

Handphone sebagai Inspirasi dalam Berkarya Still Life

Sari Dewi Kuncoroputri
Belinda Sukapura Dewi
Muhamad Ali Rahim
Universitas Kristen Maranatha
Pos-el: saridewi.kp1111@gmail.com

DOI: 10.32884/ideas.v9i2.1348

Abstrak

Pada masa kini, untuk menghemat waktu dan tenaga pada saat sedang mengerjakan suatu pekerjaan, berkomunikasi, memperoleh kebutuhan sehari-hari (seperti makanan dan minuman) dan lain- lain, teknologi adalah solusinya, dengan salah satu perkembangannya yang pesat adalah *handphone* sebagai penyedia layanan yang mendukung kehidupan masyarakat. Perangkat inilah yang menginspirasi peneliti dalam berkarya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyampaikan gagasan peneliti melalui karya seni *still life*. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan data yang diterapkan adalah studi literatur (pengumpulan data). Hasil yang ditampilkan adalah karya lukisan dua dimensi (2D) gaya *still life* yang dibuat pada tahun 2023 dengan objek utama yang diusung adalah makanan, minuman, handphone, dan hal-hal yang berhubungan dengan objek utama.

Kata Kunci

Handphone, makanan, minuman, *still life*

Abstract

At present, to save time and energy when doing a job, communicating, obtaining daily needs (such as food and drinks) and so on, technology is the solution, with one of its rapid developments being smartphones as a service provider support community life. It is this device that inspires artists to make artworks. The purpose of this artwork is to convey the artist's ideas through still life works of art. The method used is descriptive qualitative method. The data collection technique applied was a literature study (data collection). The results displayed are still life style two-dimensional (2D) paintings made in 2023 with the main objects being carried are food, drinks, smartphones, and things related to the main object.

Keywords

Smartphone, food, drink, still life

Pendahuluan

Pada zaman dahulu, sebelum perkembangan teknologi secepat sekarang, cara mengerjakan suatu hal atau memperoleh sesuatu masih belum praktis. Beberapa contoh di antaranya adalah jika ingin berkomunikasi dengan orang yang tinggal di tempat yang jauh atau di lokasi yang berbeda, dibutuhkan telepon kabel (yang tentu saja membutuhkan sumber listrik) atau warung telepon (membutuhkan waktu dan tenaga (yang terpenting adalah kesediaan diri) untuk pergi ke warung telepon). Selain itu, demi memenuhi kebutuhan sehari-hari, salah satunya adalah kebutuhan pangan berupa makanan dan minuman, waktu dan tenaga dikerahkan untuk pergi ke pasar untuk membeli bahan-bahan pangan atau pergi ke warung-warung terdekat atau restoran untuk membeli makanan dan minuman yang sudah jadi. Dalam hal pengiriman surat, dibutuhkan waktu juga untuk membuatnya dan mengirimnya melalui pos. Cepat atau lambatnya surat itu sampai kepada penerima juga tergantung pada kondisi pengirim surat. Untuk mencari informasi yang diperlukan, waktu dan tenaga dikerahkan untuk pergi ke tempat sumber informasi (seperti perpustakaan). Tentunya perjalanan menuju lokasi yang dituju membutuhkan "penuntun". Namun, apa yang dimiliki adalah peta berupa kertas atau buku atlas sebagai penunjuk jalan atau pemberi jalan alternatif untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan (seperti kemacetan) sekaligus menghemat waktu dan tenaga.

Berdasarkan contoh-contoh di atas, agar waktu dan tenaga dapat dihemat atau dengan kata lain pemakaiannya bisa lebih efisien, teknologi adalah solusinya. Perkembangannya yang begitu pesat, baik disadari maupun tidak disadari, mulai dirasakan oleh masyarakat zaman kini, sehingga mendapatkan julukan sebagai masyarakat informasi atau masyarakat yang melek teknologi.

Teknologi pada zaman kini sudah tidak bisa dihindari lagi, karena kemudahan-kemudahan yang disediakan inilah yang membuat kehidupan masyarakat kini bergantung sepenuhnya pada teknologi, seolah sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat kini (Jamun, 2018). Ada beragam perkembangan teknologi yang terjadi di masa kini, salah satunya adalah perangkat elektronik digital yang dari segi fisik mudah dibawa kemana-mana seperti telepon pintar atau *handphone* atau *smartphone*, laptop, tablet, dan sebagainya. Menurut (Romadhoni, 2019), perangkat-perangkat digital ini memuat banyak aplikasi serta sejumlah besar informasi di dalamnya, sehingga perangkat ini menjadi hal yang paling utama dalam kehidupan sehari-hari generasi sekarang, salah satunya adalah *handphone* atau *smartphone*.

