

**PENGARUH TEKNOLOGI DIGITAL
TERHADAP GAYA HIDUP “GEN Z”
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS
TUGAS AKHIR KARYA**



**OLEH
ISTIQOMAH NUR AZZAHRA
NIM. 201491056**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2024**

**PENGARUH TEKNOLOGI DIGITAL
TERHADAP GAYA HIDUP “GEN Z”
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Strata-I (S-1)

Program Studi Seni Murni

Jurusan Seni Murni



OLEH

ISTIQOMAH NUR AZZAHRA

NIM. 201491056

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2024

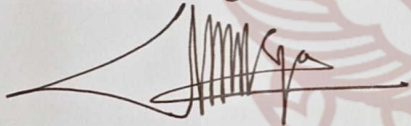
PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR KARYA

PENGARUH TEKNOLOGI DIGITAL
TERHADAP GAYA HIDUP “GEN Z”
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Oleh
ISTIQOMAH NUR AZZAHARRA
NIM 201491056

Telah disetujui oleh pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan
Surakarta, 9 Oktober 2024

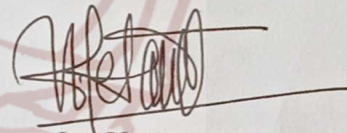
Koordinator Program Studi



I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn.

NIP.1987607162008121004

Pembimbing

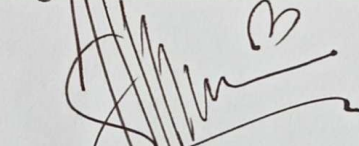


Alexander Nawangseto
Mahendrapati. S.Sn., M.Sn

NIP.197507072008121002

Surakarta, 9 Oktober 2024

Mengetahui Ketua Jurusan Seni Murni



Dr. Sn. Syamsiar, S. Pd., M. Sn.

NIP. 197502122004012001

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
PENGARUH TEKNOLOGI DIGITAL
TERHADAP GAYA HIDUP “GEN Z”
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

OLEH
ISTIQOMAH NUR AZZAHARRA
NIM. 201491056

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji
Pada tanggal... 9 Oktober 2024.

Tim Penguji

Ketua Penguji : M. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn

Penguji Utama : Deni Rahman, S.Sn., M.Sn

Pembimbing : Alexander Nawangseto Mahndrapati, S.Sn., M.Sn

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 13 Januari2024

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum

NIP. 197705312005012001



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Istiqomah Nur Azzahrra

NIM : 201491056

Menyatakan bahwa laporan Tugas akhir Karya yang berjudul:

PENGARUH TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP GAYA HIDUP “GEN Z”
SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS adalah karya
saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarism dari karya orang lain. Apabila di
kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarism, maka saya bersedia
mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online
dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan
etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 9 Oktober....., 2024

Yang menyatakan,



Istiqomah Nur Azzahrra

NIM. 201491056

ABSTRAK

Penciptaan Karya Seni Grafis Tugas Akhir Berjudul “Pengaruh Teknologi Digital terhadap Gaya Hidup Gen Z sebagai sumber ide penciptaan karya seni grafis” ini dilatar belakangi oleh pengalaman penulis sebagai Generasi Z yang memudahkan segala aspek dari teknologi digital. Gen Z yang dengan ciri khas nya menjadikan teknologi sebagai gaya hidup, membuat mudah segala urusan. Hadirnya teknologi digital yang erat hubungannya dengan Gen Z, membuat generasi lainnya memandang lemah Gen Z karena ketergantungan oleh teknologi digital.

Tujuan dari Penciptaan Karya Seni Grafis pada Tugas Akhir ini adalah menciptakan karya *silkscreen* dengan teknik apropriasi yang juga menjelaskan konsep penciptaan, proses penciptaan, serta estetika bentuk hasil karya *silkscreen* yang diciptakan. Penciptaan karya mengacu pada metode L.H Chapman, meliputi: upaya menemukan gagasan, menyempurnakan mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, serta visualisasi.

Tujuan lain untuk memberi penyadaran bahwa Gen Z mendapat pengaruh baik dengan adanya teknologi dan bukan generasi lemah karena ketergantungan teknologi, tetapi teknologi digital sudah erat hubungannya dan menjadi gaya hidup Gen Z karena kemudahan dari berbagai aspek.

Penciptaan karya tugas akhir ini memberikan wawasan yang lebih terkait alat, bahan dan teknik garap sebuah karya. hasil yang diperoleh dari penciptaan karya tugas akhir ini adalah karya seni grafis *silkscreen* serta pendalaman konsep dari tema tugas akhir ini, yang diharapkan berguna bagi penulis serta orang lain yang mengapresiasi karya-karya tugas akhir ini.

Kata Kunci : Teknologi Digital, Gaya Hidup, Gen Z, Seni Grafis, Silkscreen

KATA PENGANTAR

Assakamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatNya sehingga pengerjaan Tugas Akhir Kekaryaannya yang berjudul Pengaruh Teknologi Digital terhadap Gaya Hidup “GEN Z” Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Penyusunan laporan Tugas Akhir ini dimaksudkan sebagai syarat ujian mencapai derajat sarjana (S-1) Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Selesaiannya Tugas Akhir kekaryaannya ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak yang telah turut berpartisipasi memberikan dukungan moril maupun materi. Kesempatan kali ini saya mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang menyertai langkah saya selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
2. Kedua orang tua saya, Ayah Bambang Tri Purwanto dan Bunda Iswahyuni beserta keluarga yang selalu memberikan dukungan baik moral, material, maupun spiritual.
3. Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Dr. Sn. Syamsiar, S. Pd., M. Sn., selaku ketua Jurusan Seni Murni
6. I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn., selaku Kaprodi, ketua Jurusan Seni RUPa Murni, dan Dosen pengampu mata kuliah Tugas Akhir yang selalu memberi motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
7. Alexander Nawangseto Mahendrapati, S.Sn., selaku pembimbing Tugas Akhir, yang selalu memberikan masukan, bimbingan, motivasi dan

semangat untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

8. Dessy Rachma Waryanti, S.Sn., M.Sn. selaku dosen Pembimbing Akademik Tugas Akhir yang selalu memberi masukan, bimbingan, motivasi dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Alexander Nawangseto Mahendrapati, M.Sn., Deni Rahman, M.Sn., Wisnu Adisukma, M.Sn., Much Sofwan Zarkasi, M.Sn., Theresia Agustina Sitompul, M.Sn. selaku dosen pengampu mata kuliah Seni Grafis yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan dan motivasi selama berproses dalam penciptaan karya seni grafis di ISI Surakarta.
10. Seluruh dosen jurusan seni murni yang telah memberikan banyak ilmu dan bimbingan selama perkuliahan di ISI Suraakarta
11. Saniyem, Iriani Dwi Purnamasari, Kunnur Haliza Hediva Ramadhani, Ichsan Agung Nugroho, Novi, Agus Sutanto, Wuri Mulyani, Syafeeya Nur Humaira Sutanto. dan pihak lainnya yang turut berpartisipasi dalam kelancaran Tugas Akhir kekaryaan ini serta memberikan semangat untuk berkarya.
12. Muhamad Khasaban yang selalu mendukung dalam kelancaran Tugas Akhir Kekaryaan ini.

Semoga penulisan laporan Tugas Akhir Kekaryaan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Penulisan laporan Tugas akhir kekaryaan ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan, saya selaku penulis laporan Tugas Akhir Kekaryaan ini dengan sadar diri menerima segala bentuk kritik dan surun untuk penyempurnaan laporan.

Wassalamu,alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Penulis

Istiqomah Nur Azzahrra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGATAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan	5
D. Manfaat Penciptaan	5
E. Tinjauan Karya	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Konsep Non Visual	10
B. Konsep Visual	15
BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA	
A. Metode Penciptaan Karya	23
B. Proses Perwujudan Karya	24
BAB IV KARYA	
A. Pengantar Karya	43
B. Deskripsi Karya	43
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	56

B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Roy Lichtenstein “ <i>Crying Girl</i> ”	6
Gambar 2. Bryan Valenza (2024) “Avengers”	8
Gambar 3. Melakukan observasi tidak langsung melalui <i>YouTube</i>	24
Gambar 4. Kuisisioner yang dilakukan penulis melalui <i>Google Form</i>	27
Gambar 5. Kuisisioner yang dilakukan penulis melalui <i>Google Form</i>	26
Gambar 6. Kuisisioner yang dilakukan penulis melalui <i>Google Form</i>	26
Gambar 7. Desain sketsa oleh penulis	27
Gambar 8. Desain sketsa oleh penulis	27
Gambar 9. Minyak goreng	29
Gambar 10. Isolasi	30
Gambar 11. Screen	31
Gambar 12. Rakel	32
Gambar 13. Kertas Linen	33
Gambar 14. Rubber	34
Gambar 15. Medium	35
Gambar 16. Pigmen	36
Gambar 17. <i>Screen emulsion</i>	36
Gambar 18. proses pengeringan screen	39
Gambar 19. Pencampuran cat sablon dengan pigmen, rubber dan medium	40
Gambar 20. Proses pencetakan campuran pigmen ke screen	41
Gambar 21. Karya 1	43
Gambar 22. Karya 2	45
Gambar 23. Karya 3	47

Gambar 24. Karya 4	48
Gambar 25. Karya 5	49
Gambar 26. Karya 6	50
Gambar 27. Karya 7	51
Gambar 28. Karya 8	52
Gambar 29. Karya 9	53
Gambar 30. Karya 10	54



- produktif (Mampu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu)

Dalam proses dialog, semua orang didudukan sebagai subjek, yang mempunyai posisi sejajar untuk melakukan dialog. Dengan demikian, pada hakikatnya, rakyat bawah sebagai subjek adalah pencinta kebudayaan. (Paulo Freire, *Pendidikan sebagai Praktek Pembebasan*, 1984, dalam Buku Seni Rupa Penyadaran, Moelyono. 41). Dari konsep nonvisual ini, kutipan tersebut sebagai landasan metode dialog yang digunakan penulis untuk menciptakan karya tugas akhir, kemudian muncul makna dan pesan yang tersirat.

