

# **GENERASI Z DALAM SENI LUKIS KONTEMPORER**

## **LAPORAN KARYA AKHIR**

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh:

Ari Nopri  
17/17020068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

**DEPARTEMEN SENI RUPA**

**FSKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

KARYA AKHIR

GENERASI Z DALAM SENI LUKIS KONTEMPORER

Nama : Ari Nopri  
NIM : 17020068  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

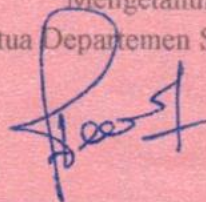
Padang, 8 Maret 2023

Disetujui untuk Ujian :  
Dosen Pembimbing



Yasrul Sami, S. Sn, M.Sn.  
NIP. 19690808.200312.1.002

Mengetahui:  
Ketua Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.  
NIP. 198302012009122001

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

Judul : Generasi Z Dalam Seni Lukis Kontemporer  
Nama : Ari Nopri  
NIM : 17020068  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 10 Februari 2023

### Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

Tanda Tangan

1. Ketua : Yasrul Sami, S. Sn, M.Sn.  
19690808.200312.1.002

:1. 

2. Anggota : Yofita sandra, S.Pd., M.Pd.  
19790712.200501.2.004

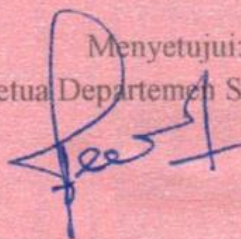
:2. 

3. Anggota : Drs. Syafei. M. Ag  
19600816.198803.1.004

:3. 

Menyetujui:

Ketua Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.

NIP. 198302012009122001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, ~~Skripsi~~/Karya Akhir\* dengan judul

### **Generasi Z Dalam Seni Lukis Kontemporer**

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang,

Saya yang menyatakan,



Ari Nopri

NIM 17020068

## KATA PERSEMBAHAN



Terima kasih ku kepada Ayah dan Ibuku tercinta, Syahril dan Asnah sebagai tanda bukti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya sederhana ini kepada Ayah dan Ibu yang telah memberikan kasih sayang dan cinta mulai dari saya lahir, hingga sekarang anak Ayah Ibu sudah sarjana. Terima kasih atas doa yang selalu dipanjatkan kepada Allah yang tak berkesudahan, hal yang telah Ayah Ibu korbankan, semua itu tidak mungkin bisa dibalaskan hanya dengan selembar kertas bertuliskan halaman persembahan.

Teruntuk saudara saya, kakak ipar saya, Titin Agustina dan Tri Donal Saputra. Terimakasih sudah menguatkan ku dengan kalimat “Jangan menyerah, semua ada jalannya”. Terimakasih sudah menjadi pendengar yang setia, yang sudah menjadi tempat saya pulang ketika saya hampir menyerah. Saya minta maaf karena saya belum bisa menjadi panutan seutuhnya tetapi saya akan mencoba untuk menjadi yang lebih baik lagi.

Teman-teman kelas PSR C terima kasih banyakatas bantuan dan semangatnya.

Dan yang terakhir orang yang memberikan semangat, suport yang menguatkan dari jauh, terima kasih banyak Qodrat Ilahi (Qodry).

