

## PERILAKU MANUSIA TERHADAP TEKNOLOGI DALAM KARYA SENI INSTALASI BERJUDUL HUMAN CHANGE

Cecep Ramdhan Budiman<sup>1</sup>, Teddy Ageng Maulana<sup>2</sup>, Ranti Rachmawanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

cecepramdhanbudiman@student.telkomuniversity.ac.id, teddym@telkomuniversity.ac.id,  
rantirach@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Tugas Akhir ini memiliki tujuan sebagai sarana pengekspresian penulis terhadap realita yang terjadi saat ini dimana perilaku manusia berubah secara drastis dengan adanya teknologi khususnya smartphone. Hubungan antara manusia dan teknologi tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena ide atau pemikiran manusia juga dipengaruhi oleh teknologi dan sebaliknya. karya. melalui karya ini penulis ingin membuat suatu karya yang divisualisasikan dari tahapan bayi sampai lansia sehingga kita dapat memahami dan mengetahui bagaimana sikap, pola pikir, serta interaksi sosial manusia yang dipengaruhi oleh teknologi dan membangun potensi perilaku manusia yang positif sehingga anak-anak sampai lansia dapat memahami dan menggunakan teknologi dengan baik dan bijaksana. karya ini diciptakan lewat karya instalasi berjudul HUMAN CHANGE dengan menggunakan kaca pertama berbentuk layar yang mempresentasikan sebuah gambaran kehidupan di zaman sekarang dan 7 kaca berikutnya bergambar bayi, remaja, dan orang dewasa yang menggambarkan orang-orang yang hidup di umur yang berbeda serta gambar objek-objek yang merepresentasikan teknologi.

**Kata kunci:** perilaku manusia, teknologi, seni instalasi

**Abstract:** This final project has a goal as a means of expressing the author's current reality where human behavior changes drastically with the existence of technology, especially smartphones. The relationship between humans and technology cannot be separated from one another because human ideas or thoughts are also influenced by technology and vice versa.. Through this work the author wants to create a work that is visualized from the baby to the elderly stage so that we can understand and know how attitudes, mindsets, and interactions human society that is influenced by technology and builds the potential for positive human behavior so that children to the elderly can understand and use technology properly and wisely. This work was created through an installation work entitled HUMAN CHANGE using the first glass in the form of a screen which represents a picture of life in the present day and the next 7 mirrors with pictures of babies, teenagers and adults which depict people living at different ages as well as pictures objects that represent technology.

**Keywords:** human behavior, technology, installation art

## PENDAHULUAN

Teknologi dan manusia pada era modern saat ini adalah dua hal yang tidak akan bisa dipisahkan. Teknologi pada intinya merupakan suatu alat yang diciptakan manusia dan ditemukan semata-mata untuk memudahkan aktivitas manusia dalam menjalani kehidupannya. Tetapi kenyataannya pada realita yang terjadi di masa kini, teknologi bukan hanya mempunyai fungsi demikian rupa. pada saat sekarang teknologi ini berubah dan menjadi salah satu gaya hidup serta bagian dari hidup yang tidak dapat terpisahkan antara individu manusia itu sendiri, banyak sekali fungsi dari teknologi yang dapat dimanfaatkan manusia. seperti, teknologi pada saat ini manusia bisa lebih mudah berkomunikasi satu dengan yang lainnya, seakan-akan jarak antara manusia dengan manusia lain yang berada di lingkungan domestik ataupun mancanegara sekalipun itu sangat dekat dan terhubung satu sama lain dengan sangat mudah.