Mengambil judul tentang “Pengaruh Teknologi Digital terhadap gaya hidup “Gen Z” sebagai sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” tema penciptaan karya berdasarkan pengalaman pribadi yang pernah dilalui penulis dan pemahaman penulis terhadap realita remaja Gen Z yang ada disekitar. Efek kenyamanan yang disajikan oleh teknologi yang terus baru dan berkembang pesat, membuat penulis merasakan apapun hal yang dilakukan menjadi mudah dan instant. Hal tersebut membuat Gen Z maupun penulis harus beradaptasi dengan pengaruh yang didapatkan dari teknologi digital.

Tumbuh di era serba digital dan hal tersebut yang bisa dibilang hal yang wajib bahkan teknologi yang sudah sampai menjadi teman hidup Gen Z, merupakan suatu hal yang bisa dilakukan untuk menjalani setiap kegiatan-kegiatan yang dilalui, dan menjadikan semuanya serba cepat dan instan. Dalam keberadaan media sosial sebagai dampak dari perkembangan digital ini tentunya mempengaruhi cara untuk berkomunikasi, bersosialisasi, dan mengekspresikan diri.

Generasi Z atau Gen Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1997 hingga 2012 berdasarkan data resmi yang ditetapkan Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia pada Sensus Penduduk di tahun 2020. Hal tersebut merupakan masa transisi perkembangan digital yang maju. Kehadiran teknologi serba digital terutama kehadiran internet dan media sosial membuat Generasi Z mulai terbiasa menggunakannya sejak usia kecil. Seperti kuisioner yang penulis lakukan terhadap generasi z mengenai pertanyaan sejak kapan orang-orang sudah dibelikan

smartphone oleh orangtuanya dan yang paling muda menjawab 7 tahun. Hal tersebut menjadikan Gen Z sebagai generasi yang lebih eksploratif akan suatu hal seperti sesuatu bagaimana bisa terjadi dan kemudian ingin lebih mengetahuinya mengapa bisa terjadi, inovatif akan suatu hal, kreatif akan pemecahan masalah, dan menjalani setiap kehidupannya secara instan dan cepat

karena Gen Z tumbuh dalam lingkungan digital yang kaya akan informasi dan kesempatan mendapatkan dan mengembangkan apapun.

“Anak muda yang sedang berkembang berada dalam suatu tahap psikologis dimana mereka sangat bergantung pada opini lingkungan sosial. Sehingga pandangan lingkungan sosial itu sangat mewarnai pilihan, preferensi, hingga sikap mereka terhadap berbagai hal.” (Dr. Muhammad Faisal, 2017:93)

Berangkat dari persoalan dimana gaya hidup Gen Z yang selalu terhubung dengan internet dan menjadi suatu hal yang dekat dengan penulis, fenomena tersebut dimaknai secara berbeda karena sekarang beberapa gaya hidup Gen Z merupakan salah satu gaya hidup yang cukup mempengaruhi bagaimana seseorang memaknai hidupnya. Banyaknya aktivitas dan teknologi yang di tawarkan, menjadikan penulis yang sekaligus Gen Z bisa merasakan pengaruh teknologi digital sebagai gaya hidup. Dan dengan adanya stigma-stigma dari masyarakat atau generasi lainnya, membuat penulis yang juga termasuk Gen Z merasa hal-hal tersebut

tidak sepenuhnya benar, karena Gen Z hanya memanfaatkan teknologi sebaik-baiknya.



Generasi adalah sekumpulan orang yang dilahirkan dalam kurun waktu berdekatan dengan kondisi lingkungan yang sama sehingga membentuk karakteristik khas dan berbeda dengan generasi sebelumnya. Pengelompokan generasi didasarkan pada tahun lahir, umur, lokasi, serta peristiwa atau kejadian yang mempengaruhi fase pertumbuhan masing-masing secara signifikan. Artinya, generasi adalah kelompok individu yang memiliki pengalaman peristiwa yang sama dalam kurun waktu yang bersamaan. (Kupperschmidt, 2000)

Gen Z adalah mereka yang lahir pada tahun 1997 hingga 2012, dan memiliki karakteristik pada tingkat pendidikan, keberagaman, dan penggunaan teknologi yang tinggi. Gen Z juga memiliki sifat yang inovatif, bertanggung jawab, dan terbiasa dengan teknologi sehingga mereka tidak lepas dari penggunaan internet. Itulah mengapa Gen Z merupakan generasi social media karena generasi ini menyukai hal-hal instan seperti berbelanja online yang memiliki sifat cepat dan mudah (Santoso & Triwijayanti, 2018).

Perkembangan teknologi lama ke teknologi yang dianggap lebih canggih sering kali juga berdampak pada penulis maupun Gen Z yang harus selalu *update* dalam perkembangan yang semakin pesat. Seperti contoh harus memiliki ponsel pintar yang didapat atau diminta dari orang tua maupun dengan membelinya sendiri, sebagai perwakilan dari mereka dalam penggunaan teknologi dengan baik.

“Maka dari itu prinsip akhlak yang diterapkan, saya rasa telah sesuai dengan yang diterapkan bersama di pilar-pilar literasi digital pada nilai-nilai amanah kompeten, harmonis, loyal, adaptif dan kolaboratif. Nilai ini saya titipkan kepada Gen Z untuk dapat terus diperkuat sebagai fondasi budaya dan etika digital, sekaligus memperkuat kemampuan untuk berfikir kreatif, bersikap kritis, serta mampu menyelesaikan masalah terutama dalam

beraktivitas dengan menggunakan akses teknologi dan digitalisasi yang akan terus semakin canggih lagi.” Ujar Erick Thohir, B.A., M.B.A, Menteri BUMN RI disambutan acara Dies Natalis Fakultas Psikologi Universitas Indonesia dalam artikel ui.ac.id.

Pada kutipan tersebut secara tidak langsung mengatakan dan menyadarkan bahwa Gen Z adalah generasi yang seharusnya lebih bisa memanfaatkan teknologi menggunakan perangkat digital seperti laptop, tablet dan smartphone untuk bisa lebih kreatif, bersikap kritis, dan mampu menyelesaikan suatu masalah, yang kemudian membuat Gen Z bisa berada di posisi baik maupun kurang baik satu sisi Gen Z sebagai *Digital Native* atau generasi yang lahir di era digital, dan sejak kecilnya sudah terbiasa dengan informasi digital secara terus menerus, Gen Z adalah generasi yang cepat menyerap suatu informasi dibanding generasi sebelumnya. Sisi lain, Gen Z belum cukup peka terhadap resiko-resiko penggunaan teknologi yang tidak seimbang. Generasi sebelum Gen Z pun juga sedang sama-sama belajar tentang hal itu.

B. Konsep Visual

Pada konsep visual menjelaskan tentang proses penerjemahan pokok permasalahan konsep non-visual ke dalam bahasa visual yaitu seni grafis. Dalam penciptaan karya seni grafis tentu terdapat beberapa unsur visual yang harus diperhatikan agar karya seni yang dihasilkan mempunyai nilai estetik.

Sebagian besar karya tugas akhir yang diciptakan diambil dari latar belakang penulis, diilustrasikan dengan objek-objek yang diambil kemudian dijadikan montase yang kemudian diselesaikan menggunakan teknik cetak saring.

