

KARAKTER GENERASI Z SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI DUA DIMENSI

Fadia Rohmah Putri¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: fadia.21008@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Generasi Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1997-2012 yaitu setelah generasi Y dimana kelahiran generasi ini diikuti dengan perkembangan teknologi yang sangatlah pesat . Hal ini dapat mempengaruhi karakter generasi Z, mereka menjadi menyukai hal hal serba instan yang dapat memicu dampak pribadi yang suka bermalas malasan, apatis, gaya hidup konsumtif, anti sosial, dan enggan berpikir kritis. Penelitian ini bertujuan untuk memvisualkan karakter yang dimiliki oleh *generasi Z* dalam bentuk karya seni dua dimensi dengan menggunakan metode penelitian *Practice-led Research*. Perupa melakukan empat tahapan penciptaan karya seni antara lain: tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan. Pada penciptaan karya perupa menggunakan media *fabric colour* dan cat sutera yang diaplikasikan di atas kain jenis *tetrex toray* dan sutera satin. Proses penciptaan karya meliputi : pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, dan perwujudan karya. Karya yang dihasilkan secara keseluruhan berjumlah 5 buah dengan rincian yaitu : karya pertama berjudul “Menggantung”; karya kedua berjudul “Menjadi Layu”; karya ketiga berjudul “Gersang”; karya keempat berjudul “Perlahan Kupatahkan”; dan karya kelima berjudul “Abai”.

Kata kunci: Generasi Z, Seni, Karakter, Dua Dimensi.

Abstract

Generation Z is a generation born in 1997-2012, namely after generation Y where the birth of this generation was followed by very rapid technological developments. This can affect the character of generation Z, they like instant things that can trigger personal impacts that like to be lazy, apathetic, have a consumptive lifestyle, are anti-social, and are reluctant to think critically. This study aims to visualize the character possessed by generation Z in the form of two-dimensional artwork using the Practice-led Research research method. The artist carried out four stages of creating artwork, including: the preparation stage, the imagination stage, the imagination development stage, and the work stage. In creating the artwork, the artist used fabric color and silk paint media which were applied on tetrex toray and satin silk fabrics. The process of creating the artwork includes making designs, preparing tools and materials, and realizing the artwork. The works produced in total amounted to 5 pieces with details, namely the first artwork entitled "Menggantung", the second artwork entitled "Menjadi Layu", the third artwork entitled "Gersang"; the fourth artwork entitled "Perlalu Kupatahkan"; and the fifth paper is entitled "Abai".

Keywords: Generation Z, Art, Character, Two-Dimensional

PENDAHULUAN

Generasi dapat diartikan sebagai suatu masa dimana kelompok manusia pada masa tersebut mempunyai keunikan yang dapat memberi ciri pada dirinya dan pada perubahan sejarah atau zaman. Menurut Notosusanto, pengertian generasi yaitu suatu kelompok inti yang menjadi panutan masyarakat zamannya, yang dalam suatu situasi sosial dianggap sebagai pimpinan atau paling tidak penggaris pola zamannya (*pattern setter*) (Karima et al., 2017 : 2). Generasi Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1997-2012 yaitu setelah generasi Y. Penamaan Gen Z berasal dari kata *Zoomer* yang dimana kelahiran generasi ini diikuti dengan perkembangan teknologi yang sangatlah pesat (Leonardo, 2022).

Generasi ini telah sangat terbiasa dengan teknologi gawai, baik secara sengaja maupun tidak. Mereka juga sangat akrab dengan *smartphones*. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih, hal ini berpengaruh pada karakter dan gaya hidup generasi Z yang bergantung pada teknologi. Saat ini segala aktivitas dipermudah dengan teknologi, diantaranya dalam hal belanja makanan lewat *online*, cek kesehatan, pendidikan, bisnis, dan lainnya bisa diakses melalui portal *online*. Segala keperluan bisa dilakukan tanpa keluar rumah dan tanpa ribet, sehingga hal ini dapat dimanfaatkan oleh generasi Z.

