

Anomali Perilaku Generasi Z Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis

Randy SyahPutra^{1*}, Ahmad Solihin²

¹ Jurusan Seni Murni, ISI Padang Panjang

² Dosen Seni Murni, ISI Padang Panjang

[*randysyahputra350@gmail.com](mailto:randysyahputra350@gmail.com), Ahmad051624@gmail.com,

Abstrak

Penulisan dan penciptaan karya seni lukis ini berangkat dari kegelisahan pengkarya terhadap fenomena anomali perilaku Generasi Z yang muncul sebagai dampak dari kemajuan teknologi, normalisasi kebiasaan pasca pandemi, dan kuatnya arus adopsi budaya luar. Dalam konteks sosial dan budaya lokal yang menjunjung nilai adat, moral, dan religius, perubahan pola perilaku tersebut sering kali tampak sebagai bentuk penyimpangan, pergeseran, dan keganjilan dalam cara berinteraksi, bersosialisasi, serta memaknai diri dan lingkungan. Fenomena ini tidak hanya dilihat sebagai persoalan sosial, tetapi juga sebagai pengalaman personal pengkarya yang hidup di dalam generasi dan situasi tersebut.

Sebagai respons atas kondisi itu, pengkarya menerjemahkan fenomena anomali perilaku Generasi Z ke dalam karya seni lukis dengan pendekatan gaya surealisme menggunakan teknik *underpainting* pada tahap lapisan awal, *aquarel* saat proses menentukan gelap terang, dan teknik plakat pada saat menaikkan warna, kemudian bentuk garapan semi realistis menggunakan medium cat akrilik pada kanvas keseluruhan karya yang menggunakan simbol, metafora visual, serta transformasi bentuk figur. Proses penciptaan dilakukan melalui tahapan observasi, eksplorasi, perancangan, hingga perwujudan karya dengan medium utama cat akrilik di atas kanvas dan teknik plakat yang dipadukan dengan eksperimen visual. Adapun karya yang dihasilkan berjumlah lima, yang masing-masing berjudul: “Interaksi dalam porsi sunyi masa kini”, “Antara yang melihat, terlihat, dan tak terlihat”, “Insting kawan-an”, “Terpenjara oleh nilai”, “Bias Identitas”. Karya-karya yang dihasilkan diharapkan tidak hanya menjadi ekspresi personal, tetapi juga ruang refleksi bagi penikmat untuk menyadari, merenungi, dan memahami kompleksitas perubahan perilaku Generasi Z dalam realitas sosial masa kini.

Kata Kunci: Anomali perilaku, Generasi Z, Seni Lukis, Fenomena Sosial

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap kehidupan masyarakat modern. Kemajuan teknologi digital, internet, dan media sosial tidak hanya mempermudah aktivitas manusia, tetapi juga mengubah cara individu berinteraksi, berkomunikasi, memperoleh informasi, hingga membangun identitas sosial. Berbagai perubahan tersebut menjadi salah satu penanda utama kehidupan masyarakat kontemporer yang bergerak semakin cepat dan terhubung tanpa batas ruang dan waktu. Kondisi ini pada akhirnya melahirkan berbagai fenomena sosial baru yang memengaruhi cara pandang dan perilaku masyarakat, terutama pada kelompok generasi muda yang sejak awal kehidupannya telah akrab dengan teknologi digital.

Generasi Z merupakan generasi yang lahir dan tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi. Menurut Bencsik, Csikos, dan Juhez (2016), Generasi Z adalah kelompok individu yang lahir pada rentang tahun 1995–2010. Berbeda dengan generasi sebelumnya, Generasi Z telah berinteraksi dengan teknologi digital sejak usia dini sehingga berbagai aktivitas keseharian mereka tidak dapat dilepaskan dari penggunaan internet, media sosial, dan gawai. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa generasi terbentuk tidak hanya berdasarkan kesamaan tahun kelahiran, tetapi juga dipengaruhi oleh peristiwa sejarah dan fenomena budaya yang mereka alami secara bersama-sama (Howe & Strauss, 2000; Parry & Urwin, 2011). Dengan demikian, karakteristik Generasi Z tidak dapat dipisahkan dari lingkungan digital yang menjadi bagian penting dalam proses pertumbuhan dan pembentukan kepribadian mereka.

Kehadiran teknologi digital memberikan banyak manfaat dalam berbagai aspek kehidupan, seperti kemudahan akses informasi, efisiensi komunikasi, serta terbukanya peluang kreativitas dan inovasi. Namun demikian, perkembangan tersebut juga membawa konsekuensi berupa perubahan pola perilaku sosial yang semakin kompleks. Interaksi sosial yang sebelumnya berlangsung secara langsung perlahan bergeser ke ruang virtual. Berbagai bentuk aktivitas, mulai dari belajar, bekerja, berbelanja, hingga mencari hiburan kini dapat dilakukan melalui perangkat digital. Pergeseran ini memunculkan pola-pola perilaku baru yang dalam beberapa kondisi dipandang berbeda dari norma atau kebiasaan yang telah lama berkembang di masyarakat.

Fenomena perubahan perilaku tersebut menjadi salah satu kegelisahan yang menarik untuk dikaji melalui pendekatan seni. Dalam kehidupan sehari-hari, semakin mudah ditemukan individu yang lebih nyaman berinteraksi melalui media sosial dibandingkan secara langsung, kecenderungan untuk terus mengikuti tren digital, budaya konsumsi yang dipengaruhi algoritma, hingga ketergantungan terhadap validasi sosial di ruang maya. Kondisi tersebut sering kali dipandang sebagai sebuah bentuk penyimpangan dari pola interaksi sosial yang dianggap lazim oleh generasi sebelumnya. Akan tetapi, fenomena ini sesungguhnya dapat dipahami sebagai bentuk adaptasi manusia terhadap perubahan zaman dan perkembangan teknologi yang berlangsung begitu cepat.

