

BUDAYA POPULER MILENIAL DALAM SENI LUKIS MIXED MEDIA TEKNIK SABLON

Moch Ricky Fachrizal¹, Winarno²

¹Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: moch.fachrizal@mhs.unesa.ac.id Universitas Negeri Surabaya

²Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: winarno@unesa.ac.id

Abstrak

Budaya populer saat ini telah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia khususnya pada generasi milenial yang ditandai dari banyaknya aktivitas yang dipengaruhi oleh *trend*, meliputi gaya hidup yang lebih konsumtif dan sudah menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Alasan yang melatarbelakangi perupa mengangkat judul tersebut salah satunya karena perupa adalah anak milenial juga ikut merasakan bahwa kemunculan dan majunya perkembangan teknologi sekarang harus dimanfaatkan sebaik-baiknya terutama pada hal *personal style* atau gaya pribadi yang memiliki karakter khusus atau khas dalam bereksistensi “narsis”, berekspresi dan merasa amat bangga pada dirinya sendiri dengan artian “inilah saya”. Fokus penciptaan pada karya ini, perupa mengembangkan gagasan dan gaya lukisannya menggunakan seni lukis *mixed media* teknik sablon di kanvas dan meningkatkan kreativitas dalam dunia seni lukis. Visualiasi dan analisis tentang budaya populer perupa menguraikan suatu ide gagasan tersebut dengan mengambil sebuah peristiwa yang telah dijelaskan di atas tersebut dengan menggambarkan visual figur-figur atau wajah yang terlibat pada fenomena budaya populer. Tujuan dibuatnya penciptaan karya ini sebagai wadah pengekspresian perupa terhadap berbagai macam pemaknaan fenomena budaya populer serta sebagai wujud sebuah tindakan yang menghadirkan sesuatu, baik orang, peristiwa, maupun objek lewat sesuatu yang lain diluar dari dirinya, biasanya berupa sebuah tanda atau simbol dan sebagai media penyadaran.

Kata Kunci: Milenial, Budaya Populer, Seni Lukis, *Mixed Media*, Teknik Sablon

Abstrack

Popular culture today has penetrated into various aspects of human life, especially the millennial generation which is marked by the many activities that are influenced by trends, including a more consumptive lifestyle and has become a habit in everyday life. One of the reasons behind the artist raising the title is that the artist is a millennial child who also feels that the emergence and advancement of current technological developments must be utilized as well as possible, especially in terms of personal style or personal style that has a special or distinctive character in being "narcissistic", expressive, and feel very proud of himself with the meaning "this is me". The focus of creation on this work, the artist develops ideas and styles of painting using mixed media painting with screen printing techniques on canvas and increases creativity in the world of painting. Visualization and analysis of popular culture, an artist describes an idea by taking an event described above by visually describing the figures or faces involved in the phenomenon of popular culture. The purpose of the creation of this work is as a place for artists to express various kinds of meanings of popular culture phenomena and as a form of an action that presents something, both people, events, or objects through something other than itself, usually in the form of a sign or symbol and as a medium of awareness.

Keyword : Millennials, Popular Culture, Painting, Mixed Media, Screen Printing Techniques

PENDAHULUAN

Seni memiliki makna yang tidak senantiasa ataupun dinamis, ada kalanya seni juga tidak masuk akal dalam artian seni dapat keluar dari penalaran sudut pandang manusia yang bersifat baku serta terkesan angkuh terhadap teori-teori yang telah terdapat. Tetapi seni harus mampu meyakinkan manusia melalui sudut pandang dari para penikmatnya. Melalui seni perupa dapat merefleksikan ide gagasan dari peristiwa yang dialami guna mewujudkan suatu karya yang estetik serta mempunyai suatu arti. Salah satu dari sebagian peristiwa tersebut yakni keadaan kondisi sosial, politik, serta kebudayaan yang terdapat pada sesuatu wilayah tertentu.

Menurut William Straus dan Neil Howe (1987) milenial adalah lahir kisaran tahun 1982 sampai 2000 (Budianti dkk, 2018:14). Dengan kata lain, milenial ini merupakan anak-anak muda yang dikala ini berumur antara 10-35 tahun. Ditandai dengan adanya peningkatan penggunaan teknologi digital serta mempunyai karakteristik khas tertentu mereka lebih mengejar solidaritas, kebahagiaan bersama, dan eksistensi diri.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi atas dasar pengaruh dari globalisasi terhadap milenial ini memunculkan berbagai macam fenomena-fenomena yang berbeda dalam menciptakan sesuatu di wilayahnya masing-masing. Saat ini telah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia khususnya pada generasi milenial yang ditandai dari banyaknya aktifitas yang dipengaruhi oleh *trend*, meliputi gaya hidup yang lebih konsumtif dan sudah menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Cara berfikir milenial sangat revolutif dan cepat untuk mengikuti perkembangan situasi lingkungan disekitarnya.