## **ABSTRACT**

*In this modern era, the growth of hangout places or cafes is mushrooming and growing everywhere, one of them in the city of Bukittinggi. Along with the development of innovation, cafes have also undergone many changes, starting from the facilities, design and concepts such as the live music concept, to the provision of food, modernity and drinks so that the value of the cafe is more high end and exclusive. This is done to attract the attention of consumers who come, especially millennials, as a place for them to have fun, hang out and spend their free time. This activity is a habit of generation Z which is carried out for satisfaction so that it has an impact on his consumptive lifestyle. Z's characteristics tend to be impulsive and sensitive to new innovations that support a consumptive lifestyle. So visiting the cafe is not because of a need but a desire. This shows that visits to cafes are no longer based on use value but on the value of the signs at the cafe so that consumption activities and cafe functions experience a shift. This study uses Jean Baudillard's consumption theory with qualitative methods and a case study approach. Informants in this study were Foresthree cafe visitors with an age range of 20 to 50 years. Data collection techniques are carried out by observation, documentation and literature study. The results of the research study show that generation Z who are at the Foresthree cafe can spend their time at the cafe for hours until late at night and spend money hanging out at the Foresthree cafe such as consuming modern food and drinks. Exclusive values also have an impact on the fashion they wear when visiting, such as clothes, bags and watches with expensive brands. It can be concluded that Foresthree is used as a means of representation to create social status through the values contained in the cafe. Through this, millennials often expose their presence on social media when visiting and also make it public consumption. In another sense, it can be said that consumption activities are no longer based on use values but on sign values and pseudo and virtual realities which are considered more real.*

**Keywords: Lifestyle, Z Generation, Consumtif.**

## **ABSTRAK**

*Di era modern ini, pertumbuhan tempat nongkrong atau kafe semakin menjamur dan berkembang dimana-mana, salah satunya di kota Bukittinggi. Seiring dengan perkembangan inovasi, kafe juga mengalami banyak perubahan, mulai dari fasilitas, desain dan konsep seperti konsep live music, hingga penyediaan makanan, modernitas, dan minuman sehingga nilai kafe lebih tinggi dan lebih tinggi. eksklusif. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian konsumen yang datang khususnya kaum milenial sebagai tempat mereka bersenang-senang, hang out dan menghabiskan waktu luang. Kegiatan tersebut merupakan kebiasaan generasi Z yang dilakukan untuk kepuasan sehingga berdampak pada gaya hidupnya yang konsumtif. Sifat Z cenderung impulsif dan peka terhadap inovasi baru yang mendukung gaya hidup konsumtif. Jadi berkunjung ke kafe bukan karena kebutuhan tapi keinginan. Hal ini menunjukkan bahwa kunjungan ke kafe tidak lagi didasarkan pada nilai guna tetapi pada nilai rambu-rambu yang ada di kafe tersebut sehingga aktivitas konsumsi dan fungsi kafe mengalami pergeseran. Penelitian ini menggunakan teori konsumsi Jean Baurdillard dengan metode kualitatif dan pendekatan studi kasus. Informan dalam penelitian ini adalah pengunjung kafe Foresthree dengan rentang usia 20 hingga 50 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi dan studi literatur. Hasil kajian penelitian menunjukkan bahwa generasi Z yang berada di kafe Foresthree dapat menghabiskan waktunya di kafe tersebut berjam-jam hingga larut malam dan menghabiskan uang untuk nongkrong di kafe Foresthree seperti mengonsumsi makanan dan minuman modern. Nilai eksklusif juga berdampak pada fashion yang mereka kenakan saat berkunjung, seperti baju, tas, dan jam tangan dengan merk mahal. Dapat disimpulkan bahwa Foresthree digunakan sebagai sarana representasi untuk menciptakan status sosial melalui nilai-nilai yang terkandung dalam kafe tersebut. Melalui hal tersebut, para milenial kerap mengekspos kehadirannya di media sosial saat berkunjung dan juga menjadikannya konsumsi publik. Dalam pengertian lain, dapat dikatakan bahwa kegiatan konsumsi tidak lagi didasarkan pada nilai guna tetapi pada nilai tanda dan realitas semu dan maya yang dianggap lebih nyata.*