Dalam kajian psikologi dan sosiologi, istilah anomali digunakan untuk menjelaskan adanya kondisi atau perilaku yang menyimpang dari keadaan yang umum atau normal. Chaplin (1989) menjelaskan bahwa anomali perilaku merupakan suatu bentuk perilaku yang dianggap ganjil, tidak lazim, atau berbeda dari perilaku yang berlaku secara umum dalam kehidupan individu maupun sosial. Dalam pengertian yang lebih luas, anomali tidak selalu bermakna negatif, melainkan dapat dipahami sebagai gejala perubahan yang muncul akibat proses penyesuaian diri terhadap lingkungan dan situasi tertentu. Dengan kata lain, penyimpangan perilaku yang terjadi sering kali merupakan bentuk respons individu terhadap perubahan sosial, budaya, maupun perkembangan teknologi yang terus berlangsung.

Penggunaan istilah anomali dalam penelitian dan penciptaan karya ini lebih difokuskan pada dimensi perilaku daripada dimensi fisik. Anomali perilaku dipandang sebagai perubahan atau pergeseran cara bertindak, berpikir, dan berinteraksi yang muncul sebagai konsekuensi dari lingkungan sosial yang terus berubah. Dalam konteks Generasi Z, perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya intensitas interaksi di ruang virtual, budaya *multitasking*, kecenderungan membangun identitas melalui media sosial, hingga menurunnya kualitas interaksi interpersonal secara langsung. Berbagai fenomena tersebut menjadi bagian dari realitas sosial yang menarik untuk diinterpretasikan melalui bahasa visual dalam karya seni lukis.

Salah satu konsep yang relevan untuk memahami perubahan tersebut adalah gagasan dunia yang dilipat yang dikemukakan oleh Yasraf Amir Piliang. Menurut Piliang (2011), perkembangan teknologi informasi telah menciptakan suatu kondisi di mana ruang dan waktu seolah-olah mengalami pelipatan. Jarak menjadi semakin pendek karena teknologi mampu menghadirkan berbagai aktivitas secara instan dan simultan. Manusia tidak lagi harus berpindah tempat untuk memperoleh informasi, berkomunikasi, atau melakukan berbagai aktivitas sosial karena semua dapat dilakukan melalui perangkat digital yang berada dalam genggaman tangan.

Konsep dunia yang dilipat tersebut kemudian melahirkan apa yang disebut sebagai pemadatan waktu dan tindakan. Berbagai aktivitas yang sebelumnya dilakukan secara bertahap kini dapat berlangsung dalam waktu yang bersamaan melalui bantuan teknologi. Seseorang dapat berkomunikasi, bekerja, mengakses informasi, dan menikmati hiburan secara simultan hanya melalui satu perangkat digital. Menurut Piliang (2011), kondisi tersebut memang menciptakan efisiensi, namun pada saat yang sama berpotensi mengurangi kedalaman pengalaman, penghayatan, dan kualitas interaksi sosial manusia. Aktivitas sosial yang semakin ringkas dan praktis dapat menyebabkan hubungan antarmanusia menjadi lebih dangkal serta kehilangan makna yang sebelumnya dibangun melalui interaksi langsung.

Fenomena tersebut semakin terasa pada kehidupan Generasi Z yang hampir seluruh aktivitas kesehariannya bersinggungan dengan dunia digital. Kehadiran media sosial telah membentuk ruang sosial baru yang memungkinkan seseorang untuk menciptakan identitas, membangun citra diri, dan memperoleh pengakuan dari orang lain. Dalam banyak kasus, batas antara dunia nyata dan dunia virtual menjadi semakin kabur. Kehidupan di media sosial sering kali diperlakukan sebagai representasi utama diri seseorang, sehingga berbagai tindakan dan keputusan lebih banyak dipengaruhi oleh tuntutan eksistensi di ruang digital dibandingkan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Situasi ini kemudian memunculkan berbagai paradoks sosial yang menjadi salah satu sumber gagasan dalam penciptaan karya seni.

Sebagai medium ekspresi, seni memiliki kemampuan untuk menangkap, merekam, dan menginterpretasikan berbagai fenomena sosial yang berkembang di masyarakat. Soedarso S.P. (1987) menyatakan bahwa seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan oleh manusia. Sementara itu, Ki Hajar Dewantara memandang seni sebagai segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya dan mampu menggerakkan jiwa serta perasaan manusia lainnya. Berdasarkan pandangan tersebut, seni tidak hanya dipahami sebagai objek estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi yang mampu menyampaikan pengalaman batin, gagasan, serta refleksi terhadap realitas sosial yang dihadapi oleh penciptanya.

Dalam konteks seni rupa, seni lukis menjadi salah satu media yang memiliki kebebasan tinggi untuk mengolah simbol, metafora, dan imajinasi visual. Seni lukis mampu menghadirkan berbagai bentuk penyederhanaan, deformasi, hingga transformasi objek sebagai cara untuk menyampaikan gagasan yang tidak selalu dapat diungkapkan melalui bahasa verbal. Sebagaimana dijelaskan dalam landasan teori tugas akhir ini, seni lukis merupakan media ekspresif yang mengkomunikasikan pengalaman artistik dan ideologi melalui garis, warna, bentuk, dan komposisi visual. Pengolahan unsur-unsur tersebut memungkinkan seniman untuk menghadirkan makna yang berlapis sekaligus membangun dialog antara karya dengan penikmatnya.