Alasan yang melatarbelakangi perupa mengangkat judul tersebut salah satunya karena perupa adalah anak milenial juga ikut merasakan bahwa kemunculan dan majunya perkembangan teknologi sekarang harus dimanfaatkan sebaik mungkin terutama pada hal *personal style* atau gaya pribadi yang memiliki karakter khusus atau khas dalam bereksistensi “narsis”, berekspresi dan merasa amat bangga pada dirinya sendiri dengan artian “inilah saya”. Untuk bereksistensi dapat pula ditayangkan melalui pemanfaatan teknologi peranan media massa maupun menampakkannya langsung. Kehidupan yang

serba instan dipola hidupnya sudah menjadi ciri khasnya. Bila diamati dari beragam bentuk budaya populer yang ada disekitar kita memang tidak terlepas dari peranan media massa dalam mentransmisikan informasi dan komunikasi mengenai budaya populer tersebut. Adanya kelompok-kelompok sosial tertentu yang membanggakan wujud budaya populer ini melalui akun sosial media yang seperti Facebook, Twitter, Whatsapp, Instagram, TikTok, Line, aplikasi media belanja online (Shopee, Toko Pedia, Lazada dan lain-lain) untuk menampilkan *personal style* mereka pada sosial media. Hubungannya dengan akun media sosial tersebut dijadikan tempat untuk ajang eksplorasi, aktualisasi diri dan berekspresi. Dari perangkat tersebut mereka mampu melakukan apapun dan mampu menciptakan berbagai peluang yang baru. Tidak hanya perupa pribadi namun teman-teman di sekitar perupa sendiri juga merakan akan hal tersebut.

Kehadiran budaya populer saat ini terhadap masyarakat tak terlepas dari pengaruh kemajuan teknologi dan globalisasi, salah satunya yang sudah terjadi ialah pada milenial. Selain bersosialisasi di kehidupan nyata, milenial juga dipastikan bersosialisasi di kehidupan maya (media sosial). Di sisi lain, kehidupan maya dengan beragam wadah jejaring sosial yang ditawarkan memang sangat menggiurkan. Mulai dari bertambahnya jejaring pertemanan, relasi bisnis, hingga rekan satu kelompok yang mempunyai keterkaitan yang sama (Budianti dkk, 2018:55). Dapat disimpulkan bahwa budaya populer ini merupakan sekumpulan pengeksploasian artefak yang ada dan budaya populer sendiri selalu berubah-ubah, tidak tetap, muncul secara unik dan tiba-tiba ada berdasarkan tempat dan waktu di daerah masing-masing.

Dari penjelasan diatas tersebut perupa memvisualisasikan kedalam karya seni dengan merespon fenomena yang terjadi terhadap budaya populer milenial. Penciptaan karya yang berjudul “Budaya Populer Milenial dalam Seni Lukis *Mixed Media* Teknik Sablon” ini sebagai wujud representasi media penyampian melalui karya. Pada dasarnya proses penciptaan karya ini dimulai dari pencarian sebuah ide, konsep selanjutnya menentukan tema, bentuk ataupun gaya, simbol, pola, garis, media, dan teknik. Penciptaan karya seni lukis mixed media ini

yang dikolaborasikan dengan teknik sablon ialah terinspirasi dari penciptaan karya perupa terdahulu. Goresan-goresan seni lukis, yang di tambahkan beberapa media lainnya (*mixed media*) seperti kapur, *pilox*, *crayon*, pewarna *pigmen*, serta bagian yang paling dominan pada karya perupa yakni teknik sablon dan perupa tentu terinspirasi dari beberapa seniman yang dijadikan acuan penciptaan pada karya, seniman tersebut ialah Andy Warhol, Todd Gray, Dipo Andy serta Berbrain (Bernandi Desanda) selaku sumber inspirasi utama perupa di penciptaan.

Fokus penciptaan pada karya ini, perupa mengembangkan gagasan dan gaya lukisanya menggunakan seni lukis *mixed media* teknik sablon di kanvas dan meningkatkan kreatifitas dalam dunia seni lukis. Visualiasi dan analisis tentang budaya populer perupa menguraikan suatu ide gagasan tersebut dengan mengambil sebuah peristiwa yang telah dijelaskan diatas tersebut dengan menggambarkan visual figurfigur atau wajah yang terlibat pada fenomena budaya populer.

Spesifikasi pada karya perupa akan menampilkan simbol, ikon dan figur-figur dari budaya populer milenial sebagai objek utama. Simbol, ikon dan figur-figur tersebut adalah wujud dari representasi perupa terhadap fenomena-fenomena budaya populer yang terjadi di era millennial sekarang. Pada karya ini perupa akan mengkolaborasikan seni lukis *mixed media* dengan teknik sablon, serta menambahkan beberapa goresan-goresan garis, warna, pola yang akan menjadi background dalam karya seni lukis.

