

REINTEPRETASI TERHADAP BUDAYA KONSUMTIF



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

REINTEPRETASI TERHADAP BUDAYA KONSUMTIF



4.374/H/S/2014
21 Jan 2014

PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Candra Irmawan



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2013

REINTEPRETASI TERHADAP BUDAYA KONSUMTIF

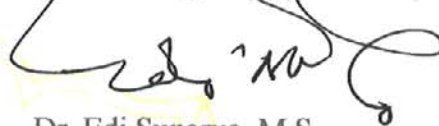


**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni
2013**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

REINTEPRETASI TERHADAP BUDAYA KONSUMTIF diajukan oleh Candra Irmawan, NIM 0711877021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Juli 2013, dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Dr. Edi Sunaryo, M.S.
NIP.19510904 198103 1 002

Pembimbing II/Anggota



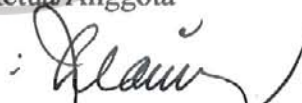
Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
NIP. 19760510 20112 2 001

Cognate/Anggota



Drs. Andang Suprihadi P., M.S.
NIP. 19561210 198503 1 002

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua
Program Studi Seni Rupa Murni
/Ketua/Anggota



Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
NIP. 19760510 20112 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
NIP. 19590802 1983 031 002



Tugas akhir ini kupersembahkan untuk Ibu atas ketegaran serta dukungannya,

Bapak yang ada disurga dan,

semua keluargaku tercinta

KATA PENGANTAR

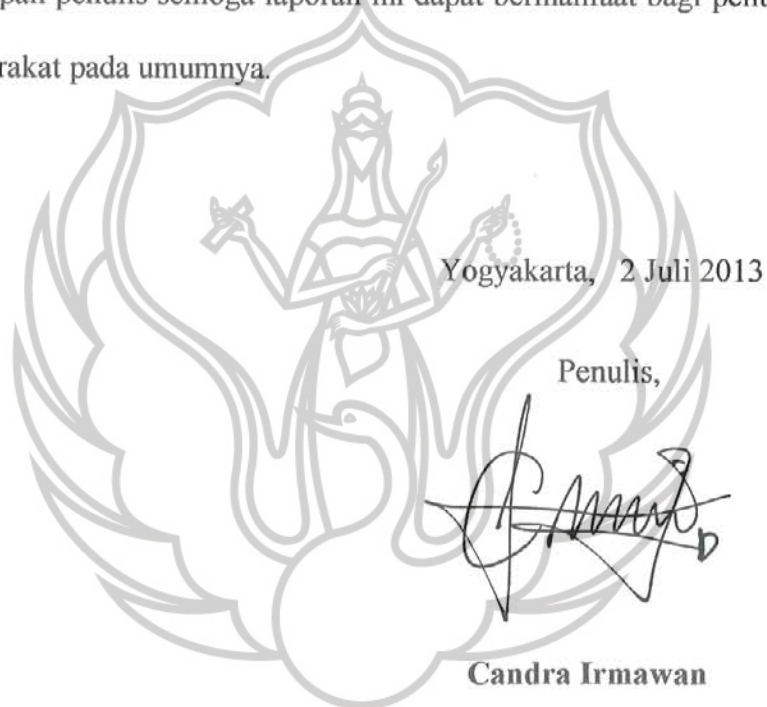
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya dan laporan dalam Tugas Akhir ini, sebagai syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam Program Studi S-1 Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam pelaksanaan Tugas akhir ini sudah semestinya tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu kiranya melalui pengantar yang singkat ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Edi Sunaryo, M.S. selaku dosen Pembimbing I
2. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku dosen Pembimbing II, sekaligus Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
3. Bapak Drs. Andang Suprihadi P, M.S. selaku Cognate
4. Agus Yulianto, M.Sn. selaku dosen wali
5. Ibu Dr.Suastiwi Triadmodjo, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
6. Ibu Prof.Dr.A.M. Hermien Kusmayati, S.S.T.,S.U. selaku Rektor ISI Yogyakarta
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
8. Keluarga tercinta

9. Teman di kampus, teman-teman Tangan Reget, dan semua yang telah memberi inspirasi dan dukungan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa seluruh isi dari laporan ini belum dapat dikatakan sempurna, sehingga dengan hati terbuka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan di masa mendatang. Besar harapan penulis semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis, almamater, dan masyarakat pada umumnya.



DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1	i
Halaman Judul ke-2	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Makna Judul.....	5
BAB II. KONSEP.....	7
A. Konsep Penciptaan.....	7
B. Konsep Perwujudan.....	16
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	24
A. Bahan.....	24
B. Alat.....	27
C. Teknik.....	29
D. Tahap Pembentukan.....	30
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	41
BAB V. PENUTUP.....	71

DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	77
A Biodata.....	77
B Foto Poster Pameran.....	80
C Foto Situasi Pameran.....	81
D Katalogus Pameran.....	82



DAFTAR GAMBAR

Foto Acuan	Halaman
1. Gambar 1. Ronald Mc Donald.....	19
2. Gambar 2. Ilustrasi desain tattoo.....	22
3. Gambar 3. Karya Linsey Lavendall.....	22
4. Gambar 4. Karya Misha Gordin.....	23
5. Gambar 5. Bahan.....	24
6. Gambar 6. Alat.....	27
7. Gambar 7. Mesin Press.....	27
8. Gambar 8. Rak.....	28
Foto Proses Pembentukan	Halaman
9. Gambar 9. Gambar Sketsa.....	30
10. Gambar 10. Membersihkan permukaan plat.....	31
11. Gambar 11. Menutup permukaan plat.....	31
12. Gambar 12. Menutup bagian belakang plat.....	32
13. Gambar 13. Memindahkan gambar sketsa.....	32
14. Gambar 14. Menggores plat.....	33
15. Gambar 15. Memberi kesan gelap terang.....	33
16. Gambar 16. Pengasaman.....	34
17. Gambar 17. Pembilasan.....	34
18. Gambar 18. Pembersihan lapisan cat.....	35
19. Gambar 19. Menutup obyek.....	36
20. Gambar 20. Membuat gradasi.....	36

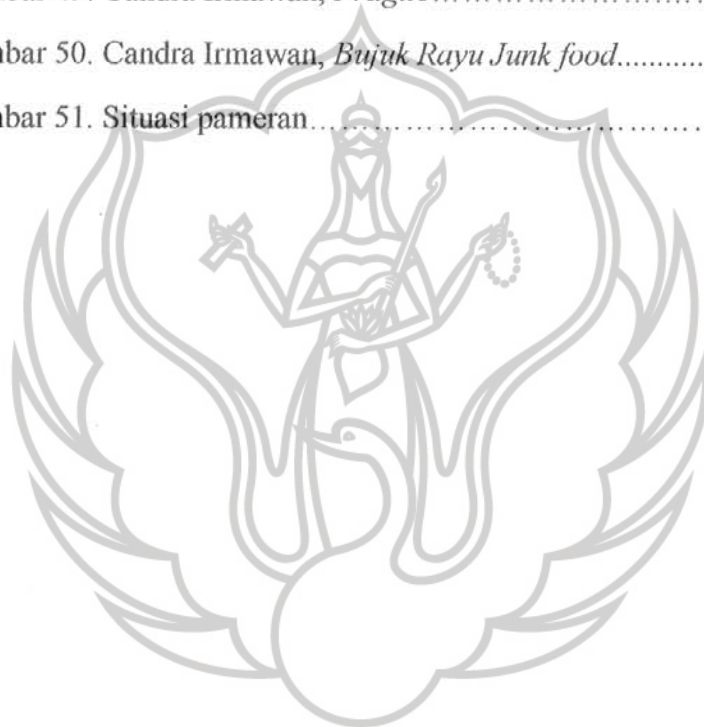
21. Gambar 21. Pembersihan tinta.....	37
22. Gambar 22. Proses pengepresan.....	38
23. Gambar 23. Pengambilan hasil cetakan pertama.....	38
24. Gambar 24. Pengambilan hasil cetakan kedua.....	39
25. Gambar 25. Pengambilan hasil cetakan ketiga.....	39
26. Gambar 26. Hasil cetakan.....	40

8oto Karya

Halaman

27. Gambar 27. Candra Irmawan, <i>Komoditas kebutuhan (rumah)</i>	42
28. Gambar 28. Candra Irmawan, <i>Komoditas kebutuhan (makanan)</i>	44
29. Gambar 29. Candra Irmawan, <i>Komoditas kebutuhan (pakaian)</i>	45
30. Gambar 30. Candra Irmawan, <i>Komoditas kebutuhan (minuman)</i>	46
31. Gambar 31. Candra Irmawan, <i>Komoditas kebutuhan (keturunan)</i>	47
32. Gambar 32. Candra Irmawan, <i>Komoditas kebutuhan (alam)</i>	48
33. Gambar 33. Candra Irmawan, <i>Imaji Ruang</i>	49
34. Gambar 34. Candra Irmawan, <i>Imaji Waktu</i>	50
35. Gambar 35. Candra Irmawan, <i>Kontrol</i>	51
36. Gambar 36. Candra Irmawan, <i>Ektase Belanja</i>	52
37. Gambar 37. Candra Irmawan, <i>Easy Listening</i>	53
38. Gambar 38. Candra Irmawan, <i>Glamour</i>	54
39. Gambar 39. Candra Irmawan, <i>Dance Floor Hang Over</i>	55
40. Gambar 40. Candra Irmawan, <i>Tattoo Girl</i>	57
41. Gambar 41. Candra Irmawan, <i>Relaks</i>	58
42. Gambar 42. Candra Irmawan, <i>Everything I Want</i>	59

