

MANUSIA DALAM BUDAYA POPULER



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

WINDI DELTA

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

MANUSIA DALAM BUDAYA POPULER



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

WINDI DELTA

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

MANUSIA DALAM BUDAYA POPULER



NIM: 081 1942 021

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:
MANUSIA DALAM BUDAYA POPULER diajukan oleh Windi Delta, NIM
0811942021, 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 1 Juli 2013 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. AG. Hartono, M.Sn.
NIP 195911081986011001

Pembimbing II/Anggota



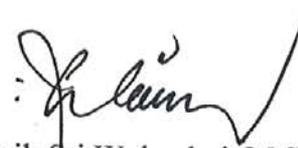
Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
NIP 197605102001122001

Cognate/Anggota



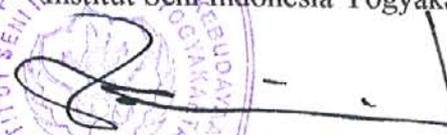
AC. Andre Tanama, M.Sn.
NIP 198203282009041001

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



Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
NIP 197605102001122001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M. Des.
NIP 195908021988032002

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang tiada pembicaraan yang meliputi kekuasaan apapun dariNya. Tiada perhitungan manapun yang memalampai nikmatNya dan tiada daya upaya serta kebijaksanaan apapun yang mampu menyelami hakikatNya sehingga seharusnya menjadikan umatNya untuk selalu mengabdikan padaNya.

Sungguh suatu kelegaan dan kebanggaan bagi penulis, karena sanggup menyelesaikan tugas akhir karya seni dengan baik. Mengingat jenjang proses kreatif ini merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa program S-1 Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Minat Utama Seni Grafis di Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ucapan Terima kasih yang tulus penulis ingin sampaikan kepada semua pihak yang terlibat dan melibatkan diri untuk membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, kepada :

1. Bapak Drs. AG. Hartono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II serta sekaligus sebagai Ketua Jurusan Seni Murni. FSR ISI Yogyakarta.
3. AC. Andre Tanama, M.Sn., selaku Cognate / penguji ahli
4. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa. ISI Yogyakarta.
5. Pak Agus Yulianto, S.Sn., selaku dosen wali.
6. Papa (almarhum) semoga selalu mendapatkan kedamaian dan ketenangan di sana dan Mama yang dalam kerinduannya selalu berjuang atas diri penulis.
7. Bang Tegi yang selalu mendukung penulis.

8. Kak Debi, Bang Beni, Bang Ijul, Kak Mona, Bang Hari, Fauzi dan Tia. Beserta seluruh sepupu dan keluarga di Sumatera Barat dan Jakarta.
9. Pada kawan seperjuangan Arif dan Nofrizaldi, serta kawan yang turut memberi bantuannya yaitu Da Andres, Arvan, Ones, Ninoy, Riki, Fito, Ega, Bagindo, Eka atas pinjaman buku, Harry atas fotografinya, komunitas Rupa-Rupa yaitu Agus, Joni, Fahmi, Perisman, Baro dan Ari, Rizal untuk info info TA-nya. Serta bantuan display dari anggota FORMMISI.
10. Kepada Da Dian, Da Mai, Da Wahyu, Da David, Da Harri, Da Faisal, Da Qibonk, dan SAKATO, serta uda-uda lainnya.
11. Kepada teman-teman seperjuangan TA dan grafis angkatan 2008 serta seluruh pejuang grafis lainnya.
12. Seluruh teman-teman Seni Murni.
13. Seluruh Jajaran Dosen Pengampu Program Studi Seni Murni dan seluruh karyawan.

Demikian akhir kata penulis sampaikan, semoga apa yang telah penulis hadirkan dapat berguna bagi semuanya.