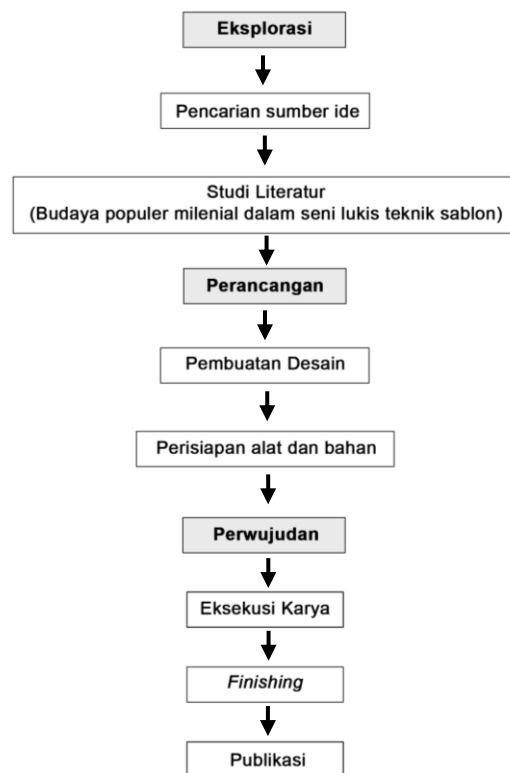
Tujuan dibuatnya penciptaan karya ini sebagai wadah pengekspresian perupa terhadap berbagai macam pemaknaan fenomena budaya populer serta sebagai wujud sebuah tindakan yang menghadirkan sesuatu, baik orang, peristiwa, maupun objek lewat sesuatu yang lain diluar dari dirinya, biasanya berupa sebuah tanda atau simbol dan sebagai media penyadaran ungkapan persepsi perupa terhadap budaya populer milenial serta meningkatkan apresiasi masyarakat melalui cipta karya seni.

Penciptaan ini dibuat diharapkan memberikan manfaat bagi perupa sebagai media penyampaian, penyadaran, dan mengembangkan pengetahuan secara konseptual tentang budaya populer milenial seni lukis *mixed media* teknik sablon, serta meningkatkan kepekaan rasa dalam

berkarya seni serta dapat memberikan kontribusi dan edukasi kepada masyarakat dan pendidikan mengenai pengetahuan seni lukis dan karya seni. Bagi Universitas, agar dapat memberikan informasi, persepsi dan pengalaman eksplorasi dalam proses berkarya seni perupa.

METODE PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan karya ini perupa mewujudkan inspirasi yang sudah tersusun sebelumnya dan menjadi bentuk visual atau karya seni lukis yang melalui berbagai macam tahapan mulai dari penjelajahan materi, pengamatan lapangan, eksplorasi, membuat rancangan sketsa, persiapan alat dan bahan, mengasah bentuk dan teknik, hingga tahap *finishing*. Tahapan tersebut berdasarkan realitas kegiatan perupa saat eksekusi karya. Menurut Gustami (2007:329), melahirkan sebuah karya seni khususnya karya seni rupa secara metodologis melalui tiga tahapan utama, ialah Eksplorasi (pencarian sumber ide penciptaan, konsep, serta landasan penciptaan), Perancangan (rancangan desain karya) dan Perwujudan (pembuatan karya).



Bagan 1. Metode Penciptaan Gustami, 2007
(Sumber: Gustami, modifikasi Fachrizal, 2022)

Hasil praktik bagan diatas adalah sebuah penciptaan karya yang dilakukan oleh perupa, dikarenakan sesuai untuk dijadikan acuan dalam proses penciptaan dan merefleksikan karya baru. Dalam konteks penciptaan ini akan dijelaskan sebagai berikut:

Eksplorasi

Pencarian sumber ide dan Studi literatur

Kegiatan pencarian atau penggalian sumber ide, pengumpulan data dan referensi sebagai dasar untuk membuat rancangan sketsa atau sebuah desain sesuai dengan studi literatur.

Perancangan

Pembuatan desain, persiapan alat dan bahan

Pencarian gambar terkait dengan tema dan membuat desain atau sketsa terlebih dahulu kemudian diseleksi dan dipilih hasil yang terbaik. Setelah gambar terpilih, perupa melakukan pengeditan atau mendesain gambar tersebut melalui aplikasi *software photoshop*. Desain-desain tersebut kemudian diseleksi dan terpilih lima macam kategori yang sesuai dengan konsep karya. Kelima macam desain ini selanjutnya akan masuk ke tahap perwujudan karya yang dilakukan dalam pengekskusion proses penciptaan pada lima karya yang bertajuk “Budaya Populer Milenial dalam Seni Lukis *Mixed Media* Teknik Sablon”. Selanjutnya, mempersiapkan alat dan bahan (kanvas, cat akrilik, kuas, plastik, pisau palet, solasi, bahan sablon dan medium lainnya yang mendukung dalam proses berkarya).

Perwujudan

Eksekusi karya, *finishing*, serta publikasi

Tahap perwujudan karya ialah eksekusi pembentukan visual, mewujudkan ide gagasan terkait dengan tema serta produksi hasil akhir penciptaan dari penjelajahan dan percobaan yang telah dilakukan sebelumnya sampai *finish*. Tahap terakhir yaitu publikasi, yaitu sebuah tindakan memamerkan karya kepada khalayak umum.