Pada kehidupan dulu, ini belum pernah dirasakan oleh manusia, bahkan komunikasi yang dilakukan manusia dengan manusia yang tersebar di berbagai penjuru belahan dunia lain juga merupakan suatu ketidak mungkinan karena belum ditemukan penemuan alatnya akan teknologi yang bisa dipakai seperti apa yang kita bisa rasakan saat ini. Sebagai seorang manusia yang hidup pada zaman saat masa ini, sisi lain dari teknologi bukan hanya sekedar menjadi hal yang bernilai positif saja. Tetapi banyak hal lain juga dari sisi negatif kita sebagai manusia bisa peroleh dari teknologi itu sendiri. Oleh karena itu kita perlu waspada dan ditinjau kembali perkembangannya. Sebab inovasi teknologi tidak hanya memudahkan manusia saja, tetapi sekarang seakan-akan manusia diperbudak oleh teknologi itu sendiri. Jika ada inovasi teknologi yang baru, rasa kecenderungan manusia untuk ingin mengetahui inovasi yang baru itu pun akan muncul, mereka ingin menggunakan, bahkan ada Sebagian orang yang langsung membeli produk teknologi baru tersebut tanpa memikirkan fungsinya. Dengan begitu keingintahuan manusia perlu teknologi sekarang sudah berubah menjadi manusia sangat-sangat butuh dengan teknologi. Dari hal ini, bisa disimpulkan secara garis besar pada era sekarang ini bahwa Fenomena perkembangan teknologi terhadap manusia merupakan gaya hidup, bukan sebuah pertimbangan lagi bagi manusia sebagai pengguna teknologi saat ini yang secara tidak langsung mengikuti perkembangannya.

Proses manusia berkembang melewati fase yang secara kronologis dapat diperkirakan batasan dan waktunya. Pada setiap fase yang berbeda ini bisa ditandai dengan ciri dan perilaku tertentu yang merupakan sebuah penggambaran karakteristik dari fase atau tahapan

perkembangan manusia tersebut. Tahap manusia berkembang mempunyai fase dan periode yang relatif panjang. Untuk tujuan pengetahuan dan pemahaman, dan pada umumnya proses perkembangannya disebutkan dalam pengertian periode atau fase perkembangan. Perhitungan rata-rata usia seseorang menurut periode ini memberikan suatu gagasan umum bagaimana dan kapan suatu awal mula dan berakhirnya periode tersebut. Berikut dijelaskan tentang tiap-tiap periode atau tahapan perkembangan manusia didalam buku yang berjudul *Life-Span Development* oleh John Santrock.

Seni Instalasi adalah salah satu bagian dari berbagai jenis seni rupa kontemporer yang berkembang. Seni Instalasi merupakan karya seni yang dibuat dengan cara menyatukan berbagai media dan membentuk suatu kesatuan baru, serta menawarkan suatu makna yang baru. Karya instalasi didalamnya bisa terkandung kritik, keprihatian, atau sindiran. Seni instalasi ( pemasangan ) adalah suatu seni yang memasang-masangkan, menyatukan, dan mengkontruksi sejumlah benda dalam pembuatannya yang dianggap dapat merujuk pada konteks kesadaran makna dan nilai tertentu. Biasanya makna yang terdapat dalam instalasi adalah persoalan sosial, politik dan hal yang sifatnya kontemporer. Secara kebetulan Seni Rupa Karya Instalasi masih sebagai salah satu seni yang mengalami perkembangan yang banyak, Seni instalasi pada konteks visual adalah sebuah perupaan atau perwujudan yang menyajikan gambaran atau visual yang memperhitungkan elemen,ruang, suara, bahkan waktu.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat tema mengenai perubahan perilaku manusia terhadap teknologi media sosial yang menjadi realita kehidupan yang terjadi di era saat ini,gagasan dalam karya ini adalah ingin mengekspresikan dan keresahan serta kritik sosial terhadap perilaku manusia yang dipengaruhi oleh teknologi dari mulai balita hingga lansia.pada saat ini perilaku manusia mengalami perubahan yang sangat signifikan atas apa yang sudah terjadi. dalam perkembangan manusia ini secara tidak sengaja terjadi perubahan sikap dan beberapa aspek dalam kehidupan sehari-hari seperti interaksi sosial.dengan begitu penulis ingin membuat suatu karya yang divisualisasikan lewat periode atau fase perkembangan manusia dari bayi sampai dewasa tersebut sehingga kita dapat memahami dan mengetahui bagaimana sikap,pola pikir,serta interaksi sosial manusia yang dipengaruhi oleh teknologi dan dapat membangun potensi perilaku yang positif sehingga anak-anak sampai lansia dapat memahami dan menggunakan teknologi dengan baik dan bijaksana.Karya instalasi ini memiliki keunikan karena menggunakan media yang berbeda dari karya yang sebelumnya pernah ada. Selain itu tidak banyak orang yang

pernah menggunakan media kaca dan teknik pembuatan seperti karya instalasi pada tugas akhir ini.

## RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang, maka fokus permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana visualisasi dari perilaku manusia terhadap teknologi khususnya media sosial dalam karya berjudul Human Change ?

## PROSES PENGKARYAAN

Proses penciptaan karya dimulai dengan melakukan eksperimen atau percobaan membuat prototipe karya dengan menggunakan kaca bekas dan dilukis warna hitam menggunakan kuas dengan bentuk siluet. pada percobaan ini dihasilkan 8 layer yang sudah dilukis per layer nya. karya yang tadi nya hanya dilukis dengan gambar siluet yang terjadi adalah layer belakang tertutup oleh layer terdepan. Dengan perhitungan penulis Ketika melakukan eksperimen supaya nantinya membuat karya yang dinamis dan enak dilihat oleh audien, maka penulis mengubah siluet menjadi gambar garis outline sehingga layer belakang tidak tertutup oleh layer depan. Pada karya ini juga ditambahkan lampu LED berwarna yang merepresentasikan layar suatu ponsel yang serba menarik dengan visualnya yang beragam.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Karya

Konsep karya ini memperlihatkan bagaimana teknologi media sosial sangat berpengaruh terhadap perkembangan perilaku manusia. Perilaku manusia yang hidup di zaman sekarang ini tidak lepas dari pengaruh teknologi media sosial yang berkembang secara signifikan. Teknologi itu sendiri awalnya diciptakan untuk mempermudah manusia dalam berbagai hal khususnya untuk bekerja.

Balita pada zaman dulu ketika menangis ia akan mendapatkan perhatian supaya berhenti menangis dengan nyanyian lagu seperti nina bobo oleh ibunya sekarang cukup hanya dengan menggunakan handphone anak bisa berhenti menangis. Remaja pada zaman dulu untuk berinteraksi sosial dengan remaja lainnya dengan cara bermain permainan tradisional, Remaja sekarang

cenderung bermain gadget sebagai cara berinteraksi dengan sesama. Orang dewasa zaman dulu Ketika mempunyai masalah atau curahan hati ia lebih baik menulis curahan hati tersebut dibuku diary, sedangkan orang dewasa sekarang lebih cenderung lebih suka mencurahkan isi hatinya di media sosial. Orang tua zaman dulu Ketika berkomunikasi dengan anak nya ia akan berbicara secara langsung yang membuat hubungan keduanya terkoneksi secara baik, tetapi di zaman sekarang orang tua lebih memilih berkomunikasi dengan anaknya melalui smartphone dengan fitur pesan atau video call.

Karya ini menjadi sebuah gambaran bagaimana teknologi khususnya media sosial berpengaruh besar terhadap perubahan perilaku manusia. teknologi dapat mempengaruhi ide manusia dan ide manusia dapat dipengaruhi oleh teknologi. karya ini diciptakan lewat karya instalasi berjudul "human change" dengan menggunakan kaca pertama berbentuk layar yang mempresentasikan sebuah gambaran kehidupan di zaman sekarang dan 7 kaca berikutnya bergambar bayi, remaja, dan orang dewasa yang menggambarkan orang-orang yang hidup di umur yang berbeda serta gambar objek-objek yang merepresentasikan teknologi.

### Hasil Karya

Judul karya : Human Change  
Tahun : 2023  
Media : Instalasi Lukisan Kaca  
Ukuran : 60cm x 40cm



Karya instalasi yang berjudul Human Change ini dibuat dengan menggunakan delapan lapisan kaca yang dilukis dengan cat akrilik satu persatu. Terkecuali, lapisan kaca ke 8 yang merupakan lapisan terakhir dibuat dengan cara di semprot menggunakan cat pilok berwarna putih

. kaca yang digunakan berukuran 60 x 40 cm tebal 3mm dengan akrilik sebagai alas yang dibuat dan dibentuk dengan menyesuaikan serta memperhitungkan ukuran kaca tersebut. Karya ini merupakan sebuah gambaran atau representasi penulis terhadap isu mengenai perubahan perilaku atau manusia yang dipengaruhi oleh teknologi.