Penciptaan karya seni lukis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan surealisme sebagai bahasa visual utama. Surealisme dipilih karena memiliki kemampuan untuk menggabungkan realitas dengan imajinasi, menghadirkan simbol-simbol metaforis, serta menyusun hubungan yang tidak lazim antar objek. Pendekatan ini dirasa tepat untuk memvisualisasikan berbagai bentuk anomali perilaku yang dialami oleh Generasi Z. Melalui transformasi bentuk figur, penggunaan simbol hewan, benda-

benda yang berkaitan dengan teknologi, serta penyusunan ruang yang ambigu, karya-karya yang dihasilkan diharapkan mampu menyampaikan kritik sekaligus refleksi terhadap perubahan sosial yang sedang berlangsung.

Pemilihan simbol dan metafora dalam karya tidak dilakukan secara acak, melainkan berangkat dari pengamatan dan pengalaman personal pengkarya terhadap fenomena sosial di sekitarnya. Beberapa simbol yang digunakan, seperti figur manusia yang mengalami transformasi dengan bentuk hewan, penggunaan gawai, ruang-ruang yang sempit, atau objek-objek yang tampak tidak proporsional, merupakan representasi visual dari kondisi psikologis dan sosial yang dialami Generasi Z di tengah deras arus digitalisasi. Pendekatan simbolik ini juga dipengaruhi oleh berbagai karya seni yang menjadi referensi pengkarya, terutama karya-karya yang memadukan kritik sosial dengan bahasa visual surealis dan penggunaan metafora yang kuat.

Selain itu, penciptaan karya ini juga berangkat dari pengalaman empiris dan hasil pengamatan pengkarya terhadap berbagai perubahan perilaku yang muncul pasca pandemi COVID-19. Periode tersebut mempercepat transformasi digital dalam berbagai aspek kehidupan dan menjadikan penggunaan teknologi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari. Banyak bentuk interaksi sosial yang sebelumnya dilakukan secara langsung kemudian beralih menjadi virtual. Walaupun memberikan kemudahan, perubahan tersebut juga menghadirkan berbagai persoalan baru, seperti berkurangnya intensitas interaksi tatap muka, meningkatnya ketergantungan terhadap perangkat digital, serta munculnya kecenderungan individualisme dan keterasingan sosial. Fenomena-fenomena inilah yang kemudian menjadi landasan konseptual sekaligus sumber inspirasi dalam proses penciptaan karya.

Sebagai sebuah karya seni, lukisan-lukisan yang diciptakan dalam penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menghakimi ataupun memberikan penilaian mutlak terhadap perilaku Generasi Z. Sebaliknya, karya ini hadir sebagai ruang refleksi yang mencoba memotret perubahan zaman melalui sudut pandang artistik. Anomali perilaku yang diangkat merupakan hasil pembacaan pengkarya terhadap dinamika sosial yang sedang berlangsung, sehingga setiap simbol dan metafora yang muncul dalam karya diharapkan dapat membuka kemungkinan penafsiran yang beragam dari setiap penikmatnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penciptaan karya seni lukis bertema anomali perilaku Generasi Z menjadi relevan untuk dilakukan sebagai bentuk respons artistik terhadap perubahan sosial di era digital. Seni diposisikan sebagai medium yang tidak hanya menghadirkan nilai estetika, tetapi juga mampu mengkomunikasikan gagasan, pengalaman batin, dan refleksi kritis mengenai berbagai fenomena kehidupan kontemporer. Melalui pendekatan visual surealis yang memanfaatkan simbol, metafora, dan transformasi bentuk, karya-karya yang dihasilkan diharapkan dapat menghadirkan pengalaman estetis sekaligus mengajak penikmat karya untuk menafsirkan kembali hubungan antara manusia, teknologi, dan perubahan perilaku sosial di tengah kehidupan modern.

METODE

TAHAPAN PENCIPTAAN KARYA

1. Persiapan

Tahap persiapan merupakan proses awal dalam mengumpulkan data, pengalaman, dan berbagai referensi yang mendukung lahirnya gagasan penciptaan. Pada tahap ini pengkarya melakukan studi literatur melalui buku, jurnal ilmiah, artikel, dan berbagai sumber yang berkaitan dengan konsep Generasi Z, anomali perilaku, perkembangan teknologi digital, serta teori-teori yang relevan dengan penciptaan karya seni. Selain itu, pengkarya juga melakukan penelusuran terhadap karya-karya seniman nasional maupun internasional sebagai bahan pembandingan untuk memahami pendekatan visual, strategi penyampaian pesan, dan menjaga orisinalitas karya yang akan diciptakan.

Tahap persiapan juga mencakup kegiatan observasi lapangan. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung berbagai gejala sosial yang berkembang di lingkungan sekitar, terutama perilaku keseharian Generasi Z yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan media sosial, teknologi digital, dan perubahan pola interaksi sosial. Pengamatan dilakukan secara terbuka melalui pengalaman hidup sehari-hari, interaksi sosial, serta dokumentasi visual yang kemudian menjadi bahan dasar dalam proses pengolahan gagasan.