KERANGKA TEORITIK

Budaya populer

Budaya populer bersifat kontemporer. Budaya ini dapat berubah sewaktu-waktu, muncul secara unik di berbagai tempat dan

waktu yang berlainan, mengikuti perkembangan zaman, dan eksistensinya berkembang baik di kalangan masyarakat. Dalam rangkaianannya, budaya populer membentuk arus perputaran dalam kehidupan yang dinilai dapat mewakili suatu pandangan tentang perilaku ketergantungan yang saling menguntungkan dalam ruang lingkup yang relatif kompleks, serta mempunyai arti nilai-nilai yang berpengaruh pada masyarakat maupun lembaga. Selain itu, media massa mempunyai peranan penting terhadap keberlangsungan budaya populer ini sendiri.

Istilah “budaya populer” (*culture popular*) sendiri dalam bahasa latin merujuk secara harfiah terhadap “*culture of the people*” (budaya masyarakat). Mungkin itulah sebabnya banyak pengkaji budaya yang melihat budaya yang hidup (*lived culture*) dan serangkaian artefak budaya yang bisa kita temui dalam kehidupan masyarakat sehari-hari hingga mempraktekkan kebudayaan yang *hits* dan di tayangkan oleh media (Tressia, 200:41).

Menurut perupa budaya populer, budaya yang sudah menjadi kebiasaan dikehidupan sehari-hari. Selain itu budaya populer ini telah melahirkan pembaharuan pemikiran, sudut pandang, tindakan, penilaian, maupun fenomena-fenomena kekinian lainnya. Sering dijumpai dalam kehidupan budaya yang berkembang di masyarakat. Dapat dikatakan bahwa secara mendasar mendapat pengaruh yang besar dari budaya barat. Terlihat dalam sejarahnya pertamakali muncul awal abad ke-19 dengan berpijak pada aspek pendidikan masyarakat kalangan kelas bawah. Pada awal perkembangannya di Eropa, budaya populer dimaknai sebagai budaya yang menempel dengan kehidupan masyarakat terhadap kelas sosial bawah. Selain itu budaya populer identik dengan budaya massa yang diciptakan dan dinikmati secara masal.

Milenial

Menurut William Straus dan Neil Howe (1987) milenial adalah lahir kisaran tahun 1982 sampai 2000 (Budianti dkk, 2018:14). Dengan kata lain, milenial ini merupakan anak-anak muda yang dikala ini berumur antara 10-35 tahun.

Menurut perupa milenial adalah anak remaja yang saat ini berusia sekitar 10-35 tahun.

Memiliki arti masa, waktu hidup, angkatan, kelompok atau turunan Selain itu millenial ini ditandai dengan adanya peningkatan penggunaan teknologi digital dan memiliki ciri khas tersendiri yaitu mereka lebih mengejar solidaritas, kebahagiaan bersama, dan eksistensi diri. Memunculkan fenomena-fenomena yang berbeda dalam menciptakan sesuatu hingga populer "*trending*". Dengan menumbuhkan kompetensi, meningkatkan produktifitas, kreatif, dan mempunyai *passion* sendiri serta memiliki ciri khas tersendiri yaitu mereka lebih mengejar solidaritas, kebahagiaan bersama, dan eksistensi diri.

Seni Lukis

Seni lukis merupakan pengungkapan bahasa dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menampilkan titik, garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2011:241).

Menurut perupa dikatakan seni lukis adalah gaya ungkapan bahasa dari sebuah pengalaman artistik maupun ideologis yang menampilkan titik, garis, warna, bidang, maupun bentuk untuk mengungkapkan perasaan, ekspresi dari emosi, gerak, maupun ilustrasi dari kondisi.

Mixed Media

Menurut Suwarna (2005: 64), *mixed media* adalah gambar yang diciptakan dengan perpaduan berbagai macam media atau teknik. Media yang dipakai bebas, misalnya spidol, pastel, cat air, dan lain-lain sehingga menjadi sebuah gambar yang menyatu, perfek, artistik, dan estetik.

Menurut perupa yang dikatakan *mixed media* ialah perpaduan berbagai material yang lebih dari dua atau tiga jenis, yang menjadikan sebuah karya atau gambar yang artistik dan estetik.

Sablon atau Silkscreen

Sablon atau *silkscreen* adalah mencetak dengan menggunakan kain gasa yang dibingkai disebut screen (Tobroni, 2011).

Menurut perupa *Silkscreen* atau *screen printing* yang secara umum lebih dikenal "sablon" atau "cetak saring" adalah sebuah teknik cetak dari seni grafis. Sablon merupakan

teknik mencetak dengan menggunakan layar "*screen*" dengan satuan ukuran kerapatan tertentu. Pada umumnya barbahan benang *nylon* atau sutra.

Komposisi

Menurut Poerwadarminta, (1976:17), komposisi merupakan suatu cara pengorganisasian untuk menyusun bagian keseluruhan di dalam mendapatkan suatu wujud. Dengan demikian, maka komposisi dapat dicapai melalui pengaturan atau penyusunan unsur-unsur visual, baik berupa garis, warna, bidang, bentuk, ruang dan tekstur secara bertumpukan dan kedinamisan dalam suatu karya.

