



IPNONE SEBAGAI MODAL SIMBOLIK GAYA HIDUP GENERASI Z DALAM PENCIPTAAN KARAKTER VISUAL MOCKERY

Satria Manggala Nata Kusuma Arif¹, Asy Syams Elya Ahmad²

¹Prodi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Surabaya email: heysats69@gmail.com Universitas Negeri Surabaya

² Prodi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Surabaya email: asyahmad@unesa.ac.id

Abstrak

Pada saat ini, *Iphone* mempunyai arti tersendiri di lingkungan Generasi Z. Seringkali *iphone* sudah menjadi suatu symbol tertentu untuk mencapai validasi di lingkungan Generasi Z. Setatus sosial adalah tujuan utama dari kepemilikan *iphone* pada Generasi Z yang seringkali menyinggung merk *smartphone* lainnya. Pada dasarnya *iphone* diciptakan untuk memudahkan dalam berkegiatan pada pemiliknya dengan fitur yang canggih, akan tetapi *Iphone* kini mempunyai arti tersendiri di kalangan Generasi Z. Tujuan dari penciptaan karya seni Lukis adalah memKaryaisasikan karya seni Lukis yang terinspirasi di kalangan generasi Z dimana *iphone* mempunyai arti tersendiri. karakter Karya yang bernama Mockery adalah karakter Karya yang dihadirkan untuk mewakili ungkapan bahasa Karya menggunakan warna monochrome yang menciptakan warna yang tenang, harmonis, dan serasi. Penciptaan karya ini menggunakan tahapan oleh Gustami, yakni tahapan eksplorasi, Perancangan, dan Tahapan perwujudan. Tahapan ini menghasilkan Sembilan karya Lukis dengan bentuk media Lukis yang menarik. karya seni Lukis yang dihadirkan dikemas dengan unik untuk dinikmati oleh kalangan luas yang bertujuan untuk membuka wawasan dalam menyikapi kemakjukan teknologi untuk memudahkan kegiatan sehari-hari.

Kata Kunci: Modal Simbolik, Gaya Hidup, *Shaped Canvas*, Mockery

Abstract

At this time, the *iPhone* has its own meaning in the Generation Z environment. Often *iphone* has become a certain symbol to achieve validation in the Generation Z environment. Social status is the main goal of *iphone* ownership in Generation Z which often offends other *smartphone* brands. Basically, *iphone* was created to facilitate the activities of its owner with sophisticated features, but it now has its own meaning among Generation Z. The purpose of creating artworks is to Karyaise artworks inspired by Generation Z where *iphone* has its own meaning. Karya character named Mockery is a Karya character presented to represent the expression of Karya language using monochrome colors that create calm, harmonious, and harmonious colors. The creation of this work uses the stages by Gustami, namely the exploration, design, and realization stages. This stage produces nine paintings with interesting forms of painting media. The paintings presented are uniquely packaged to be enjoyed by the wider community which aims to open up insights in addressing the advancement of technology to facilitate daily activities.

Keywords: Symbolic Capital, lifestyle, *Shaped Canvas*, Mockery

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman terus berjalan dan semakin pesat seiring berjalannya waktu. Zaman modern ini ditandai dengan adanya teknologi yang semakin canggih dan terus berkembang, mulai dari *smartphone*, internet, hingga kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Hal ini memudahkan manusia untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Selain itu, perkembangan zaman juga berdampak pada budaya dan kebiasaan manusia. Terutama pada Generasi Z yang kini terlihat.

Dalam penelitian yang terdahulu, sekitar 33% Gen Z menghabiskan waktunya dalam sehari 6 jam hanya digunakan menggunakan *Smartphone* mereka, memfokuskan ke media social dibandingkan dengan generasi milenial. Survey tersebut menjelaskan Gen Z yang ada di Indonesia, dan menunjukkan angka yang tinggi yakni sekitar 8,5 jam memainkan *smartphone*. (kim,et al, 2020). Dari survey yang nyata adanya, maka di lapangan yang sesungguhnya sudah menjadi sebuah gaya hidup yang dijadikan suatu simbol tertentu di Generasi Z, gaya hidup yang tergantungan dan merambah di pergaulan yang menjadikan brand *Smartphone* adalah hal yang wajib dilakukan di dalam pergaulannya.

Smartphone dan Generasi Z merupakan kesinambungan di zaman sekarang, dimana separuh hidupnya bergantung pada dunia maya. Di saat inilah peran *smartphone* tidak hanya sekedar alat komunikasi, pekerjaan maupun belajar, kini *smartphone* sudah menjadi bagian dari Simbol dari pergaulan terhadap lingkungannya, di mana *smartphone* tertentu bisa mengubah citra sosial di lingkungan sekitar. Pada merk tertentu bisa membuat citra sosial semakin naik ketimbang versi *smartphone* yang lain, ini terjadi di lingkungan sosial perupa yang cukup menonjol hingga sekarang. Dari fungsi utama *smartphone* jaman dulu, kini sudah berubah menjadi sebuah gaya hidup bagi Generasi Z terjadi saat ini. Gaya hidup seperti ini mulai berkembang saat *smartphone* berlomba-lomba menciptakan *smartphone* versi terbaiknya, terutama *Smartphone* pada merk *Apple* yang terus berusaha menyaingi merk yang lain.

Banyak juga sisi positif dalam menggunakan *smartphone*. Terutama membantu Generasi Z dalam belajar dan mencari informasi. Sebagai generasi yang tumbuh di era digital,

Generasi Z memiliki akses mudah ke internet sehingga sumber daya pendidikan tidak terbatas.

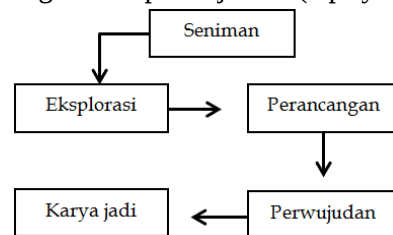
Mereka dapat mengunduh aplikasi edukatif, membaca e-book, dan mengikuti kelas online. Dalam beberapa kasus, *smartphone* bahkan menggantikan perangkat keras tradisional, seperti buku, catatan, dan bahkan komputer, yang membuat Generasi Z lebih fleksibel dalam belajar dan mengejar.

Smartphone juga menjadi alat penting dalam pekerjaan dan karir bagi Generasi Z. Banyak dari mereka yang mengambil pekerjaan yang berbasis teknologi atau memulai bisnis online. *Smartphone* juga merupakan alat yang vital dalam mengelola pekerjaan dan mempertahankan koneksi dengan pelanggan dan klien mereka. Selain itu, banyak perusahaan juga mengadopsi sistem kerja yang fleksibel dan memungkinkan karyawan untuk bekerja dari jarak jauh. Dalam hal ini, *smartphone* menjadi alat yang sangat penting dalam mengelola tugas dan waktu kerja, terutama ketika bekerja dari luar kantor.

Perupa Sebelumnya telah membuat dan mempopulerkan karakter ciptaan pribadi yang diberi nama “Mockery” Karakter tersebut di setiap media sosial. Atas dasar pengamatan dan pemahaman yang telah dipaparkan sebelumnya, perupa tertarik memKaryakan peristiwa tersebut ke dalam karya seni lukis dengan judul “Iphone Sebagai Modal Simbolik Gaya Hidup Gen-Z Dalam Penciptaan Karakter Karya Mockery” yang memfokuskan keseluruhan Karya karakter perupa sebagai objek utamanya dalam menyampaikan pesan dan kesan.