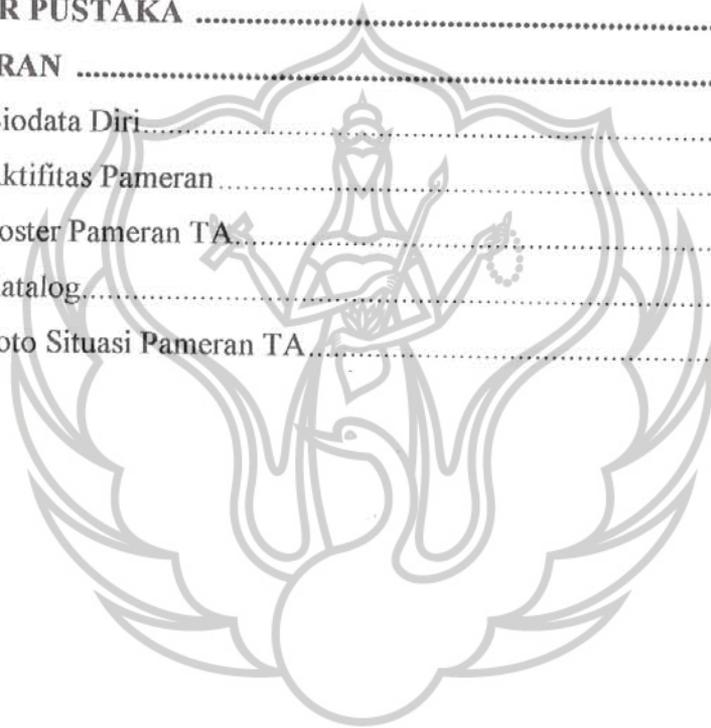
Yogyakarta, Juli 2013

Windi Delta
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL I	i
HALAMAN JUDUL II	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
A. Foto Acuan	viii
B. Proses Perwujudan	viii
C. Foto Karya	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Penegasan Judul	6
BAB II KONSEP	9
A. Konsep Penciptaan	9
1. Beberapa Teori Berkaitan Dengan budaya Populer	11
a. Budaya Tinggi dan Budaya Rendah	11
b. Teori Tentang Budaya Massa	12
2. Problematika yang Ditimbulkan Budaya Populer	14
a. Budaya Populer dan Identitas	14
b. Budaya Populer Menciptakan Masyarakat Konsumen	15
c. Budaya Populer Menciptakan Kelas Sosial	16
d. Budaya Populer Mampu Mengintervensi Budaya Tradisi	17
B. Konsep Perwujudan	19

BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	29
A. Alat	29
B. Bahan.....	33
C. Teknik.....	35
D. Tahapan Pembentukan.....	36
BAB IV. TINJAUAN KARYA	44
BAB V. PENUTUP	61
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66
A. Biodata Diri.....	67
B. Aktifitas Pameran.....	67
C. Poster Pameran TA.....	69
D. Katalog.....	70
E. Foto Situasi Pameran TA.....	71



DAFTAR GAMBAR

A. Foto Acuan

1. Gambar 1. Salah satu adegan dalam film Animasi Fear's of The Dark... 24
2. Gambar 2. Sketsa Sebelum karya dikreasikan..... 25
3. Gambar 3. Windi Delta, Lapangan, 2012..... 25
4. Gambar 4. Adolph von Menzel, Iron Rolling Mill, 1872..... 27
5. Gambar 5. Brendan Monroe, Talking Time and Letting it Go..... 28

B. Proses Perwujudan

1. Gambar 6. Pisau Cukil..... 29
2. Gambar 7. Roler..... 30
3. Gambar 8. Kaca..... 30
4. Gambar 9. Pisau Palet..... 31
5. Gambar 10. Botol..... 31
6. Gambar 11. Cat Semprot..... 33
7. Gambar 12. Papan MDF..... 34
8. Gambar 13. Tinta Cetak..... 34
9. Gambar 14. Penyemprotan MDF..... 37
10. Gambar 15. Pembuatan sketsa..... 37
11. Gambar 16. Proses pencukilan..... 38
12. Gambar 17. Perataan tinta..... 39
13. Gambar 18. Perataan tinta dengan roler..... 40
14. Gambar 19. Perataan tinta pada MDF..... 41
15. Gambar 20. Menggesekkan kanvas dengan botol agar tinta berpindah... 41
16. Gambar 21. Melakukan cek kerataan tinta..... 42
17. Gambar 22. Karya jadi..... 43

C. Foto Karya

1. Gambar 23. <i>Aku Tau, Ini Tak Berujung,</i> <i>Hardboard cut</i> pada kanvas, 2012.....	45
2. Gambar 24. <i>Amnesia,</i> <i>Hardboard cut</i> pada kanvas, 2013.....	46
3. Gambar 25. <i>Arang Melintang,</i> <i>Hardboard cut</i> pada kanvas, 2013.....	47
4. Gambar 26. <i>Happy Little Family,</i> <i>Hardboard cut</i> pada kanvas, 2013.....	48
5. Gambar 27. <i>Lapangan,</i> <i>Hardboard cut</i> pada kanvas, 2012.....	49
6. Gambar 28. <i>Lilith it's my mom,</i> <i>Hardboard cut</i> pada kanvas, 2011.....	50
7. Gambar 29. <i>Popular Victim,</i> <i>Hardboard cut</i> pada kanvas, 2012.....	51
8. Gambar 30. <i>User Interface,</i> <i>Hardboard cut</i> pada kanvas, 2013.....	52
9. Gambar 31. <i>Pernah Muda,</i> <i>Hardboard cut</i> pada kanvas, 2013.....	53
10. Gambar 32. <i>Pseudoefedrin,</i> <i>Hardboard cut</i> pada kanvas, 2013.....	54