Menurut perupa yang dikatakan komposisi adalah suatu cara pengelompokan untuk menyusun penyusunan unsur-unsur visual, baik berupa garis, warna, bidang, bentuk ruang dan tekstur dalam suatu karya yang menciptakan sebuah keharmonisan kedalam karya tersebut

Kontras

Menurut Benny Subiantoro dan Yabu M., (2017: 18), kontras atau penekanan adalah kesan yang diperoleh karena adanya dua unsur yang berlawanan. Perbedaan yang mencolok pada warna, bentuk, dan ukuran akan memberikan kesan yang tidak monoton. Kontras menghasilkan vitalitas, hal ini mungkin muncul dikarenakan adanya warna komplementer, gelap dan terang, garis lengkung dan garis lurus. Objek yang dekat dan jauh bentuk-bentuk vertikal dan horisontal, tekstur kasar dan halus, area rata dan berdekorasi, kosong dan padat, kalau tidak kontras akan timbul kegersangan, sebaliknya jika hanya terdapat kontras saja maka akan terjadi kontradiksi. Kontras dapat menghasilkan perubahan dan perbedaan dari garis, warna dan bidang serta yang lainnya sehingga karya tidak terkesan monoton.

Menurut perupa kontras adalah memperlihatkan perbedaan nyata dalam hal garis, warna, rupa, ukuran, bidang dan sebagainya dan dapat menghasilkan suatu perubahan dan perbedaan sehingga karya tersebut tidak terkesan monoton.

Pose (Sikap)

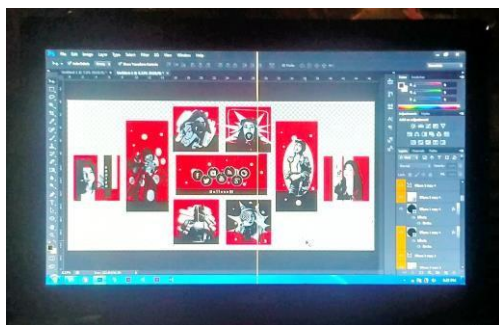
Menurut Notoatmodjo (2014) mengatakan bahwa sikap merupakan konsep penting dalam komponen bertindak, kecenderungan dan berpersepsi.

Menurut perupa pose merupakan merencanakan keseluruhan gerakan yang akan dilakukan dan kemudian menentukan setiap gerakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perwujudan penciptaan ke lima karya perupa berawal dari peristiwa yang merefleksikan pemikiran dan pengalaman pribadi perupa melalui bentuk visual yang akan mewakili sudut pandang perupa. Membahas tentang definisi budaya populer milenial dalam seni lukis *mixed media* teknik sablon, dan menjadi ide penciptaan karya seni dua dimensi. Gagasan penciptaan telah melalui beberapa proses tahapan perubahan serta improvisasi disetiap prosesnya. Selama berjalannya proses penciptaan sampai terwujud karya akhir yang benar-benar jadi. Harapannya hasil karya tersebut dapat menyampaikan pesan dan maksud yang dapat dirasakan.

Pencarian atau penggalan sumber ide, pengumpulan data & referensi sebagai dasar untuk membuat rancangan sketsa atau sebuah desain. Pencarian gambar terkait dengan tema dan merancang desain atau sketsa terlebih dahulu kemudian diseleksi dan dipilih hasil yang terbaik. Setelah gambar terpilih, perupa melakukan pengeditan atau mendesain gambar tersebut melalui aplikasi *software photoshop*.



Gambar 1. Proses pengeditan rancangan karya (desain) melalui aplikasi *software photoshop* pada laptop
(Sumber: Fachrizal, 2022)

Desain-desain tersebut kemudian diseleksi dan terpilih lima macam kategori yang sesuai

dengan konsep karya. Kelima macam desain ini selanjutnya akan masuk ke tahap perwujudan karya yang dilakukan dalam pengeksekusian proses penciptaan pada lima karya yang bertajuk “Budaya Populer Milenial dalam Seni Lukis *Mixed Media* Teknik Sablon”.

Langkah selanjutnya mempersiapkan alat dan bahan (kanvas, cat akrilik, kuas, plastik, pisau palet, solasi, bahan sablon dan medium lainnya yang mendukung dalam proses berkarya). Selanjutnya, masuk ke proses pembentukan pola visual dengan komposisi garis warna pada kanvas.



Gambar 2. Proses pembentukan pola visual dengan komposisi garis dan warna
(Sumber: Fachrizal, 2022)

Dalam proses ini perupa menggunakan pensil, kapur, *crayon* dan cat akrilik untuk pembentukan pola yang sesuai dengan desain sampai pembentukan pola visual selesai, perupa kemudian melakukan proses membalik warna desain.