Menurut (Widiasuti et al., 2017), *handphone* atau telepon genggam pintar merupakan salah satu perangkat elektronik yang paling banyak berkembang di masa kini dengan beragam jenisnya atau serinya. Hampir seluruh kalangan, baik orang tua, pemuda-pemudi, remaja, maupun kanak-kanak, bergantung sepenuhnya pada *handphone*, karena berbagai aplikasi yang tersedia memenuhi kebutuhan masyarakat (Tahir et al., 2022). Salah satu aplikasi pemenuh kebutuhan masyarakat adalah aplikasi yang menyediakan berbagai layanan seperti salah satunya adalah pemenuh kebutuhan makanan dan minuman. Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, dampak positif inilah yang divisualisasikan ke dalam karya seni. Dalam proses berkaryanya, dikarenakan keterbatasan dalam berimajinasi yang dimiliki, peneliti membutuhkan contoh komposisi yang nyata atau konkret. Oleh karena itu, peneliti memilih gaya *still life*. Tentu kekurangan dari teknik *still life* adalah memungkinkan adanya perubahan komposisi objek yang sudah disusun secara tidak disengaja maupun tidak disadari dan akan menghambat aktivitas orang lain. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk mendokumentasikan komposisi yang sudah dibuat agar bisa dieksekusi di mana saja dan kapan saja dengan kondisi yang beragam. Praktek yang diterapkan ini adalah menyalin dari salinan yang sudah ada sebelumnya atau disebut sebagai *copy of copy*. Karena kekaryaan *still life* peneliti ini berbeda dari kekaryaan *still life* di masa lampau, hal inilah yang disebut sebagai karya *still life* yang baru atau *still life*. *Still life* merupakan gaya *still life* yang baru dan berbeda dari *still life* zaman dahulu yang masih menggunakan pakem-pakem atau kaidah-kaidah lama. Tujuan dari kekaryaan ini adalah sebagai penyampaian ide atau gagasan peneliti melalui karya *still life* dan untuk menampilkan format baru dari kekaryaan *still life*.

Beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji tentang *still life* di antaranya adalah penelitiandari Dewi dan Rahim “Kajian Lukisan *Still Life* Jelekong” yang menganalisis lukisan *still life* ciri khasJelekong secara mendetail (Dewi & Rahim, 2018). Pada kajiannya, Dewi dan Rahim meneliti prosesberkaryanya (dari awal proses berkarya hingga *finishing* karya) dan menganalisis lukisan *still life* buah- buahan dan lukisan *still life* bunga-bunga yang sudah jadi menggunakan Teori Feldman. Penelitian kedua yang juga membahas *still life* adalah penelitian yang dilakukan oleh Hajriansyah dengan topik penelitian “Melihat Makna Spiritual Lukisan Nanang M.Yus” yang mengkaji tentang *still life* sebagai lukisan alam benda (Hajriansyah, 2022). Pada penelitiannya, bagi Nanang M.Yus, lukisan alam benda atau *still life* adalah dasar pembelajaran bagi hampir semua pelukis, terutama pelukis pemula. Pada penelitian lainnya, “Surga Kuliner Pedas ! (Studi Kasus Perancangan Buku Kuliner Negeri Lombok)” yang dilakukan oleh Putra dan Ramadhan yang menjelaskan bahwa *still life* merupakan benda-benda mati yang disusun sedemikian rupa menjadi sebuah komposisi yang menarik sebelum dieksekusi (Putra & Ramadhan, 2021). Penelitian-penelitian yang sudah dijelaskan di atas memiliki persamaan dan perbedaan pada kajiannya. Persamaan yang dimaksud adalah sama-sama membahas apa itu *still life*, sedangkan perbedaan yang dimaksud adalah penjelasan yang beragam yang berhubungan dengan *still life*.