11. Gambar 33. <i>Learn to Journey</i> ,	
<i>Hardboard cut</i> pada kertas, 2011.....	55
12. Gambar 34. <i>Faith not Face</i> ,	
<i>Hardboard cut</i> pada kertas, 2011.....	56
13. Gambar 35. <i>Super Baby</i> ,	
<i>Hardboard cut</i> pada kertas, 2011.....	57
14. Gambar 36. <i>Popular Culture</i> ,	
<i>Hardboard cut</i> pada kertas, 2011.....	58
15. Gambar 37. <i>Let Me In</i> ,	
<i>Hardboard cut</i> pada kertas, 2011.....	59
16. Gambar 38. <i>Miss</i> ,	
<i>Hardboard cut</i> pada kertas, 2011.....	60



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Secara umum, Keadaan sosial budaya populer hadir dalam peradaban manusia dapat dikaitkan dengan adanya gagasan tentang budaya massa. Perkembangan budaya massa sebagai sebuah gagasan telah terjadi sejak dasawarsa 1920-an dan 1930-an¹. Pertumbuhan budaya massa memiliki potensi yang mampu mempersempit berbagai jenis kebudayaan yang tidak memiliki tujuan komersil (produksi massa), sebab budaya massa hanya berorientasi pada kebutuhan kebanyakan. Lahirnya media massa memicu kemunculan komersialisasi berbagai bidang yang membawa kehidupan manusia kearah modernisasi. Menurut para ahli, modernitas adalah proses-proses yang melahirkan negara industri kapitalis² yaitu produksi yang berujung pada kepentingan pemilik modal dan pengusaha. Oleh sebab itu, modernisasi dapat dikatakan sebagai faktor pendukung berkembangnya industrialisasi yang bermuara pada budaya massa, karena berkembangnya industri kapitalis menginginkan pemenuhan kebutuhan berbagai pihak untuk meningkatkan keuntungan sebanyak-banyaknya.

Posisi budaya populer berkaitan dengan budaya massa, bahwa budaya populer merupakan budaya yang diproduksi untuk khalayak massal³. Maka apa saja yang berkaitan dengan produksi massa merupakan budaya populer, sebagai

¹ Dominic Strinati. 2004. *Popular Culture: Pengantar Menuju Budaya populer*. Yogyakarta : Bentang. p. 12

² Madan Sarup. 2011. *Poststrukturalisme dan Posmodernisme*. Yogyakarta: Jalasutra. p. 205

³ *Ibid.*, p. 12

contoh musik pop yang diproduksi dengan standar-standar kelayakan untuk dapat dinikmati masyarakat umum. Beserta contoh lainnya, seperti *fast food* yang didesain dengan kemudahan untuk dikonsumsi serta rasa lezatnya sama dengan yang disukai banyak orang. Karena mengharuskan untuk memenuhi selera atau standar yang umum, kebudayaan populer menciptakan kontradiksi dengan merusak tananan sosial kebudayaan lainnya, seperti pendapat Yasraf:

Kebudayaan yang dikuasai oleh model-model ideologi konsumerisme dan budaya populer menggiring pada penciptaan massa sebagai mayoritas diam, yaitu massa yang dikendalikan sekelompok elit tertentu, termasuk pengendalian identitas mereka.⁴

Keadaan tersebut juga menciptakan terjadinya penurunan keberagaman selera, atau potensi individu lainnya. Sebab, budaya populer menggiring kearah penyamarataan kebutuhan termasuk kebudayaan. Produksi massal sebagai bagian dari budaya populer memicu konsumerisme pada masyarakat dan berdampak pada meningkatnya percepatan produksi. Percepatan arus modernisasi dapat dipandang sebagai kemajuan, tetapi dalam maknanya, hanyalah sebuah realitas semu yang tidak mempedulikan nilai yang terkandung di dalamnya, itulah yang membuat budaya populer terkesan bermutu rendah dan miskin kreativitas, sebab hanya mementingkan standar kebanyakan serta memprioritaskan kecepatan produksi.