Gambar 3. Proses membalik warna dengan *Photoshop*
(Sumber: Fachrizal, 2022)

Selanjutnya, masuk pada tahapan proses perfilman sablon. Proses film sablon ialah suatu gambar ataupun tulisan yang terbuat dengan metode manual ataupun dengan bantuan teknologi pc. Proses film sablon tersebut bisa pula dideskripsikan dengan sebutan master atau

mal yang akan digunakan dalam keperluan cetak sablon. Mencetak (*print*) hasil desain tersebut pada selembar kertas hvs.



Gambar 4. Proses pelaburan minyak.
(Sumber: Fachrizal, 2022)

Sebelum melakukan proses film sablon, alangkah baiknya gambar yang telah dicetak pada kertas hvs tersebut dioleskan atau melaburkan sedikit minyak menggunakan kuas agar gambar dapat muncul pada *screen* sablon, karena perupa tidak menggunakan kertas kalkir.

Setelah selesai mengoleskan beberapa minyak pada gambar kertas hvs tersebut, perupa melakukan proses pengafdrukan pada *screen* sablon menggunakan bantuan emulsi sablon (obat afdruk) dan alat pelapis (mika). Proses afdruk sebagai proses pengeksposan ataupun penyinaran pada gambar dengan bantuan cahaya lampu atau sinar matahari. Selanjutnya masuk ke tahapan proses sablon dan eksekusi karya.



Gambar 5. Eksekusi sablon
(Sumber: Perupa, 2022)

Berikut ini adalah hasil karya penciptaan perupa sebagai berikut:

Konsep karya:

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi atas dasarnya terpengaruh dari dampak globalisasi dan memunculkan berbagai macam fenomena-fenomena yang berbeda-beda dalam menciptakan sesuatu diwilayahnya masing-masing dan saat ini telah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia khususnya pada

generasi milenial yang ditandai dari banyaknya segala macam aktifitas yang dipengaruhi oleh *trend*, seperti perubahan gaya hidup yang lebih konsumtif dan sudah menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Budaya tersebut muncul sebagai hasil kreativitas dari eksistensi masyarakat, yang kemudian terjadi interpretasi makna dan hasilnya telah diwujudkan dalam kebudayaan yang ditampilkan secara terus-menerus dengan dukungan bentuan dari kemajuan perkembangan teknologi dan penggandaan masal, dan bertujuan agar dapat lebih mudah diakses oleh seluruh kalangan masyarakat tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

Salah satu bentuk peristiwa perwujudan kebudayaan yang dihasilkan oleh milenial dengan adanya keterlibatan media massa berdasarkan kemajuan teknologi. Berbagai macam wujud *personal style* budaya populer yang ada disekitar kita seperti gaya berbusana "*trend fashion*" yang menjadi sorotan ikon *hits* di media massa, makanan cepat saji, narsis melalui aplikasi sosial media, nongkrong, *belanja online* dan lain. Tak dapat dipungkiri lagi bahwa keberadaannya sangat mewarnai kehidupan sosial kita. Dengan pengaruh besar dari media massa, sekumpulan ide maupun pemikiran dalam budaya populer dipandang mampu menembus kehidupan masyarakat dalam sehari-hari.

Karya 1



Gambar 6. "PAP"
(Sumber: Fachrizal, 2022)

Judul : "PAP"

Media : *Mixed media*

Ukuran : 25cm x 25cm (6 panel), 20cm x 50cm (3 panel) 2022

Keterangan karya:

"*PAP*" adalah judul karya pertama, yang menggambarkan visual figur-figur atau potret wajah aktivitas remaja dengan memanfaatkan teknologi yang bernama kamera, memposting hasil jepretannya ke beberapa akun media sosial (*Facebook, Instagram* dan lain sebagainya). Aktivitas ini dilakukan sehari-hari bahkan mereka tidak bisa terlepas dari hal tersebut. Menampilkan rasa eksistensi dan percaya diri dengan menunjukan kemana mereka pergi atau tempat-tempat yang mereka sukai.

Karya 2



Gambar 7. *Life is Stylish*
(Sumber: Fachrizal, 2022)

Judul : "*Life is Stylish*"

Media : *Mixed Media*

Ukuran : 30cm x 30cm (9 panel) 2022

Keterangan karya:

"*Life is Stylish*" judul karya ke dua berupa yang berarti hidup itu bergaya. Sebagai generasi muda hidup itu harus bergaya, dinikmati, dan di syukuri. Terutama pada perihal berpenampilan (gaya berpakaian).

Gaya berpakaian sudah menjadi kegemaran dikalangan kaum muda, cara berpenampilan mereka cukup unik dan mempunyai *personal style* tersendiri. Untuk mengekspresikan dirinya sendiri dengan tampilan yang berbeda dari sebelumnya. Tampilan baru yang mereka ciptakan tentunya membuat tampilan semakin *up to date*, sehingga lebih menarik untuk dipandang orang lain karena keunikannya dan gaya berpakaian yang dikenakan bisa terbilang tidak ketinggalan zaman.