Selain observasi, tahap persiapan dilanjutkan dengan eksplorasi. Pada tahap ini pengkarya mengumpulkan berbagai informasi mengenai bentuk-bentuk pergeseran perilaku yang dianggap relevan dengan tema penciptaan. Eksplorasi dilakukan melalui kajian pustaka di berbagai perpustakaan dan sumber digital, sekaligus memperluas referensi visual yang nantinya akan diolah menjadi simbol dan metafora dalam karya. Tahap ini membantu pengkarya menemukan hubungan antara fenomena sosial dengan kemungkinan-kemungkinan artistik yang dapat diwujudkan melalui medium seni lukis.

Tahapan berikutnya adalah elaborasi, yaitu proses pengembangan dan pengolahan ide. Data dan pengalaman yang telah diperoleh melalui observasi dan eksplorasi mulai diinterpretasikan menjadi gagasan visual. Pengkarya menghubungkan fenomena-fenomena sosial yang ditemukan dengan simbol, metafora, serta transformasi bentuk yang dianggap mampu mewakili makna tertentu. Pada tahap ini mulai dilakukan pembuatan sketsa-sketsa kasar sebagai media untuk menguji kemungkinan komposisi, hubungan antarobjek, dan konstruksi narasi visual yang akan dibangun.

Proses persiapan ditutup dengan tahap kontemplasi. Kontemplasi merupakan proses perenungan yang dilakukan secara berulang terhadap ide, makna, dan tujuan dari setiap elemen visual yang dipilih. Pada tahap ini pengkarya mempertimbangkan aspek simbolisme, metafora visual, penggunaan warna, teknik, media, serta pendekatan artistik yang paling sesuai dengan tema besar mengenai anomali perilaku Generasi Z. Tahapan ini menjadi ruang refleksi untuk memastikan bahwa setiap objek dan simbol yang dihadirkan tidak hanya memiliki fungsi estetis, tetapi juga mampu mengkomunikasikan gagasan dan pengalaman batin pengkarya.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan proses menerjemahkan hasil pengolahan ide ke dalam rancangan visual yang lebih konkret. Pada tahap ini pengkarya menyusun strategi visual dengan menentukan objek utama, objek pendukung, komposisi, perspektif ruang, serta hubungan simbolik antar elemen di dalam karya. Pengkarya menggunakan pendekatan visual surealisme yang dipadukan dengan penggunaan simbol, metafora visual, dan transformasi bentuk sebagai bahasa utama dalam menyampaikan pesan.

Figur anak muda dipilih sebagai representasi Generasi Z dan dipadukan dengan objek-objek simbolik seperti hewan, ruang interior, gawai, maupun benda-benda keseharian yang telah mengalami perubahan makna. Beberapa objek divisualisasikan melalui pendekatan transformasi dan distorsi bentuk guna memperkuat nuansa psikologis dan menghadirkan pengalaman visual yang tidak sepenuhnya realistis. Selain itu, penggunaan warna cenderung didominasi oleh warna-warna tersier dan monokromatik seperti coklat, abu-abu, hijau kusam, dan sephia untuk membangun suasana yang dramatis, sunyi, dan reflektif.

Setelah strategi visual dirumuskan, pengkarya membuat sejumlah sketsa alternatif. Sketsa-sketsa ini berfungsi sebagai media eksplorasi komposisi, penempatan objek, dan kemungkinan hubungan visual antarelemen dalam karya. Dari beberapa alternatif yang dibuat, kemudian dipilih rancangan yang dianggap paling mampu merepresentasikan konsep penciptaan serta memiliki keseimbangan visual dan kekuatan naratif yang sesuai dengan gagasan utama.

3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan proses realisasi rancangan visual menjadi karya seni lukis. Pada tahap ini sketsa terpilih dipindahkan ke media kanvas dan mulai dikerjakan menggunakan medium cat akrilik dengan teknik plakat. Teknik ini dipilih karena mampu menghasilkan bidang warna yang padat, memudahkan pengolahan gelap-terang, serta mendukung pembentukan detail visual yang dibutuhkan dalam pendekatan semi-realis dan surealis.

Proses pengerjaan dilakukan secara bertahap, dimulai dari pembentukan komposisi global, pengolahan ruang dan perspektif, pembentukan objek utama dan objek pendukung, hingga penguatan detail-detail visual. Selama proses perwujudan, pengkarya tetap melakukan evaluasi dan penyesuaian terhadap bentuk, warna, tekstur, serta hubungan antarobjek agar keseluruhan elemen tetap selaras dengan konsep awal. Pada tahap akhir dilakukan proses finishing untuk menyempurnakan detail, mempertegas karakter visual, dan memperkuat atmosfer yang ingin dihadirkan di dalam karya.

4. Tahap Penyajian

Tahap penyajian merupakan tahap akhir dari keseluruhan proses penciptaan. Karya yang telah selesai melalui proses finishing kemudian dipersiapkan untuk dipresentasikan kepada publik melalui pameran seni. Pada tahap ini dilakukan pemasangan bingkai, dokumentasi karya, penyusunan deskripsi dan analisis karya, serta penyiapan media pendukung seperti katalog dan media publikasi pameran.