**Kata Kunci: Gaya Hidup, Generasi Z, Konsumtif.**

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta selawat beriringan salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Karya Akhir ini berjudul “Generasi Z Dalam Seni Lukis Kontemporer”. atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu\_Eliya Pebriyeni, S.Pd , M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP dan dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan untuk penulis menyelesaikan laporan karya akhir ini.
2. Bapak Maltha Kharisma, S.Pd., M.Pd selaku Sekertaris Jurusan Seni Rupa FBS UNP .
3. Bapak Yasrul Sami B. S.Sn Selaku dosen Pembimbing Akademik
4. Ibu Yofita Sandra, S,Pd., M.Pd, M.Sn selaku dosen penguji I
5. Bapak Drs. Syafei, M. Ag selaku dosen penguji II
6. Ibu Nessya Fitryona, S.Pd., M.Sn., dan Bapak Maltha Kharisma, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Tugas Akhir/Skripsi
7. Bapak, Ibu dosen, dan Staf Tata Usaha Jurusan Seni Rupa

8. Penulisan pada laporan karya akhir ini masih banyak kesalahan namun penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan hasil yang terbaik, Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi penyempurnaan laporan karya akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan karya akhir ini dapat berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Padang, Januari 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH.....	iv
KATA PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRACT .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	4
C. Tema/Ide/Judul.....	4
D. Orisinalitas .....	5
E. Tujuan dan Manfaat .....	7
BAB II KONSEP PENCIPTAAN .....	9
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	9
1. Pengertian Gaya Hidup .....	9
2. Bentuk Gaya Hidup .....	10
3. Generasi Z .....	12
4. Generasi Milenial .....	13
B. Landasan Penciptaan .....	15
1. Seni.....	15
2. Seni Rupa .....	16

3. Lukisan Realis Kontemporer.....	21
4. Ciri – ciri Seni Kontemporer.....	24
5. Konsep Seni Kontemporer.....	24
C. Konsep Perwujudan.....	25
<b>BAB III METODE/PROSES PENCIPTAAN .....</b>	<b>26</b>
A. Perwujudan Ide-Ide Seni .....	26
1. Tahap Persiapan .....	26
2. Tahap Elaborasi.....	26
3. Tahap Sintesis .....	27
4. Realisasi Konsep .....	27
5. Tahapan Penyelesaian .....	29
B. Kerangka Konseptual .....	29
C. Jadwal Pelaksanaan.....	30
<b>BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA.....</b>	<b>31</b>
A. Deskripsi Karya.....	31
1. Karya 1.....	31
2. Karya 2.....	33
3. Karya 3.....	35
4. Karya 4.....	37
5. Karya 5.....	39
6. Karya 6.....	41
7. Karya 7.....	43
8. Karya 8.....	45
9. Karya 9.....	47
10. Karya 10.....	49
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>51</b>
A. Simpulan.....	51
B. Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>56</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Karya Rujukan.....	7
Gambar 2. Kerangka Konseptual .....	29
Gambar 3. Tabel Jadwal Pelaksanaan .....	30

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Sketsa yang diajukan.....	56
2. Sketsa yang terpilih.....	56

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Perkembangan zaman selalu diikuti dengan perubahan gaya hidup remaja yang ada didalam masyarakat. Arus globalisasi yang begitu pesat di Indonesia menyebabkan adanya perubahan di segala aspek kehidupan seperti mode, informasi dan gaya hidup generasi Z. Perkembangan zaman yang berdampak pada munculnya berbagai gaya hidup dalam masyarakat menyebabkan penerus bangsa mudah terpengaruh dan memiliki keinginan untuk mencoba-coba hal baru. Informasi yang selalu kita lihat bahwa generasi Z selalu memiliki kegiatan positif yang dapat dijadikan inspirasi bagi generasi penerusnya.

Perubahan kehidupan sosial yang dinamis salah satunya diperlihatkan dalam bentuk budaya. Kondisi ini dibuktikan dari cara status dihargai melalui keanggotaan kelompok dan memanfaatkan sumber daya ekonomi.

