

PERILAKU MILENIAL DALAM SENI GRAFIS



FAHMI REZA PRATAMA

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Desember 2019**

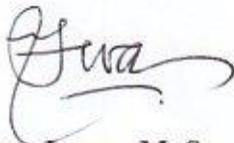
PERILAKU MILENIAL DALAM SENI GRAFIS

Fahmi Reza Pratama

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir perilaku milenial dengan gaya kontemporer untuk persyaratan wisuda periode Maret 2019 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

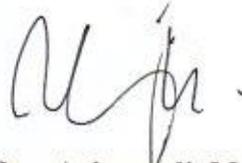
Padang, Februari 2019

Pembimbing I,



Drs. Irwan, M. Sn
Nip.19620709.199103.1.003

Pembimbing II,



Drs. Ariusmedi, M. Sn
Nip.19620602.198903.1.003

PERILAKU MILLENIAL DALAM SENI GRAFIS

Fahmi Reza Pratama, Irwan, Ariusmedi
Program Study Seni rupa
FBS Universitas Negeri Padang
pratamafahmireza@yahoo.co.id

Abstrak Berbahasa Indonesia

Abstrak

Tujuan untuk memvisualisasikan perilaku millennial yang memberikan kecemasan sosial dalam kehidupan sendiri dan lingkungan masyarakat, melalui seni grafis teknik separasi. Penciptaan karya seni perlu melakukan berbagai persiapan, diantaranya melakukan upaya pengamatan, pencarian informasi, penghayatan, kontemplasi, penggalan referensi, dan literatur yang berhubungan dengan ide awal, serta melakukan pendalaman materi secara langsung disekitar lingkungan sesuai dengan permasalahan tersebut. Melalui karya seni grafis penulis melakukan pengembangan dalam bentuk karya seni, beberapa karya seni yang telah disajikan yaitu: Berdua, Selfie, Dokumentasi, Lalai, Apatis 1, Apatis 2, Edukasi, Happy, Komunal, dan Eksis.

Abstrak Berbahasa Inggris

Abstract

The purpose of visualizing millennial behavior that provides social anxiety in one's own life and community environment, through graphic arts separation techniques. The creation of works of art needs to do a variety of preparations, including making observations, information seeking, appreciation, contemplation, extracting references, and literacy related to the initial idea, as well as deepening material directly around the environment according to these problems. Through graphic art the writer develops in the form of art work, some works of art that have been presented are: two. Selfie, documentation, negligent, one apathy, two apathy, education, happy, communal, and exist.

Keywords: Millennial Behavior In Graphic Arts.

A. Pendahuluan

generasi adalah suatu konstruksi sosial dimana didalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis yang sama. individu yang menjadi bagian dari satu generasi, adalah mereka yang memiliki kesamaan tahun lahir dalam rentang waktu 20 tahun dan berada dalam dimensi sosial dan dimensi sejarah yang sama. generasi adalah agregat dari sekelompok individu yang mengalami peristiwa – peristiwa yang sama dalam kurun waktu yang sama.

Ciri dari generasi ini mampu beradaptasi, mampu menerima perubahan dengan baik dan disebut sebagai generasi yang tangguh, memiliki karakter mandiri dan loyal, sangat mengutamakan citra, ketenaran, dan uang, tipe pekerja keras, menghitung kontribusi yang telah diberikan perusahaan terhadap hasil kerjanya.

Generasi ini dikenal dengan sebutan generasi millennial atau milenium. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, *instant messaging* dan media sosial seperti *facebook* dan *twitter*, dengan kata lain generasi millennial adalah generasi yang tumbuh pada *erainternet booming*.

Pada penjelasan tentang perkembangan generasi saat ini di sebut era millennial, penulis memiliki kesamaan dan tertarik mengangkat permasalahan tentang perkembangan generasi millennial yang berbasis teknologi. Penulis sangat terbiasa dengan dunia digital dan mampu mengaplikasikan dalam kehidupan penulis. Oleh karena itu penulis akan

mengangkat kegelisahan penulis tentang dampak-dampak perkembangan teknologi terhadap kehidupan dan penerapannya pada ruang publik.