Disisi lain, dengan adanya kecanggihan teknologi digital tersebut dapat mempengaruhi karakter generasi Z, mereka menjadi menyukai hal hal serba instan yang membuat mereka menjadi malas, cepat bosan, plin plan atau suka seenaknya dalam mengambil keputusan, dan kurang mandiri. Segala sesuatu yang serba instan menjadikan generasi Z memiliki budaya konsumtif yang akhirnya mereka sering membeli sesuatu yang bukan menjadi kebutuhan, tetapi hanya memenuhi gaya hidupnya saja. Generasi Z dilahirkan di zaman serba instan sehingga mereka cenderung enggan untuk memiliki pola pikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan yang terjadi atau enggan untuk mencerna dan menanggapi

sebuah informasi. Generasi Z lebih memilih untuk memecahkan masalah secara instan dan mencari solusi secara praktis, karakter generasi Z ini banyak kita jumpai setiap harinya. Adapun karakter lain dari dampak teknologi terhadap generasi Z adalah minimnya interaksi dengan orang sekitar atau keterbatasan sosial di dunia nyata. Hal ini bisa disebabkan karena generasi Z lebih suka bermain *gadget* untuk menjelajahi sosial media seperti *scroll instagram*, *live tiktok*, *streaming youtube*, dan sebagainya

Hal ini menjadi perhatian perupa untuk menjadikan topik tersebut sebagai ide penciptaan karya dua dimensi karena timbulnya karakter generasi Z yang terpengaruh oleh pesatnya perkembangan teknologi sehingga generasi Z menjadi pribadi yang menyukai segala sesuatu serba instan dan menimbulkan perilaku konsumtif, gaya hidup hedon, minim interaksi sosial, serta cenderung malas atau kurang mandiri. Perupa berupaya untuk memberikan gambaran dan mengingatkan kepada generasi Z agar dapat mengambil sikap positif dan lebih bijak dalam menghadapi pesatnya teknologi. Perupa merasa prihatin atas dampak yang dialami oleh generasi Z sebagai efek dari perkembangan teknologi yang membuat sebagian besar dari generasi Z memiliki karakter yang cukup disayangkan.

Perupa ingin memberikan semangat dan dorongan kepada generasi Z untuk sadar dan mengajak generasi Z untuk merubah perilaku yang dirasa buruk pada dirinya sendiri dan dampaknya bagi orang lain dengan menunjukannya dalam bentuk visual, sehingga dapat dinikmati oleh seluruh generasi dan dijadikan pelajaran untuk kedepan. Dalam artikel ini, dilakukan penelitian peristiwa dan hal hal yang berkaitan dengan karakter generasi Z yang kemudian perupa membuat karya seni dua dimensi pada media kain dilukiskan dengan bentuk visual terdapat figur wanita sebagai objek utama karena perupa mengamati karakter tersebut banyak didominasi oleh generasi Z bergender wanita dan tumbuhan sebagai objek pendukung serta objek lain sebagai penambah artistik.