Cara hidup manusia dapat dilihat dari kebiasaannya, pandangan dan respon terhadap hidup, serta terutama perlengkapan untuk hidup. Gaya hidup adalah pola hidup seseorang didunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat dan opininya. Gaya hidup pula yang menjadi dasar bagi peneliti untuk menjadikan aktifitas; sebagai dimensi yang diteliti. Gaya hidup ini berkaitan dengan citra diri untuk merefleksikan status sosial individu tersebut.

Gaya hidup ini menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi di dunia. Secara umum gaya hidup dikenali dengan bagaimana orang menghabiskan waktunya, apa yang dipertimbangkan pada lingkungan, dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia sekitar (opini). Sedangkan menurut Minor dan Mowen gaya hidup adalah bagaimana orang hidup, membelanjakan uangnya, dan mengalokasikan waktu. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah pola yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan opininya.

Sebagai kebutuhan, gaya hidup seakan –akan memang wajib dipenuhi. Pilihan gaya hidup menjadi bagian yang penting dalam penyusunan identitas diri individu. Kebutuhan tersebut mencakup beberapa hal seperti rumah, ruang kerja, fashion pola makan, dan tempat waktu luang.

Gaya hidup yang saat ini sering disalahgunakan oleh sebagian besar Generasi Z, khususnya Generasi Z yang tinggal diperkotaan. Mulai dari cara berpakaian yang cenderung kebarat baratan, contohnya seperti pakaian yang terbuka yang bertolak belakang dengan budaya asli indonesia yang sopan, cara berbicara yang sudah tidak sopan seperti berbicara tidak ada rasa hormat kepada yang lebih tua dan hanya mementingkan status orang itu, tempat berkumpul yang biasanya di cafe yang mewah yang tidak sesuai dengan kapasitasnya. Generasi Z yang sebagian besar remaja bisa dengan mudah meniru, sebab media elektronik maupun media cetak banyak menampilkan gaya kebarat- baratan. Budaya barat yang kita tahu memiliki gaya dengan tingkat konsumtifitas tinggi. Salah satu sifat boros Generasi Z terlihat dari

kebutuhan untuk selalu *up-to-date* dengan *gadget* ataupun barang elektronik. Mereka yang melek teknologi seolah-olah diharuskan untuk membeli produk *gadget* terbaru agar tak ketinggalan tren.

Meski mereka masih memiliki *gadget* yang layak pakai, tetap saja membeli *gadget* keluaran terbaru. Jangan sampai kalah *up-to-date* dengan teman yang lain. Kebutuhan fungsional terelakkan demi pencapaian jati diri yang dianggap lebih mempresentasikan dirinya. Saat informasi dan teknologi berubah dengan cepat, Generasi Z menjadi pribadi yang mudah sekali terpengaruh. Lebih-lebih jika suatu produk dipromosikan oleh olahragawan atau artis favorit para remaja.

Biasanya Generasi Z akan mengikuti akun media sosial dari para idola mereka. Sehingga mereka akan lebih mudah terpengaruh dan membeli produk yang di-endorse.

Dalam pernyataan di atas terhadap generasi Z dalam gaya hidup yang konsumtif. Persoalan-persoalan itulah yang mendasari penulis dalam mengangkat kehidupan generasi Z dalam penciptaan seni lukis kontemporer. Alasan penulis memilih kontemporer karena seni lukis kontemporer dengan situasi sekarang penulis lebih bebas memvisualisasikan gaya hidup Generasi Z yang memberi kesan lebih dalam sebuah karya lukis. Penggarapan karya menggunakan media cat minyak di atas kanvas dengan judul karya akhir **“Generasi Z Dalam Seni Lukis Kontemporer”**

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Ide penciptaan tercipta dari generasi Z yang dikategorikan yang sudah memasuki masa dewasa. Kelompok ini memiliki karakteristik sosial seperti Generasi Z akademis dan intelektual. kegelisahan penulis terhadap generasi Z yang konsumtif. Masalah lainnya terletak pada gaya hidup konsumtif generasi Z yang mengalami perubahan karena berbagai faktor seperti globalisasi. Gaya hidup konsumtif saat ini mengalami pergeseran kegiatan serta fungsi konsumsi. Hal ini terbukti dengan orang yang mengkonsumsi sesuatu atas dasar kebutuhan tetapi keinginan pribadi untuk merepresentasikan diri melalui sebuah symbol tanda.