Sebelum membuat hasil karya akhir ini penulis melakukan percobaan dengan membuat prototipe karya terlebih dahulu pada kaca bekas. setelah melakukan percobaan pada prototipe penulis menemukan komposisi pada karya kurang pas sehingga harus di ubah untuk mendapatkan hasil karya akhir yang maksimal dengan memperhitungkan komposisi pada karya instalasi ini. Komposisi awal pada saat membuat prototipe karya adalah lukisan berbentuk siluet diganti menjadi lukisan berbentuk outline. Hal ini dikarenakan pada saat lapisan kaca dilukis berbentuk siluet, lapisan belakang kaca tersebut tidak enak dilihat dari bagian depan karena siluet menutup lapisan kaca pada bagian belakang. Sedangkan dengan lukisan berbentuk outline, lapisan pertama sampai lapisan terakhir terlihat jelas tanpa tertutup seperti menggunakan siluet.

Objek manusia dalam karya ini pada wajahnya dibuat kosong tidak terdapat hidung, mata, dan mulut. Penulis ingin memberikan sebuah kritikan kepada Sebagian orang yang beranggapan bahwa teknologi khususnya smartphone merupakan sebuah benda yang sangat penting dan berharga dari apapun sampai-sampai ada orang yang lupa dengan kewajibannya menjalankan kehidupan sebagai manusia normal seperti bekerja, beribadah, bersosialisasi dengan sesama dan aktivitas lainnya. Ada istilah yang menyatakan bahwa seseorang seperti di cap sebagai orang yang "tidak punya muka" yang berarti tidak punya malu.

Layer 1 Sebuah layar smartphone yang mewakili atau merepresentasikan gambaran sebuah teknologi yang berkembang beriringan di kehidupan saat ini, Layer 2 Gambar anatomi seorang balita sebagai objek atau gambaran orang yang terpengaruh dengan adanya sebuah teknologi di fase anak, Layer 3 Gambar sebuah tangan seorang anak balita yang sedang menggenggam smartphone yang tujuannya yaitu merepresentasikan kecenderungan anak balita saat ini terhadap teknologi smartphone, Layer 4 Gambar anatomi seorang remaja sebagai objek atau gambaran orang yang terpengaruh dengan adanya sebuah teknologi di fase remaja, Layer 5 Gambar seorang remaja yang sedang bermain smartphone yang bertujuan untuk menggambarkan kehidupan remaja sekarang yang lebih memilih smartphone daripada bermain permainan tradisional, Layer 6 Gambar anatomi orang dewasa sebagai objek atau gambaran orang yang terpengaruh dengan adanya sebuah teknologi di fase dewasa, Layer 7 Gambar orang dewasa yang sedang ber selfie atau swafoto

Bertujuan untuk menggambarkan kehidupan beberapa orang dewasa sekarang yang lebih mementingkan selfie terlebih dahulu daripada diskusi atau obrolan yang bermanfaat, Layer 8 Lapisan kaca berwarna putih ini dijadikan sebagai background karena putih sering dianggap sebagai warna yang cerah dan dapat menciptakan kesan dalam sebuah ruangan serta dapat menambahkan efek highlights.

## **KESIMPULAN**

Perilaku manusia dan Teknologi merupakan dua aspek kehidupan yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain, kedua hal tersebut menjadi suatu hal yang sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan zaman, perkembangan zaman dipengaruhi oleh ide manusia dan ide manusia dipengaruhi oleh teknologi. tetapi, tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi juga selain banyak mempunyai sisi positif terdapat juga sisi negatif.

Penulis merasa teknologi khususnya smartphone sudah mengganti atau sudah mengambil alih kebiasaan lama manusia khususnya di daerah tempat penulis tinggal. Teknologi sebagian telah mengubah nilai-nilai yang ada dalam kehidupan manusia, di zaman sekarang dengan adanya teknologi jika anak kecil menangis ibunya cukup memberikan smartphone dan anak kecil tersebut biasanya secara singkat berhenti menangis, berbeda dengan anak kecil sebelum teknologi berkembang seperti saat ini, biasanya anak kecil tersebut diberi perhatian secara langsung dan itu secara tidak sengaja dapat meningkatkan ikatan antara seorang ibu dan seorang anak. hal itulah yang mungkin mulai hilang pada saat ini.