Tema yang penulis usung nantinya dalam bentuk karya seni grafis tentang dampak perilaku remaja milenial yang sering menggunakan *smartphone* untuk memposting kegiatan dan eksis di media sosial. Dapat disimpulkan bahwa karya akhir yang penulis hadirkan menggambarkan bagaimana perilaku remaja yang aktif menggunakan media sosial serta memberi pengaruh buruk terhadap lingkungan masyarakat dan tempat-tempat umum lainnya.

1. Konsep Penciptaan

Mendengar kata milenial, saat ini sangat banyak ide untuk dikembangkan dalam bentuk karya seni, seperti melihat rotasi kehidupan di dalam sosial media. Sementara banyak masalah dampak negatif yang di dapatkan dalam perkembangan di zaman milenial tersebut.

2. Proses penciptaan

Perwujudan ide-ide seni, penulis melakukan beberapa tahap diantaranya tahap persiapan, tahap elaborasi, tahap sintesis, tahap realisasi konsep dan tahap penyelesaian. Pada tahap persiapan, penulis melakukan pengamatan terkait dengan tema yang penulis angkat, mencari dan menelaah masalah-masalah yang berkaitan tentang perilaku milenial dalam dalam sosial media. Di antaranya:

a. Persiapan

Dalam menciptakan sebuah karya seni, perlu melakukan berbagai persiapan, diantaranya melakukan upaya pengamatan, pencarian informasi, penghayatan, kontemplasi, penggalian referensi dan literatur yang berhubungan dengan ide awal, serta melakukan pendalaman materi secara tidak langsung disekitar lingkungan sesuai dengan permasalahan tersebut.

Permasalahan yang tersimpan pada perilaku milenial tersebut, terdapat di sekitar ruang lingkup kehidupan, hingga lebih jauh pada norma dan perilaku, dalam perjalanannya selalu muncul permasalahan baru yang kemudian otomatis menjadi sebuah fenomena baru dan khususnya tentang perilaku milenial. Berdasarkan permasalahan tersebut timbul kegelisahan dan keinginan penulis untuk melakukan pengamatan lebih jauh tentang berbagai permasalahan yang menarik untuk dicermati.

b. Elaborasi

Setelah melakukan persiapan, penulis mengelaborasi berbagai permasalahan perilaku milenial baik dari perilaku maupun penyimpangan yang penulis temukan dengan penelitian mendalam pada isu kehidupan sosial maupun permasalahan yang menyangkut dengan ide dan gagasan. Berbagai isu yang muncul ke permukaan mempunyai porsinya tersendiri mulai dari permasalahan perilaku menyimpang, berdusta, pelanggaran dan sikap. Itu semua hanya segelintir dari berbagai permasalahan yang sulit untuk dapat diselesaikan sampai tuntas.

c. Sintesis

Fenomena yang banyak terjadi di tengah-tengah keburaman kehidupan dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, bahwa fenomena-fenomena tersebut merupakan imbas dari pengaruh lingkungan secara umum dan khusus, nyata terjadi dalam berkehidupan. Dalam hal ini dipersempit pada permasalahan perilaku, dan masalah-masalah yang menyangkut integritas tanggung jawab. Sebuah sintesa dari salah satu fenomena sosial yang ditelurkan pada karya sebagai upaya eksistensi diri dalam berkesenian dan ilmu pengetahuan. Dengan begitu, dapat ditelaah salah satu dari sekian banyak masalah dengan metoda kajian karya, sehingga masalah tersebut dapat terus dijadikan pembelajaran dan catatan sejarah dalam rupa seni visual.

d. Realisasi Konsep

Dalam tahapan ini terdapat beberapa tahapan yang akan penulis lakukan diantaranya: a) Membuat sketsa, b) Mempersiapkan alat dan bahan c) Proses berkarya, d) Proses *finishing* karya, yaitu:



Gambar 1:Proses pemasangan bremol
(Sumber: Fahmi Reza Pratama, 2019)



Gambar 2:Proses pencetakan film
(Sumber: Fahmi Reza Pratama, 2019)



Gambar 3: Menyapu tinta menggunakan rakel
(Sumber: Fahmi Reza Pratama, 2019)



Gambar 4: Hasil cetakan
(Sumber: Fahmi Reza Pratama, 2019)

e. Deskripsi Penciptaan

Berdasarkan hasil yang di tampilkan karya dengan tema perilaku milenial, penulis menghasilkan 10 karya grafis cetak saring teknik separasi. Sepuluh karya yang penulis visualisasikan merupakan ungkapan dari perilaku milenial dari proses elaborasi yang sudah penulis lakukan sebelumnya.



Karya ini menyampaikan pesan tentang bagaimana teknologi (gadget) menghambat tugas yang harus di tuntaskan oleh remaja ini, karena kesenangannya pada berbagai macam aplikasi yang ada pada gadget membuat remaja lupa waktu pada tugas yang harus di selesaikan, apakah itu membantu orang tua belanja atau hal lainnya. Oleh karena itu jika tidak mampu menempatkan waktu untuk bermain

gadget sekarang, maka hubungan sosial antar perorangan akan muncul ketidakpedulian bersosial.



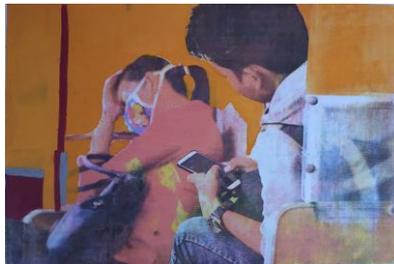
Karya ini menjelaskan sebuah pesan tentang keinginan untuk mendapatkan popularitas dalam dunia maya, dengan mempublikasikan ke unikan yang mereka dokumentasikan. Oleh sebab itu, hal ini di jadikan sebuah eksistensi mereka di dunia maya oleh pelaku milenial.



Karya ke tiga ini menyimpulkan pesan tentang eksistensi yang berlebihan mengganggu kegiatan orang lain yang sedang membutuhkan bantuan. Maksudnya ketika mengambil foto, apalagi di jalanan akan melibatkan sebuah pengendara motor atau mobil atas perilaku yang dilakukan, bisa terjadi sebuah kecelakaan dan saat ini sangat mudah kemungkinannya teknologi akan menewaskan manusia tanpa di sadari



Karya seni yang berjudul “Lalai” menjelaskan tentang pemanfaatan waktu dalam pola kehidupan sehari-hari. Dimana kebutuhan duniawi hanya sebuah aktivitas yang bisa di hentikan sejenak untuk malakukan suatu tanggung jawab yang lebih menentukan tujuan seseorang. Maksudnya seperti halnya gadget adalah sebuah alat permainan kekinian yang mampu melarutkan manusia dengan aplikasinya. Oleh karena itu seseorang dapat lupa dengan waktunya untuk menunaikan ibadah seperti pada visual karya tersebut.



Pesan pada karya ke lima ini menyampaikan tentang suatu komunikasi secara langsung yang di batasi oleh perkembangan teknologi. Gadget membuat seseorang tidak fokus dengan lawan bicaranya, tidak menghiraukan, dan merusak hubungan sosial. Oleh karena itu jika tidak bisa meletakkan sesuatu pada tempatnya akan menimbulkan suatu konflik sosial dan ketidak pedulian dalam kehidupan.



Karya ke enam ini menyampaikan pesan tentang ketidakpedulian para peminat gadget tentang aturan-aturan tertentu dan harus dipatuhi demi keamanan. Di sini terlihat sebuah pelanggaran dimana para siswi mengendarai motor sambil bermain gadget. Ini sebuah penyalahgunaan fungsi dari gadget tidak mementingkan keselamatan dan aturan yang ada.