Karya 3



Gambar 8. *Shopping Online Check*
(Sumber: Fachrizal, 2022)

Judul : *Shopping Online Check*

Media : *Mixed Media*

Ukuran : 40cm x40cm (9 panel) 2022

Keterangan karya:

Tak dapat dipungkiri, bahwa kemajuan teknologi membangun kebiasaan berbelanja, yaitu belanja *online*. Belanja *online* semakin berkembang, ditambah lagi dengan kecepatan koneksi Internet yang tiada batas. Belanja terasa menjadi lebih mudah ditambah lagi dengan harga yang sangat terjangkau dan semakin menarik perhatian, terutama pada kaum muda. Apalagi tergiur dengan adanya banyak promo, terus waktu jadi tenaga tidak terbuang sia-sia, banyak gratis ongkirnya, bisa melihat *review* orang-orang sebelum membeli barang dan lebih praktis pula serta tidak ribet.

Karya 4



Gambar 9. nge Chill
(Sumber: Fachrizal, 2022)

Judul : “nge Chill”
Media : *Mixed Media*
Ukuran : 20cm x 20cm (4 panel) 20cm x
50cm (4 panel) 2022

Keterangan karya:

“nge Chill” adalah bahasa gaul kaum muda yang disampaikan kepada sesama rekannya. *Nge chill* berarti bersantai. *Nongkrong* dan berkumpul salah satu jalan keluarnya. Dengan kegiatan ini sudah menjadi gaya hidup agar eksis, mengabadikan momen di sosmed saat bersama-sama sambil menikmati sajian kopi dan makanan.

a. Karya 5



Gambar 10. Ngemil
(Sumber: Fachrizal, 2022)

Judul : “FYP “For You Page”
Media : *Mix Media*
Ukuran : 20cm x 20cm (2 panel), 20cm x 50cm
(4 panel), 20cm x 40cm (1 panel) 2022

Keterangan karya:

Menggambarkan visual brand makanan dan minuman cepat saji yang ramai digemari oleh masyarakat. Popularitasnya semakin meningkat drastis karena *dibranding* oleh konten media sosial di beberapa akun *platform*. Disetiap harinya, konten yang di tampilkan, baik dari kerabat maupun media iklan/sponsor di berbagai media. Masyarakat, secara tidak sadar ataupun tersadarkan menjadi terhasut dan ikut untuk terjun ke dalam tren makanan dan minuman cepat saji tersebut apalagi bisa di pesan melalui aplikasi dari telepon genggam (ponsel pintar).

REFLEKSI KARYA

Hasil keseluruhan karya yang diciptakan berupa terinspirasi dari penciptaan karya sebelumnya yang menggunakan teknik sablon dipadukan dengan seni lukis. Penentuan medium dan segi objek merupakan hasil dari pemikiran pribadi, dan juga kertertarikan pada cetak sablon yang membuat berupa menarik untuk divisualisasikan. Dalam proses penciptaan kelima karya berupa tersebut, sudah didasari atas pertimbangan yang sebaik-baiknya dalam berkarya, mulai dari penggalian pengetahuan, pencarian sumber ide, bahan dan material, pengembangan teknik sablon, pemahaman tentang budaya populer, serta karakteristik dalam berkarya seni. Dalam penciptaan ini berupa mendapat pengaruh besar dari beberapa hasil karya seniman yang menginspirasi. Baik dari cara pola berpikirnya, penggunaan medium, teknik dan faktor estetika dalam berkarya yang membuat karya berupa memiliki keistimewaan tersendiri dalam eksekusi karya. Penentuan objek yang artistik diwujudkan dengan sebaik-baiknya yang mempunyai arti dan pesan yang berasal dari perasaan berupa kepada apresiator serta dapat dinikmati.

RESPONDEN

a. Dhanoe Bangsa

Seniman muda asal surabaya. Karya-karya Dhanoe menggunakan pendekatan karikatural. Dhanoe memilih pendekatan ini untuk menyuarakan beragam macam persoalan dan kegelisahan beliau dalam memandang dan memahami situasi lingkungan masyarakat, sosial dan politik di sekitarnya yang tidak sedang memprovokasi penikmat karyanya.

Menurut Dhanoe, karya dari berupa secara visual sudah bagus, dari segi komposisi cara bermain warna cukup menarik dan cukup estetis, harus berani dalam corat-coret karya jangan ragu, akan tetapi mengapa penataan objek semuanya rata-rata ditengah, tidak berani diletakkan di pinggir ataupun pojok dan mengapa warna hitam yang di pilih untuk memvisualkan objek tersebut. Dilihat dari keseluruhan karya sudah sangat menarik dan sudah mewakili fenomena-fenomena dari segi tema budaya populer serta pemilihan medium sangatlah baik. Menurut beliau karya ini sudah layak diluncurkan dan cocok untuk dipamerkan secara tunggal.