METODE PENCIPTAAN

Pada suatu penciptaan karya seni terdapat tiga langkah proses penciptaan karya seni. Tiga tahapan menurut Gustami yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan. (Apriyanto, 2018)



Bagan 1. Bagan proses penciptaan karya
(Dok. Satria Manggala)

Tahap Eksplorasi. Pada tahapan eksplorasi, perupa sering melakukan pengamatan pada pelaku Generasi Z di dalam sebuah lingkungan tempat tinggal perupa lewat media sosial dan siaran berita.

Dalam eksplorasi, Perupa akan melakukan pengamatan secara teknik dan Karya dengan mengamati beberapa hasil karya seniman yang mempublikasikan karyanya di media sosial, khususnya menggunakan cat akrilik.

Tahapan Perancangan. Dalam tahapan perancangan, perupa akan menyusun sebuah ide serta konsep karya yang akan di Karyakan dengan berupa sketsa yang menggunakan objek yang disusun dan dibentuk sedemikian rupa.

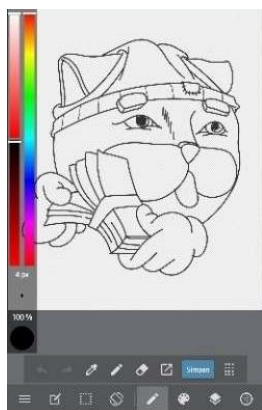
Tahapan Perwujudan. Dalam tahapan perwujudan ini perupa akan menggunakan semua data, ide, dan konsep yang sudah dibuat akan dijadikan sebagai suatu karya Lukis. Tahapan yang perlu diperhatikan dalam mewujudkan suatu karya adalah alat, media, dan proses penciptaan. Ada 2 hal yang perlu diperhatikan dalam perwujudan:

1. Pemilihan Alat dan bahan

Alat dan bahan yang dipilih yang sangat penting adalah palu dan paku, pisau palet jigsaw, dempul besi, antirayap, multiplek, lem kayu dan kain kanvas itu sendiri.

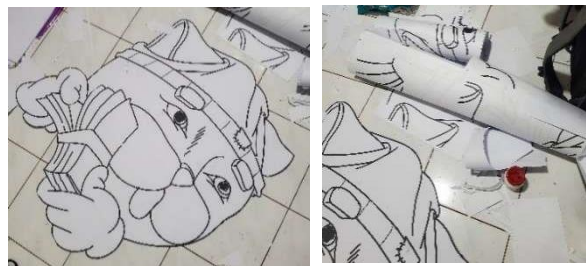
2. penciptaan/proses berkarya

Ada beberapa tahapan yang diperlukan dalam mewujudkan karya. Tahap pertama adalah sketsa digital, sketsa digital dilakukan untuk mempermudah menentukan ukuran yang diinginkan. Sketsa digital juga mempermudah dalam menentukan pemotongan pada multiplek yang akan digunakan.



Gambar 10. Sketsa Digital
(Dok. Satria Manggala, 2024)

Selanjutnya, sketsa akan di print dengan cara print skala. Print skala bertujuan agar hasil sketsa sesuai ukuran aslinya yang memudahkan perupa dalam memotong *plywood*. Print akan disatukan dengan cara di lem lalu dipotong sesuai bentuk sketsa.



Gambar 11. Print Out Sketsa
(Dok. Satria Manggala, 2024)

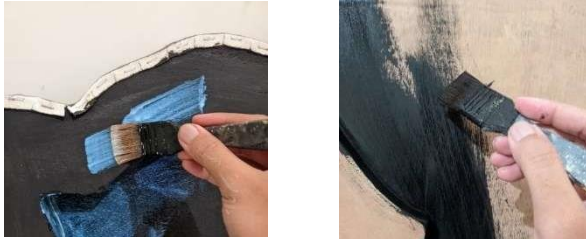
Selanjutnya adalah tahapan pemotongan, perupa menggunakan *jiwsaw* agar mudah memotong *plywood* dengan bentuk yang diinginkan, dengan ukuran *plywood* 1,5cm sebagai rangka utama spanram. Untuk ukuran 1ml sebagai rangka spanram bagian atas untuk memudahkan penempelan kain kanvas.



Gambar 12. Pemotongan multiplek
(Dok. Satria Manggala, 2024)

Selanjutnya adalah setelah *plywood* sudah terlapisi *wood fill* dan anti rayap, spanram akan di cat hitam agar bisa terlihat lebih bersih dan lebih proper, pelapisan cat hitam juga dapat lebih mencegah dari kerusakan akibat kelembapan pada tembok. Faktor lembap inilah musuh utama dari *plywood* itu sendi, sehingga pemilihan cat hitam pada bagian spanram belakang lukisan sangat membantu untuk mencegah kelembapan itu terjadi.

Setelah terlapisi oleh cat hitam, spanram akan dilapisi juga oleh pernis, pernis ini juga memiliki sifat pelindung dari kelembapan. Pelapisan pernis juga dapat memudahkan dalam perawatan, sehingga dapat dibersihkan dari noda ringan dengan mudah.



Gambar 13. Pelapisan cat hitam dan pernis

Tahapan pemasangan kain kanvas dibutuhkan ketelitian dikarenakan spanram yang berbentuk, sehingga rekatan kanvas terletak di samping membutuhkan pemotongan kain terhadap bagian sudut-sudut tajam.

Setelah kanvas sudah terpasang, pada bagian samping kanvas diperlukan penutup agar tidak terlihat rekatan dan potongan kain pada samping spanram. Penutupan rekatan kanvas menggunakan kain kanvas itu sendiri, sehingga akan terlihat tersambung dari bagian depan kanvas.



Gambar 14. Pemasangan Kanvas Depan dan Samping
(Dok. Satria Manggala, 2024)

Selanjutnya adalah tahap penyambungan menggunakan dempul besi, pemilihan dempul besi dikarenakan dempul besi lebih kuat untuk menutupi celah sambungan bagian depan dan samping kanvas.

Prupa bereksperimen untuk menutupi celah kanvas, dan dempul besi adalah pilihan paling cocok untuk ketahanan menutupi celah kain.



Gambar 15. Pendempulan Celah Kanvas

Setelah kanvas terlapisi oleh pelapis cat dasar dan sudah pada tahapan pemindahan sketsa, selanjutnya adalah pada tahapan pewarnaan.



Gambar 16. pewarnaan
(Dok. Satria Manggala, 2024)

Setelah pewarnaan gelap dan terang, proses dilanjutkan dengan pewarnaan secara detile. Dengan menggunakan Teknik galzing untuk menciptakan ketebalan bulu pada karakter Mockery.