Kepopuleran cetak saring atau sablon yang antara lain dipakai seniman-seniman kelas dunia seperti Roy Lichtenstein membuat penulis merasa tergugah untuk berkarya dengan menggunakan teknik ini, selain karena dengan teknik cetak saring sudah populer di masyarakat yang karena mudahnya mendapatkan alat dan bahan, penulis memilih teknik cetak saring karena mempertimbangkan tema dan design yang diciptakan yaitu Gen Z itu sendiri yang identik dengan kehidupan yang akrab dengan digital, penggarapan design karya penulis pun tak lepas dari proses mendesain menggunakan teknologi digital dari pembuatan sketsa, membuat desain dan pemecahan warna untuk kemudian direalisasikan menjadi karya Silk Screen. Selain itu, penggunaan teknik silk screen menurut penulis dapat menggunakan beberapa warna sesuai tema yang diangkat. Penulis menggunakan screen dengan ukuran 60x40cm dan ukuran kain T77 karena dirasa cocok dengan kerapatan pada screen ukuran tersebut dengan design yang diciptakan, selain itu penggunaan screen dengan kerapatan T77 dapat mencapai hasil yang detail dengan desain yang dibuat yaitu dengan raster.

a. Pop Art

Pop art merupakan aliran seni yang menggunakan atau memanfaatkan sesuatu yang sedang populer sebagai tema atau konsep dalam karya tersebut. Beberapa ciri-ciri pop-art adalah penggunaan tema objek populer, penggunaan warna primer dan komplementer yang mencolok dengan kontras warna tinggi, penggunaan garis yang jelas dan merupakan representasi simbol, penggunaan teks berukuran besar dengan garis yang tegas, dan pop-art biasanya diaplikasikan dalam bentuk sablon.

Pada pengkaryaan ini penulis memvisualisasikan dengan objek-objek yang bersentuhan dengan permasalahan Gen Z. Pemilihan objek-objek

tersebut memang sangat menarik karena dapat mengangkat isu tentang Gen Z yang kemudian membuka stigma orang yang melihat karya-karya penulis. Kemudian ilustrasi dalam suatu karya yang diciptakan penulis memerlukan penambahan teks guna lebih memperjelas arti suatu karya yang dibuat. Sehingga pada pengkaryaan ini penulis mengabungkan atau mengkolaborasikan antara aliran pop art dengan cetak saring, dengan pertimbangan yang sudah disebutkan yang membuat penulis memilih pop art karena sesuai dengan makna dari pop art itu sendiri. Penggabungan antara ilustrasi dengan warna primer serta teks yang digunakan, dirasa cocok digunakan sebagai sumber ide penciptaan karya seni grafis tugas akhir.

b. Ilustrasi

“Ilustrasi adalah seni gambar yang digunakan untuk memberi pengertian atau suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual,” (Kusrianto,2007:140)

Ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita. Agar konsep atau gagasan yang dibawa menjadi jelas dan dimengerti, maka dipilihlah konsep ilustrasi untuk karya seni cetak saring ini. Selain itu penulis memasukkan unsur seperti simbol (bentuk dan teks) agar bisa memberikan representasi dari suatu hal atau gagasan (karya).konsep ilustrasi untuk karya cetak saring ini bertujuan agar konsep yang akan dibawa menjadi lebih jelas dan tepat sasaran.

c. Montase

Menurut Rahayu dan Mas’udah (2017), montase merupakan karya seni yang terbentuk dari susunan beberapa gambar yang ditempel pada bidang tertentu sehingga menjadi karya seni baru dengan tema tertentu.

Berdasarkan keterangan diatas, maka penerapan montase dalam penciptaan karya-karya ini adalah penggarapan karya-karya dengan macam paduan gambar, serta untuk penggarapan detail penggambaran figur dan objek pada karya dengan

medium digital art yang kemudian dicetak dengan teknik cetak saring. Penulis memilih teknik ini agar pesan lebih bisa tersampaikan dengan mudah karena menurut penulis, menggunakan montase lebih bisa mengembangkan bentuk dan warna dengan lebih bebas dan makna yang disampaikan lebih mudah diterima pula.

d. Apropriasi

“Saya selalu menganggap karya saya sebagai tentang mengambil hal-hal yang sudah ada di dunia dan membawanya ke dalam konteks yang berbeda” (Robert Rauschenberg)

Teknik ini digunakan penulis dengan peminjaman, penyalinan dan pengubahan gambar serta objek dari internet yang sudah ada kemudian diolah menjadi tema baru untuk menjadikan karya yang mudah diterima oleh siapa saja yang melihat karya penulis.

1. Unsur-unsur Visual

a) Bentuk

Bentuk dikatakan sebagai hal yang utama dalam pembuatan karya seni karena bentuk merupakan hal yang pertama kali menarik perhatian orang lain, dengan artian visual yang sudah tersaji dalam pembuatan karya, orang lain dapat langsung mengathui makna dari sebuah karya.

Bentuk yang tercipta dalam karya-karya tugas akhir dengan judul “Pengaruh Teknologi Digital terhadap Gaya Hidup Gen Z sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” ini berupa potongan-potongan dari suatu bentuk yang dihadirkan sebagai metafor suatu gagasan tertentu. Yaitu benda-benda yang ada sehari-hari seperti tas, handphone, dan uang untuk mengisi suatu ruang sesuai tema yang diangkat. Dengan menggunakan teknik montase yang mana mengumpulkan beberapa foto

dan mengilustrasikan beberapa bentuk untuk dijadikan tem baru. Teknik montase yang dipakai dirasa sebagai teknik yang cukup kuat untuk bisa menjelaskan gagasan yang ingin disampaikan didalam karya tersebut.



Berdasarkan keterangan diatas, maka penerapan montase dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah penggarapan karya tugas akhir dengan macam paduan objek dan figur, serta untuk penggarapan detail penggambaran figur dan objek pada karya dengan medium digital art yang kemudian dicetak dengan teknik cetak saring.

b) Garis

Pada tugas akhir ini, garis merupakan komponen penting untuk menimbulkan kesan tertentu pada pengamat. Pada karya tugas akhir ini menggunakan garis lurus, lengkung dan tebal tipis nya guna mempertegas suatu objek. Serta garis disini berfungsi untuk aksen-aksen tertentu pada objek guna mempertegas maksud dari karya.

c) Warna

Warna-warna yang digunakan penulis dalam karya seni grafis ini menggunakan warna-warna imajinatif yang dapat merangsang imajinasi dan memunculkan warna pada karakter dan bentuk yang telah ditampilkan. Selain itu warna yang ditampilkan bermaksud untuk menciptakan berbagai suasana salah satunya kebebasan, karena dalam tema ini membahas tentang Gen Z yang mengalami

kemudahan yang ada dalam mengakses dari teknologi yang sebebaskan mungkin.

Warna yang digunakan dalam karya tugas akhir ini menggunakan warna kontras dengan menggunakan warna-warna primer. Menurut penulis, warna-warna tersebut memberi kesan positif serta memberikan kesan meriah dan bebas sesuai tema yang diangkat. Diharapkan orang yang melihat karya penulis dapat merasakan kebebasan dan ceria pula ketika sedang mengamati pada karya-karya yang dibuat oleh penulis.

d) Ruang

Pada karya tugas akhir ini, ruang yang dihadirkan adalah ruang dalam kesan imajinasi luar ruangan pada tempat yang cenderung padat dengan pandangan dekat. Kesan ruang pada karya tugas akhir ini cenderung cukup padat tentunya karena pembuatan objek yang kompleks sebagai perwujudan visual.

e.) Teks

Teks dalam karya ini memiliki pengaruh dalam tugas akhir ini. Teks dalam karya guna membantu untuk menceritakan, menjelaskan, melengkapi dan memperdalam cerita tentang karya seni grafis tersebut.

Teks yang digunakan dalam penciptaan karya seni grafis tugas akhir ini menggunakan visual font yang bermacam-macam dan dengan kombinasi dua warna.

2. Prinsip-Prinsip Visual

Prinsip komposisi visual digunakan sebagai suatu metode bagaimana mengatur, menata, atau mengorganisasikan unsur-unsur rupa agar karya seni diciptakan memiliki kesan artistik. Berikut adalah uraian beberapa prinsip komposisi visual yang telah dipilih sesuai dengan kebutuhan dan yang telah diproses dalam penciptaan karya tugas akhir ini.

a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan garis, warna dan bentuk yang dihadirkan memiliki kesatuan pada karya seni grafis yang dibuat, maka untuk memenuhi ruang dihadirkan objek-objek dan teks yang berukuran sesuai dengan tema yang sudah dibuat dengan tujuan mengisi kekosongan dan membuat elemen-elemen dalam objek terlihat menyatu namun tetap mempertimbangkan *point of interest*.