b. Alif Edi Irmawan

Seniman muda dari Surabaya yang akrab disapa Cak Alif. Alif Edi Irmawan kelahiran Kulon Progo dan besar di Surabaya. Alif menyelesaikan pendidikan seni di SMSR Surabaya lulus tahun 2014 dan mengambil seni lukis di ISI Yogyakarta lulus tahun 2020. Tahun 2013, Alif dan teman-temannya membentuk kelompok seni bernama “PAUD Terpadu”. Sejak tahun 2015 sampai sekarang, ia bekerja sama dengan SASENITALA untuk aktif menyuarakan persoalan tentang seni, alam dan budaya serta berperan aktif di lingkungan masyarakat dengan menjelajah di berbagai wilayah. Tahun 2019, Alif menginisiasi terbentuknya sebuah kolektif dan ruang seni alternatif U Need Studio yang sampai sekarang masih aktif mengadakan kegiatan berkesenian. Karya-karya lukis Cak Alif seringkali menggambarkan kehidupan urban kampung halamannya yang ada di Surabaya di Jawa Timur, Indonesia, sebuah kota industri dan metropolitan yang sangat menginspirasi Cak Alif dalam praktik bersenian terutama pada seni lukis.

Menurut Alif Edi Irmawan melihat secara keseluruhan visual dari karya perupa sudah bagus dan cukup mengesankan. Mulai dari komposisi, garis, warna, bidang, pengambilan objek tema, pengembangan teknik pada karya sudah oke sesuai. Namun dalam penggalan ide gagasan penciptaan karya perupa perlu di tingkatkan lagi, dari menggali potensi yang spesifik dalam isu budaya populer tersebut dan pengamatan fenomena-fenomena yang terjadi melalui perihal yang terjadi di lingkungan sekitarnya yang menjadi hal yang sangat menarik untuk di visualisasikan ke dalam karya perupa.

SIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan kelima karya dengan tema Budaya Populer Milenial dalam Seni Lukis Teknik Sablon ini guna untuk memenuhi persyaratan penyelesaian Program studi. Penciptaan yang dilakukan perupa mulai dari gagasan, konsep, objek, dan proses langkah kreatifitas. Secara penentuan objek visual, keselarasan garis, warna, bentuk, medium, dan kemahiran dalam menggunakan teknik memperoleh respon yang positif dari responden.

Konsep yang diciptakan, perlu ditinjau lagi dan dijelajahi secara luas lagi agar objek yang direpresentasikan mampu diwujudkan dengan sempurna. Dari banyaknya koreksi yang dilakukan responden terhadap karya perupa sangatlah menarik dan terbilang mampu, serta matang dalam menciptakan karya tersebut. Harapannya perupa bisa menerima masukan, kritik dan saran sehingga bisa menciptakan karya yang sempurna lagi.

REFERENSI PUSTAKA

Sumber Buku:

- Budianti, Indah dkk. 2018. *Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia 2018*. ©Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak
- Susanto, Mikke. 2018. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. DictiArt Lab dan Djagad Art House Yogyakarta dan Bali.
- Damajanti, Irma. 2006. *Psikologi Seni Sebuah Pengantar* ©Irma Damajanti, M.Sn.
- Fiske, John. 2011 *Memahami Budaya Populer /Fiske John, Understanding Popular Culture*
- Budiman, Kris. 2004. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Buku baik dan Yayasan Cemati
- Junaedi, Deni. 2017. *Estetika Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: ArtCiv
- Sugihartati, Rahma. 2017. *Budaya Populer dan Subkultur Anak Muda Antara Resistensi dan Hegemoni Kapitalisme di Era Digital*. Surabaya: Airlangga University Press
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra

Sumber Jurnal:

- Journal.ub.ac.id
Ejournal3.undip.ac.id
Junal.unmer.ac.id

- Nugroho, Reynaldi Satrio. 2016. *Pengantar Teori Generasi Strauss-Howe*. (diakses 22 September 2019 pukul 13.10 WIB)

Hidayatullah, Syarif dkk. 2018. *Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food*. Vol. 6 No 2, 2018 240-249. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Merdeka Malang, Malang. Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan. (diakses 22 September 2019 pukul 14.20 WIB)

Lyons, S. (2004). An exploration of generational values in life and at work. (diakses 23 September 2019 pukul 10.15 WIB)

Sumber Internet:

<https://brainly.co.id/tugas/2071326>. Alat dan bahan yang di gunakan untuk membuat karya cetak saring (sablon). (diakses 25 September 2019 pukul 11.45 WIB)

<https://www.kompasiana.com>. Judul "Pengaruh Budaya Populer Terhadap Pembentukan Karakter Generasi Milenial". (diakses 07 April 2022 pukul 11:10 WIB)

<https://www.sosial79.com>. Definisi Budaya Populer, Proses, Ciri, Jenis, Contoh, Dampak dan Perkembangannya di Indonesia (diakses 07 April 2022 pukul 11:10 WIB)

<https://pophariini.com/budaya-pop/> Apa Itu Pop Hari ini? Anto Arief jan 17,2017 (diakses 07 April 2022 pukul 11:00 WIB)

<https://info.populix.com>. Brand minuman kekinian yang di gemari masyarakat. (diakses 08 April 2022, pukul 16:17 WIB)