Penyajian karya tidak hanya dipahami sebagai proses menampilkan hasil akhir penciptaan, tetapi juga sebagai upaya membangun komunikasi antara pengkarya dan penikmat karya. Melalui pameran, gagasan mengenai anomali perilaku Generasi Z yang divisualisasikan dalam bentuk simbol, metafora, dan pendekatan surealis diharapkan dapat memunculkan ruang dialog, refleksi, serta berbagai kemungkinan interpretasi dari masyarakat terhadap fenomena sosial yang sedang berlangsung.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

A. Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan karya seni lukis ini berangkat dari pengamatan, pengalaman personal, serta keresahan pengkarya terhadap fenomena anomali perilaku yang terjadi pada Generasi Z. Fenomena tersebut dipandang sebagai dampak dari berbagai faktor yang saling berkaitan, seperti perkembangan teknologi digital yang sangat masif, perubahan pola interaksi sosial pasca pandemi COVID-19, serta masuknya budaya luar yang terkadang tidak sejalan dengan nilai sosial dan budaya lokal. Berbagai perubahan tersebut memunculkan pergeseran dalam cara berpikir, bersikap, dan berinteraksi yang kemudian menjadi sumber gagasan utama dalam proses penciptaan karya.

Fenomena sosial tersebut kemudian dikembangkan oleh pengkarya menjadi berbagai kemungkinan artistik yang dapat diwujudkan melalui media seni lukis. Pengalaman hidup, hasil observasi, dan refleksi pribadi diolah menjadi sebuah narasi visual yang tidak hanya berfungsi sebagai representasi fenomena, tetapi juga sebagai bentuk respons emosional dan pernyataan sikap pengkarya terhadap realitas sosial yang dihadapinya. Untuk mengakomodasi kompleksitas gagasan tersebut, pengkarya memilih

pendekatan gaya surealisme karena dinilai mampu menghadirkan kebebasan ekspresi, permainan simbol, dan kedalaman makna yang sesuai dengan tema anomali perilaku Generasi Z.

Secara visual, karya-karya yang dihasilkan menggunakan bahasa simbolik dan metafora visual sebagai unsur utama penyampaian pesan. Figur anak muda dipilih sebagai representasi Generasi Z dan dipadukan dengan berbagai objek simbolik yang telah mengalami transformasi dan distorsi bentuk untuk memperkuat makna yang ingin disampaikan. Pengolahan objek yang tidak sepenuhnya realistis ini bertujuan membangun ruang tafsir yang lebih luas sekaligus menghadirkan suasana psikologis yang berkaitan dengan kegelisahan, keterasingan, konflik batin, dan pencarian identitas.

Selain penggunaan simbol dan metafora visual, pemilihan warna juga menjadi bagian penting dalam membangun karakter karya. Warna-warna yang digunakan cenderung didominasi nuansa gelap, klasik, dan monokromatik dengan sedikit kontras untuk menciptakan atmosfer yang dramatis dan reflektif. Penggunaan gelap-terang, permainan pencahayaan, serta komposisi visual yang seimbang diharapkan mampu memperkuat kesan emosional sekaligus mendukung penyampaian pesan yang terkandung di dalam setiap karya.

B. Proses Penciptaan

1. Alat dan Bahan

Perwujudan karya dimulai dari proses penggarapan yaitu mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam berkarya. Adapun alat dan bahan yang dipakai dalam pembuatan karya adalah sebagai berikut:

a. Alat

Alat yang digunakan dalam penciptaan karya adalah:

- 1) Kuas.
- 2) Palet lukis.
- 3) *Gun tacker* (klep tembak).
- 4) Gunting.
- 5) Kain lap.
- 6) Pisau palet.
- 7) Pensil

b. Bahan

Adapun bahan yang digunakan dalam proses berkarya meliputi:

- 1) Kain kanvas.
- 2) Spanram.
- 3) Cat dasar (flamir).
- 4) Cat akrilik.

2. Teknik

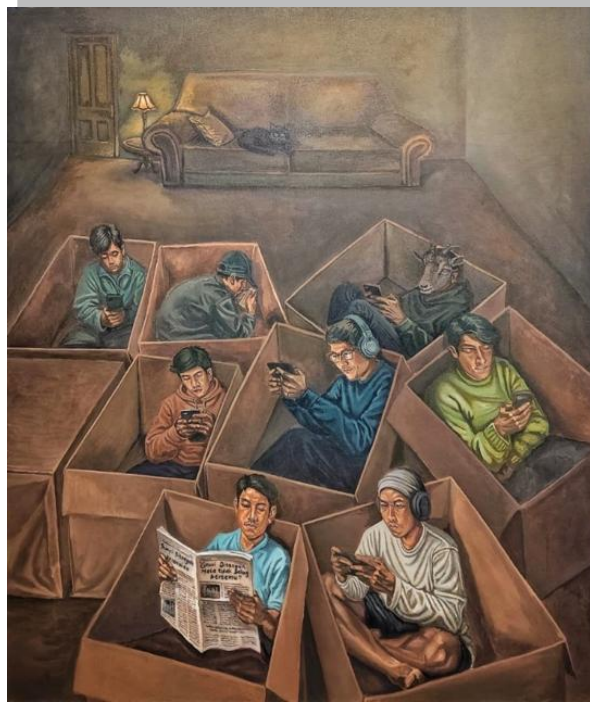
Teknik utama yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah teknik plakat dengan medium cat akrilik di atas kanvas. Dalam proses pengerjaannya, teknik plakat dipadukan dengan pendekatan *underpainting* sebagai lapisan dasar untuk menentukan gelap-terang, kemudian dilanjutkan dengan penumpukan warna secara bertahap hingga memperoleh karakter visual semi-realis yang diinginkan. Pada beberapa bagian, pengkarya juga memanfaatkan penggunaan pisau palet, efek sapuan spontan, dan eksperimen visual lain untuk memperkuat tekstur dan ekspresi karya.