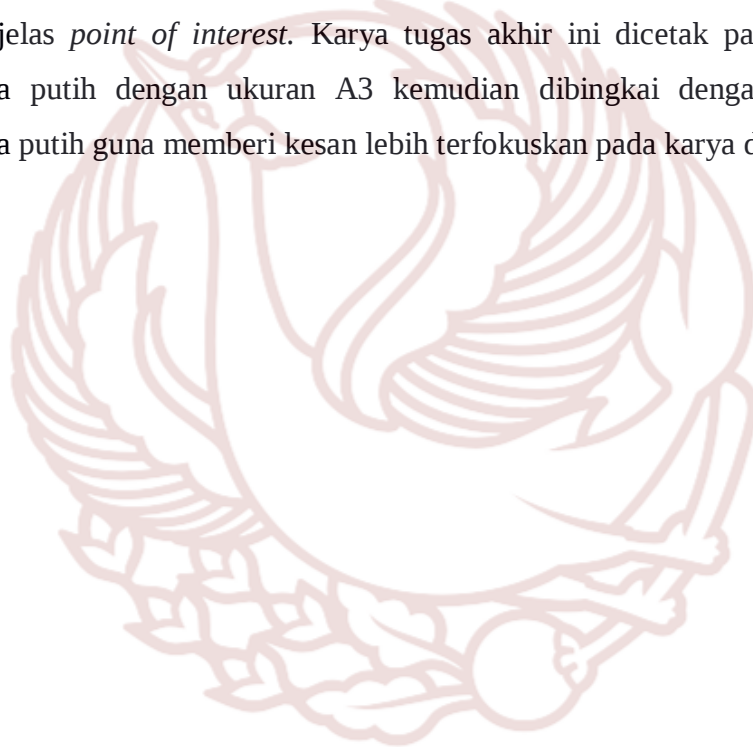
Kesatuan dalam karya tugas akhir ini terlihat pada objek-objek pendukung yang mendukung dengan objek utama. Seperti penempatan penggunaan teks dengan ukuran yang sesuai dengan objek lainnya.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan digunakan pada setiap karya yang ditujukan dari suatu masalah kemasalah lainnya yaitu dengan kontrasan warna, bentuk yang digunakan untuk dijadikan kolase, dan ukuran objek guna menghasilkan karya yang layak dan enak untuk dinikmati.

c. ***Point of Interest***

Hal ini digunakan untuk menonjolkan sub tema pokok dalam penciptaan karya-karya seni grafis. Pada karya seni grafis penempatan *point of interest* terbentuk dari penggunaan warna pada objek utama, objek pendukung, dan *background*. Untuk objek utama yaitu teks sebagai *point of interest* dengan ukuran yang lebih besar dengan pemilihan warna dari warna-warna primer yang dirasa lebih menonjol dan objek lainnya dengan warna lainnya agar kontras untuk memperjelas *point of interest*. Karya tugas akhir ini dicetak pada kertas linen berwarna putih dengan ukuran A3 kemudian dibingkai dengan bingkai box berwarna putih guna memberi kesan lebih terfokuskan pada karya didalam frame.



BAB III

PROSES PENCIPTAAN KARYA

A. Metode Penciptaan

Penciptaan karya tugas akhir mengenai Gaya hidup remaja Gen Z menggunakan metode penciptaan karya seni grafis. Dengan metode yang tepat akan menjadikan karya seni grafis bisa dikatakan berhasil. Setiap prancangan seni grafis tentu menggunakan metode yang berbea-beda. Begitu pula dengan karya seni grafis yang menggunakan visual montase ilustrasi *pop art* art dalam karya tugas akhir yang dibuat yaitu menggunakan teknik cetak saring. Metode yang dipilih dan dikerjakan juga melalui beberapa proses yang harus dilalui. Dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini metode yang digunakan adalah teori L.H Chapman dalam buku “Mengenal Dunia Seni RUpa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika” (1993) menyebutkan bahwa

penciptaan seni selalu melewati 3 tahapan: (1) menemukan gagasan, (2) menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal, dan (3) visualisasi. Metode tersebut meliputi. :

B. Proses Perwujudan Karya

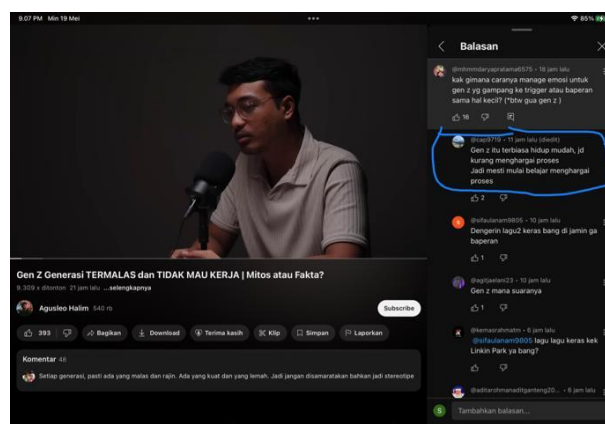
1. Menemukan Gagasan

“Metode pengumpulan data dengan melakukan pencatatan secara sistematis atas kejadian-kejadian, perilaku dn objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan guna mendukung penelitian yang dilakukan” (Kartono dalam Zulfikar dan Nyoman (2014:106))

Tahap awal dalam proses menciptakan karya seni yaitu melakukan penemuan gagasan. Gagasan awal ini dilakukan melalui proses berfikir, berimajinasi, refleksi diri dengan melakukan perenungan, yang memiliki beberapa tahap yaitu:

a. Observasi tidak langsung

Melakukan pengamatan secara tidak langsung melalui beberapa sosial media seperti instagram, tiktok maupun youtube ntuk mengetahui perilaku masyarakat yang sedang populer dan melihat beberapa referensi karya seni di sosial media untuk menunjang pengerjaan karya seni.



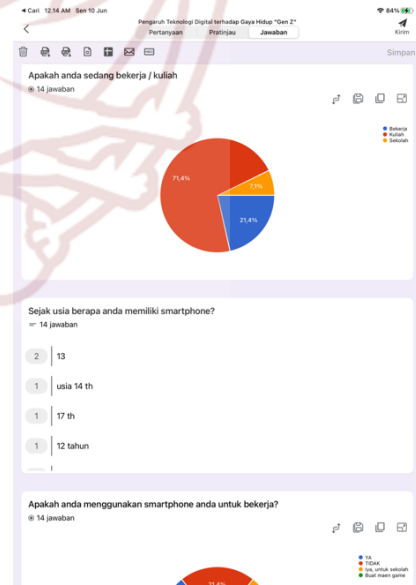
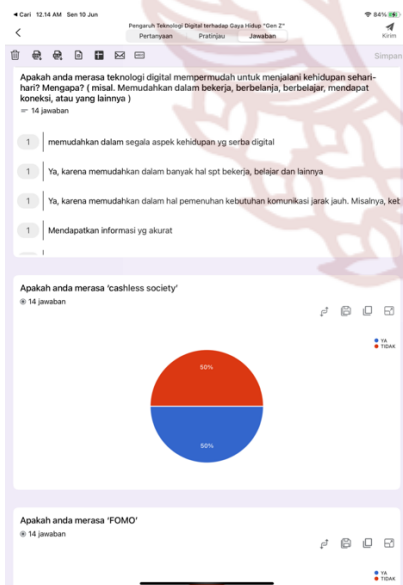
Gambar 3. Melakukan observasi tidak langsung melalui youtube.

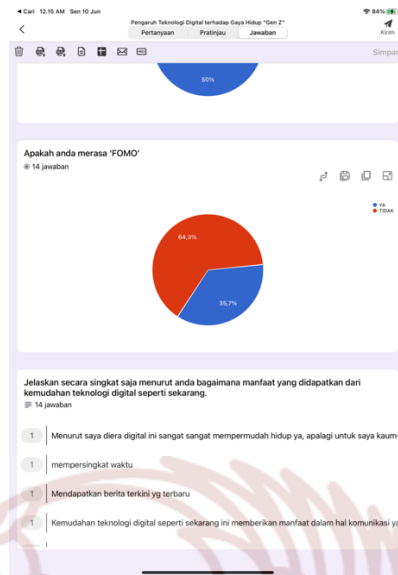
Melihat komentar dari akun YouTube yang membahas tentang penilaian seseorang tentang Gen Z, penulis menemukan hasil dari observasi tersebut yaitu komentar yang berisikan tentang penilaian Gen Z yang diberi kemudahan teknologi, malah membuat generasi lain menilai Gen Z tidak menghargai proses. Penulis lalu mengambil contoh komentar tersebut untuk dijadikan observasi guna pembuatan karya tugas akhir ini.

B. Observasi Langsung

Observasi secara langsung bertujuan untuk mengamati secara langsung objek yang berkaitan dengan suber ide dari tema yang diangkat. Peninjauan yang dilakukan secara langsung semakin mendukung proses visualisasi karya dapat tercipta.

Salah satu observasi langsung adalah membuat kuisisioner menggunakan google form dengan isi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dan sebagai acuan dalam proses perwujudan karya.



