

# **Konsumerisme Masyarakat Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis**



**TESIS**

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan kelulusan studi magister seni  
Minat utama seni lukis

Disusun Oleh :

**Andi Ryan Kusuma**

NIM. 2021282411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

PERTANGGUNGJAWABAN  
PENCIPTAAN SENI

**KONSUMERISME MASYARAKAT SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI  
LUKIS**


Diajukan oleh:

**Andi Ryan Kusuma**

NIM. 2021282411

Telah dipertahankan pada tanggal 11 Januari 2023

Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari



Octavianus Cahyono Privanto, Ph.D.



Dr. Suwarno Wisetrojomo, M.Hum.

Pembimbing Utama

Penguji Ahli



Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.

Ketua Tim Penguji

Pertanggungjawaban Tertulis ini telah diuji dan diterima  
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, 07 FEB 2023

Direktor Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



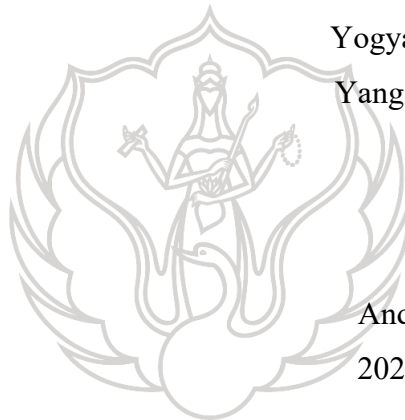
Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

NIP. 197210232002122001

## PERNYATAAN

Saya meyakini bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan ini pernyataan ini



Yogyakarta, 20 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,

Andi Ryan Kusuma

2021282411

## ABSTRAK

### **Konsumerisme Sebagai Ide Penciptaan lukisan**

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Penciptaan dan Pengkajian Seni

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2023

Oleh **Andi Ryan Kusuma**

Tulisan ini merupakan bagian dari proses penelitian ide kreatif dalam sebuah penciptaan karya seni Andi Ryan K. yang mencoba menghubungkan simbol-simbol konsumerisme masyarakat saat ini dengan pendekatan seni. Pendekatan melalui seni ini adalah salah satu cara dalam proses kreatif untuk menyampaikan ide dan gagasan yang digunakan untuk menjadi pengetahuan baru dan pengalaman baru bagi diri sendiri dan masyarakat. Dalam proses yang dilakukan, sebuah penelitian seni ini melalui dasar sejarah kebudayaan yang dikumpulkan dari beberapa sumber, dan memiliki keterkaitan langsung dengan sebuah proses kreatif. Untuk menjelaskanya penciptaan seni mengenai konsumerisme tersebut dibutuhkan metode khusus, yaitu melalui metode *Artistic Research* yang digunakan untuk menyampaikan penelitian. Penelitian yang dilakukan ini dengan melihat, merasakan, mendengar, sebuah fenomena-fenomena sosial konsumerisme masyarakat saat ini. Meliputi perubahan perilaku gaya hidup masyarakat dan perkembangan budaya manusia yang sangat pesat dari keadaan tertentu ke keadaan lain. Melalui pendekatan seni sebuah simbol dan tanda-tanda dalam konsumerisme saat ini dijadikan sebagai ide untuk merespon sebuah gaya hidup masyarakat modern.

*Kata kunci: Konsumerisme, Seni Lukis*

## ***ABSTRACT***

### ***Consumerism as an Idea for Painting***

Written Project Report

Composition and Research Program

Graduate Program of Indonesian Institute of The Arts Yogyakarta, 2022

**By Andi Ryan Kusuma**

*This paper is part of the process of researching creative ideas in the creation of Andi Ryan K.'s works of art, which tries to connect the consumerism of symbols of today's society with an artistic approach. This approach through art is one way in the creative process to convey ideas and ideas that are used to become new knowledge and new experiences for oneself and society. In the process that is carried out, an art research is based on cultural history that is collected from several sources, and has a direct connection with a creative process. To explain the creation of art regarding consumerism, a special method is needed, namely through the Artistic Research method used to convey research. This research was conducted by seeing, feeling, hearing, a social phenomenon of consumerism in today's society. Includes changes in people's lifestyle behavior and the very rapid development of human culture from certain circumstances to other circumstances. Through an artistic approach, symbols and signs in current consumerism are used as ideas to respond to a lifestyle of modern society.*

*Keywords: Consumerism, Art Painting*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir penciptaan ini. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar magister Strata 2 (S-2) Penciptaan Seni Lukis, Program Magister Seni, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Gusti Allah atas segala rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kedua orang tua saya bapak Jumadi dan ibu Kasih, kakak saya ari stya fajar hidayat, Aditya Anggara Tri Astanta adik saya.
3. Yth. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph. D. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasihat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keerlangsungan penyusunan Tugas Akhir karya penciptaan Lukis ini.
4. Yth. Bapak Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. selaku cognate atau dosen penguji Tesis yang telah memberikan saran dan masukan demi melengkapi dan menyempurnakan isi dari laporan Tesis penulis, sehingga menjadi layak untuk dipertanggungjawabkan dalam ranah akademisi.
5. Yth. Bapak Dr. Koes Yuliadi, M.Hum. selaku ketua Tim Penguji Tesis yang telah memberikan saran dan masukan demi melengkapi dan menyempurnakan isi laporan Tesis penulis.
6. Yth. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Ibu Dr. Fortuna Tyasrinestu, M. Si. selaku Direktur Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Seluruh dosen Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan.