3. Proses Berkarya

Proses perwujudan karya dilakukan melalui beberapa tahapan pokok, yaitu:

- 1) Pembuatan sketsa awal berdasarkan hasil pengolahan ide dan konsep.
- 2) Pemindahan sketsa ke media kanvas.
- 3) Pengerjaan lapisan dasar (*underpainting*) untuk menentukan struktur bentuk dan gelap-terang.
- 4) Pewarnaan menggunakan teknik plakat dengan medium cat akrilik.
- 5) Pengolahan detail, tekstur, dan penguatan unsur simbolik serta metafora visual.

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN



Gambar 1

Foto Karya 1

Judul Karya : Interaksi dalam porsi sunyi masa kini

Ukuran : 180 cm x 160 cm

Medium : Akrilik di atas kanvas

Tahun : 2026

(Sumber foto: Randy, 2026)

A. Karya 1

a. Deskripsi karya

Karya “Interaksi dalam Porsi Sunyi Masa Kini” menampilkan suasana ruang interior yang dipenuhi beberapa figur manusia yang duduk di dalam kotak-kotak kardus yang tersusun berdekatan. Setiap figur digambarkan memiliki pose dan gestur yang berbeda, namun hampir seluruhnya menatap layar gawai yang berada di tangan mereka. Salah satu figur terlihat membaca koran, sementara figur lainnya menggunakan *headphone* dan sebagian besar tampak larut dalam aktivitasnya masing-masing. Di antara figur-figur tersebut terdapat satu sosok yang mengenakan topeng kepala kambing sebagai elemen visual simbolik. Pada bagian belakang komposisi tampak sebuah ruang tamu sederhana yang berisi sofa, lampu meja, dan seekor kucing hitam yang berbaring menghadap ke arah depan melihat kerumunan orang dalam kotak. Penempatan setiap objek maupun figur di diletakkan berbeda antara objek utama dengan latar belakang. Secara keseluruhan, karya menggunakan dominasi warna-warna gelap dengan nuansa cokelat, sephia, dan abu-abu yang dipadukan dengan pencahayaan dramatis dan dengan suasana sunyi, hening, dan tidak ada interaksi.

b. Analisis karya

Karya “Interaksi dalam Porsi Sunyi Masa Kini” lahir dari pengamatan pengkarya terhadap perubahan pola interaksi sosial Generasi Z yang semakin didominasi oleh penggunaan teknologi digital. Kemudahan mengakses hiburan, informasi, dan komunikasi melalui gawai secara perlahan menggeser kebiasaan berinteraksi secara langsung. Akibatnya, individu dapat berada dalam ruang yang sama tanpa benar-benar membangun hubungan sosial yang hangat. Fenomena inilah yang kemudian diterjemahkan pengkarya ke dalam bahasa visual yang bersifat surealis dan metaforis.

Figur-figur yang ditempatkan di dalam kotak kardus menjadi simbol ruang personal yang sempit dan terpisah. Kardus yang pada dasarnya merupakan wadah sementara dimaknai sebagai metafora bagi ruang individual yang diciptakan oleh teknologi digital, di mana setiap orang merasa nyaman berada dalam dunianya sendiri. Meskipun disusun berdekatan, masing-masing figur tidak saling berinteraksi dan hanya memusatkan perhatian pada layar gawai, sehingga tercipta ironi bahwa kedekatan fisik tidak selalu melahirkan kedekatan emosional.

Kehadiran satu figur yang membaca koran berfungsi sebagai simbol kontras sekaligus ironi visual. Koran yang dahulu menjadi media berbagi informasi dan membangun ruang diskusi bersama, dalam karya ini justru dibaca secara individual di dalam ruang yang tertutup. Pengkarya ingin menunjukkan bahwa kesadaran akan perubahan pola interaksi sosial sebenarnya masih ada, namun sering kali hanya berhenti sebagai informasi tanpa diikuti perubahan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, figur dengan topeng kepala kambing dimunculkan sebagai metafora perilaku yang cenderung mengikuti arus. Kambing dipilih karena memiliki karakter bergerak berkelompok dan mengikuti arah tanpa banyak pertimbangan. Dalam konteks karya ini, simbol tersebut merepresentasikan kecenderungan sebagian Generasi Z untuk mengikuti tren, opini mayoritas, dan pola perilaku yang dibentuk oleh algoritma media sosial. Walaupun setiap individu tampak berbeda, pada akhirnya mereka melakukan aktivitas yang sama dan bergerak dalam pola yang seragam.

Ruang tamu di bagian belakang beserta sofa, lampu, dan kucing hitam menjadi simbol memori tentang ruang kebersamaan yang mulai kehilangan fungsinya. Ruang yang seharusnya menjadi tempat berkumpul dan berbagi cerita justru tampak kosong dan hening. Kehadiran kucing hitam dipilih sebagai metafora kesadaran yang diam dan hanya menjadi saksi terhadap perubahan pola interaksi manusia. Melalui susunan visual tersebut, pengkarya berupaya menghadirkan refleksi bahwa di tengah perkembangan teknologi dan kemudahan komunikasi, manusia justru berpotensi mengalami keterasingan dan kehilangan makna dari interaksi sosial yang sesungguhnya



Gambar 2

Foto Karya 2

Judul Karya : Antara yang melihat, terlihat, dan tak terlihat

Ukuran : 150 cm x 150 cm

Medium : Akrilik di atas kanvas

Tahun : 2026

(Sumber foto: Randy, 2026)

B. Karya 2

a. Deskripsi Karya

Karya “Antara yang Melihat, Terlihat, dan Tak Terlihat” menampilkan sebuah ruang interior berbentuk persegi dengan komposisi yang terpusat pada satu figur anak laki-laki yang berdiri di tengah ruangan. Figur tersebut digambarkan tanpa alas kaki, mengenakan kaus berwarna gelap bertuliskan *Star Wars* dan celana pendek berwarna hijau. Posisi tubuhnya menghadap ke arah sudut kanan atas dengan kepala yang sedikit mendongak, seolah sedang memperhatikan sesuatu yang berada di atas dirinya.