Gambar 17. Glazing dan Detailing
(Dok. Satria Manggala, 2024)

KERANGKA TEORETIK

Teori Modal Simbolik

Teori modal simbolik menekankan bahwa proses mental seperti perhatian, pengkodean, representasi mental, dan motivasi memainkan peran penting dalam bagaimana individu memproses informasi simbolik dan mengaplikasikannya dalam perilaku manusia. Menurut *Bourdieu*(1996:479), Dalam konteks perdebatan tentang makna dunia sosial, yang dipertaruhkan adalah kekuasaan untuk mengontrol cara kita mengelompokkan dan mengklasifikasikan kelompok-kelompok manusia. Ini tidak hanya mempengaruhi bagaimana suatu kelompok-kelompok direpresentasikan, tetapi juga bagaimana mereka diorganisir, diaktifkan, atau bahkan dinetralisir dalam masyarakat. Hal ini mencerminkan kekuatan yang kuat dari kata-kata untuk

mengubah perspektif terhadap sesuatu, menunjukkan sesuatu yang berbeda, atau bahkan memisahkan dan membedakan antara hal-hal yang sebelumnya dianggap tak terpisahkan atau tidak berbeda

Gaya Hidup

Gaya hidup atau biasa disebut Lifestyle oleh Generasi Z, adalah sebuah kalimat dimana seringkali menimbulkan berbagai macam persepsi bagi pembacanya. Pada awal tumbuhnya gaya hidup saat ini dapat dilacak dari transisi dari pola hidup tradisional yang berbasis agraris menuju urbanisasi dan industrialisasi pada abad ke-19 dan ke-20. Perkembangan ini mengubah cara manusia bekerja, berinteraksi, dan berekreasi, menciptakan gaya hidup yang lebih dinamis dan terhubung. Dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini, gaya hidup terus mengalami transformasi yang cepat dan mendalam.

Bourdieu menjelaskan judul utama karyanya dalam istilah relasional: Judul "*Distinction*" sendiri mengingatkan bahwa apa yang umumnya disebut sebagai distingsi, yaitu suatu kualitas sikap dan cara berperilaku, yang sering kali dianggap sebagai bawaan (biasanya disebut sebagai distingsi alami, "kesempurnaan alami"), sebenarnya tidak lain adalah perbedaan, suatu kesenjangan, ciri khas yang membedakan, singkatnya, sebuah properti relasional yang ada hanya melalui hubungannya dengan properti lain. *Bourdieu* (1994:20).

KERANGKA KONSEPTUAL

Shaped Canvas Movement

Kanvas berbentuk (*shaped canvas*) merujuk pada kanvas lukisan yang tidak berbentuk persegi panjang atau kotak standar. Sebaliknya, kanvas ini dibuat dengan bentuk-bentuk yang tidak konvensional seperti lingkaran, oval, segitiga, atau bentuk organik lainnya. Penggunaan kanvas berbentuk ini dimulai pada tahun 1960-an oleh sejumlah seniman, terutama di New York, yang ingin mengeksplorasi cara baru untuk memperluas batas-batas tradisional lukisan.

Pada tahun 1960-an, sejumlah seniman dari New York, seperti *Frank Stella*, mulai menggali ide-ide tentang cara-cara baru untuk menampilkan lukisan dalam ruang. Seniman seperti *Thomas Downing*, *Paul Reed*, *Gene Davis*, dan *Kenneth Noland* menciptakan karya-karya yang

menggunakan kanvas dengan bentuk-bentuk yang tidak konvensional. *Gene Davis*, misalnya, mulai bereksperimen dengan kanvas berbentuk sejak tahun 1952, ketika ia meminta tukang kayu untuk memotong panel Masonitnya menjadi bentuk-bentuk tidak pada umumnya. Kemudian, ia kembali mengembangkan konsep ini dalam karyanya seperti "*Wall Stripes No. 3*" pada tahun 1962, di mana kanvas-kanvas berwarna berbeda disusun secara horizontal dengan jarak tetap di atas dinding. *Paul Reed* juga fokus pada kanvas berbentuk, terutama dalam seri "*Satellite*" tahun 1963, yang menciptakan interaksi gambar dan dinding dalam ruang.

Urban Art

Urban art adalah bentuk karya seni yang tumbuh dan berkembang di lingkungan perkotaan, sering kali dipraktikkan oleh seniman jalanan yang ingin mengekspresikan diri mereka di ruang publik. Gaya ini mencakup berbagai teknik termasuk grafiti, muralisme, stensil, poster seni, dan instalasi seni di tempat-tempat umum. *Urban art* sering kali menjadi wadah untuk mengkomunikasikan pesan sosial, politik, atau budaya kepada masyarakat luas, memanfaatkan dinding bangunan, trotoar, atau struktur kota lainnya sebagai kanvas mereka.

Menurut *Banksy* (2016:59) Seni Urban secara gaya mengacu pada Seni Jalanan dan Penulisan nama dengan gaya *graffiti*, yang mengandalkan kredibilitas seni jalanan tanpa melanggar hukum atau tidak ditugaskan dan tanpa bergantung pada hal-hal yang sering kali secara spontan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Karya

Sumber ide dan gagasan dapat diperoleh dari aspek beberapa hal, terutama di sekitaran lingkungan perupa dan media sosial. Terjadinya sebuah pernyataan dimana kini sebuah *Iphone* dijadikan sebuah narasi secara tidak langsung untuk menunjukkan bahwasanya pemilik *iphone* tersebut merupakan kasta sosial lebih tinggi daripada brand *smartphone* yang lainnya di lingkungan mereka. Banyak tafsiran yang tercipta di kalangan Generasi Z dimana memiliki *Iphone* adalah sebuah hal yang mewah, elegan,

perekonomian yang mapan, terpandang dan lain sebagainya, yang intinya mereka menganggap mempunyai *iphone* adalah suatu hal yang penting untuk ditunjukkan di suatu lingkungan.

Konsep karya yang akan dihadirkan adalah bentuk dari respon perupa dalam menyikapi *iphone* yang sudah dijadikan suatu simbol gaya hidup di kalangan Generasi Z. Respon perupa akan dijadikan suatu karya seni Lukis yang menarik. Adanya *iphone* sudah sebagai suatu simbol gaya hidup sudah terjadi dalam beberapa tahun lalu, akan tetapi pembahasan *iphone* sudah menjadi simbol gaya hidup saat ini hanya beberapa yang mengungkapkan yang dimana kini semakin melebar sehingga menarik untuk digali lebih mendalam.

Hasil Karya :

Karya 1



Gambar 17. *ready to splurge on you* 100 X 100cm
(Dok. Satria Manggala, 2024)

Judul : *ready to splurge on you*

Ukuran : 100x100 cm

Media : *Acrylic On Shaped Canvas*

Tahun : 2024

Deskripsi Karya

Pada karya ini Menceritakan Generasi Z sering kali dilihat sebagai generasi yang sangat terkoneksi dengan teknologi dan khususnya dengan merek-merek populer seperti *iPhone*. Mereka cenderung memiliki preferensi terhadap produk-produk yang menawarkan kecanggihan

teknologi dan status sosial. Banyak dari mereka yang rela menghabiskan uang banyak untuk memiliki *iPhone* karena dianggap sebagai simbol status dan kekinian. Sering kali Generasi Z untuk mengejar dengan tipe yang terbaru. Selain itu, *iPhone* juga sering dianggap sebagai alat komunikasi dan akses ke dunia digital yang penting bagi generasi ini.