9. Yth. Seluruh staf Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas pelayanan dan bantuan yang telah diberikan
10. Riska Nurulzein yang selalu bersedia memberi bantuan, dorongan dan dukungan dari segi apapun.
11. Seluruh teman-teman yang telah mendukung dari segi apapun dalam penciptaan seni lukis Tugas Akhir ini.
12. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Seni Lukis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni Lukis ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Seni Lukis ini dapat memberikan manfaat.



Yogyakarta, 20 Desember 2022

Andi Ryan Kusuma

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	7
C. Hipotesis atau Estimasi Karya.....	7
D. Tujuan dan Manfaat.....	15
BAB II	
LANDASAN TEORI.....	17
A. Kajian Sumber.....	17
B. Kajian Teori.....	27
BAB III	
METODE PENELITIAN.....	38
A. Metodologi.....	38
B. Proses Penciptaan.....	49
BAB IV	
ULASAN KARYA.....	54
BAB V	
PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Karya Andy Warhol "Cambell's Soup Cans" .....	9
Gambar 2 Karya Nurhidayat "Images devorantes" (2017) .....	10
Gambar 3 Karya Robert Rauschenberg (1975).....	12
Gambar 4 Karya James Rosenquist "Industrial Conttage" (1977).....	13
Gambar 5 Pengamatan penulis pada lingkungan sekitar.....	18
Gambar 6 Pengamatan penulis pada lingkungan sekitar.....	21
Gambar 7 Poster film " Dokumenter Tentang Hidup Konsumtif" .....	22
Gambar 8 Karya Andy Warhol "Cambell's Soup Cans" .....	23
Gambar 9 Karya Robert Rauschenberg "Bellini #5" (1989).....	24
Gambar 10 Karya James Rosenquist "World's Fair Mural" (1964).....	25
Gambar 11 Karya penulis pada tahun 2021 .....	33
Gambar 12 Proses pembuatan sketsa .....	43
Gambar 13 gambar eksplorasi sketsa 1 .....	44
Gambar 14 Proses pembuatan sketsa .....	44
Gambar 15 gambar eksplorasi sketsa 2 .....	45
Gambar 16 gambar eksplorasi sketsa 3 .....	46
Gambar 17 gambar eksplorasi sketsa 4.....	47
Gambar 18 Foto Proses Pembuatan Sketsa Pada Kanvas .....	49
Gambar 19 Foto Proses Pengeblokan warna pada bidang sketsa .....	50
Gambar 20 Foto Hasil Karya 50%.....	51
Gambar 21 Foto Proses Pembuatan Detail Karya.....	52
Gambar 22 Foto Karya Selesai .....	53

Gambar 23 "Produksi Mesin Kehidupan" .....	57
Gambar 24 "Obesitas Teknologi" .....	59
Gambar 25 "Fesyen" .....	61
Gambar 26 "EAT" .....	63
Gambar 27 "Ironi Emoticon" .....	65
Gambar 28 "Logika Hasrat" .....	67
Gambar 29 "Kelimpahruahan" .....	69
Gambar 30 "Obesitas Media" .....	71



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Seni selalu berkembang sejalan dengan perkembangan kehidupan manusia sejak saat adanya peradaban manusia dan akan terus berkembang sampai masa yang akan datang. Seni lukis merupakan cabang seni yang digunakan para seniman untuk menyalurkan ekspresi serta imajinasi kreatif melalui berbagai macam teknik untuk menghasilkan sebuah karya seni. Karya seni menjadi tempat untuk mencurahkan berbagai isi hati yang diiringi dari pengalaman estetis dari pembuatnya. Sebuah pengalaman baik itu positif maupun negatif yang dialami dalam menjalani kehidupan dapat menjadi sebuah inspirasi dalam berkarya seni.

Karya seni rupa hadir melalui proses kreativitas dan serangkaian interpretasi yang tumbuh dari pengalaman pribadi seseorang. Kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat terlepas dari hakekatnya sebagai makhluk individu dan sosial. Manusia sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial yang kehidupannya dipengaruhi oleh lingkungan sekitar sehingga dalam berpola pikir, berperilaku gaya hidup, cara pandang serta pergaulan terbentuk berdasarkan pengalaman dirinya dari lingkungannya. (Soedarso, 1988:9) Hal tersebut menciptakan keanekaragaman pola dan sikap kehidupan dimasyarakat. Beranjak dari perspektif tersebut mampu melahirkan gagasan atau suatu sudut pandang penulis terhadap lingkungan sekitar terutama fenomena konsumerisme yang tumbuh dan berkembang dengan pesat di dalam masyarakat.