Kenyataan terkini yang muncul adalah masyarakat menginginkan perubahan yang cepat (instan), sehingga menuntut produksi yang cepat pula. Keadaan yang ada saat ini bisa dikatakan bukan yang seharusnya diinginkan masyarakat, tetapi terkesan sebagai persepsi yang dibentuk menjadi ketergantungan. Konsumen pada

⁴ Yasraf Amir Pifiang. 2011. *Dunia Yang Dilipat*. Bandung: Matahari. p. 415

dasarnya tidak dibebaskan dalam memilih, melainkan dipaksa untuk memilih. Pada prakteknya industri mampu memproduksi sesuatu yang seakan-akan harus dimiliki dengan memasukkan makna *trendy* dan berkelas, padahal makna tersebut sepertinya berlaku hanya pada kaum elit. Ketika masyarakat umum menyepakati, maka hadirilah produksi massal.

Media merupakan bagian dari modernisasi yang mampu mempengaruhi audiens dan menciptakan persepsi (*public opinion*)⁵, dan inilah yang dimanfaatkan oleh industri untuk melancarkan tujuannya yaitu pasar. Semenjak di bangku sekolah menengah penulis masih belum mengerti istilah budaya pop secara umum, tetapi terasa munculnya pola-pola yang menarik yang terjadi setelah mengamati keadaan khalayak massa yang dipengaruhi oleh gaya, opini, dan media. Keadaan tersebut terasa seiring dengan pengetahuan yang didapat dari berbagai diskusi serta artikel-artikel yang penulis temukan ketika penulis menemukan beberapa acara televisi yang mampu membentuk persepsi yang membuat masyarakat mempercayai berbagai hal yang ditampilkannya. Realitas yang ditemukan dari media televisi di Indonesia khususnya, yaitu ketika masih berjayanya orde baru di Indonesia. Citra-citra tentang kesuksesan pembangunan menjadi cara yang manipulatif dalam membangun kebanggaan nasional yang palsu. Televisi yang dikendalikan oleh penguasa saat itu mampu memanipulasi kesadaran masyarakat. Akan tetapi, setelah krisis ekonomi yang pernah mengguncang, bangsa Indonesia ditunjukkan pada realitas palsu kebanggaan

⁵ Graeme Burton. 2012. *Media dan Budaya Populer*, Yogyakarta : Jalasutra. p. 20

nasional itu. Sehingga citra-citra horor, teror, dan korupsi menggantikan orde baru yang dikatakan orde pembangunan tadi⁶.

Atas dasar pemikiran tersebut maka Penulis beranggapan bahwa muncul banyak hal menarik di kehidupan manusia modern. Sehingga hal tersebut memicu ide dan simbol-simbol yang dapat digunakan sebagai elemen visual pada karya penulis nantinya. Manusia sebagai ikon utama, sesuai dengan kenyataan bahwa manusia merupakan tujuan dan dampak yang dimunculkan oleh kebudayaan populer, yaitu manusia yang menjadi sekumpulan massa tanpa identitas akibat perubahan yang cepat.

B. RUMUSAN MASALAH

Setelah beberapa alasan yang dikemukakan, maka muncullah pertanyaan :

- a. Apakah yang dimaksud dengan budaya populer?
- b. Bagaimakah konteks manusia di dalam budaya populer?
- c. Apa saja problematika yang terjadi antara manusia dan konsep pada karya tugas akhir penulis yang mengangkat tema budaya populer?
- d. Bagaimanakah visualisasi hasil dari pemaknaan manusia dalam budaya populer sebagai ide penciptaan seni grafis?

⁶ <http://politik.kompasiana.com/2013/03/19/terkekangnya-media-pers-saat-cra-orde-baru-543587.html> (diakses pada tanggal 18 April 2013 jam 18:50 WIB)

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

Karya tugas akhir ini memiliki tujuan utama yaitu :

- a. Mengekspresikan gagasan tentang problematika yang terjadi antara manusia dan budaya populer, sehingga menjadi bahan pemikiran bagi para penikmat seni
- b. Sebagai media diskusi ide tersebut, yang diharapkan memunculkan pemikiran kritis tentang perubahan budaya yang terjadi.
- c. Berupa tujuan personal bagi penulis yaitu kepentingan untuk menuangkan gagasan ide budaya populer.

2. Manfaat

- a. Bagi diri penulis, bermanfaat untuk memahami, menghayati dan menambah wawasan atas berbagai hal yang berkaitan dengan budaya populer.
- b. Merupakan tanggung jawab untuk menyampaikan wacana agar dapat mengingatkan dan membuka pandangan tentang keadaan yang terjadi.
- c. Menambah wawasan dan menimbulkan kesadaran diri pada perubahan yang berlangsung cepat.
- d. Dapat menjadi bahan observasi penelitian bagi lembaga yang berorientasi pada masalah studi kebudayaan, yaitu tentang bagaimana sudut pandang seni rupa memandang budaya populer.