Ada beberapa unsur rupa pada karya. 1)Utitik, perupa menerapkan goresan titik secara tipis sebagai Cahaya pantulan pada mata, dan tangan. Bagian detail jahitan beany heat dan tekstur uang juga menggunakan unsur titik yang tersusun rapi sehingga dapat menciptakan pantulan cahaya dan tekstur pada objek. Pada 2)unsur garis di bagian objek beany heat dan uang yang terpantul cahaya. Padan objek uang juga terdapat garis tipis yang membentuk cahaya transparan pada tekstur kertas uang. 3)Pada unsur bidang yang dihadirkan perupa dalam lukisan adalah objek utama, yakni bagian kepala dan tangan, ada juga objek pendukung seperti beany heat dan setumpuk uang. 4)Pada unsur ruang, kanvas yang dihadirkan perupa menciptakan sebuah ruang pada setiap batasan objek. Batasan tersebut adalah kepala,tangan,beany heat, dan uang. Bentuk tepian kanvas adalah ruang dari karya yang dihadirkan perupa. 5)Pada unsur tekstur, tekstur yang dihadirkan pada karya ini adalah tekstur pada bulu mockery itu sendiri. Tekstur pada objek pendukung seperti beany heat dan uang, perupa menggunakan teknik sapuan kasar secara tipis. 6)Pada unsur warna, warna yang dihadirkan karya perupa adalah cirikhas warna karakter mockery itu sendiri beserta tangannya. Objek tambahan juga menggunakan warna abu,pink,hijau,raw umber. 7)Pada unsur teknik yang digunakan perupa adalah teknik realisme sehingga menciptakan objek karakter yang lebih nyata. Teknik realism itu sendiri didukung dengan teknik Glazing,untuk menciptakan ketebalan bulu dan bayangan

Ada juga prinsip rupa pada karya diatas, antara lain. 1) Prinsip kesatuan yang membuat kesatuan pada objek pendukung seperti uang dan *beany heat* di kepala kucing 2)Prinsip Keseimbangan yang meliputi tangan dan kepala mockery 3)Prinsip irama yang meliputi warna pada kucing, warna uang, serta warna *beany heat* 4)Prinsip penekanan yang meliputi uang sebagai

point of interest 5)Prinsip proporsi pada objek uang, mockery dan *beany heat*. 6)Prinsip Kejelasan yang terdapat pada objek uang yang dipegang mockery.

Makna yang terkandung pada karya ini adalah Sifat menghaburkan uang ada di dalam karakteristik Generasi Z. mereka menganggap hal tersebut adalah lumrah terjadi. Nikmatilah pencapaian dengan

Karya 2



Gambar 18. *Indifference* 100 X 100cm
(Dok. Satria Manggala, 2024)

Judul : *Indifference*

Ukuran : 100x100 cm

Media : *Acrylic On Shaped Canvas*

Tahun : 2024

Deskripsi Karya

Menceritakan Dimana seringkali Generasi Z yang idealis akan perbuatannya, yang dimaksud adalah Generasi Z kurang menerima masukan bahwasanya yang mereka lakukan membuang waktu dan kurang berharga. Mempunyai *iphone* sering dianggap sebagai status sosial yang tinggi, selera yang tinggi, finansial yang lebih.

Ada beberapa unsur rupa pada karya. 1)Unsur titik, Perupa menerapkan goresan titik secara tipis sebagai Cahaya pantulan pada mata dan bagian tangan. 2)Unsur garis, garis yang dihadirkan dalam karya perupa yakni pada bagian setiap tepi objek, berfungsi sebagai garis pembeda yang digoreskan

secara tipis, Garis di bagian tangan, hidung,dan mata. 3)Unsur bidang, bidang yang dihadirkan perupa dalam lukisan adalah objek utama, yakni bagian kepala dan tangan. Objek tersebut merupakan dalam kesatuan objek yang harmonis. 4)Unsur ruang, ruang yang dihadirkan dalam karya ini adalah bentuk kanvas itu sendiri, kanvas yang dihadirkan perupa menciptakan sebuah ruang pada setiap batasan objek. 5)Unsur tekstur yang dihadirkan pada karya ini adalah tekstur pada bulu mockery itu sendiri. Tekstur bulu tersebut membuat lebih berkarakter pada kepala mockery itu sendiri. 6)Unsur warna yang dihadirkan karya perupa kali ini adalah cirikhas warna karakter mockery itu sendiri beserta tangannya, yakni warna abu, hitam, dan putih. 7)Unsur teknik, teknik yang digunakan perupa adalah Teknik realism sehingga menciptakan objek karakter yang lebih nyata. Teknik realism itu sendiri didukung dengan Teknik Glazing untuk menciptakan ketebalan bulu dan bayangan pada setiap objeknya.

Ada juga prinsip rupa pada karya diatas, antara lain. 1) Prinsip kesatuan yang membuat kesatuan pada objek kepala mockery itu sendiri 2)Prinsip Keseimbangan yang meliputi tangan dan kepala mockery 3)Prinsip irama yang meliputi warna pada Mockery dan tangannya 4)Prinsip penekanan yang meliputi mata sebagai *point of interest* 5)Prinsip proporsi pada objek kepala Mockery dan tangannya. 6)Prinsip Kejelasan yang terdapat pada objek mata pada Mockery.

Makna yang terkandung pada karya ini adalah jangan terpaku pada ungkapan tersebut di lingkungannya sehingga seringkali mereka idealis akan tujuan tersebut tanpa memikirkan jangka Panjang dalam kedepannya. Mockery berpose menutup telinga dengan ekspresi yang seakan melawan argument tentang resiko yang ia lakukan, membeli *iphone* hanya dianggap sebagai suatu hal.melawan argument tentang resiko yang ia lakukan.

Karya 3



Gambar 18. Apa Selanjutnya? 100 X 100cm
(Dok. Satria Manggala, 2024)

Judul : Apa selanjutnya?
Ukuran : 100x100 cm
Media : *Acrylic On Shaped Canvas*
Tahun : 2024

Deskripsi Karya

Menceritakan bagaimana Generasi Z seringkali memantau apa tipe, fitur, dan keunggulan di setiap generasi *iphone*. Pemantauan bagi mereka penting untuk menentukan *iphone* yang ia sudah miliki. Seringkali Generasi Z melakukan jual beli *iphone* yang bertujuan agar mempunyai *iphone* dengan tipe termahal.

Ada beberapa unsur rupa pada karya. 1)Unsur titik, Perupa menerapkan goresan titik secara tipis sebagai Cahaya pantulan pada mata dan bagian tangan dan efek cahaya di bagian helm. 2)Unsur garis yang dihadirkan dalam karya kali ini pada bagian setiap tepi objek, pada bagian helm dan teropong juga terdapat unsur garis secara tipis guna efek dari kilauan besi. 3)Unsur bidang yang dihadirkan perupa dalam lukisan adalah objek utama, yakni bagian kepala dan tangan. Adapun objek tambahan seperti helm dan teropong. 4)Unsur ruang, ruang yang dihadirkan dalam karya ini adalah bentuk kanvas itu sendiri, kanvas dan bentuk helm yang dihadirkan perupa menciptakan sebuah ruang pada setiap batasan objek. 5)Unsur tekstur pada teropong dan helm yang digunakan mengacu pada tekstur besi,

dimana besi sifatnya keras padat sehingga tercipta tekstur lecet pada besi. 6)Unsur warna, yang dihadirkan karya perupa kali ini adalah ciri khas warna karakter mockery itu sendiri beserta tangannya dengan tambahan aksesoris di kepala, yakni warna abu, hitam, hijau toska dan putih. 7)Unsur teknik, teknik yang digunakan perupa adalah Teknik realisme sehingga menciptakan objek karakter yang lebih nyata. Teknik realisme itu sendiri didukung dengan Teknik Glazing untuk menciptakan ketebalan bulu dan bayangan pada setiap objeknya.

