususnya jurusan Seni Rupa diharapkan dapat mengembangkan karya ilustrasi sebagai gagasan proyek studi maupun karya ilmiah. Selain itu karya ilustrasi poster ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para desainer sebagai referensi.

## Daftar Pustaka

- Adi Kusrianto.2007.Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta:Andi offset.
- Gunadi, (2014). Representasi Nilai-nilai Budaya Lokal dalam Gambar Anak-anak di SD Banjarejo Grobogan. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(1), 17-26.
- Haryanto, E. (2014). Decoding Karya Poster Tugas Akhir 2000-2012 Mahasiswa Seni Rupa UNNES: Sebuah Identifikasi Kode dan Jalinan Kode. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(2), 107-114.
- Manumpil, dkk. 2015.Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado.Jurnal Keperawatan.Vol. 3(2):1-6.
- Rohidi.1984. Lintasan Perisitiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru.Semarang:IKIP Semarang Press.
- Soedarso,Nick.2014.Perancangan Buku Ilustrasi Majapahit Gajah Mada. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*. Vol 5(2):561-570.
- Syakir, 1997, *Tinjauan Seni Ilustrasi*, (Buku Ajar) Semarang, Unnes.