Dari penelitian-penelitian ini, peneliti mencoba membuat kebaruan dalam mempraktekkan *still life*, yang di mana dalam kekaryaannya, tidak harus melihat komposisi objek-objek yang sudah dibuat secara langsung. Kekaryaan *still life* yang peneliti praktekkan tidak melihat langsung komposisi yang sudah disusun, melainkan menyalin dari hasil dokumentasi atau dengan kata lain peneliti berusaha menampilkan realitas yang berbeda dalam satu *frame* karya, seperti komposisi yang bisa dilihat secara langsung merupakan realitas pertama, komposisi yang sudah didokumentasikan menjadi sebuah foto merupakan realitas kedua, dan hasil dokumentasi yang disalin ke atas kanvas merupakan realitas ketiga. Berdasarkan penjelasan ini, kebaruan dalam *still life* yang dimaksud adalah menampilkan tiga realitas dalam satu *frame* karya lukis dua dimensi (2D) .



Metode

Metode yang dipergunakan dalam penciptaan *still life* ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengambilan data dari studi literatur dan *purposive sampling* dengan mendeskripsikan *sample* berupa dua karya seni lukis “12.18” dan “29 Februari” yang dibahas secara mendetail (Creswell, 2015) (Ranniry et al., 2023). Tahapan dalam mengambil data yang paling pertama adalah mempersiapkan objek-objek yang diperlukan untuk tahap melukis nanti. Teknik yang peneliti gunakan dalam berkarya *still life* tidak sepenuhnya dilakukan secara *on the spot*, melainkan dari hasil dokumentasi, sehingga teknik yang diterapkan ini disebut sebagai *copy of copy* sebagai keberanian peneliti dalam membuat karya *still life* yang berbeda dari karya *still life* pada zaman dahulu (Nuraini et al., 2023). Ada beberapa tahapan dalam berkarya *still life* (Wight, 2018). Objek-objek yang dipersiapkan harus dipertimbangkan untuk menyesuaikan tema yang sudah ditentukan. Setelah seluruhnya siap, tahapan selanjutnya adalah menyusun objek-objek tersebut menjadi sebuah komposisi dengan memperhatikan satu hal, yaitu komposisi yang tercipta tidak boleh terlalu simetris atau datar. Setelah selesai menciptakan komposisi, tahapan selanjutnya adalah tahap dokumentasi yaitu tahap pengambilan gambar terhadap komposisi tersebut. Tahap selanjutnya adalah proses peniruan foto (dengan pengeditan jika diperlukan) pada saat memasuki tahap melukis. Pada tahapan ini, peneliti menggunakan teori mimesis (Fauzhan et al., 2020) dan teori *copy of copy* (Kholmurodovich, 2020). Mimesis, seperti yang diungkapkan oleh Gadamer dalam (Innis, 2022) merupakan sebuah penyajian (peniruan) keteraturan dan ketertiban. Tahapan yang terakhir adalah proses *detailing* dan *finishing* karya lukis *still life*.

Setelah tahapan-tahapan di atas selesai dilakukan, akan dijelaskan atau dengan kata lain diinterpretasikan dengan menggunakan Teori Feldman. Teori Feldman merupakan teori menjelaskan karya seni yang terdiri dari deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi (Chia & Fitryona, 2022). Dari bagian-bagian tersebut, peneliti hanya menggunakan bagian deskripsi, analisis formal, dan interpretasi saja. Pada bagian deskripsi, terdapat penjelasan mengenai masing-masing objek yang terlihat pada lukisan. Bagian ini hanya mendeskripsikan apa yang nampak pada karya lukisan secara mendetail, seperti objek-objek apa saja yang ada dalam lukisan, ukurannya, posisinya, dan lain sebagainya. Bagian analisis formal karya seni diawali dengan mengidentifikasi objek-objek dalam karya seni secara mendetail, termasuk warna, bentuk, dan komposisi. Pada bagian interpretasi, terdapat penjelasan mengenai makna dalam karya seni.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Dari hasil karya lukis yang sudah selesai dilakukan, kemudahan yang ditawarkan oleh *handphone* (salah satunya adalah menyediakan fitur yang bisa mengabadikan komposisi benda) mempermudah peneliti dalam berkarya. Kemudahan yang dimaksud adalah peneliti tidak perlu melihat komposisi objek yang sudah dibuat secara langsung, karena komposisi tersebut sudah didokumentasikan melalui *handphone* menjadi sebuah foto yang siap dieksekusi menjadi karya lukis dua dimensi (2D). Peneliti menerapkan teori NPM (dari segi sudut pandang hasil jepretan kamera), mimesis, dan *copy of copy* dengan melihat foto sambil berkarya.