Ada juga prinsip rupa pada karya diatas, antara lain. 1) Prinsip kesatuan yang membuat kesatuan pada objek kepala dan teropong mockery itu sendiri 2)Prinsip Keseimbangan yang meliputi tangan dan kepala mockery, dan helm yang digunakan 3)Prinsip irama yang meliputi warna pada Mockery dan warna besi pada helm dan teropong 4)Prinsip penekanan yang meliputi parabola kecil sebagai *point of interest* 5)Prinsip proporsi pada objek kepala Mockery dengan teropong. 6)Prinsip Kejelasan yang terdapat pada objek mata dan helm pada Mockery.

Mockery menggunakan helm dari besi yang terdapat parabola kecil dan sedang menggunakan teropong yang menggambarkan pencarian tersebut sangatlah penting bagi dirinya. Demi mengejar informasi perkembangan *iphone* yang ia miliki dengan *iphone* yang dimiliki teman lingkungannya, ia rela untuk membeli *iphone* yang terbaru dengan segala cara dari hasil pemantauannya. Sifat inilah yang seringkali dijumpai pada Generasi Z. ia selalu memantau hal yang sederhana yaitu sebuah gaya hidup, akan tetapi gaya hidup membeli *iphone* tidak semua orang bisa dan rela melakukannya. Makna yang terkandung pada karya ini adalah ketika sudah memiliki *iphone*, maka bersukurlah atas pencapaian itu dan tidak perlu ambisi.

Karya 4



Gambar 19. *Belittle* 100 X 100cm
(Dok. Satria Manggala, 2024)

Judul : *belittle*
Ukuran : 100x100 cm
Media : *Acrylic On Shaped Canvas*
Tahun : 2024

Deskripsi Karya

Sering terjadi Ketika suatu lingkungan yang belum mempunyai *iphone* menganggap rendah secara sosial. Hal ini banyak terlihat di suatu lingkungan kota, *iphone* sudah menjadi salah satu standart pergaulan di zaman sekarang. Menganggap rendah pengguna selain *iphone* sering terasa di suatu pergaulan, karena pemilik *iphone* merasa dirinya sudah lebih mapan secara gaya hidup dan finansial yang belum tentu juga pembelian *iphone* itu sendiri diri penghasilan diri sendiri.

Ada beberapa unsur rupa pada karya. 1)Unsur titik, perupa menerapkan goresan titik secara tipis sebagai Cahaya pantulan pada mata dan bagian tangan. 2)Unsur garis, garis yang dihadirkan dalam karya perupa yakni pada bagian setiap tepi objek, berfungsi sebagai garis pembeda yang digoreskan secara tipis, Garis di bagian tangan, hidung,dan mata. 3)Unsur bidang yang dihadirkan perupa dalam lukisan adalah objek utama, yakni bagian kepala dan tangan. Objek tersebut merupakan dalam kesatuan objek yang harmonis. 4)Unsur ruang, ruang yang dihadirkan dalam karya ini

adalah bentuk kanvas itu sendiri, kanvas yang dihadirkan perupa menciptakan sebuah ruang pada setiap batasan objek. 5)Unsur tekstur, tekstur yang dihadirkan pada karya ini adalah tekstur pada bulu mockery itu sendiri. Tekstur bulu tersebut membuat lebih berkarakter pada kepala mockery itu sendiri. 6)Unsur warna yang dihadirkan karya perupa kali ini adalah cirikhas warna karakter mockery itu sendiri beserta tangannya, yakni warna abu, hitam, dan putih. 7)Unsur teknik, yang digunakan perupa adalah Teknik realism sehingga menciptakan objek karakter yang lebih nyata. Teknik realism itu sendiri didukung dengan Teknik Glazing untuk menciptakan ketebalan bulu dan bayangan pada setiap objeknya.

Ada juga prinsip rupa pada karya diatas, antara lain. 1) Prinsip kesatuan yang membuat kesatuan pada objek kepala mockery itu sendiri 2)Prinsip Keseimbangan yang meliputi tangan dan kepala mockery 3)Prinsip irama yang meliputi warna pada Mockery dan tangannya 4)Prinsip penekanan yang meliputi mata sebagai *point of interest* 5)Prinsip proporsi pada objek kepala Mockery dan tangannya. 6)Prinsip Kejelasan yang terdapat pada objek mata pada Mockery.

Makna yang terkandung pada karya ini adalah sikap merendahkan muncul Ketika saling mengejek di suatu pergaulan, yang didasari oleh candaan gurau saat mereka berkumpul. Maka jangan terpaku pada prilaku yang diluar kemampuanmu,

Karya 5



Gambar 20. *Potret Diri* 100 X 170cm
(Dok. Satria Manggala, 2024)

Judul : potret diri
Ukuran : 100x170 cm
Media : *Acrylic On Shaped Canvas*
Tahun : 2024

Deskripsi Karya

Menggambarkan banyaknya terjadi di media sosial, Dimana pose memotret diri dari pantulan kaca yang mellihatkan dirinya dan *iphone*. Banyak dijumpai di media sosial Ketika berpose di depan cermin dengan menunjukkan *iphone* mereka, ini sering terjadi di Generasi Z. Kini *iphone* sudah menjadi bagian dari gaya hidup bagi Generasi Z, mempunyai *iphone* adalah salah satu bentuk percaya diri bagi Generasi Z. perilaku dan gaya berpakaian akan kalah dengan percaya diri Ketika memiliki *iphone*. Melalui postingan di sosial media mereka ingin menunjukkan bahwa *iphone* kini adalah suatu simbol Dimana bagi pemiliknya adalah simbol keberhasilan, keberhasilan bisa diartikan sebagai finansial yang berhasil, gaul, kekinian, dan percaya diri.

Ada beberapa unsur rupa pada karya.