43.	Gambar 43. Candra Irmawan, <i>Badut Globalisasi</i>	61
44.	Gambar 44. Candra Irmawan, <i>Rimba Raya Media</i>	62
45.	Gambar 45. Candra Irmawan, <i>Terbuai Kotak Candu Otak</i>	64
46.	Gambar 46. Candra Irmawan, <i>Deforestasi</i>	65
47.	Gambar 47. Candra Irmawan, <i>Boring</i>	66
48.	Gambar 48. Candra Irmawan, <i>Remind</i>	67
49.	Gambar 49. Candra Irmawan, <i>Fragile</i>	68
50.	Gambar 50. Candra Irmawan, <i>Bujuk Rayu Junk food</i>	69
51.	Gambar 51. Situasi pameran.....	81





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gaya hidup anak muda yang mewah dan penuh gengsi menjadi awal pemikiran dimana semua hal yang dikonsumsi hanya demi menunjang penampilan semata. Seperti halnya yang dilihat dan diamati oleh penulis pada saat menjadi mahasiswa pada tahun 2011, dari lingkungan kafe yang ada di Jogjakarta. Penulis melihat gaya anak muda disana yang cenderung mewah dan berhura-hura tanpa memperhitungkan aspek kehidupan yang ada, yang sekaligus menjadikan mereka menjadi seorang pemboros. Pada saat itulah penulis mulai tergugah untuk mempelajari dan mengetahui lebih jauh lagi mengenai konsumsi yang dilakukan secara berlebihan.

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang saling mempengaruhi dan saling bergantung antara yang satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, manusia tidak dapat hidup sendiri dan perlu sebuah ruang yang dapat memungkinkan ia untuk terus ada dan berkembang. Sebagai makhluk sosial maka manusia membutuhkan interaksi dan penyesuaian diri yang baik terhadap lingkungan sekitarnya. Disamping itu, ruang yang dapat dipakai manusia sebagai sosialisasi dan

pengenalan diri bagaimana berinteraksi terhadap alam dan lingkungannya yang menjadi tempat saling berkomunikasi untuk menjaga kehidupannya yang sekaligus sebagai ruang untuk mengintrospeksi diri.

Pada saat ruang-ruang yang memungkinkan adanya suatu interaksi tersebut mulai berkurang begitu halnya dengan lingkungan dan alam yang mulai berkurang seiring perkembangan dan pengembangan besar-besaran yang turut menyumbang terkikisnya aturan maupun norma yang ada pada masyarakat. Pertumbuhan ekonomi semakin berkembang yang dimaknai dengan keliru, sehingga dapat disamakan dengan kemajuan atau melestarikan biaya keuntungan. Oleh karena itu, manusia perlu memikirkan kembali antara hubungan manusia dengan alam dan lingkungan. Lingkungan berorientasi pada kehidupan, dimulainya dari komitmen nilai-nilai manusia pada alam, dan juga pada kehidupan itu sendiri.

Keadaan sosial yang terjadi sangat berpengaruh pada pola kehidupan masyarakat sosial pada umumnya. Peristiwa tersebut akan membentuk sebuah dinamika kehidupan sosial yang terjadi di dalam masyarakat, sebagai realitas dalam proses kehidupan bersama yang menjadi bagian dari dinamika kehidupan manusia.

Nilai-nilai moral manusia nampaknya mulai terkikis dengan nilai materi dan ego untuk saling bersaing mendapatkan apa yang diinginkan. Dimana kehidupan yang dahulu dipelihara dalam budaya masyarakat

dengan baik lambat laun terhapus oleh keegoan. Saat impian tentang hidup yang sejahtera menjadi angan-angan seluruh umat manusia terkadang bisa pupus begitu saja ketika dihadapkan dengan ketidakadilan dan kekejaman yang dilakukan manusia terhadap sesamanya, dimana modal yang menjadi kekuatan utamanya.