Pembahasan

Karya-karya yang peneliti ciptakan merupakan hasil karya seni *copy of copy* dengan gaya *still life*. Peneliti menyebutnya demikian karena dalam prosesnya, komposisi objek yang sudah disusun tidak dilukis secara *on the spot* atau melihat langsung, melainkan mendokumentasikan komposisi tersebut, lalu menyalinnya ke atas kanvas. Peneliti menghadirkan objek *handphone* sebagai subjek utama yang penting karena kehadirannya yang bisa mendekatkan objek yang jauh menjadi dekat dengan pengguna *handphone*. Topik yang diangkat pada karya *still life* ini menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan keseharian peneliti. Teori yang diterapkan untuk menyampaikan gagasan peneliti adalah teori bahasa rupa yang menyenggung *Naturalistic-Perspective-moment opname* (NPM) dengan sudut pandang seperti menembak dari satu arah, satu jarak, satu waktu “ceklik” seperti hasil jepretan dari kamera (*handphone*) (Tabrani, 2012). Sudut pandang yang diterapkan adalah sudut tinggi atau *high angle* (pengambilan gambar di bagian atas objek yang membuat bagian atas objek terlihat), seperti yang tergambar pada karya lukis, di mana hanya bagian atas mejanya saja yang terlihat, beserta dengan objek-objek di atasnya. Pengambilan gambar dengan sudut ini dilakukan agar bisa memperlihatkan benda-benda yang ada di atas meja dengan jelas. Efek dari NPM ini bisa membuat perspektif dari *still life* terasa, seperti benda yang dekat

kamera terlihat lebih besar dibandingkan dengan benda yang jauh dari kamera. Peletakan komposisi seperti ini dilakukan berdasarkan objek mana yang penting (diletakkan paling dekat dengan kamera sehingga kesannya lebih besar) dan yang kurang penting (diletakkan jauh dari kamera sehingga kesannya lebih kecil). Hasil dokumentasi ini menguntungkan peneliti karena komposisinya bisa dieksekusi menjadi karya seni dua dimensi (2D) kapan saja dan di mana saja dengan segala macam kondisi-situasi.

Warna-warna yang digunakan pada karya lukis *still life* ini mengikuti warna-warna pada foto hasil jepretan kamera (menggunakan teori mimesis, karena meniru hasil jepretan kamera apa adanya). Komposisi warna-warna nuansa panas (seperti warna kuning ke arah merah) dan warna-warna nuansa dingin (seperti warna biru ke ungu) diatur sedemikian rupa (peneliti mengusahakannya agar masing-masing nuansa tersebar secara merata di bagian-bagian kanvas) untuk menyeimbangkan komposisi warnanya.

Karya 1 “12.18”



Gambar 1. “12.18” Karya Sari Dewi Kuncoroputri. 2023. Cat minyak di atas Kanvas. 100 cm × 135 cm
Sumber: Tim Peneliti, 2023

Judul Karya : 12.18
Ukuran : 100 cm × 135 cm
Media : Cat minyak di atas kanvas
Tahun : 2023

Deskripsi Karya 1

Pada karya ini, peneliti memilih objek-objek yang berkaitan dengan kejadian makan siang pada waktuitu. Di atas meja berwarna abu-abu, terdapat satu potong kue milo mille crepes yang diletakkan pada tempat yangterbuat dari plastik berwarna hitam khusus untuk kue dan posisinya berada di depan, tiga buah jeruk yang diletakkan di atas piring kecil berwarna kuning dengan sebuah roti yang diletakkan dekat dengan jeruk, tiga buahminuman yang masing-masing memiliki perbedaan rasa yang diletakkan dekat dengan jeruk, dan satu sisir pisang yang diletakkan pada piring besar berwarna biru. *Handphone* yang tergambar pada karya berukuran lebih besar dibandingkan objek lainnya karena *handphone* tersebut sedang peneliti pegang untuk menunjukkan foto kue milomille crepes yang dipesan. Galon di sebelah kiri, sofa yang hanya terlihat pegangannya saja di sebelah kanan dengan papan tulis bekas kecil di belakangnya, kain yang digantung pada pintu dengan payung di dekat papantulis, dan pemandangan teras dengan pot-pot, ember, dan keran merupakan latar belakang lokasi makan siangpeneliti pada waktu itu.