- 1)Unsur titik, Perupa menerapkan goresan titik secara tipis sebagai Cahaya pantulan pada mata dan bagian baju serta pada bagian sepatu yang dipakai
- 2)Unsur garis, garis Pada bagian objek tangan, hidung,mata,Sepatu dan *smartphone* yang terpantul cahaya. Padan case *smartphone* juga terdapat garis yang membentuk cahaya transparan pada *smartphone* tersebut Objek tersebut butuh goresan secara tegas dan juga tipis.
- 3)Unsur bidang yang dihadirkan perupa dalam lukisan adalah objek utama, yakni bagian kepala dan tangan. Ada juga objek pendukung seperti *smartphone*,baju,celana pendek,dan sepatu.
- 4)Unsur ruang yang dihadirkan dalam karya ini adalah bentuk kanvas itu sendiri, kanvas yang dihadirkan perupa menciptakan sebuah ruang pada setiap batasan objek satu badan.
- 5)Unsur tekstur yang dihadirkan pada karya ini adalah tekstur pada bulu mockery itu sendiri. Tekstur pada objek pendukung seperti baju,border pada baju,dan sepatu, perupa menggunakan teknik sapuan kasar secara tipis
- 6)Unsur warna yang dihadirkan karya perupa kali ini adalah cirikhas warna karakter mockery itu sendiri dan objek pendukung lainnya, yakni warna abu,creem,hijau,raw umber, dan putih. Warna tersebut menciptakan kesan warna monocrom.
- 7)Unsur teknik yang digunakan perupa adalah

Teknik realism sehingga menciptakan objek karakter yang lebih nyata. Teknik realism itu sendiri didukung dengan Teknik Glazing untuk menciptakan ketebalan bulu dan bayangan pada setiap objeknya.

Ada juga prinsip rupa pada karya diatas, antara lain. 1) Prinsip kesatuan yang membuat kesatuan pada objek kepala mockery itu sendiri secara satu badan 2)Prinsip Keseimbangan yang meliputi kepala hingga sepatu 3)Prinsip irama yang meliputi warna pada Mockery dan baju 4)Prinsip penekanan yang meliputi pakaian yang dipakai dan *iphone* sebagai *point of interest* 5)Prinsip proporsi pada objek kepala Mockery dan tangannya. 6)Prinsip Kejelasan yang terdapat pada objek *iphone*.

Makna yang terkandung pada karya ini adalah ketika ber media sosial bijaklah dalam menyikapinya. Kepercayaan diri pada setiap manusia pasti dimiliki semua kalangan manusia, hanya kita yang tahu kepercayaan diri tumbuh dari mana.

Karya 6



Gambar 21. *Origin Of Imagination* 40 X 50 cm
(Dok. Satria Manggala, 2024)

Judul : *Origin Of Imagination*
Ukuran : 40x50 cm
Media : *Acrylic On Shaped Canvas*
Tahun : 2024

Deskripsi Karya

Menggambarkan Generasi Z yang watak,prilaku, dan imajinasi yang terbentuk oleh

lingkungan rumahnya. Generasi Z tumbuh dan berkembang di lingkungan rumahnya, sehingga tercermin perilakunya atas lingkungannya. Generasi Z di kalangan perupa tumbuh dengan kehadiran pesatnya teknologi, yaitu *Smartphone*. Akan tetapi *smartphone* di lingkungan perupa secara tidak langsung menumbuhkan budaya baru, yaitu merk *Iphone* sudah menjadi arti tersendiri.

Ada beberapa unsur rupa pada karya, meliputi 1) Titik, Perupa menerapkan goresan titik secara tipis sebagai Cahaya pantulan pada mata, tekstur batu dan besi. 2) Garis yang dihadirkan dalam karya perupa yakni pada bagian setiap tepi objek, berfungsi sebagai garis pembeda yang digoreskan secara tipis. Garis di bagian tangan, hidung, dan mata 3) Bidang, bidang yang dihadirkan perupa dalam lukisan utama yang dihadirkan perupa dalam lukisan adalah objek utama Garis di bagian objek tangan, hidung, mata, objek besi, dan garis pada tekstur kardus yang terpantul cahaya. 4) Ruang, ruang yang dihadirkan dalam karya ini adalah bentuk kanvas itu sendiri, kanvas yang dihadirkan perupa menciptakan sebuah ruang pada setiap batasan objek. kepala dari mockery dan tangannya. Kardus juga menjadikan objek yang mempunyai ruang tersendiri. 5) Tekstur bulu tersebut membuat lebih berkarakter pada kepala mockery itu sendiri. Tekstur pada objek pendukung seperti kardus, batu, kertas, solatip dan kayu, perupa menggunakan teknik sapuan kasar secara tipis untuk menciptakan tekstur jenis kain yang diinginkan. 6) Warna yang dihadirkan karya perupa kali ini adalah cirikhas warna karakter mockery itu sendiri beserta Warna pada objek pendukung yaitu warna coklat pada kardus, merah putih pada solatip dan warna hijau di bagian lampu dan rumput. 7) Teknik yang digunakan perupa adalah Teknik *realism* sehingga menciptakan objek karakter yang lebih nyata. Teknik *realism* itu sendiri didukung dengan Teknik *Glazing* untuk menciptakan ketebalan bulu dan bayangan pada setiap objeknya.

Ada juga prinsip rupa pada karya diatas, antara lain. 1) Prinsip kesatuan yang membuat kesatuan pada objek kepala mockery dan juga kardus beserta objek pendukungnya 2) Prinsip Keseimbangan yang meliputi kepala dan kardus 3) Prinsip irama yang meliputi warna pada Mockery, kardus beserta objek lainnya. 4) Prinsip penekanan yang meliputi kepala mockery yang

sebagai *point of interest* 5) Prinsip proporsi pada objek kepala Mockery dengan kardusnya. 6) Prinsip Kejelasan yang terdapat pada objek kardus.

Makna yang terkandung pada karya ini adalah rumah membentuk perilaku di kemudian hari, rumah adalah awal adri apa yang kita perbuat di lingkungan yang akan datang. Untuk itu, nikmatilah perkembangan di lingkungan rumah sekitar, rumah juga mencakup pertemanan, dan Pendidikan. Bijaklah dalam menyikapi lingkungan dan ambil bagian positif yang bersifat membangun untuk kedepannya.

Karya 7



Gambar 22. *Silent* 40 X 50 cm
(Dok. Satria Manggala, 2024)

Judul : *Silent*

Ukuran : 40x50 cm

Media : *Acrylic On Shaped Canvas*

Tahun : 2024

Deskripsi Karya

pada karya yang berjudul “*Silent*”, menggambarkan Generasi Z yang selalu beralasan yang kurang logis, akan tetapi di lingkungan sekitar Generasi Z selalu menguatkan alasan mereka atas perilaku yang ia lakukan, perilaku itu adalah persaingan dalam status sosial. Status sosial ini dilambangkan *iphone* itu sendiri, sehingga mereka selalu mengelak ketika ditanya mengapa harus memakai *iphone*.

Helem yang dipakai Mockery adalah bentuk

suatu perlindungan atas argumen yang mereka ucapkan dan selalu mengungkapkan alasannya yang memakai *iphone*. Banyak yang tidak mengakui secara jujur kenapa mereka melakukan pembelian *iphone* itu, akan tetapi di setiap postingan mereka pasti mellihatkan *iphone* itu sendiri, entah berupa story Instagram, postingan tiktok, atau hanya sekedar foto profil pada sosial media mereka.