Ruang dalam lukisan dibangun melalui perspektif yang jelas dengan dominasi warna-warna gelap seperti coklat, hijau kusam, dan abu-abu. Pada bagian langit-langit dan sudut dinding tampak beberapa objek berbentuk mata dengan ukuran yang berbeda-beda, seolah mengawasi figur utama dari berbagai arah. Selain itu, pada salah satu sisi ruang terdapat sosok figur berkepala kambing yang muncul secara samar dari balik dinding, sementara di bagian bawah komposisi terlihat seekor kucing hitam yang menambah nuansa sunyi dan misterius. Pengolahan gelap-terang dan pencahayaan difokuskan pada figur utama sehingga menciptakan suasana dramatis dan memperkuat kedalaman ruang.

b. Analisis Karya

Karya ini merupakan refleksi pengkarya terhadap kehidupan Generasi Z yang tumbuh di tengah era digital, ketika hampir setiap aktivitas manusia tidak dapat dilepaskan dari keberadaan teknologi dan media sosial. Kehidupan di ruang virtual menghadirkan situasi di mana individu tidak hanya menjadi pihak yang melihat berbagai informasi, tetapi juga menjadi objek yang terus diamati, dinilai, dan direspons oleh orang lain. Fenomena tersebut kemudian diterjemahkan melalui metafora ruang tertutup yang dipenuhi simbol-simbol pengawasan.

Figur anak laki-laki di tengah ruangan diposisikan sebagai representasi Generasi Z. Sikap tubuh yang cenderung diam dan kepala yang mengarah ke atas menggambarkan kondisi psikologis seseorang yang berada dalam situasi penuh tekanan dan ketidakpastian. Figur tersebut seolah menyadari keberadaan sesuatu yang mengawasinya, tetapi tidak mampu memastikan dari mana pengawasan itu berasal. Kondisi ini menjadi gambaran bagaimana individu modern sering kali merasa harus menjaga citra dan perilaku mereka karena berada dalam lingkungan digital yang terus memperhatikan setiap aktivitas yang dilakukan.

Objek-objek berbentuk mata yang menempel pada langit-langit dan sudut ruang merupakan simbol utama dalam karya ini. Mata dimaknai sebagai representasi dari sistem pengawasan yang hadir dalam kehidupan kontemporer, baik dalam bentuk algoritma media sosial, kamera pengawas, maupun pandangan sosial yang terbentuk melalui ruang digital. Kehadiran banyak mata dengan ukuran yang berbeda-beda menunjukkan bahwa pengawasan tidak datang dari satu arah saja, melainkan dari berbagai lapisan kehidupan yang saling terhubung.

Sementara itu, figur bertopeng kepala kambing yang muncul dari balik dinding merupakan simbol dari sisi lain manusia yang tersembunyi, sekaligus metafora terhadap kecenderungan individu untuk mengikuti arus dan membentuk identitas berdasarkan tekanan sosial di sekitarnya. Penggunaan transformasi bentuk manusia dan hewan menjadi bagian dari pendekatan surealisme yang diterapkan pengkarya untuk memperkuat makna simbolik dan menghadirkan ruang tafsir yang lebih luas bagi penikmat karya. Pendekatan ini sejalan dengan konsep penciptaan yang menekankan penggunaan simbol, metafora visual, dan transformasi figur sebagai media penyampaian gagasan.

Kehadiran kucing hitam dan ruang interior yang cenderung kosong turut memperkuat atmosfer psikologis dalam karya. Kucing hitam dimaknai sebagai simbol kewaspadaan dan kesunyian, sedangkan ruang yang tertutup menggambarkan keterasingan individu di tengah dunia yang sebenarnya sangat terhubung. Melalui perpaduan simbol-simbol tersebut, karya Antara yang Melihat, Terlihat, dan Tak Terlihat tidak hanya berbicara tentang aktivitas melihat dan dilihat, tetapi juga mengangkat persoalan identitas, tekanan sosial, serta hilangnya ruang privat yang dialami Generasi Z dalam kehidupan digital masa kini.

KESIMPULAN

Penciptaan karya seni lukis bertema anomali perilaku Generasi Z merupakan bentuk respons artistik pengkarya terhadap berbagai perubahan sosial yang terjadi akibat perkembangan teknologi digital, pengalaman pasca pandemi, dan derasnya arus budaya global. Fenomena tersebut memunculkan berbagai pergeseran pola perilaku, terutama dalam cara berinteraksi, membangun identitas, dan memaknai hubungan sosial di kehidupan sehari-hari. Berangkat dari hasil pengamatan, pengalaman personal, studi pustaka, serta proses refleksi, pengkarya menerjemahkan fenomena tersebut ke dalam bahasa visual melalui pendekatan seni lukis surealis yang memanfaatkan simbol, metafora, dan transformasi bentuk sebagai media penyampaian gagasan.