Maka rumusan ide penciptaan masalah generasi Z yang berpotensi konsumtif yang dapat saya ambil adalah sebagai berikut :

Bagaimana memvisualkan gaya hidup generasi Z yang konsumtif di dalam karya seni lukis kontemporer?

## **C. Tema/Ide/Judul**

### **1. Tema**

Tema merupakan pokok dasar pikiran, gagasan dan ide dasar dari sebuah pemikiran. Tema dalam penciptaan karya lukis adalah fenomena sosial ekonomi yang terjadi dilingkungan masyarakat berupa gaya hidup Generasi Z di cafe Kota Bukittinggi.

## **2. Ide**

Ide merupakan rancangan yang belum tersusun atau sebuah abstrak di dalam pemikiran. Ide merupakan suatu langkah awal seniman dalam pembuat karya. Kemudian ide dikembangkan sesuai objek, jenis karya media dan teknik yang digunakan dalam berkarya. Penulis memilih gaya hidup milenial yang nantinya penulis akan memvisualisasikannya ke dalam kanvas. Penulis akan memvisualisasikan bagaimana kegiatan generasi Z yang nongkrong di cafe yang ada di kota Bukittinggi.

## **3. Judul**

Berdasarkan tema dan ide di atas, penulis memberi judul karya akhir ini dengan judul “Generasi Z Dalam Seni Lukis Kontemporer”. Lukisan corak kontemporer yang berusaha menampilkan subjek dalam suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan keseharian. Tetapi penulis tidak sepenuhnya memakai paham realis, namun penulis mengacu pada perkembangan seni lukis seni lukis kontemporer yang tidak terlalu memusingkan seni tradisional yang saling hidup, dan tidak ragunya menggandeng seni tradisional.

## **D. Orisinalitas**

Orisinalitas adalah dimana seseorang seniman dapat melihat keaslian karyanya dengan karya pembanding, tetapi penulis berusaha untuk menghadirkan bentuk baru yang berbeda dengan karya acuan.

Ketertarikan penulis akan corak realis kontemporer lebih cenderung kepada karya seniman lukis bernama Chusin Setiadakara untuk dijadikan

karya acuan, karena karyanya Chusin Setiadakara memiliki kedekatan visual dengan karya penulis. Chusin Setiadakara adalah salah satu seniman lukis senior yang dimiliki Indonesia. Seniman yang lahir pada tahun 1949 di Bandung Jawa Barat, dalam setiap lukisannya sering kali menjadikan pasar Kintamani yang berada di Bandung menjadi *Subject matter* lukisannya. Setelah sebelumnya menetap di Bandung pada tahun 1987 Chusin pindah dan kemudian menetap di Bali, hal tersebut dilakukan karena Chusin merasa gelisah karena proses kreatif dirinya sebagai seorang pelukis tidak kemana, setelah pindah ke Bali, baru Chusin kembali mengevaluasi dirinya sebagai seorang pelukis.

Chusin Setiadakara terkenal dengan gaya lukisan realisnya dan pendekatan fotografis, yang artinya setiap model lukisan yang dibuatnya pertama yang dihasilkan melalui media foto dan baru dituangkan ke atas kanvas dengan menggunakan *Charcoal* serta cat minyak, hasilnya adalah suatu ciri khas Chusin dimana dalam beberapa lukisannya terasa seperti sebuah kolase, Chusin menggabungkan drawing *charcoalnya* dengan lukisan cat minyak, beberapa objek terkadang dijadikan satu seperti membawa pesan terselubung akan arti yang ingin disampaikan.