Ada beberapa unsur rupa pada karya, meliputi. 1) Titik, Perupa menerapkan goresan titik secara tipis sebagai Cahaya pantulan pada mata dan bagian tangan dan efek cahaya di bagian helm. 2) Garis yang dihadirkan dalam karya kali ini pada bagian setiap tepi objek, pada bagian helm dan besi juga terdapat unsur garis secara tipis guna efek dari kilauan besi. 3) Bidang yang dihadirkan perupa dalam lukisan adalah objek utama, yakni bagian kepala dan tangan. Adapun objek tambahan seperti helm. 4) Ruang yang dihadirkan dalam karya ini adalah bentuk kanvas itu sendiri, kanvas dan bentuk helm yang dihadirkan perupa menciptakan sebuah ruang pada setiap batasan objek. 5) Tekstur, Kesan tekstur yang digunakan mengacu pada tekstur seperti helm, besi, kaca dan tekstur kain bludru pada bagian dalam helm. 6) Warna yang dihadirkan karya perupa kali ini adalah ciri khas warna karakter mockery itu sendiri beserta warna coklat pada kain bagian dalam helm, hijau pada helm, dan warna-warni pada coretan di atas helm. 7) Teknik yang digunakan perupa adalah Teknik realism sehingga menciptakan objek karakter yang lebih nyata. Teknik realism itu sendiri didukung dengan Teknik Glazing untuk menciptakan ketebalan bulu dan bayangan pada setiap objeknya.

Ada juga prinsip rupa pada karya diatas, antara lain. 1) Prinsip kesatuan yang membuat kesatuan pada objek kepala mockery dan juga helm beserta objek pendukungnya 2) Prinsip Keseimbangan yang meliputi kepala dan helm 3) Prinsip irama yang meliputi warna pada Mockery, helm beserta objek lainnya. 4) Prinsip penekanan yang meliputi kecamata pada helm mockery yang sebagai *point of interest* 5) Prinsip proporsi pada objek kepala Mockery dengan helmnya. 6) Prinsip Kejelasan yang terdapat pada objek tangannya.

Makna yang terkandung pada karya ini adalah, seringkali mereka membutuhkan

ketenangan disetiap gerak-geriknya, akan tetapi perilaku mereka seringkali menciptakan kebiasaan tersendiri yaitu berargumen atas dasar kenapa harus memiliki *iphone*.

Sikap itulah perupa ingin ungkapkan sehingga kesadaran pada penikmat karya “silent” ini lebih bijak untuk menyikapi perilaku tersebut. Helem yang dipakai mockery adalah bentuk dari alasan argument mereka ketika ditanya kenapa harus *iphone*.

Karya 8



Gambar 23. Siap Melampauinya 40 X 50 cm
(Dok. Satria Manggala, 2024)

Judul : Siap Melampauinya
Ukuran : 40x50 cm
Media : Acrylic On Shaped Canvas
Tahun : 2024

Deskripsi Karya

pada karya yang berjudul “Siap Melampauinya”, menggambarkan Generasi Z yang siap dengan keadaan apapun untuk melampaui apa yang ada di lingkungannya dalam ber sosial. Keinginan melampaui terbentuk atas lingkungan yang seringkali menganggap *iphone* adalah bentuk simbol kemakmuran. Menggunakan *iphone* adalah salah satu simbol dimana bagi yang mempunyai adalah bagian dari orang sukses secara sosial di sekitarnya. Keinginan melampaui Ketika lingkungan sudah

membentuk pola pikir dimana *iphone* adalah bagian bentuk kesuksesan secara finansial.

Ada beberapa unsur rupa pada karya, meliputi, 1) Titik, Perupa menerapkan goresan titik secara tipis sebagai Cahaya pantulan pada mata dan efek cahaya di bagian kaca helm dan goresan besi. 2) Garis yang dihadirkan dalam karya kali ini pada bagian setiap tepi objek, pada bagian helm dan teropong juga terdapat unsur garis secara tipis guna efek dari kilauan besi. 3) Bidang, yang dihadirkan perupa dalam lukisan adalah objek utama, yakni bagian kepala dan tangan. Adapun objek tambahan seperti helm astronot. 4) Ruang, yang dihadirkan dalam karya ini adalah bentuk kanvas itu sendiri, kanvas dan bentuk helm yang dihadirkan perupa menciptakan sebuah ruang pada setiap batasan objek. 5) Tekstur teropong dan helm yang digunakan mengacu pada tekstur besi, dimana besi sifatnya keras padat sehingga tercipta tekstur lecet pada besi. 6) Warna yang dihadirkan karya perupa kali ini adalah ciri khas warna karakter mockery itu sendiri beserta tangannya dengan tambahan aksesoris di kepala yakni oranye, kilauan emas, dan hijau gelap. 7) Teknik, yang digunakan perupa adalah Teknik realisme sehingga menciptakan objek karakter yang lebih nyata. Teknik realisme itu sendiri didukung dengan Teknik Glazing untuk menciptakan ketebalan bulu dan bayangan pada setiap objeknya.

Ada juga prinsip rupa pada karya diatas, antara lain. 1) Prinsip kesatuan yang membuat kesatuan pada objek kepala mockery dan juga helm beserta objek pendukungnya. 2) Prinsip Keseimbangan yang meliputi kepala dan helm. 3) Prinsip irama yang meliputi warna pada Mockery, helm beserta objek lainnya. 4) Prinsip penekanan yang meliputi kecamata pada helm mockery yang sebagai *point of interest*. 5) Prinsip proporsi pada objek kepala Mockery dengan helmnya. 6) Prinsip Kejelasan yang terdapat pada objek tangannya.

Makna yang terkandung pada karya ini adalah, helm yang dipakai Mockery adalah helm astronot, bentuk suatu perlindungan untuk melampaui keatas setinggi mungkin. Helm tersebut adalah bentuk dimana mereka saling melampaui kepemilikan *iphone* sebagai suatu simbol kesuksesan di lingkungannya. Maka nikmatilah kemajuan teknologi dengan sewajarnya

Karya 9



Gambar 24. *Cheese!* 40 X 50 cm
(Dok. Satria Manggala, 2024)

Judul : *Cheese!*

Ukuran : 40x50 cm

Media : *Acrylic On Shaped Canvas*

Tahun : 2024

Deskripsi Karya

pada karya ini menggambarkan kesiapan di depan kamera. Seringkali para pengguna *iphone* mengunggulkan kamera yang dimiliki. Kamera pada *iphone* tergolong kamera yang bagus secara pewarnaan yang dihasilkan yaitu warna natural. Seringkali pengguna *iphone* membandingkan keunggulan kualitas kamera. Sehingga seringkali kamera selain *iphone* dianggap remeh oleh pengguna *iphone*.

Ada beberapa unsur rupa pada karya, meliputi 1) Titik, Perupa menerapkan goresan titik secara tipis sebagai Cahaya pantulan pada *iphone* dan tangan. Bagian detail pantulan cahaya pada *soft case iphone* juga bagian dari unsur titik untuk membentuk pantulan cahaya. 2) Garis di bagian objek tangan, hidung, mata, dan *iphone* yang digunakan menciptakan pantulan cahaya. Objek-objek tersebut membutuhkan goresan garis secara tegas dan juga tipis. 3) Bidang yang dihadirkan perupa dalam lukisan adalah objek utama, yakni bagian kepala dan tangan, ada juga objek pendukung seperti *iphone*. 4) Ruang, yang diwujudkan pada karya ini adalah kepala dari

mockery dan tangannya. *Iphone* yang dipegang mockery juga menjadikan objek yang mempunyai ruang tersendiri. 5) Tekstur pada objek pendukung seperti *iphone*, perupa menggunakan teknik sapuan kasar secara tipis untuk menciptakan tekstur transparan pada *softcase* pada objek *iphone*. 6) Warna yang dihadirkan karya perupa kali ini adalah ciri khas warna karakter mockery itu sendiri beserta tangannya. Warna pada objek pendukung yaitu warna pada *iphone* *tosca*. *Softcase* juga menggunakan sapuan tipis putih sehingga menciptakan warna transparan. Warna tersebut menciptakan kesan warna yang nyata. 7) Teknik, yang digunakan perupa adalah Teknik realism sehingga menciptakan objek karakter yang lebih nyata. Teknik realism itu sendiri didukung dengan Teknik Glazing untuk menciptakan ketebalan bulu dan bayangan pada setiap objeknya.