FOKUS IDE PENCIPTAAN

Pada proses penciptaan karya seni dua dimensi, perupa memfokuskan ide penciptaan

pada fenomena yang dirasakan kebanyakan orang maupun perupa sendiri, disebabkan banyaknya kaum muda saat ini yang menyukai segala sesuatu serba instan, sehingga dapat mempermudah segala aktivitas, tetapi disisi lain hal ini menimbulkan dampak bagi generasi Z yaitu menjadi lemah mental, apatis, kurangnya etos kerja, bergaya hidup konsumtif dan anti sosial. Banyak masyarakat tidak peduli akan dampak tersebut, sehingga perlu adanya kesadaran bagi generasi Z agar lebih bisa memanfaatkan teknologi secara bijak untuk menciptakan karakter yang lebih baik dan meningkatkan kualitas diri. Hal ini membuat perupa tertarik membahas fenomena yang kemudian dijadikan inspirasi dalam wujud karya seni dua dimensi yang dilahirkan dari imajinasi dan kreativitas perupa dengan gaya surrealisme. Dalam memvisualisasikan karya berfokus pada karakter yang dimiliki oleh generasi Z. Membahas dampak dari karakter generasi Z secara umum dialami oleh hampir seluruh generasi Z terutama anak muda sekarang yang masih duduk dibangku sekolah atau kuliah dan yang baru saja terjun didunia kerja. Perupa memberikan pandangan bagi generasi Z atau generasi lain yang tidak mengalaminya serta memberikan dorongan dan motivasi kepada generasi Z agar sadar akan dampak dari karakter tersebut dan mulai melakukan perubahan yang lebih positif. Dengan bentuk visual figur wanita menjadi objek utama dengan objek tumbuhan menjadi karakter karya seni perupa untuk menggambarkan segala bentuk peristiwa yang dibahas pada karya seni. Figur wanita dengan segala posenya digunakan sebagai visual karya seni dua dimensi karena wanita lebih emosional dan cocok digunakan sebagai objek utama pada karya.

SPESIFIKASI KARYA

Dalam proses berkarya, menggunakan *fabric colour* di atas kain dan cat sutera diatas kain sutera satin. Perupa berkarya dengan teknik opaque dan aquarel serta bergaya surealis. Karya ini menggabungkan figur wanita dan tumbuhan yang banyak dilihat dan diamati oleh perupa sebagai komposisi dalam karya seni dua dimensi. Perupa membuat karya seni dua dimensi dengan jumlah 5 karya seni dengan ukuran 130 cm x 70 cm dan 130 cm x 60 cm.

PENGERTIAN SENI

Aristoteles mengatakan bahwa seni harus dianggap sebagai imitasi dari alam dan dunia manusia dalam modul Konstruksi Konsep Seni. Koentjaraningrat menganggap Seni sebagai suatu ide atau gagasan. Karya seni merupakan perolehan dari ide atau gagasan yang diciptakan oleh manusia. Mereka akan memiliki konsep, gagasan, nilai, norma, dan aturan yang ditunjukkan oleh tindakan berpola yang dilakukan oleh manusia selama hidup di Masyarakat.

TEKNIK

Teknik yang diterapkan perupa dalam penciptaan karya seni ini adalah teknik opaque dan aquarel. Teknik Plakat atau Teknik opaque merupakan teknik melukis dengan cat akrilik, cat air, atau cat minyak dengan sapuan warna yang tebal sehingga tampak gelap atau menutup (Laily Iftitah Nurul, 2022). Teknik aquarel adalah teknik sapuan basah yang merupakan cara melukis objek menggunakan sapuan tipis dari cat air (Aditya Mardiastuti, 2022).

Dalam penciptaan karya perupa menggoreskan *fabric colour* pada media kain yang telah dirancang, sehingga membentuk objek, dan warna sesuai dengan karya dua dimensi yang diinginkan. Memilih teknik *opaque* dan *aquarel* karena perupa menyadari teknik *opaque* dan *aquarel sangat cocok* untuk dilukiskan pada kain agar tercipta warna yang jelas dan semi transparan.

METODE PENCIPTAAN

Pada proses penciptaan karya dua dimensi yang bersumber ide dari munculnya karakter generasi Z, perupa menerapkan metode *Practice-led Research*. *Practice-led* Research merupakan jenis tulisan ilmiah yang dihasilkan dari penelitian praktik yang berlangsung (Hendriyana Husen, 2021 : 10). Menurut Husen, Menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktik merupakan salah satu karakter utama dari penelitian praktik ini. Penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman baru tentang praktik yang terintegrasi pada pedoman praktik berkarya (Hendriyana

Husen, 2021 : 10). Adapun empat tahap pada penciptaan karya seni antara lain: tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses penciptaan karya dua dimensi yang terinspirasi dari munculnya karakter generasi Z, perupa menggunakan metode *Practice-led Research*. Husein Hendriyana mengelompokan tahapan proses penciptaan antara lain :

Tahap persiapan, Pada tahap persiapan perupa melakukan penelitian terhadap isu munculnya karakter generasi Z dengan melakukan observasi dan mengumpulkan data untuk mengetahui secara langsung bagaimana karakter yang dimiliki oleh generasi Z, sehingga menjadi fokus penelitian yang akan digunakan perupa untuk memvisualisasikan kedalam karya seni dua dimensi.