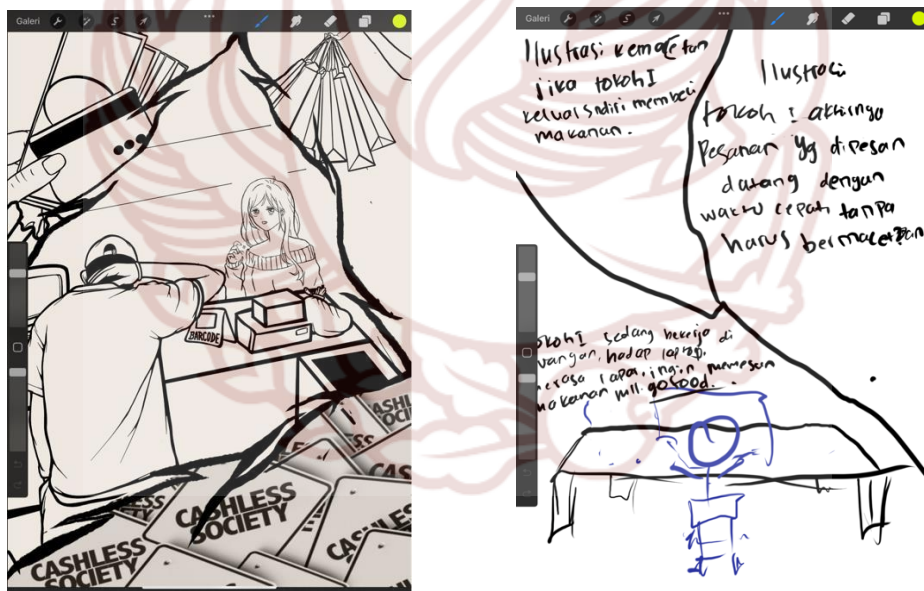


Gambar 4,5,6. Kuisioner yang dilakukan penulis menggunakan *google form*.

Hasil kuisioner yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan Gen Z merasakan kemudahan dan menjadikan teknologi sebagai gaya hidupnya. Penulis kemudian menjadikan hasil kuisioner ini sebagai acuan dalam mewujudkan karya tugas akhir.

2. Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal

Dalam pembuatan tugas akhir karya seni grafis ini, penulis membuat teknik selain yang biasa penulis lakukan yaitu ilustrasi tanpa teknik kolase untuk membuat suatu karya yang lebih sederhana dan dapat memaknai atau melihatnya dengan mudah apa yang dimaksud. Selain itu, penulis menambahkan teknik kolase yang didapatkan dari internet untuk menambah kesan inovatif tetapi tetap dengan melihat karya yang dibuat dapat dengan mudah apa yang dimaksud dari karya tersebut, selain itu hal tersebut dilakukan penulis untuk pengorganisasian elemen rupa dalam membentuk nilai estetik karya.



Gambar 7 & 8. Desain sketsa oleh penulis

Menentukan Rancangan Karya

Karya seni grafis untuk tugas akhir ini dibuat menggunakan *Screen* ukuran 60x40 dengan ukuran dot T77 yang memiliki kerapatan pada anyaman benang-benang screen yang cukup besar sehingga mampu menyalurkan tinta dalam jumlah yang cukup banyak dan cocok untuk desain yang telah dibuat dan beberapa media lainnya terutama pembuatan ilustrasi dan memberi warna pada *I Pad*. Rancangan karya dibuat dengan melakukan pengumpulan objek visual di internet yang kemudian dikomposisikan dengan teknik montase untuk menemukan keutuhan sebuah karya dengan menggunakan *software* grafis *procreate* dan kemudian memecahkan atau memisahkan warna dari gambar yang akan disablon. Setelah gambar sudah selesai dibuat dan warna sudah dipisahkan, kemudian proses selanjutnya adalah mencetak masing-masing – masing bagian warna yang sudah dipisah dengan printer dengan tinta warna hitam. Kemudian, permukaan *screen* dioles menggunakan obat afdruk lalu disinari dengan lampu dibawah meja afdruk sekitar 3-5 menit. Setelah *screen* disinari, *screen* disemprot air menggunakan alat penyemprot air dengan aliran yang sedikit lebih kencang sehingga bagian yang mengandung gambar yang diinginkan menjadi berlubang. Lalu, penulis mencampurkan pasta sablon (*rubber*) dengan *pigment* sesuai warna yang diinginkan. Penulis memilih menggunakan *rubber* untuk karya tugas akhir karena dirasa cocok diaplikasikan dengan *screen* dengan ukuran T77. Kemudian penulis mencetak satu persatu warna dan edisi dengan design yang sudah dibuat pada *screen* dengan menuangkan tinta yang sudah dibuat sesuai warna keatas *screen*. Lalu di gesut menggunakan rakel agar tinta dapat tercetak pada kertas yang kemudian menjadi karya yang diinginkan. Setelah karya selesai, penulis membingkai satu per satu karya diharapkan penggunaan teknik ini menghasilkan karya tugas akhir yang maksimal.

A. Alat dan Bahan

Pemilihan alat , bahan, dan teknik dalam menciptakan karya disesuaikan dengan apa yang diinginkan. Kematangan dan pengalaman pada proses eksperimen seorang pencipta seni dibutuhkan untuk menentukan kapasitas yang dimiliki oleh alat dan bahan, baik dari segi kelebihan dan kekurangannya. Hal tersebut berguna untuk meminimalisir adanya kendala dalam proses penciptaan karya seni.

Proses penciptaan karya seni grafis tugas akhir ini penulis memiliki alasan serta penjelasan dari pemilihan alat, bahan dan teknik, sebagai berikut :

a. Ipad

Ipad digunakan untuk membuat desain secara digital. Pembuatan ilustrasi penulis menggunakan aplikasi procreate. Aplikasi Procreate yaitu aplikasi khusus iPad yang biasanya digunakan seniman untuk membuat lukisa, ilustrasi, sketsa, dan animasi.

b. Minyak goreng



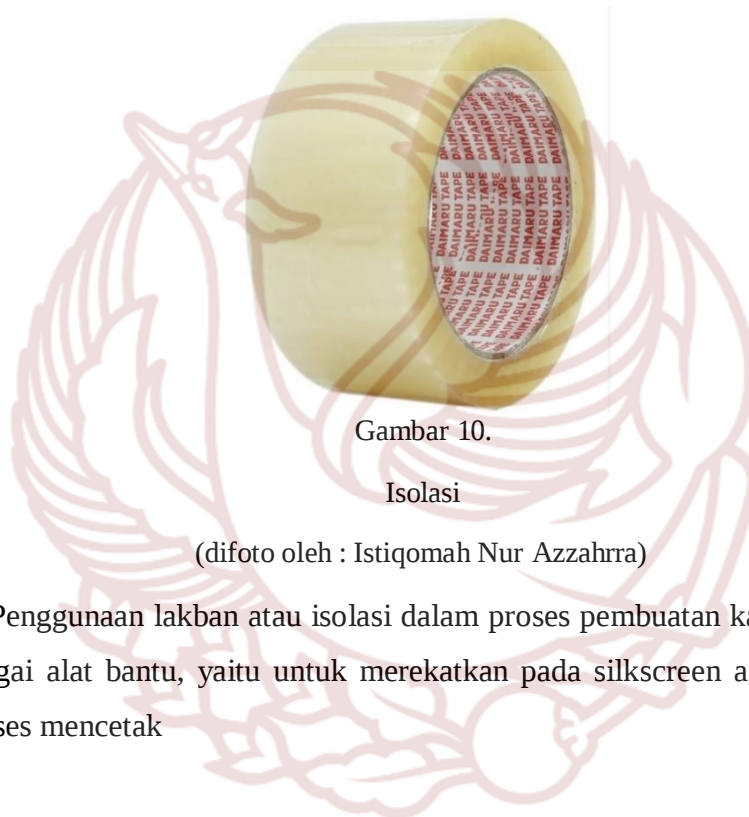
Gambar 9.

Minyak Goreng

(difoto oleh : Istiqomah Nur Azzahrira)

Minyak goreng digunakan untuk membuat kertas HVS menjadi transparan berguna untuk film yang kemudian ditransfer ke screen dengan metode afdruk.

c. Isolasi



Gambar 10.

Isolasi

(difoto oleh : Istiqomah Nur Azzahrira)

Penggunaan lakban atau isolasi dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini sebagai alat bantu, yaitu untuk merekatkan pada silkscreen agar tidak bocor saat proses mencetak

d. Screen



Gambar 11.

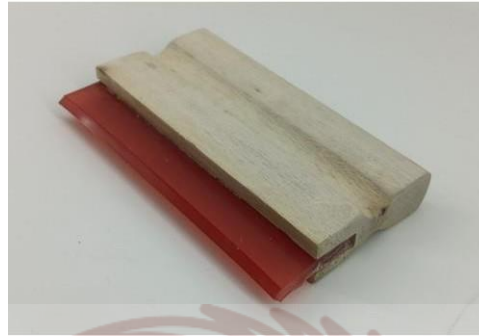
Screen Sablon

(difoto oleh : Istiqomah Nur Azzahrira)

Screen digunakan untuk media sablon untuk mencetak. Pada bagian yang digunakan untuk mencetak pori-pori screen dibiarkan terbuka, sedangkan bagian yang tidak untuk mencetak pori-porinya ditutup dengan emulsi.

Pada tugas akhir ini penulis menggunakan screen dengan kerapatan T77. Tingkat kerapatan (T) sangat mempengaruhi proses sablon dari pewarnaan yang digunakan hingga mempengaruhi hasil karya. Digunakan screen dengan kerapatan T77, karena memiliki pori-pori yang kerapatannya mampu menjangkau visual dengan kedetailan yang tinggi.

e. Rakel



Gambar 12.