D. PENEGASAN JUDUL

Manusia atau orang dapat diartikan berbeda-beda dari segi biologis, rohani, dan kebudayaan, ataupun secara campuran aspek keseluruhannya. Secara biologis, manusia diklasifikasikan sebagai *Homo sapiens* (dalam bahasa latin yang berarti "manusia yang tahu"), "...sebuah spesies primata dari golongan mamalia yang dilengkapi otak berkemampuan tinggi."⁷ Dalam hal kerohanian, mereka dijelaskan menggunakan konsep jiwa yang bervariasi, pada konsep spiritual, dapat dimengerti dalam hubungannya dengan kekuatan ketuhanan atau makhluk hidup dalam mitos, manusia juga seringkali dibandingkan dengan ras lain.

Kebudayaan atau *culture* dalam bahasa asing, berasal dari kata kerja dalam bahasa latin *colere* yang berarti mengolah atau mengerjakan.⁸ Sedangkan dalam bahasa Indonesia, kata budaya berasal dari bahasa Sanskerta *buddhayah*, yaitu bentuk jamak dari budhi yang berarti budi atau akal. "Budaya atau kebudayaan dalam Bahasa Belanda diistilahkan dengan kata *culturur*."⁹ Dalam pandangan lain budaya dapat dikatakan sebagai "keberbedaan (*distinctiveness*) kelompok-kelompok sosial yang memberikan mereka identitas."¹⁰ Beberapa pengertian tentang kebudayaan tersebut dalam konteks budaya populer mengarah kepada produksi kebudayaan, dimana konsep ini merujuk pada ide bahwa dalam era produksi massa (budaya populer), budaya adalah objek yang diproduksi atau setidaknya menggunakan produk-produk yang diproduksi secara massal.

⁷ <http://id.wikipedia.org/wiki/Manusia> (diakses pada tanggal 20 Maret 2013 jam 01:00 WIB)

⁸ Soemarno. 1988. *Ringkasan Sejarah Budaya*. Yogyakarta : Mitra Gama Widya. p.5

⁹ Hari Poerwanto. 2006. *Kebudayaan dan Lingkungan dalam perspektif Antropologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. p.51

¹⁰ Graeme Burton. *Op. Cit.* p. 31

Sedangkan "Populer" berarti "terkenal dan disukai orang banyak (umum)",¹¹ dapat dikatakan sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya dan mudah dipahami orang banyak. Secara lebih spesifik kata populer dalam istilah budaya populer juga merujuk pada pengertian rakyat kebanyakan, yaitu budaya yang diproduksi untuk rakyat kebanyakan dengan standar estetik atau selera yang rendah. Sebagai contoh, ditinjau dari sudut pandang konsep seni populer seperti yang diungkapkan Smiers:

Pada prakteknya seni populer diproduksi oleh perorangan, yaitu para penghibur profesional, tetapi hanya mencapai kesuksesan sepanjang seni ini mengartikulasi nilai-nilai dan sendimen kolektif, yang disodorkan kembali dan dikonfirmasi kembali oleh senimannya kepada audiens rakyat banyak.¹²

Makna budaya populer menurut Yasraf adalah "... budaya khusus yang berkembang bersamaan dengan berkembangnya industrialisasi, produksi, massa, dan media massa,"¹³ dalam hal ini, berkaitan pula dengan apa yang disebut dengan budaya massa, yaitu budaya yang diproduksi massa yang luas, mengikuti pola produksi massa.

Setelah dikemukakan sejumlah pengertian, dapat disimpulkan bahwa manusia dalam budaya populer adalah keadaan manusia berkaitan dengan budaya populer. Sedangkan ruang lingkungannya, berupa bentuk kebiasaan, baik itu berupa perilaku, produksi kebudayaan, dan sistem sosial yang dipengaruhi oleh interaksi dengan budaya populer. sedangkan hasil dari perkembangan industri, produksi dan media merupakan subjek yang mendominasi.

¹¹ Hendro Darmawan dkk.. *Kamus Ilmiah Populer Lengkap*. Yogyakarta: Bintang, 2010, p. 581

¹² Joost Smiers. 2009. *Art Under Pressure*. Yogyakarta: Insistpress. p. 168

¹³ Yasraf Amir Piliang. *Op. Cit.* p. 417

Konsep tentang manusia dalam budaya populer tersebut nantinya digunakan penulis untuk mewujudkan karya-karya tugas akhir yang menggunakan representasi keadaan yang terjadi pada manusia dikarenakan berkembangnya budaya populer.