**Gambar 1.** Karya rujukan

*Judul ; “Girls”*

*Ukuran : 180 cm x 200 cm*

*Media : Oil and Charcoal on Canvas*

*Sumber : <https://outoftheboxindonesia.wordpress.com/2011/03/27/>*

*Karya : Chusin Setiadakara*

Adapun perbedaan dengan karya penulis yaitu selain media juga berbeda dalam menampilkan subjek. Karya Chusin Setiadakara yang cenderung menampilkan subjek figure yang lebih dari satu, sedangkan penulis menampilkan hanya dengan satu subjek figure sesuai dengan tema, judul dan konsep perwujudan yang akan penulis cipta.

## **E. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Adapun tujuan dari penciptaan karya akhir ini adalah Memvisualisasikan gaya hidup anak generasi Z pada karya seni lukis realis kontemporer dan mengingatkan kembali bagaimana memilih gaya hidup yang sesuai dengan perkembangan dan arus globalisasi Indonesia.

## **2. Manfaat**

- a. Menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan tentang corak realis kontemporer
- b. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap gaya hidup generasi Z dalam seni lukis realis kontemporer.
- c. Meningkatkan perkembangan dunia seni rupa secara umum dan seni lukis khususnya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Pada persoalan yang diangkat penulis mendeskripsikan sebagian dari pengalaman pribadi penulis di lingkungan penulis dengan judul “ Generasi Z. Dalam Seni Lukis Kontemporer “ dengan konsep ide dan gagasan yang diciptakan dari berbagai referensi seperti internet, foto, karya seniman, jurnal yang dijadikan acuan dalam berkarya. Dalam pembuatan karya yang diangkat, penulis mendeskripsikan sesuai dengan tahapan yang telah ditentukan seperti, latar belakang, karya seniman, alndasan teori, sampai dengan proses penciptaan karya tersebut.

Penulis mengangkat generasi milenial sebagai objek utama yang dijadikan inspirasi karena sebagai ungkapan perasaan penulis terhadap kehidupan mereka. Karena dari kehidupan generasi milenial dapat banyak belajar hal seperti, kehidupan, gaya hidup, dan kreatifitas. Serta tentang kepribadian generasi milenial dan sifatnya. Ungkapan perasaan penulis melalui proses yang telah dilakukan dan terselesaikannya karya adalah bagian dari kepuasan penulis dalam mengungkapkan perasaan yang dirasakan. Bagi saya sebagai penulis mengangkat tema dalam penciptaan karya tulis berupa fenomena sosial masyarakat yang terjadi pada generasi milenial. Pembuatan karya ini untuk memvisualisasikan kehidupan generasi milenial dalam karya seni lukis kontemporer. Hal ini menyadarkan kepada mereka arti penting

nilai- nilai kehidupan sosial yang harus ditanamkan sejak dini. Dengan begitu mereka dapat berpegang teguh terhadap nilai nilai kehidupan sosial tersebut, karya ini dapat meningkatkan kepekaan, apresiasi dalam kehidupan sosial masyarakat dalam berkarya tugas akhir menjadikan kebanggaan tersendiri, karena tujuan yang telah dicapai penulis dari tahap awal hingga akhir.

Pada proses pembuatan karya penulis sedikit mengalami kesulitan pada saat menentukan perspektif dan warna pada karya. Selain itu cara saat mendeskripsikan makna karya, namun proses dan bimbingan yang dilakukan dosen pembimbing dapat menemukan pemecahan dari kesulitan tersebut.