Tahap mengimajinasi, ditahap ini perupa mengembangkan ide dengan menggunakan data-data yang telah dikumpulkan dalam mengemukakan ide yang divisualisasikan dalam karya seni dua dimensi. Perupa menggunakan satu figur objek utama yang diimajinasikan dan divisualkan pada beberapa rancangan sketsa. Dalam mengimajinasikan, tetap memperhatikan proporsi, bentuk tubuh, teknik, penggunaan warna, komposisi dalam karya seni, dan material yang akan digunakan.

Tahap pengembangan, tahap pengembangan ini perupa telah membuat beberapa sketsa rancangan karya hasil dari tahap mengimajinasi yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, selanjutnya akan dipilih oleh dosen pembimbing lima sketsa terbaik untuk lanjut pada tahap pengerjaan karya seni dua dimensi.

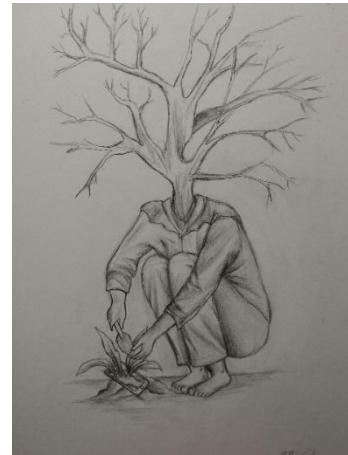
Sketsa yang terpilih :



Gambar 1. Sketsa 1
(Dok. Fadia 2025)



Gambar 2. Sketsa 2
(Dok. Fadia 2025)



Gambar 3. Sketsa 3
(Dok. Fadia 2025)



Gambar 4. Sketsa 4
(Dok. Fadia 2025)



Gambar 5. Sketsa 5
(Dok. Fadia 2025)

Tahap penggerjaan, dalam tahap penggerjaan, perupa mendapatkan lima sketsa yang telah dipilih dan disetujui oleh dosen pembimbing diwujudkan dalam karya seni dua dimensi dengan waktu penggerjaan kurang lebih 2 bulan.

IDE PENCIPTAAN

Ide atau gagasan penciptaan karya dapat diperoleh dari pengalaman pribadi perupa maupun kondisi di lingkungan sekitar kita, perupa menemui beberapa karakter dan dampak yang dialami oleh generasi Z baik orang lain maupun perupa sendiri. Hal ini membuat perupa tertarik untuk mengangkat tema karakter generasi Z sebagai inspirasi penciptaan karya seni 2 dimensi dengan media kain dan sutera. Karakter dan

dampak disini memang sudah hampir seluruh generasi Z mengalaminya, tetapi banyak dari mereka belum menyadari akan dampak tersebut yang dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan yang akan datang.

KONSEP KARYA

Konsep karya perupa dalam penciptaan karya seni ini berupa karakter generasi Z yang menyukai segala sesuatu serba instan dan dampaknya sering kali generasi Z tidak menyadarinya sehingga diperlukan kesadaran agar dapat berbenah dan tidak lagi menimbulkan dampak negatif bagi diri sendiri dan orang lain.

Alat dan Bahan

Langkah pertama dalam proses penciptaan karya adalah dengan menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan sebagai berikut

Alat :

- Kuas
- Kompor batik
- Palet
- Gelas cuci kuas
- Meteran
- Gunting
- Pensil warna *watercolor*
- Midangan
- Dandang nasi
- Setrika

Bahan :

- *Print* sketsa
- Cat *fabric*
- Cat sutera
- Pipa paralon
- Knee
- Kain tetrex toray
- Kain sutera satin

- *Masking tape*
- Jarum pentul
- Lem uhu
- Veterban
- Cairan *sizing*
- Lilin malam
- Paraffin
- Kain *arrow*
- Aluminium foil
- Kain bekas
- Kertas bekas
- Cup plastic
- Tisu
- Softener
- Tiang gorden

PROSES PERWUJUDAN KARYA

1. Menyiapkan Kain dan Sutera

Menyiapkan kain dan sutera dengan momotong sesuai ukuran 130cm x 70cm yang dilebihkan masing masing atas dan bawah 10cm untuk dipasangkan tiang penyangga saat *display*. Setelah dipotong kemudian tepian kain dijahit secara menyeluruh.