Analisis Formal Karya 1

Pada saat melakukan tata letak objek untuk makan siang di atas meja, peneliti menempatkan kue milomille crepes lebih depan dibandingkan objek-objek lainnya (seperti tiga minuman, tiga jeruk, sebuah roti, dan sesisir pisang) karena makanan itulah yang peneliti pesan secara *online* pada waktu itu (ditunjukkan pada layar *handphone*). *Handphone* memiliki peran dalam merealisasikan benda yang ada di layar menjadi nyata atau di depan pengguna *handphone*). Layar *handphone* pada karya tersebut yang sedang dipegang oleh peneliti menggambarkan kue milo mille crepes yang peneliti pesan. Makanan dan minumannya diletakkan di belakang kue milo millecrepes sebagai bagian dari menu makan siang di hari itu. Tata letak objek-objek yang berada di paling belakangmeja dan teras rumah berperan



sebagai latar belakang saja. *Sign status bar handphone* yang terdapat pada bagian atas kanvas merupakan keadaan *handphone* yang digunakan untuk mendokumentasi komposisi *still life* makan siang pada saat itu. Untuk sudut pandang pada karya ini, perlu menggunakan teori NPM dengan sudut tinggi atau *high angle* agar bisa memperlihatkan benda-benda yang di atas meja dengan lebih jelas dan terfokus pada benda-bendanya. Berdasarkan teori ini, bagian yang paling besar berada di paling depan dan dianggap sebagai sesuatu yang penting oleh peneliti.

Warna biru dan kehijauan yang dominan pada layar *handphone* yang berada di kanan kanvas akan peneliti seimbangkan dengan mewarnai dua dari tiga minuman, piring besar pisang, payung, galon, dan tanaman pada pot di teras dengan menggunakan warna yang mendekati. Warna-warna yang coklat, hitam, dan coklat keabuan diaplikasikan ke hampir seluruh bagian agar seimbang. Karena didominasi oleh warna dengan temacoklat, peneliti mengatur komposisi warna sedemikian rupa, sehingga coklat medium yang cerah dengan coklat keabuan bisa tersebar dengan rata. Karena warna yang cenderung jingga atau oranye terpusat pada jeruk, satu buah minuman, dan roti, peneliti juga terapkan warna tersebut pada kain yang digantung pada pintu.

Interpretasi Karya 1

Jika dilihat dari jam mulainya makan siang, yaitu 12.18 WIB pada kiri atas karya, ini menunjukkan bahwa adanya keterlambatan dari jadwal yang seharusnya, yaitu 12.00 WIB. Kondisi sinyal data, Wi-Fi, dan baterai pada bagian atas kanan karya menunjukkan kondisi *handphone* untuk mendokumentasikan makan siang tersebut. Makanan-makanan dan minuman-minuman yang di atas meja merupakan makan siang keluarga peneliti pada hari itu. Kue milo mille crepes yang juga ada di atas meja bersama dengan makanan-minuman lainnya merupakan kue yang memang ingin dicicipi oleh keluarga peneliti pada makan siang tersebut. Benda-benda lainnya di belakang makanan dan minuman hanyalah sebagai latar belakang lokasi makan siang.

Handphone pada karya menunjukkan bahwa *handphone* memiliki peran penting, yaitu bisa membuat barang yang ada di *handphone* bisa direalisasikan di depan penggunanya, yaitu peneliti, melalui sebuah aplikasi (divisualisasikan dengan kue yang ada di meja merupakan bagian dari *still life* kue yang ada di layar *handphone*). *Handphone* bisa “mendekatkan” apa yang jauh menjadi dekat dengan peneliti. Berdasarkan peran inilah yang membuat *handphone* sebenarnya bukan benda mati, melainkan benda hidup atau dengan kata lain makhluk silikon.