Rakel

(difoto oleh : Istiqomah Nur Azzahrra)

Rakel digunakan untuk menekan warna tinta dari screen pada media cetak. Jenis rakel yang digunakan sangat beragam sesuai dengan pengguna dan kebutuhan yang akan dicetak ke media sesuai ukuran dan jenisnya. Bahan yang lunak dan tumpul akan meratakan lebih banyak tinta pada media cetak, sedangkan karet rakel yang keras dan tajam akan mengalirkan tinta lebih sedikit sehingga proses pengeringan pada tinta sablon lebih tepat.

Pada tugas akhir ini penulis menggunakan rakel ukuran 30cm, 15cm dan 10cm. Semua ukuran digunakan agar proses berjalan cepat dan ukuran rakel sesuai dengan ukuran karya.

f. Kertas



Gambar 13.

Kertas Linen

(difoto oleh : Istiqomah Nur Azzahrira)

Kertas yang digunakan pada penggarapan tugas akhir ini ada dua macam dengan fungsi berbeda. Pertama adalah kertas HVS yang digunakan untuk mencetak desain sebagai film dalam proses afdruk dan kedua yaitu kertas linen sebagai media karya.

Pada tugas akhir ini, jenis kertas sangat berpengaruh pada proses cetak pada karya. Jenis kertas yang digunakan sebagai media cetak ini menggunakan kertas linen dengan ketebalan 230gram. Kertas dengan ketebalan 230 gram digunakan sebab sifatnya yang mudah meresap namun tidak mudah bergelombang jika terkena tinta rubber. Jenis kertas linen dipilih karena kertas linen memiliki gramatur cukup tebal sehingga kertas tidak mudah lusuh atau sobek. Tekstur pada kertas linen juga memberi kesan unik untuk lebih menonjolkan detail pada karya.

g. Rubber



Gambar 14.

Rubber

(difoto oleh : Istiqomah Nur Azzahrira)

Dalam proses pewarnaan, tinta yang digunakan adalah rubber netral yang pada umumnya digunakan untuk sablon kaos sebagai penutup warna kmedia kertas. Tinta ruber netral dipilih pada penggarapan karya tugas akhir ini karena memiliki karakteristik solid sehingga mampu menyerap warna sesuai dengan pigmen dan dengan mudah untuk proses pencampuran warna.

h. Extender / medium



Gambar 15.

Medium

(difoto oleh : Istiqomah Nur Azzahrra)

Tinta berbasis air ini biasanya digunakan untuk sablon di atas bahan tekstil, terutama kaos. Memiliki karakteristik transparansi dan memiliki permukaan yang halus bila disentuh, karena dapat menyerap ke pori-pori media cetak dengan baik.

Tinta extender ini digunakan sebagai campuran untuk tinta rubber karena sifatnya transparan, maka mampu menambah kuantitas tinta rubber tanpa harus menggunakan banyak tinta dan tidak mempengaruhi pada kualitas warna cat akrilik yang digunakan.

i. Pigmen



Gambar 16.

Pigmen

(difoto oleh : Istiqomah Nur Azzahrira)

Pigmen digunakan sebagai campuran tinta yang secara umum digunakan untuk pewarnaan pada proses menyablon. Pigmen cair digunakan karena memiliki karakteristik cair sehingga mudah untuk dicampur dengan tinta yang digunakan.

j. Screen Emulsion / emulsi dan Sensitizer



Gambar 17.

Screen Emulsion

(difoto oleh : Istiqomah Nur Azzahrira)

Emulsi obat afdruk berfungsi sebagai perekat film pada screen. Penulis menggunakan merk Bremol. Sedangkan sensitizer berfungsi sebagai cairan peka cahaya yang membuat cairan afdruk mengeras jika terkena cahaya.

Teknik

Kemampuan dan pengetahuan dalam mengolah alat serta bahan pada proses penciptaan merupakan salah satu penentu hasil akhir pembuatan karya. Banyak teknik yang sudah dilakukan penulis dalam mengaplikasikan setiap karyanya dan kemudian memiliki gaya yang sesuai dengan pencapaian visual yang diinginkan.

Dalam tugas akhir ini, penulis menggunakan teknik dengan gaya dan keahlian serta kenyamanan pada pencapaian bentuk serta nilai artistic yang diharapkan. Penggunaan teknik silkscreen akhirnya dipilih penulis karena dirasa tepat, karena silkscreen mampu mencapai banyak bentuk visual yang sesuai dengan karya yang diciptakan penulis.

B. Proses Perwujudan Karya

Tahapan pada proses perwujudan karya bertujuan agar konsep yang telah tersusun dapat dituangkan dengan lebih efektif dan efisien dalam menciptakan karya pada tugas akhir. Tahapan ini meliputi proses awal mempersiapkan alat dan bahan hingga karya-karya seni grafis siap diapresiasi public. Proses ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu pembuatan desain, pengafdrukan, pencetakan karya dan finishing.

a. Pembuatan Desain

Pembuatan desain dimulai dengan menyusun objek visual yang didapatkan dari internet. Objek-objek yang dipilih kemudian dikomposisikan dan dikembangkan menggunakan aplikasi procreate dan photoshop untuk memudahkan dalam pewarnaan dan penghadiran figure-figur serta objek-objek bercitra kartun.

Ilustrasi yang sudah dibuat sesuai sketsa kemudian dikembangkan dengan penataan komposisi yang ilustratif demi memperkuat gagasan yang ingin disampaikan namun tidak meninggalkan nilai artistiknya.

b. Pengafdrukan

Proses ini dilakukan distudio sablon milik teman penulis dengan meminta bantuannya tentang langkah-langkah dan persiapan apa saja yang dibutuhkan agar karya menjadi layak untuk dijadikan tugas akhir.

1. Persiapan Klise

Desain yang sudah dicetak dipersiapkan terlebih dahulu pada kertas HVS sebagai film. Kemudian diolesi dengan minyak goreng agar kertas tersebut menjadi transparan dan menyisakan bagian desainnya saja ketika disinari.

2. Pelapisan

Pelapisan adalah tahap dimana proses yang mencampurkan emulsi dan sentitizer untuk mendapatkan takaran yang sesuai dengan perbandingan 1:1, agar menghasilkan efek gambar yang diinginkan.

Obat afdruk dioleskan kepermukaan screen sablon secara merata dan tipis menggunakan *cooter* sebagai alat pengoles. Pengolesan ini dilakukan dengan gerakan mengoles dari atas kebawah atau dari kanan kekiri bias sebaliknya pada bagian dalam dan luar screen secara berulang hingga obat afdruk menutup tebal permukaan kain. Hal ini bertujuan agar hasil afdruk bias awet.

3. Pemasangan film sablon dan Penyinaran Screen

Sebelum memasang film sablon, penulis memastikan screen tidak lengket atau dalam kondisi kering dan pemasangannya pada bagian luar screen. Proses penyinaran pada *screen* ada dua acara yaitu menggunakan cahaya lampu dan

cahaya matahari. Dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis menggunakan proses penyinaran menggunakan 3 lampu neon dengan ukuran 40 Watt sekitar 2-5 menit.

4. Pembuatan Klise

Penyinaran yang sudah dilakukan penulis kemudian segera dilanjutkan dengan penyemprotan air pada klise. Dengan begitu, bagian luar desain akan hilang dan menyisakan bagian desain yang berwarna.

Pada proses ini, akan muncul lubang yang bergambar (efek stencil), sehingga semprotan air tersebut akan membuka stencil hingga sempurna.

5. Pengeringan



Gambar 18.

Proses pengeringan *screen*

(difoto oleh : Istiqomah Nur Azzahrira)

Proses afdruk yang terakhir adalah pengeringan dilakukan sama dengan

proses pengeringan menggunakan *hot gun* dan sinar matahari. Proses pengeringan biasa dilakukan dengan pemanfaatan cahaya matahari, akan tetapi penulis meminimalisir debu-debu yang memungkinkan tertempel pada screen karena dapat mengotori dan merubah hasil afdruk tidak sempurna.

c. Pencetakan karya



Gambar 19.

Pencampuran cat sablon dengan pigmen, tinta dan medium.

(Foto Istiqomah Nur Azzahrira, 2024)

Pada tahap ini screen yang sudah siap dipasang pada meja sablon menggunakan meja presisi. Alas sablon menggunakan alas yang datar dan tidak bergelombang. Kemudian kertas linen berukuran A3+ yang sudah ditempel lakban untuk menutup kertas agar tidak menghasilkan cetakan dari register film

dipermukaan kertas untuk melakukan cetakan agar presisi.