Gambar 6. Jahitan Kain
(Dok. Fadia 2025)



Gambar 7. Jahitan Sutera
(Dok. Fadia 2025)

2. Menyiapkan Midangan dan Paralon

Menyiapkan midangan rotan dengan ukuran diameter 33cm yang kemudian permukaan midangan dililitkan secara menyeluruh dengan tali veterban dan direkatkan menggunakan lem uhu. Paralon digunakan untuk membentangkan kain sutera agar memudahkan saat melukis. Perupa menyiapkan paralon dengan ukuran 150cm sebanyak 2 buah dan 80cm sebanyak 2 buah serta knee sebanyak 4 buah. Caranya adalah dengan memasangkan 4 paralon tersebut yang disambungkan dengan knee, sehingga membentuk persegi panjang.



Gambar 8. Midangan
(Dok. Fadia 2025)



Gambar 9. Pipa Paralon

(Dok. Fadia 2025)

3. Pemasangan Sutera ke Paralon

Pemasangan kain sutera ke paralon membutuhkan *masking tape* serta jarum pentul berukuran kecil. Langkah pertama adalah mengukur Panjang dan lebar paralon yang selanjutnya dibagi menjadi beberapa bagian yang sama dan simetris antara kanan kiri dan atas bawah. Selanjutnya menyiapkan *masking tape* dengan panjang kurang lebih 13cm dan dengan jumlah yang telah ditentukan, yaitu sekitar 50 buah. Bagian atas dan bawah *masking tape* diberi lipatan masing masing 1cm. setelah siap kemudian ditempelkan pada bagian bagian yang telah diukur dan ditentukan. Kain sutera siap dibentangkan diatas paralon dan dikaitkan pada *masking tape* menggunakan jarum pentul yang ditusukan tepat pada jahitan kain sebanyak 2 kali. Setelah kain terpasangkan kemudian masing masing *masking tape* ditarik agar kain tidak kendor dan terpasang sempurna. Selanjutnya kain sutera diberi lapisan cairan *sizing* sebanyak 2 kali dan dikeringkan. Kain sutera siap untuk dilukis.



Gambar 10. Pemasangan sutera ke paralon
(Dok. Fadia 2025)

4. Pemindahan Sketsa pada Kain dan Sutera

Pemindahan sketsa pada kain dilakukan dengan cara sketsa yang sudah *diprint* diletakan di bawah kain dan dijiplak menggunakan pensil warna *watercolor*. Pensil warna *watercolor* digunakan karena mudah dihapus jika terjadi kesalahan saat sketsa diatas kain, cukup diberi air bersih dan bisa ditimpas dengan cat.



Gambar 11. Pemindahan sketsa
(Dok. Fadia 2025)

5. Pewarnaan Objek Utama

Pewarnaan objek utama pada kain tetrex toray menggunakan teknik *opaque* yaitu menutup permukaan kain dengan sapuan yang tebal yang menghasilkan warna pekat dan padat serta menggunakan teknik Lukis kain terang menggunakan cat *fabric transparent*, sehingga warna yang terang tidak menggunakan cat warna putih melainkan cat *clear* yang menampilkan warna asli kain tersebut. Sedangkan pada pewarnaan kain sutera menggunakan teknik *aquarel* dimana setiap bagian objek yang ingin diwarnai dibasahi terlebih dahulu dengan cairan *sizing* kemudian disapukan cat dengan teknik *aquarel wet on wet* atau *dry on wet* bisa juga menggunakan teknik *dry brush* untuk objek yang sensitif jika terkena basah.