Karya 2 “29 Februari”



Gambar 2. “29 Februari” Karya Sari Dewi Kuncoroputri. 2023. Cat Minyak di atas Kanvas, 135 cm × 100 cm
Sumber: Tim Peneliti, 2023

Judul Karya	: 29 Februari
Ukuran	: 135 cm × 100 cm
Media	: Cat minyak di atas kanvas
Tahun	: 2023

Deskripsi Karya 2

Pada karya ini, pemilihan objek-objek disesuaikan dengan kejadian di mana hari itu merupakan hari ulang tahun ayah peneliti. Di atas meja berwarna coklat, terdapat sebuah kotak besar berisi satu pizza utuh yang lengkap dengan makanan pendampingnya, seperti empat potong camilan manis, enam potong sosis, saus-saus, tiga potong potato wedges, delapan potong nugget stick, dan tiga bola-bola ayam goreng. Di sebelah pizza, terdapat dua botol soda dan *handphone* dengan layarnya yang menampilkan pesanan pizza di dekat kotak.

Analisis Formal Karya 2

Pizza yang ditampilkan pada karya berukuran lebih besar dan memakan lebih banyak area kanvas dibandingkan objek lainnya karena merupakan menu utama hidangan ulang tahun ayah peneliti. Ukuran camilan manis, sosis, dan saus yang lebih kecil dari potato wedges, nugget stick, dan bola-bola ayam menunjukkan posisinya yang jauh dari kamera. Untuk mengisi ruang yang kosong di sisi kiri kanvas, penempatan botol soda menjadi penting untuk mengisi ruang kosong. Penempatan *handphone* di kiri atas kanvas juga dilakukan untuk mengisi ruang kosong. *Sign status bar handphone* yang terdapat pada bagian atas kanvas merupakan keadaan *handphone* yang digunakan untuk mendokumentasi komposisi *still life* hadiah ulang tahun ayah peneliti pada saat itu. Sudut pandang yang diterapkan pada karya ini adalah sudut pandang tinggi atau *high angle* (berdasarkan teori NPM). Sesuai dengan teori tersebut, benda yang paling besar berada di depan dan dianggap penting oleh peneliti. Hal ini bertujuan agar bisa memperlihatkan benda-benda yang ada di atas meja dengan lebih jelas dan bisa terfokus pada komposisi benda-benda *still life*, bukan mejanya.

Warna yang paling mendominasi pada karya ke-2 ini adalah warna coklat medium (pada beberapa bagian kotak dan meja). Karena bagian kiri kanvas sudah didominasi oleh warna coklat hitam (dari botol soda dan *handphone*), maka peneliti juga mengaplikasikan warna yang mendekati ke beberapa bagian kotak, yaitu yang ada di bagian bawah kanvas dan sedikit di bagian atas kanvas (di dekat camilan manis, sosis, dan saus). Warna lainnya yang juga mendominasi karya ini adalah warna coklat kejinggaan pada sebagian besar makanan pendamping dibagian kanan dan atas kanvas. Nuansa kemerahan juga peneliti aplikasikan pada label soda, sedikit di bagian pizza, sosis, saus, dan sedikit nuansa kemerahan pada beberapa nugget agar komposisi warnanya merata. Karena warna abu-abu sudah diaplikasikan ke bagian dalam kotak, warna ini juga diaplikasikan untuk gelap terang meja di kiri atas kanvas. Hal ini dilakukan agar komposisi warnanya juga seimbang. Karena jenis makanan yang divisualisasikan dalam karya ini adalah makanan cepat saji (yang di mana warna-warnanya cenderung merah, jingga, kuning, dan coklat), maka warna hijau hanya diaplikasikan ke sayur (paprika) yang ada pada pizza.

Interpretasi Karya 2

Jam 17.00 WIB pada kiri atas karya menunjukkan jam tibanya ayah peneliti ke tempat di mana keluarga dan peneliti berada. Kondisi sinyal data, Wi-Fi, dan baterai pada bagian atas kanan karya menunjukkan kondisi *handphone* yang digunakan untuk proses dokumentasi komposisi pada saat itu. Makanan cepat saji beserta dengan minumannya merupakan hadiah yang biasa diberikan pada saat ada anggota keluarga inti peneliti yang sedang berulang tahun.

Handphone di dekat kotak makanan cepat saji tersebut yang menampilkan makanan yang dipesan padalayarnya menunjukkan bahwa peran *handphone* dalam mendekatkan makanan dan minuman yang jauh menjadidekat dengan penggunaanya itu penting (divisualisasikan dengan *still life* pizza yang di meja merupakan bagiandari *still life* pizza yang ada di layar *handphone*). Melihat peran ini, *handphone* bukan sepenuhnya benda mati, melainkan benda hidup atau dengan kata lain makhluk hidup silikon.