Kemudian pencampuran cat sablon yang terdiri dari rubber, medium, dan pigmen dicampur hingga sesuai dengan warna dan kekentalan yang diinginkan

Kemudian, cat yang sudah dicampurkan tadi dituangkan diatas screen kemudian diseka menggunakan rakel hingga rata dan meloloskan cat ke kertas untuk menghasilkan cetakan layer warna pertama yang pada bagian cetak pertamanya permukaan media kertas telah diberi lakban agar register tidak tercetak, setelah cetak pertama selesai kemudian menutup bagian register yang ada pada screen menggunakan lakban, hal ini memiliki tujuan yang sama dengan sebelumnya agar register tidak tercetak pada media kertas yang digunakan.



Gambar 20.

Proses pencekaan campuran pigmen ke screen oleh penulis

(foto: Istiqomah Nur Azzahrira, 2024)

d. Finishing

Pada tahap ini perlu dilakukan agar hasil karya sesuai dengan yang

diharapkan. Kemudian mengevaluasi secara detail untuk memperbaiki jika terdapat kekurangan pada karya. evaluasi dilakukan sebaga proses pengukuran pencapaian yang diinginkan pada karya. setelah itu dilakukan pengedisian, meliputi nomor edisi karya, nama penulis, judul dan tahun pembuatan, pada bagian bawah bidang cetak menggunakan pensil. Kemudian karya dipasang pad figura untuk melindungi karya dari debu dan meminimalisir sentuhan sentuhan yang tidak terduga sebagai penyajian karya. figura yang digunakan menggunakan figura berwarna putih, digunakan figura warna putih agar tidak mengganggu focus perhatian pada karya dibandingkan menggunakan figura berwarna.



BAB IV

DESKRIPSI KARYA

Pada Tugas Akhir ini, secara visual penulis menggunakan metode apropriasi yang menghadirkan visual-visual yang populer kemudian diolah secara montase menjadi satu visual baru untuk melahirkan makna baru.



Gambar 21. Karya 1

“PRIORITY”

Silkscreen

30 x 42 cm

2024

(Foto : Istiqomah Nur Azzahrira)

Penulis yang sekaligus Gen Z memanfaatkan teknologi secara baik sesuai penggunaannya. Karya ini menjelaskan tentang Gen Z yang sedang melihat unggahan-unggahan dari beberapa sosial media. Pengaruh dari teknologi digital, membuat Gen Z dapat memilih untuk memprioritaskan sesuatu yang menurutnya penting terlebih dahulu daripada mengedepankan keinginan. Sebagai contoh adanya konten viral yang kemudian memaksa untuk mengikuti konten tersebut.

Ilustrasi raja yang digunakan melambangkan tentang kekuasaan penggunaan berbagai teknologi yang ada oleh Gen Z yang mana teknologi bisa menjadi penguasa jika penggunaanya tidak dapat memanfaatkannya dengan benar, terdapat pula kaca mata bertuliskan “FOMO” menjelaskan tentang peringatan agar Gen Z yang diilustrasikan dua wanita memegang ponsel dapat memilah-milah konten viral yang baik dikonsumsi dan mana yang tidak baik. Garis vertikal dan tajam mengelilingi raja adalah simbolis harapan yang tegas tentang penggunaan teknologi dengan baik.

Dengan adanya berbagai aplikasi yang tersedia, gen Z diharapkan bisa memilah-milah mana yang baik agar tidak menimbulkan FOMO. Penulis yang sebagai Gen Z pun merasakan teknologi yang ada hingga ia dapat lebih mementingkan kebutuhan daripada sekedar keinginan yang belum tentu sebuah kebutuhan. Tulisan Priority yang kanan dan kirinya terdapat mahkota sebagai pengingat Gen Z agar dapat mementingkan prioritasnya terlebih dahulu diatas segalanya dibandingkan sekedar takut untuk ketinggalan *trend*.



Gambar 22.

Karya 2

“Still Slay & Safe Energy”

Silkscreen

2024

(Foto : Istiqomah Nur Azzahrra)

Pada karya ini, penulis ingin menunjukkan tetap terkesan “cool” atau keren untuk bisa membeli barang-barang secara online, hanya dengan melihat-lihat produk yang ditawarkan pada sebuah aplikasi dapat memudahkan penulis untuk tetap menjalankan transaksi dengan mudah hanya dengan menggunakan ponselnya. Tanpa harus keluar kesuatu took yang bisa membuatnya capek dan menguras energi. Hal ini juga menjadikan semua hal menjadi lebih efisien ketika sedang melakukan pekerjaan lainnya secara bersamaan.

Dari visualisasi karya tersebut, diambil figur wanita yang merepresentasikan seorang Gen Z yang memakai kacamata untuk menunjukkan kesan keren. Pose Gen Z yang sedang memegang ponsel menunjukkan bahwa pengaruh teknologi digital membuatnya mempermudah untuk mendapatkan sesuatu untuk berbelanja. Dengan teks yang mendukung karya ini mencapai maksud dari penyampaian karya kali ini.



Gambar 23.

Karya 3

“As Simple As That”

Silkscreen

2024

(Foto: Istiqomah Nur Azzahra)

Gen Z yang identik dengan selalu memilih jalan yang praktis, begitu juga yang dirasakan penulis. *Cashless* atau pembayaran non tunai sudah menjadi gaya hidupnya. Kegiatan tersebut mempertimbangkan aspek kenyamanan, kecepatan dan keamanan yang ditawarkan oleh teknologi digital yang ada.

Karya tersebut divisualisasikan dengan wanita yang merepresentasikan Gen Z yang sedang tersenyum, menunjukkan ekspresi merasakan kemudahan dari teknologi digital. Didukung dengan gambar-gambar kecil menunjukkan tentang aktivitas pembayaran *cashless*. Kemudian digunakannya teks tersebut untuk mendukung karya mencapai maksud yang ingin disampaikan tentang kemudahan bertransaksi.



Gambar 24. Karya 4

“Effortlessly Productive”

SilkScreen

2024

(Foto : Istiqomah Nur Azzahrra)

Teknologi digital sudah menjadi sahabat setia penulis dan menjadi gaya hidupnya pula, teknologi digital membantu penulis kapan saja dimana saja ketika dibutuhkan. Penulis merasa lebih produktif dengan bantuan teknologi yang ditawarkan karena dapat diakses dimana saja. Bekerja dan belajar bisa dijalankannya secara bersamaan. Ini memungkinkan penulis menyelesaikan tugas sekaligus pekerjaan dengan lebih cepat dan efisien.



Gambar 25. Karya 5

“Innovate and Elevate”

Silkscreen

2024

(Foto : Istiqomah Nur Azzahrira)

Teknologi digital mendorong kreativitas Gen Z, Gen Z dapat mengakses berbagai platform untuk kegunaan belajar, berkolaborasi hingga menciptakan karya baru. Teknologi digital memberikan alat untuk terus berinovasi dan menerapkan ketrampilan atau ide-ide baru untuk meningkatkan proses kerja atau menambah pengalaman, penulis merasa dapat memanfaatkan teknologi dan membawa energy segar dan perspektif baru pada pengembangan diri penulis.



Gambar 26. Karya 6

“Smart Shopping Smarter Savings”

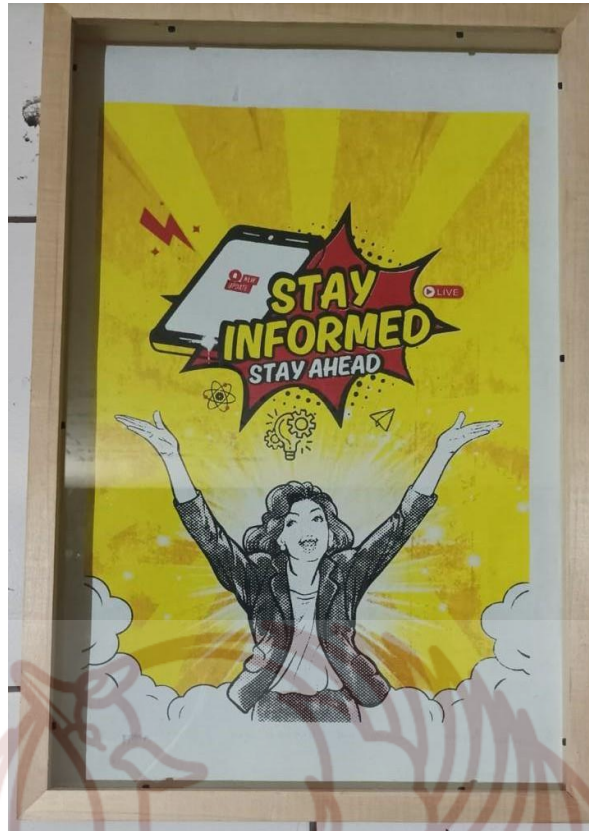
Silkscreen

2024

(Foto : Istiqomah Nur Azzahrira)

Belanja online memungkinkan Gen Z untuk mendapatkan barang yang mereka inginkan dengan cara yang efisien. Teknologi digital dimanfaatkan Gen Z untuk lebih mudah membandingkan harga, membaca ulasan dan menemukan penawaran terbaik.