Gambar 12. Pewarnaan objek utama pada kain sutera
(Dok. Fadia 2025)



Gambar 13. Pewarnaan objek utama pada kain tetrex toray
(Dok. Fadia 2025)

6. Pewarnaan Objek Tambahan

Penambahan objek tambahan dilakukan setelah objek utama selesai, yaitu dengan menambahkan beberapa objek kecil di sekitar objek utama tanpa mengganggu objek utama.



Gambar 14. Pewarnaan objek tambahan
(Dok. Fadia 2025)

7. Pewarnaan *Background*

Pada kain tetrex toray, *background* tidak diberi warna, yaitu menggunakan warna asli kain tersebut. Sedangkan pada kain sutera, pewarnaan *background* menggunakan teknik batik yaitu dengan cara menutup seluruh objek menggunakan lilin malam. Selanjutnya membuat racikan untuk 3 layer warna yaitu warna terang, warna sedang, dan warna gelap. Setelah warna siap, sapukan terlebih dahulu warna terang pada seluruh kain, tunggu hingga kering. Setelah kering, Lukis *background* menggunakan lilin malam dengan objek dan tempat yang telah di tentukan. Selanjutnya sapukan cat warna sedang pada *background*, tunggu hingga kering. Lukis lagi menggunakan malam dan terakhir lapisi cat wana

gelap pada *background* dan tunggu hingga kering. Menambahkan objek lain dengan teknik *dry brush* jika dirasa perlu.



Gambar 15. Pewarnaan *background*
(Dok. Fadia 2025)

8. Proses Penguncian Warna

Pada proses penguncian warna untuk kain tetrex toray adalah hanya dengan disetrika seluruh bagian yang telah dilukis. Sedangkan untuk kain sutera yaitu langka pertama meluruhkan lilin malam menggunakan koran bekas yang diletakan pada permukaan atas dan bawah kain sutera yang kemudian disetrika dengan suhu tinggi. Tahap ini dilakukan secara berulang ulang hingga lilin malam tidak ada yang tersisa pada kain. Selanjutnya kain sutera dilapisi dengan kain arrow pada seluruh permukaan atas dan bawah lalu digulung. Setelah itu dibungkus menggunakan alumunium foil dan direkatkan menggunakan masking tape agar tertutup rapat. jika sudah tertutup rapat, dibalut lagi dengan kain bekas agar kain sutera labih aman dan minim resiko terkena tetesan air. Langkah selanjutnya yaitu mengukus kain sutera. Kain sutera yang telah dibungkus dimasukan kedalam kukusan dan dikukus selama kurang lebih 3 jam. Setelah dikukus, kain sutera diangkat dan dicelupkan kedalam air panas dengan cepat. Selanjutnya rendam dengan air biasa selama kurang lebih 2 jam dan air diganti secara berulang ulang sampai air rendaman bersih. Langkah terakhir yaitu kain sutera dicuci dengan

softener dan diangkat untuk segera disetrika dalam kondisi basah.



Gambar 16. Proses pengukusan sutera
(Dok. Fadia 2025)



Gambar 17. Proses perendaman sutera
(Dok. Fadia 2025)

9. Finishing

Finishing merupakan tahap terakhir setelah karya selesai yaitu dengan memberikan tiang penyangga pada bagian atas dan bawah karya untuk memperindah tampilan karya dan memudahkan saat display.

HASIL PENCIPTAAN KARYA

Penciptaan karya seni 2 dimensi yang bersumber dari karakter generasi Z berupa 5 buah karya seni dengan aliran *surrealisme*. Berikut uraian hasil akhir masing – masing karya seni :

KARYA 1



Gambar 18. Karya 1 “Menggantung”
(Dok. Fadia 2025)

Judul	: <i>Menggantung</i>
Ukuran	: 70cm x 130cm
Media	: Cat kain pada kain tetrex toray
Tahun	: 2025
Deskripsi karya	:
	Kemajuan teknologi saat ini menghadirkan berbagai fitur canggih sehingga orang – orang bisa menggunakan smartphone untuk segala kebutuhan. Generasi Z menjadikan smartphone adalah bagian dari kehidupan mereka. Kemudahan dan kenyamanan yang ada pada smartphone menjadikan generasi Z cenderung lalai dan memiliki ketergantungan pada smartphone sehingga dapat menimbulkan masalah serius yaitu nomophobia (ketakutan berlebih apabila tidak memegang atau berada jauh dari smartphone).