Ada juga prinsip rupa pada karya diatas, antara lain. 1) Prinsip kesatuan yang membuat kesatuan pada objek kepala mockery dan juga *iPhone* beserta objek pendukungnya 2) Prinsip Keseimbangan yang meliputi kepala dan *iphone* 3) Prinsip irama yang meliputi warna pada Mockery, *iphone* beserta objek lainnya. 4) Prinsip penekanan yang meliputi *soft case* pada *iphone* mockery yang sebagai *point of interest* 5) Prinsip proporsi pada objek kepala Mockery dengan *iphone* nya. 6) Prinsip Kejelasan yang terdapat pada objek *smartphone* nya.

Makna yang terkandung pada karya ini adalah Perbandingan ini seringkali menjadi subjek diskusi yang intens si antara pengguna *smartphon* karena sitiap merek *smartphone* mempunya keunggulan dan kelemahan masing-masing dalam hal teknologi kamera, jadi jangan anggap remeh dengan kualitas *smartphone* lainnya.

REFLEKSI KARYA DAN SARAN

Kesimpulan:

Sudut pandang *iphone* kini tidak lagi dianggap alat komunikasi, *iphone* kini sudah menjadi bagian dari bentuk gaya hidup di Generasi Z. Generasi Z terhadap *iphone* sudah menjadi hal penting dari pergaulan mereka, mengutarakan kesuksesan adalah simbol pemilik *iphone*. Banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya *iphone* dijadikan suatu simbol tertentu. Faktor utama adalah media sosial, banyak

kebiasaan yang dibentuk di era datangnya media sosial dan salah satunya adalah *iphone* sudah dijadikan suatu simbol tertentu di kalangan Generasi Z. Gaya hidup Generasi Z saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan media sosial, banyak Generasi Z mudah terbawa apa yang ditampilkan di media sosial, salah satunya adalah Dimana *iphone* dijadikan tolak ukur kesuksesan, kemampuan finansial dan ketenaran

Karya seni yang dihasilkan perupa adalah bentuk respon dari pengamatan perupa yang terjadi di lingkungan perupa dan banyak juga di temukan pada media sosial saat ini. Karya yang di ekspresikan oleh mockery adalah bentuk suatu respon perupa terhadap gaya hidup Generasi Z saat ini Dimana *iphone* kini sudah dijadikan suatu simbol gaya hidup pada pergaulan Generasi Z saat ini. Karya seni yang bersumber dari pergaulan Generasi Z saat ini menghasilkan empat buah karya dengan ukuran 100x100 cm dan satu buah karya 80x170 cm dan empat buah karya dengan ukuran 40x50cm dengan menggunakan teknik lukis realism dan media kanvas yang berbentuk. Gaya pembeda dari seniman lainnya dengan karya yang diciptakan perupa adalah bentuk dari media kanvas itu sendiri. Kanvas berbentuk adalah hal yang jarang terjadi di kalangan praktisi seni lukis pada umumnya, kanvas yang berbentuk mempunyai daya tarik tersendiri untuk dinikmati, sehingga seringkali pertanyaan yang diterima perupa adalah bagaimana cara untuk menciptakan media kanvas yang berbentuk sesuai objek yang dihadirkan.

Lima karya yang dihadirkan perupa berjudul 1) *ready to splurge on you*, 2) *Indifference*, 3) *apa selanjutnya?*, 4) *belittle*, 5) *potret diri*, 6) *Origin Of Imagination*, 7) *Silent*, 8) *Siap Melampauinya*, 9) *Cheese!*. Dengan adanya karya ini perupa berharap kepada Generasi Z dan lainnya lebih bijak menyikapi trend yang terjadi tanpa memperhatikan kondisi finansial pribadi, sehingga yang terjadi akan terkesan memaksakan diri demi memenuhi gaya hidup saat ini. Sosia media adalah salah satu tempat dimana saling berlomba untuk terlihat elegan dalam gaya hidup, sehingga perupa somengharapkan lebih bijak dalam menyikapi media sosial khususnya pada Gen Z.

Saran:

Dari hasil evaluasi karya dari tiga praktisi seni: 1)Alywafa 2)Jopram 3)Triwahono. Dapat disimpulkan bahwa dalam eksplorasi berkarya,perupa berhasil menciptakan keunikan tersendiri dengan media kanvas yang berbentuk. Secara tema cukup mewakili keadaan yang diusung sehingga cukup berhasil dalam menciptakan sebuah karya seni Lukis. Ada beberapa masukan dalam eksplorasi karya, seperti objek mockery itu sendiri yang seharusnya bisa di eksplor lebih dalam sehingga sifat karakter mockery lebih muncul dan mewakili Generasi Z saat ini. Karakter mockery akan tercipta sebagai cirikhas goresan perupa jika berhasil di eksplor dan penuh penghayatan yang lebih dalam. Pencahayaan di setiap objek juga harus dipertegas agar menciptakan suatu karya Lukis yang dramatis.

REFERENSI

- Backer, Elisa. 2010. *Using Smartphone Facebook In A Major Assessment: The Student Experience*. E- Journal. Australia: Unyversity Of Ballarat
- Chaney, David. 1996. *Lifestiles*. Durham: Routledge
- Gary, Thomas Misty. 2007. *Smartphone*. Jakarta: Course Tecknology.
- Kotler, Philip. 2016. *Marketing Management*. London: Pearson Education.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi rupa kumpulan istilah-istilah dalam seni rupa*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi rupa kumpulan istilah-istilah dalam seni rupa*. Yogyakarta: Penerbit DictiArt Lab
- Dillistone, F.W.2002. *The Power of Simbols*.Yogyakarta: Kanisius
- Fadhil, Muhammad. 2022. *Analisis Pengaruh Luxury Value Pada Generasi Z Di Indonesia Terhadap Niat Pembelian IPhone Sebagai Luxury Product*. Jakarta: STIE Indonesia Bangking School
- Livermore, Romm & Tami Albin. 2012. *The iPhone:*

- A Symbolic Object of the New Media Age*. America: Communication Quarterly
- Bourdieu,Pierre, 1995. *Outline of a Theory Of Practice*, Cambridge: University Of Cambrige
- Bourdieu,Pierre, 1995. *Language and Symbolic Power*. Cambrige: Polity Press.
- Bourdieu, Pierre. 1984. *Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action*. Paris: Cambridge University
- Giddens A, 1991. *The constitution of society*. Berkeley: Univercity of California Press
- Ulrich Blanché, 2016. *Banksy: Urban Art in a Material World*. Tectum Verlag: Marburg city