Simpulan

Handphone merupakan salah satu dari perkembangan teknologi yang keberadaannya semakin mempermudah kehidupan manusia. Setiap pengguna *handphone* merasakan dampak positif dari penggunaan *handphone* ini karena berbagai macam kemudahan yang ditawarkan, salah satunya adalah mempermudah memperoleh makanan dan minuman yang dirasakan oleh peneliti. *Handphone* yang seolah bisa mendekatkan benda yang jauh menjadi dekat dengan penggunaanya inilah yang divisualisasikan berupawujud lukisan *still life* 2D dengan menggunakan media cat minyak di atas kanvas. Melalui karya lukis ini, peneliti bisa menampilkan format baru karya *still life*, sekaligus bisa mengomunikasikan atau menyampaikan gagasan peneliti yang menyangkut paut keseharian peneliti. Pada penciptaan ini, peneliti menghadirkan benda hidup (makhluk silikon), yaitu *handphone*. Hal ini kontras atau berlawanan dengan *still life* kebanyakan yang hanya menampilkan benda-benda mati saja.

Daftar Rujukan

Chia, P., & Fitryona, N. (2022). Analisis Karya Seni Lukis Yusrul Sami. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 600–601. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.39582>

Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih di antara Lima Pendekatan* (3rd ed). Sage Publications.

Dewi, B. S., & Rahim, M. A. (2018). Kajian Lukisan *Still Life* Jelekong. *Jurnal Seni Rupa*, 6(1), 25-30. <http://dx.doi.org/10.26742/atrav6i1.574>

Fauzhan, F., Alvian, E., Andreanto, S., & Amzy, N. (2020). Analisis Elemen Visual Game “Pamali” dengan Menggunakan Pendekatan Teori Mimesis Plato. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 2(02), 89. <https://doi.org/10.30998/vh.v2i2.728>

Hajriansyah, H. (2022). Melihat Makna Spiritual Lukisan Nanang M. Yus. *Pelataran Seni*, 7(1), 6–7. <https://doi.org/10.20527/jps.v7i1.13389>

Innis, R. E. (2022). *Dimensions of Aesthetic Encounters: Perception, Interpretation, and the Signs of Art*. State University of New York Press.

Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 48–52. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>

Kholmurodovich, S. C. (2020). The Spiritual Impact of Fine Arts on Personal Development and Its Place and Significance Today. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 8(10), 178–180.

Nuraini, D., Septiadi, A. B., Harmani, A., Deniansah, F., Pandanwangi, A., Maranatha, U. K., & Guo-Qiang, C. (2023). Eksplorasi Material Bubuk Mesiu dalam Proses Berkarya Seniman Cai Guo-Qiang. *Jurnal Ideas Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(1), 277-284. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1173>

Putra, S. J., & Ramadhan, I. (2021). Surga Kuliner Pedas! (Studi Kasus Perancangan Buku Kuliner Negeri Lombok). *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 241-261. <https://doi.org/10.34010/visu alita.v9i2.3518>

Ranniry, Z., Bulu, R. I., Jennifer, F., Liendani, V., & Pandanwangi, A. (2023). Ungkapan Visual Perempuan dalam Karya Seni Lukis dari Sudut Pandang Jenny Saville. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(1), 307-316. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1239>

Romadhoni, B. A. (2019). Meredupnya Media Cetak, Dampak Kemajuan Teknologi Informasi. *An-Nida : Jurnal Komunikasi Islam*, 10(1), 13-20. <https://doi.org/10.34001/an.v10i1.741>

Tabrani, P. (2012). *Bahasa Rupa* (3rd ed.). Kelir.

Tahir, N., Efendy, R., & Herawaty, H. (2022). Pengaruh Penggunaan *Handphone* terhadap Minat Siswa dalam Belajar Matematika di UPTD SMP Negeri 1 Barru. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(2), 7-15. <https://doi.org/10.32682/edumath.v13i2.2384>

Widyasuti, M., Wanto, A., Hartama, D., & Purwanto, E. (2017). Rekomendasi Penjualan Aksesoris *Handphone* Menggunakan Metode *Analitycal Hierarchy Process* (AHP). *Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer*, 1(1), 27-32. <http://dx.doi.org/10.30865/komik.v1i1.468>

Wight, L. (2018). *Foundations of Classical Oil Painting*. North Light Books.