KARYA 2



Gambar 19. Karya 2 “Menjadi Layu”
(Dok. Fadia 2025)

Judul : *Menjadi Layu*
Ukuran : 70cm x 130cm
Media : Cat kain pada kain tetrex toray
Tahun : 2025
Deskripsi karya :
Bunga matahari seharusnya memberikan perasaan hangat dan ceria kepada orang – orang disekitarnya ternyata bisa menjadi layu. Generasi Z cenderung lebih asik menikmati kesehariannya dengan berselancar di sosial media, menyebabkan minim interaksi pada dunia sekitar. Keluarga dan orang-orang terdekat terabaikan. Entah akan menyesal atau tidak. Setidaknya tidak lambat menyadari bahwa bertemu dan berkumpul bersama keluarga dan orang dekat adalah momen yang berharga. Memberikan kehangatan, bukan semestinya layu.

KARYA 3



Gambar 20. Karya 3 “Gersang”
(Dok. Fadia 2025)

Judul : *Gersang*
Ukuran : 70cm x 130cm
Media : Cat kain pada kain tetrex toray
Tahun : 2025
Deskripsi karya :
Memang benar, segala hal serba instan. Tetapi pola pikir hendaknya tetap tumbuh. Tidak berguguran lalu gersang dan hampa. Kemajuan teknologi hanyalah fasilitas bukan prioritas, tidak semata segala serba instan menjadi enggan berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Selayaknya hanya menanam tanaman imitasi yang tidak akan membuatnya tumbuh dan berkembang dalam pemikiran.

KARYA 4



Gambar 21. Karya 4 “Perlahan Kupatahkan”
(Dok. Fadia 2025)

KARYA 5



Gambar 22. Karya 5 “Abai”
(Dok. Fadia 2025)

Judul	: <i>Perlahan Kupatahkan</i>
Ukuran	: 70cm x 130cm
Media	: Cat sutera pada kain sutera satin
Tahun	: 2025
Deskripsi karya	: Persahabatan yang utuh dipatahkan satu demi satu karena keegoisan dan rasa apatis. Membuatnya lupa diri dan merasa tidak membutuhkan manusia lain. Dunianya hanya dunia maya.

Judul	: <i>Abai</i>
Ukuran	: 70cm x 130cm
Media	: Cat sutera pada kain sutera satin
Tahun	: 2025
Deskripsi karya	: Seiring berjalananya waktu, kebutuhan hanyalah menjadi sebutan saja. Iklan - iklan e-commerce bertebusan menjadikan generasi Z pribadi yang konsumtif. Membeli barang yang cenderung tidak ada manfaatnya secara berlebihan dan menggesampingkan kebutuhan. Menimbulkan kehedonan dan <i>fomo</i> akibat termakan iklan di berbagai platform media sosial.

KESIMPULAN

Generasi Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1997-2012 yaitu setelah generasi Y. Generasi ini telah sangat terbiasa dengan teknologi gawai, baik secara sengaja maupun tidak. Mereka juga sangat akrab dengan *smartphones*. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih, hal ini berpengaruh pada karakter dan gaya hidup generasi Z yang bergantung pada teknologi. Membuat mereka memiliki perilaku konsumtif, gaya hidup hedon, minim interaksi sosial, serta cenderung malas atau kurang mandiri.. Hal ini menjadi perhatian perupa sehingga terwujudlah skripsi ini dengan judul “Karakter Generasi Z Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Dua Dimensi”.