Jadi, pencapaian dalam proses penciptaan merupakan suatu kepuasan tersendiri bagi penulis karena dapat mengingatkan dan menceritakan kembali bagaimana kehidupan anak- anak pedesaan dalam sebuah karya sehingga nanti nya dapat menginspirasi pembaca dalam berkarya. Judul 10 karya ini ialah “ Fikiran” , “ Konsisten”, “ Informas” , “ Killing me inside” , “ Undercover” , “ Terpengaruh” , “ Menerka” , “ Kebebasan” , “Teknologi” , “

## **B. Saran**

Dengan pembuatan karya ini diharapkan dapat memberi dampak yang baik dan positif bagi saya sebagai penulis dan para pengamat, seperti menambah wawasan tentang seni lukis, karya lukis, kajian- kajian seni dan diharapkan dapat diterima di lingkungan masyarakat umum, sebagai ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan seni rupa. Serta memahami makna

dan pesan dari karya generasi milenial yang dideskripsikan dan divisualisasikan pada sebuah karya 2 dimensi. Berikut adalah saran yang penulis sampaikan menyangkut dalam pembuatan dan penciptaan karya ini yaitu :

1. Bagi mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan kualitas dalam proses berkarya. Serta membagi waktu dalam berkarya adalah hal yang sangat penting agar proses kreatif terus terjaga sehingga dapat terus memunculkan ide – ide kreatif dalam sebuah penciptaan karya seni.
2. Bagi mahasiswa yang akan melanjutkan karya akhir diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan perbandingan karya dalam membuat karya-karya yang lebih baik dan dapat melahirkan karya dengan bentuk baru dan lebih kreatif.
3. Untuk kedepannya penulis berharap agar seni lukis dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas yang mampu dijadikan manfaat ajang dalam berkreatifitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adithya, Yudi. 2016. "CAFE ADDICT" Gaya Hidup Milenials Perkotaan. Hlm 1&2
- Alwalidah, Iffah. 2017. Tabayyun Di Era Generasi Millennial. Jurnal Living Hadis, Volume 2, Nomor 1, hlm 1, 3&4
- Anyamalys. 2017. Pergeseran Nilai-nilai Sosial dan Krisis Moral Pada Generasi Milenial. <https://portofolioanya.wordpress.com/2017/09/19/pergeseran-nilai-nilai-sosial-dan-krisis-moral-pada-generasi-millennial/>
- Mukaromah, Hainatul. 2015. MASYARAKAT HIPPER-REALITY (Kajian Pola Konsumtif Remaja Desa Baging Kulon atas Handphone). Skripsi. fakultas dakwah. institut agama islam negeri: purwokerto
- Novitasani, Latifah. 2014. Perubahan Gaya Hidup Konsumtif Mahasiswa Urban Di UNESA. Jurnal Sosiologi. Vol 2 No. 3 Tahun 2014
- Aiman, Muh. 2019. *Aliran seni rupa modern*. Didapat dari sumber : [https://www.academia.edu/41292758/Aliran seni rupa modern](https://www.academia.edu/41292758/Aliran_seni_rupa_modern).
- Arsana, Banu .2013. *Seni Lukis Realis 1*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan 2013.
- Soedarso Sp. 1990. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Rizky Ananda. 2012 *Karya Akhir Gaya Hidup Wanita Modern Dalam Karya Seni Lukis*. Padang: Prodi Seni Rupa. Jurusan Seni Rupa.UNP
- Budiwirman. 2011. *Seni Cetak Mencetak*. Padang: Sukabina press. Didapat dari: <http://repository.unp.ac.id/8445/1/BUKU%20SENI%20MENCETAK1.pdf>.
- Ali, Hasanuddin, and Lilik Purwandi. Milenial nusantara. Gramedia Pustaka Utama, 2017.
- Ernis. 2011. *Nirmana 1*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Mansyur, Umar. "Belajar memahami bahasa generasi milenial." (2018).
- Margono & Aziz. *Mari Belajar Seni Rupa untuk SMP Kelas VII,VIII,IX*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Maria, Mia & Biarezky,Belle B. 2015. *Seni Rupa Kita*. Jakarta : Yayasan Jakarta <https://serupa.id/seni-rupa-kontemporer/Biennale>.