Pada karya ke tujuh ini pesan yang disampaikan yaitu tentang sikap dari seorang siswi/siswa dengan perkembangan teknologi sekarang, gadget merupakan alat yang selalu tersedia di setiap perorangan. Oleh karena itu terkadang gadget merubah seseorang bersikap, tidak mengenal lingkungannya. Seperti pada karya ini, siswi duduk di meja tanpa disadari itu tidak baik untuk perilaku siswa/siswi.



Karya ini menyampaikan pesan tentang suatu permainan pada gadget membuat seorang lupa dimana mereka melakukan aktivitas sebenarnya. Apalagi anak-anak, dengan senangnya mereka tidak menghiraukan keadaan dimana mereka duduk, hanya merasakan kesenangan bermain gadget tersebut.



Karya ke Sembilan menyampaikan pesan tentang penempatan suatu kegiatan yang tidak realistis pada tempatnya. Karena efek gadget segala sesuatu harus di publikasikan tanpa melihat tempat dan kelayakan.



Karya sepuluh ini memberikan pesan tentang penempatan popularitas yang tidak baik untuk remaja milenial. karena jalan raya merupakan tempat lalu lalangnya kendaraan yang bisa mengakibatkan kecelakaan jika remaja ini beraktivitas di sana. Oleh sebab itu, ini sebuah pelanggaran demi mendapatkan kebahagiaan untuk popularitas dalam dunia maya.

B. Simpulan dan Saran

Didalam kehidupan banyak hal yang bisa menjadi pembelajaran untuk menjalankan kehidupan yang lebih baik untuk kedepannya. tergantung dengan bagaimana cara mengartikan apa yang sudah disaksikan. Dan didalam kehidupan tersebut juga banyak cara yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah, dengan kesabaran dan kejujuran. tetapi tetap memiliki tujuan yang sama dalam menjalankan kehidupan tanpa terlepas dalam aturan-aturan yang sudah ditetapkan. Dalam hal ini penulis mengangkat keadaan yang terjadi dalam ruang lingkup keluarga yang mempengaruhi cara berfikir dan bertindak sebagai pembelajaran dan bertujuan untuk menimbulkan rasa bersyukur dalam menjalankan kehidupan.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan Laporan Karya Akhir penulis dengan Pembimbing I Drs. Ariusmedi. M.Sndan Pembimbing II Drs. Irwan, M.Sn.

DAFTAR RUJUKAN

- Budiwirman. 2012. *Seni, seni grafis, dan aplikasinya dalam pendidikan*. Padang: UNPPrees.
- Budiwirman. 2016 *Seni grafis, dan perkembangan kedesain grafis*. Padang: UNPPrees.
- Kartono, Kartini. 2011. *Patologi Sosial II. Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajawali pers.
- Dharsono.2007. *Kritik Seni Rupa*. Bandung: Rekayasa Sains
- Af, Lapelani. 2010. Tinjauan modifikasi otomotif. E-jurnal. uajy. ac. Id
- Karya Acuan,<http://nofriart.blogspot.co.id>, diakses 03 April 2017
- <https://m.liputan6.com/otomotif/read/3-modifikasi-yang-merugikan-orang-lain>
(diakses 04 oktober 2015)
- Pandawangi, Ariesa. 2013. Suralisme. E-*Jurnal.esa.maranatha.education*
- Suparta, Made. 2010. Unsur-unsur Seni Rupa. *Jurnal*. repo.isi-dps.ac.id
- Tambunan, khalisha. 2017. Buku Seni Rupa Kita. *Jurnal Jakarta Bienale*. Net. 02
- Ayu, Dewi. 2017. Analisis Informasi Modifikasi Motor. Digilib.unila.pdf.ac.id
- Kasiyan. 2013. Nirmana Dwimatra Warna.pdf. staff.uny.ac.id. Yogyakarta.