Pada penciptaan karya seni ini perupa menerapkan metode *Practice-led Research*. *Practice-led Research* merupakan jenis tulisan ilmiah yang dihasilkan dari penelitian praktik yang berlangsung. Adapun empat tahap pada penciptaan karya seni menurut Husein Hendriyana antara lain: tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan.

Hasil karya seni dua dimensi dari penggambaran karakter *generasi Z* berjumlah lima buah karya dengan ukuran masing – masing 70cm x 130cm menggunakan media cat kain di atas kain tetrex toray sebanyak tiga buah dan cat sutera di atas kain sutera satin sebanyak dua buah. Teknik yang digunakan adalah Teknik opaque dan Teknik aquarel setra Teknik batik pada background kain sutera. Karya seni yang dihasilkan merupakan ariran *surrealisme* dengan judul 1) Menggantung, 2) Menjadi Layu, 3) Gersang, 4) Perlahan Kupatahkan, 5) Abai.

SARAN

Dalam mengerjakan skripsi penciptaan karya seni yang berjudul “Karakter Generasi Z Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Dua Dimensi” ini, perupa mendapatkan banyak pengalaman baru dalam proses berkarya seni yang tentunya sangat bermanfaat untuk bekal berkarya seni selanjutnya. Pengalaman berkarya ini dapat

menjadikan perupa lebih baik lagi dalam mengolah artistik dan estetika dalam berkarya seni.

Disisi lain, skripsi yang telah perupa hasilkan ini tentunya memiliki kekurangan baik dalam tulisan maupun dalam karya seni yang dihasilkan. Oleh sebab itu, kritik dan saran dari berbagai pihak khususnya seniman – seniman yang telah lama bergelut di dunia seni sangatlah diperlukan oleh perupa agar kedepannya bisa dievaluasi untuk menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat dalam seluruh bidang keilmuan khususnya bidang seni rupa.

REFERENSI

- Arum, L. S., Zahrani, A., & Duha, N. A. 2023. “Karakteristik generasi z dan kesiapannya dalam menghadapi bonus demografi 2030”. In *Accounting Student Research Journal* (Vol. 2, Issue 1).
- Hendriyana, Husen. 2021. Metodologi penelitian penciptaan karya practice-led research and practice-based research seni rupa, kriya, dan desain - edisi revisi (Christian Putris, Ed.; II). Andi.
- Laily, I.N. 2022. “Seni Lukis : Pengertian Menurut Para Ahli, Aliran, Unsur, dan Teknik” diunduh pada tanggal 20 Oktober 2024, dari *Katadata.co.id*. <https://katadata.co.id/berita/nasional/6201e12663d18/seni-lukis-pengertian-menurut-para-ahli-aliran-unsur-dan-teknik>
- Luthfia Risky, A., Sukma Pratiwi, D. N., Anissa Febrianti, F., Fatimah, S., Nurulita, S., & Rudi Nurjaman, A. (n.d.). 2022. “Cendikia pendidikan pandangan mahasiswa mengenai peningkatan moral melalui wayang pada generasi z di era revolusi industri 4.0”. 3(11), 112–123.
- Nadhifah, H. A., Arif, M., Sucipto, B., Sudibyo, H., Tegal, U. P., & Arif, M. 2024. “Tingkat perilaku konsumtif generasi z pada mahasiswa program studi bimbingan dan konseling universitas pancasakti”. *Jurnal Fokus Konseling*, 10, 17–27.
- Nurmalia, G., Mutiasari N.W., & Zathu R.U. 2024. “Gaya hidup berbasis digital dan perilaku konsumtif pada gen z di bandar lampung: keputusan pembelian melalui marketplace

- shopee”. *Jurnal Rekognisi Ekonomi Islam*, 3(01), 22–32.
- Simbolon, S., Kurniason, H. T., Simbolon, T. N., Tinggi, S., Katolik, A., & Pontianak, N. 2021. “Pengembangan Instrument Tes Berpikir Kritis Gen-Z Dalam Materi Manusia dan Cinta” (Vol. 4, Issue 2).