Proses penciptaan karya dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian. Setiap tahapan memiliki peran penting dalam mengolah data dan pengalaman empiris menjadi sebuah karya visual yang utuh. Pendekatan surealisme dipilih karena mampu menghadirkan ruang interpretasi yang luas melalui penggabungan realitas dan imajinasi, sehingga berbagai fenomena sosial yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan menjadi bentuk-bentuk simbolik yang komunikatif dan memiliki nilai estetika.

Hasil penciptaan diwujudkan dalam lima karya seni lukis, yaitu Interaksi dalam Porsi Sunyi Masa Kini, Antara yang Melihat, Terlihat, dan Tak Terlihat, Insting Kawanannya, Terpenjara oleh Nilai, dan Bias Identitas. Masing-masing karya merepresentasikan aspek yang berbeda dari anomali perilaku Generasi Z, mulai dari berkurangnya kualitas interaksi sosial secara langsung, perasaan selalu diawasi dalam ruang digital, kecenderungan mengikuti arus dan tren, tekanan terhadap nilai dan ekspektasi sosial, hingga krisis identitas yang muncul akibat benturan antara realitas dan representasi diri di media sosial. Keseluruhan karya saling berkaitan dan membentuk narasi visual mengenai dinamika kehidupan generasi muda di era kontemporer.

Melalui penciptaan karya ini, seni lukis diposisikan tidak hanya sebagai media ekspresi personal, tetapi juga sebagai sarana refleksi dan komunikasi sosial. Penggunaan simbol dan metafora visual diharapkan mampu mengajak penikmat karya untuk melihat kembali berbagai perubahan perilaku yang terjadi di tengah masyarakat serta menumbuhkan kesadaran bahwa perkembangan teknologi, di samping membawa kemudahan, juga memiliki dampak terhadap cara manusia membangun hubungan dengan diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dengan demikian, karya-karya yang dihasilkan tidak hanya menawarkan pengalaman estetis, tetapi juga membuka ruang dialog dan pemaknaan terhadap realitas sosial yang dihadapi Generasi Z pada era digital saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ANOMALI PERILAKU GENERASI Z SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYASENI LUKIS” untuk memenuhi persyaratan lulus dalam program Strata satu (S1). Tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, arahan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R. H. (2019). Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, dan Aplikasinya. Medan: LPPPI.
- Admojo, I. W. P., Widodo, T., & Prasetyo, A. R. (2023). Kesenian Rengganis sebagai inspirasi penciptaan lukisan surealistik. *Journal of Language, Literature and Arts*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.17977/um064v3i12023p1-14>
- Ayu Oktavia, A. R., Sakinah, D., & Prasetio, T. (2024). Etika Generasi Z dalam Lingkungan Kampus. Jakarta: KBM Indonesia.
- Baznani, A. (2018). *History of Surrealism*. France: Edilivre.
- Bencsik, A., Csikos, G., & Juhaz, T. (2016). Y and Z generations at workplaces. *Journal of Competitiveness*, 8(3), 90–106.
- Caspi, A., & Roberts, B. W. (2001). Personality development across the life course: The argument for change and continuity. *Psychological Inquiry*, 12(2), 49–66. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1202_01
- Caspi, A., Roberts, B. W., & Shiner, R. L. (2005). Personality development: Stability and change. *Annual Review of Psychology*, 56, 453–484. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.55.090902.141913>
- Chaplin, J. P. (1989). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dencker, J. C., Joshi, A., & Martocchio, J. J. (2008). Towards a theoretical framework linking generational memories to workplace attitudes and behaviors. *Human Resource Management Review*, 18(3), 180–187. <https://doi.org/10.1016/j.hrmr.2008.07.007>
- Dharsono Sony Kartika (Ed.). (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Djelantik, A. M. (1999). *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Art.line.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). Ilmu Pendidikan. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Mannheim, K. (1952). The problem of generations. In *Essays on the Sociology of Knowledge* (pp. 276–322). London: Routledge & Kegan Paul.
- Mukaddas, A. B. (2021). Unsur-unsur seni rupa dalam pertunjukan wayang kulit purwa. *BALOLIPA: Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 1–9.
- Najoan, S. J., & Mandey, J. (2011). Transformasi sebagai strategi desain. *Media Matrasain*, 8(2), 117–130.
- Noble, S. M., & Schewe, C. D. (2003). Cohort segmentation: An exploration of its validity. *Journal of Business Research*, 56(12), 979–987. [https://doi.org/10.1016/S0148-2963\(02\)00268-0](https://doi.org/10.1016/S0148-2963(02)00268-0)
- Piliang, Y. A. (2011). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari.
- Sachari, A. (2002). *Estetika, Makna, Simbol, dan Daya*. Bandung: ITB.
- Sebastian, Y., Amran, D., & Youth Lab. (2016). *Generasi Langgas: Millennials Indonesia*. Jakarta: Gagas Media.
- Setiadi, E. M., & Kolip, U. (2011). *Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial*. Jakarta: Kencana.

Soedarso, S. P. (1973). *Pengertian Seni*. Yogyakarta: STSRI “ASRI”.

Soedarso, S. P. (1990). *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.

Strauss, W., & Howe, N. (1991). *Generations: The History of America’s Future, 1584 to 2069*. New York: William Morrow & Co.

Sucipto, W., & Avezahra, M. H. (2023). Pengaruh budaya terhadap remaja. *Jurnal Flourishing*, 3(5), 205–210. <https://doi.org/10.17977/um070v3i52023p205-210>

Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.

Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Jagad Art Space.

Yudhanto, Y. (2020). *Generasi Boomer – X – Y – Z dan Gen-Alpha*. Jakarta: Rumah Studio.