Zaman telah berubah, kondisi masyarakat berganti seiring dengan perubahan tersebut. Ruang yang ada akhirnya juga akan dijadikan komoditas oleh kapitalisme global, seperti didirikannya pusat perbelanjaan yang akhirnya akan menggusur keberadaan pasar-pasar tradisional, dengan cara membuat berbagai bujuk rayu kepada para konsumen hingga pada akhirnya konsumenpun mengikuti gaya hidup kapitalisme global melalui budaya massa yaitu budaya yang tidak memiliki rumusan, bersifat permukaan, mengagungkan kenikmatan sentimental sesaat.

Dinamisasi masyarakat dunia terus berputar, karena berbagai manusia yang bermacam-macam sifat dan ragam kebudayaannya. Masyarakat di era globalisasi selalu dihadapkan dengan iklan-iklan suatu produk dalam media masa, semua hal itu hanya ditujukan kepada para konsumen yang dilakukan oleh para produsen demi meraih untung yang sebanyak-banyaknya dengan cara menawarkan berbagai barang-barang hasil produksinya. Dan kehadirannya yang dianggap mewah inilah yang akan membangun suatu budaya baru umat manusia, yaitu budaya konsumtif. "...Tiga argument dasar perkembangan globalisasi. Pertama, kemajuan teknologi atau sering disebut dengan revolusi informasi. Kedua,

permintaan pasar dunia. Dan ketiga, logika kapitalisme.”¹ Dari ketiga argument tersebut maka makna globalisasi adalah hasil revolusi teknologi dan industri, jadi politik dan ekonomilah yang mengontrol laju teknologi.

Melalui hal tersebut penulis tertarik untuk mengangkat tema tersebut untuk mengungkapkan kegelisahan akan pemaknaan budaya konsumtif yang ada di lingkungan sekitar. Penulis juga berusaha untuk selalu belajar pada kehidupan yang dimaknai sebagai suatu proses menuju kesempurnaan hidup yang sekaligus untuk meningkatkan kapasitas pribadi penulis.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konflik yang terjadi di dalam budaya konsumtif menarik untuk divisualisasikan ?
2. Bentuk seperti apa yang tepat untuk mewakili budaya konsumtif ?
3. Bagaimana mereinterpretasikan dan merepresentasikan budaya konsumtif kedalam karya seni grafis ?

C. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis mendapatkan timbal balik/pengalaman dalam menyelami suatu permasalahan.
2. Memberi dasar pemikiran yang akademis
3. Menciptakan karya tentang budaya konsumtif yang sesuai dengan pemikiran penulis

¹ Coen Husain Pontoh, *Akhir Globalisasi*, C-BOOK, Jakarta, 2003, p. 26

4. Sebagai sarana informasi bahwa budaya konsumtif bersifat negatif

Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan acuan pembelajaran diri terhadap suatu permasalahan.
2. Menjadikan introspeksi terhadap diri sendiri maupun orang lain
3. Untuk memperkaya visualisasi dalam seni rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta

D. Penegasan makna judul

Reinterpretasi

Penafsiran kembali (ulang); proses, perbuatan menafsirkan kembali terhadap interpretasi yang sudah ada.²

Penafsiran; Pemaknaan ulang.³

Budaya

Pikiran; akal budi.⁴

Konsumtif

Bersifat konsumsi (hanya memakai, tidak menghasilkan sendiri).⁵

Pemakaian (pembelian)/ pengonsumsian barang-barang yang sifatnya karena tuntutan gengsi semata dan bukan menurut tuntutan kebutuhan yang dipentingkan.⁶

² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, Edisi Keempat, 2011. p. 1156

³ Hendro darmawan, dkk, *Kamus ilmiah*, Cemerlang, Yogyakarta, 2011, p. 242

⁴ *Op cit*, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. p. 214

⁵ *Ibid*, p. 728

⁶ *Op cit*, *Kamus ilmiah*, p. 333

Maka dengan demikian yang dimaksud dengan judul “REINTEPRETASI TERHADAP BUDAYA KONSUMTIF” dapat didefinisikan sebagai menafsirkan ulang terhadap hasil dari budaya konsumtif. Dan budaya konsumtif disini dapat juga diartikan semacam penyembahan atau pemujaan secara berlebihan terhadap hal-hal yang dapat diargumentasikan keinginan / hasrat yang bukan kebutuhan itu sendiri; paham atau ideologi yang menjadikan seseorang atau kelompok melakukan atau menjalankan proses konsumsi atau pemakaian barang-barang hasil produksi secara berlebihan atau tidak sepatutnya secara sadar dan berkelanjutan. Hal tersebut menjadikan manusia menjadi pecandu dari suatu produk, sehingga ketergantungan tersebut tidak dapat atau susah untuk dihilangkan. Dengan singkat kata dapat dimaknai sebagai pemborosan.