Didalam tujuan dan konsep berkarya penulis hanya ingin mengekspresikan keresahan penulis dan kritik sosial terhadap apa yang terjadi saat ini yaitu teknologi dan perilaku manusia yang berkembang ber-iringan. karya ini diharapkan bisa menggiring atau mengarahkan orang untuk dapat membangun potensi perilaku yang positif dan bijaksana dalam menggunakan teknologi.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil dari Tugas Akhir yang dibuat oleh penulis melalui proses pengkaryaan menjadi sebuah karya seni ini, pada dasarnya sudah berjalan dengan baik dan maksimal tanpa ada kendala yang cukup serius. Tetapi bukan berarti karya yang dibuat oleh penulis ini sangat sempurna. Dalam rangka pengembangan seni instalasi yang dibuat ini Penulis ingin mengemukakan beberapa

saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi kemajuan kesenian di Indonesia pada umumnya. Adapun saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Hendaknya pada pengkaryaan selanjutnya dapat memperdalam dan menggali terlebih dahulu mengenai faktor-faktor apa saja yang dibutuhkan untuk menyeimbangkan atau mempertahankan perilaku seorang manusia terhadap kemajuan teknologi supaya tidak menghilangkan suatu budaya yang sudah ada.
2. Hendaknya para seniman atau peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai hal positif dan negatif kemajuan teknologi terhadap perkembangan perilaku manusia. mengingat bahwa penelitian yang dilakukan oleh penulis ini belum sepenuhnya bisa menggambarkan atau merepresentasikan realita yang terjadi saat ini yaitu perubahan perilaku manusia terhadap teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ana, Yohannes dkk. 2023. *Konsep Dasar Psikologi Dalam Perilaku Manusia*. Padang:Global Eksekutif Teknologi.
- Sudaryati, Sri dan Boiman. 2021. *Seni Budaya*. Jakarta:Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Pasolong, Harbani. 2021. *Etika Profesi*. Makassar:Nas Media Pustaka
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Sukabumi:CV Jejak
- Sutrisno, Mudji. 2022. *Meniti Jejak Jejak Estetika Nusantara*. Yogyakarta:PT Kanisius
- Rizal, Juliansyah.2021. *Rahasia Mewarnai Hari Berujung Prestasi*. Yogyakarta:Penerbit KBM Indonesia

### Jurnal

- Isnanta, Satriana dkk. 2020 . *Studi Penciptaan Karya Seni Instalasi "MARI KITA...!"*. pada Brikolase Vol. 12, No. 2, Desember 2020, 161
- Qodrih, Sohibul. Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn. 2020."*Seni Instalasi Kenangan Bersama Bapa*" pada SAKALA, Vol. 1 No. 1, Tahun 2020, 10-18.
- Paksi, Dedih Nur Fajar. 2021. *Warna dalam Dunia Visual*. hlm: 96
- Yuningsih, C. R., & Rachmawanti, R. 2022. *Impelentasi Teknologi dalam Teknik Melukis*. Jurnal Visual Ideas. Vol. 2 No. 2, Tahun 2022, hlm:77



**Artikel**

Welianto, Ari. 2021. "Pengertian dan perkembangan teknologi".

<https://www.kompas.com/skola/read/2021/01/08/120000169/pengertian-dan-perkembangan-teknologi?page=all#page1>. Di akses pada Januari 2023

Thabroni, Gamal. Perilaku Manusia: Teori, Macam, Faktor yang Mempengaruhi, dsb. 2022. Di akses pada Mei 2023

Biografi Xia Xiaowan. Artnet. <https://www.artnet.com/artists/xia-xiaowan/>. Di akses pada Mei 2023

Biografi FX Harsono. [https://id.wikipedia.org/wiki/F.\\_X.\\_Harsono](https://id.wikipedia.org/wiki/F._X._Harsono). Diakses Pada Juni 2023

Teori Warna Putih. <https://www.orami.co.id/magazine/filosofi-warna-putih>. Diakses pada Juli 2023