Gaya hidup seperti ini membuat penulis yang termasuk Gen Z dapat menghemat waktu dan uang yang dikeluarkan



Gambar 27. Karya 7

“Stay Informed, Stay Ahead”

Silkscreen

2024

(Foto : Istiqomah Nur Azzahrira)

Teknologi digital membuat Gen Z untu tetap *up to date* dengan berita terkini. Gen Z bisa mengakses informasi dari berbgai sumber dengan cepat dan mudah sehingga Gen Z siap untuk menghadapi perubahan dan tantangan baru.

Penggunaan elemen molekul, STEM, dan pesan memprsentasikan hal-hal yang berhubungan dengan teknologi dimana elemen-elemen ini berhubungan dengan ikon “LIVE”. Penggunaan elemen awan dibagian bawah yaitu untuk menekankan pentingnya berfikir kreatif dan inovatif sebagai bagian dari proses penyampaian informasi. Awan, menggambarkan dinamika informasi dan perubahan cepat dalam dunia modern.



Gambar 28. Karya 8

“Entertain & Engage”

Silkscreen

2024

(Foto : Istiqomah Nur Azzahrira)

Gaya hidup Gen Z tidak lepas pula dari hiburan digital. Dari film, music hingga permainan. Tidak hanya menghibur, penulis yang juga Gen Z seperti mendapat ruang untuk mengekspresikan diri sehingga dengan mudah pula terlibat dengan komunitas yang sama untuk membangun sebuah koneksi.

Penggunaan elemen *clapper board* dan *roll film* mempresentasikan tentang salah satu bentuk ekspresi dari kegemaran Gen Z yang memanfaatkan teknologi digital. Bergabung dengan kegiatan film membuat penulis dapat membentuk komunitas dan pengalaman baru. Begitu juga dengan elemen tangga nada yang menggemari music untuk mengekspresikan diri.



Gambar 29. Karya 9
“Connect & Collaborate”

Silkscreen

2024

(Foto : Istiqomah Nur Azzahrra)

Teknologi digital memudahkan Gen Z untuk terhubung dengan orang lain. Gen Z dapat berkolaborasi dengan komunitas yang ditemuinya sesuai *passion*. Hal ini dapat membuka peluang untuk belajar dan menambah pengalaman dari perspektif yang berbeda.

Penggunaan elemen jaringan, tangan menggenggam handphone, juga adanya tulisan jumlah *followers* dengan profil dan tautan, menggambarkan tentang keseluruhan konektifitas gaya hidup Gen Z terhadap teknologi digital. Penggunaan elemen figure wanita yang sedang beradu peran dalam acara yang didukung dengan lampu sorot. Adapun kemudahan teknologi digital, Gen Z dapat berkolaborasi dengan seluruh individu. Hal ini memberi benefit lain, Gen Z dapat membuka peluang untuk belajar atau mempelajari dari berbagai perspektif.



Gambar 30. Karya 10

“Learn Anytime Anywhere”

Silkscreen

2024

(Foto : Istiqomah Nur Azzahrra)

Akses pendidikan menjadi lebih fleksibel dengan adanya teknologi digital. Akses digital membuat Gen Z termasuk penulis dapat belajar melalui tontonan tutorial maupun mengikuti kelas secara virtual. Ini membuat Gen Z untuk terus belajar dan terus berkembang sesuai dengan jadwal mereka sendiri, tanpa terpatok waktu.

Penggunaan elemen buku *hard copy* merupakan suatu representasi dari zaman dimana belum terdapat akses digital. Elemen ini berkolerasi dengan elemen tablet yang menampilkan sebuah *e-book*. Dari elemen-elemen ini dimaksudkan untuk menyampaikan kondisi sebuah zaman yang serba cepat dan fleksibel yaitu era digital. Penggunaan teks “*FLEXIBLE*” merupakan sebuah penegasan bahwa sebagai Gen Z berada di era serba cepat dan instan. Penggunaan figure laki-laki yang berusaha menegaskan bahwa Gen dapat memanfaatkan teknologi dengan baik meskipun tidak terpaut waktu dan tepat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan yang ada tentang penciptaan karya seni grafis dengan judul “Pengaruh Teknologi Digital terhadap Gaya Hidup Gen Z sebagai penciptaan karya seni grafis” ini dapat diambil beberapa kesimpulan:

1. Penulis menemukan hasil pengaruh teknologi digital terhadap gaya hidup Gen Z yaitu mempermudah segala aspek kehidupan dari belajar, berbelanja, berkoneksi dan menemukan hal-hal baru yang belum pernah tahu sebelumnya. Hal ini menyadarkan penulis dan Gen Z pentingnya manfaat teknologi digital untuk berbagai macam aspek kehidupan.
2. Dari hasil kuisioner yang dilakukan penulis, penulisan ini menghasilkan bukti untuk generasi lainnya bahwa Gen Z bukanlah generasi yang lemah, tetapi generasi yang memanfaatkan teknologi dengan baik.
3. Melalui beberapa dari pengamatan dan survei, menghasilkan beberapa penjelasan tentang perbedaan Gen Z dengan generasi sebelumnya dengan menyikapi teknologi digital.
4. Teknik penciptaan terdapat beberapa proses mulai dari (1) menemukan gagasan, (2) menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal, dan (3) visualisasi yang kemudian berlanjut ke *display* yang menerapkan metode dari L.H Chapman. Dipilihnya metode ini untuk menciptakan karya agar konsep dalam pengerjaan karya lebih terstruktur.

a. Menemukan Gagasan.

Penulis melakukan langkah pertama dengan metode yang dipilihnya. Yaitu melakukan pengamatan secara tidak langsung Dari beberapa sosial di Instagram, tiktok, dan YouTube untuk

mengetahui perilaku masyarakat yang sedang populer dan melihat beberapa referensi karya seni dari sosial media untuk menunjang pekerjaan karya seni.

b. Observasi langsung

Observasi secara langsung bertujuan untuk mengamati secara langsung objek yang berkaitan dengan sumber ide dari tema yang diangkat. Peninjauan yang dilakukan penulis secara langsung semakin mendukung proses visualisasi karya dapat tercipta.

c. Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal

Dalam proses pembuatan tugas akhir karya seni grafis ini, penulis menggunakan teknik kolase dan montase untuk membuat suatu karya yang lebih sederhana dan dapat memaknai dengan mudah apa yang dimaksud.

B. Saran

Dari hasil pembahasan karya tugas akhir yang berjudul “Pengaruh Teknologi Digital terhadap Gaya Hidup Gen Z sebagai sumber ide penciptaan karya seni grafis” ini dirasa masih memiliki banyak perspektif dan metode lain terhadap bagaimana cara menyuarakan atau menunjukan bahwa Gen Z dapat memanfaatkan teknologinya dengan baik. Penciptaan karya-karya pada tugas akhir ini diharapkan menjadi pelajaran untuk membuat atau proses berkarya selanjutnya dan berguna kedepannya. Masih banyak hal yang perlu dipersoalkan dan berpotensi menjadi tema selanjutnya tentang bagaimana berkarya dapat menyadarkan bagi siapa saja yang menikmati karya.

Tema ini bisa diangkat serta dikembangkan lagi lebih jauh dalam penciptaan karya. penulis hanya mampu memberikan beberapa alternative yang belum sempat didalami dan diteliti lebih lanjut.

Harapan terkait penyusunan laporan Tugas akhir ini dapat memberikan

atau menambah referensi dalam proses berkarya, terutama tentang perkembangan gaya hidup Gen Z. selain itu dapat menjad sumber data untuk pembuatan karya seni grafis.



DAFTAR PUSTAKA

Kupperschmidt, B. R. (2000). Multigenerational employees: Strategies for effective management. *The Health Care Manager*, 19, 65–76.

<https://www.cermati.com/artikel/teknologi-digital>

<https://www.ui.ac.id/generasi-z-cepat-menyerap-keterampilan-digital-namun-sangat-perlu-didamping-guna-capai-ranah-budaya-digital/>

<https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/pilar/article/view/4436/3431>

Moelyono. “Seni Rupa Penyadaran” (2017).

Rahayu, Sri dan Mas’udah Penerapan Kegiatan Montase Untuk Meningkatkan Kemampuan Motori Halus Pad Anak Kelompok A Di TK Al Wardah Peterongan Jombang. *Jurnal Paud Teratai*, Volume 06 Nomer 03 Tahun 2017, 1-7

Lampiran

1. Biodata



Nama Lengkap : Istiqomah Nur Azzahrra

NIM : 201491056

Tempat, tanggal lahir : Klaten, 04 Agustus 2002

Alamat : Ngemplak, Carikan, Juwiring, Klaten, Jawa Tengah

E-mail : saraahv.id@gmail.com

No Telepon : 082241633682

2019

- Pameran Lukisan Paguyuban Seni Rupa Klaten ambyART, Galeri Monumen Juang 45, Klaten.

2020

- Pameran Lukisan Paguyuban Seni Rupa Klaten AWOR, Galeri Monumen Juang 45, Klaten.

2021

- My Own City Exhibition
Asakita Coffee, Boyolali