Budaya konsumerisme menjadi faktor yang banyak mempengaruhi penulis dalam latar belakang penciptaan atau melahirkan sebuah karya seni lukis. Awal melihat sebuah isu perkembangan lingkungan yang sedang banyak diperbincangkan masyarakat saat ini menarik penulis untuk menciptakan sebuah ide dan gagasannya yang dituangkan dalam bidang seni. Isu tentang budaya konsumerisme yang dimana di dalamnya terdapat perkembangan sebuah gaya hidup baru yang mempengaruhi sikap dan sifat masyarakat terutama di dalam masyarakat perkotaan. Seperti yang disampaikan oleh (O'Donnell, 2009) Revolusi industri menghasilkan komoditas dan kemewahan baru, tetapi apa bayarannya? Komunitas tradisional dimusnahkan dan lingkungan tercemar.

Konsumerisme menggiring kita pada kehidupan yang glamor dan konsumtif. Sehingga kita hanya disibukan untuk terus bekerja dan bekerja, lalu hasil dari pekerjaan kita gunakan untuk mendapatkan barang-barang mewah dalam memenuhi hasrat dan gaya hidup yang semakin tinggi nilainya. Konsumerisme dari itu semua memberikan dampak terhadap eksistensi sebagaimana manusia diciptakan dan lupa akan menjaga lingkungan alam ini. Karena kita terlalu disibukan dengan hal-hal yang terfokuskan pada individu dan pemenuhan hasrat semata.

Fenomena konsumerisme menjadi tren dalam kehidupan remaja dan generasi penerus. Dampak dari konsumerisme membuat seseorang kehilangan daya juang, boros, dan konsumtif. Seperti tanda dalam gaya hidup berpenampilan, Barthes mengatakan dalam buku postmodernisme (O'Donnell, 2009), Mengamati industri fesyen dan melihat disitu juga berlaku konvensi. Nilai pakaian tidak tergantung pada sedikit atau aslinya produk, atau keterampilan artistik desainer maupun

pembuatnya. Fesyen diatur oleh konsumerisme dan bisnis besar. Pilihan konsumen dikontrol oleh industri, dan tekanan kelompok muda sejalan dengan apa yang masyarakat sebut "in" pada saat itu. Hal itu banyak mempengaruhi perilaku dan gaya hidup masyarakat.

Perilaku konsumsi bisa dikategorikan konsumtif dimana ketika timbulnya keinginan untuk membeli barang-barang maupun menggunakan jasa hanya untuk memenuhi kepuasan pribadi semata dan tidak memandang manfaat atau urgensi dari barang maupun jasa yang diinginkannya. Di dalam lingkungan masyarakat saat ini terutama pada generasi muda banyak terlihat perilaku konsumtif untuk memenuhi gaya hidup (*life style*), bahwa remaja mudah terpengaruh dengan pola konsumsi yang berlebihan dan kuat untuk mengkonsumsi suatu produk dari barang yang ditawarkan. Perilaku konsumtif menurut Sumartono (2002), merupakan tindak memakai produk secara tidak tuntas dimana sebuah produk yang dipakai belum habis, tetapi orang tersebut menggunakan produk dengan jenis yang sama namun berbeda merek. Sumartono dalam (Syaiiful,2012), menjelaskan gaya hidup konsumtif merupakan suatu tindakan menggunakan suatu produk serta tidak tuntas, artinya belum habis suatu produk dipakai, seseorang telah menggunakan produk lain dengan fungsi yang sama. Hal ini tentunya akan menghabiskan pengeluaran individu lebih banyak. Dari pendapat tersebut ditarik kesimpulan penulis bahwa batasan konsumerisme atau tidak bisa dilihat dari gaya hidup masyarakat yang mempengaruhi perilaku ditandai dengan adanya hidup yang boros dan berlebihan

Hal tersebut tentunya memberikan banyak dorongan dalam tindak masyarakat dalam mengkonsumsi sesuatu dan bahkan sudah menjadi tren baru yang

menjadikan hal tersebut sebagai budaya masyarakat. Dalam membahas masalah isu mengenai konsumerisme ada tiga definisi yang terkandung di dalamnya, yaitu adalah konsumsi, konsumtif, dan konsumen. Definisi konsumsi adalah kegiatan menggunakan atau mengurangi daya guna suatu barang/jasa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan memuaskan individu, baik secara berangsur atau sekaligus. Definisi konsumtif adalah perilaku konsumsi yang lebih didasarkan oleh pertimbangan irasional serta mengkonsumsi tanpa batas. Definisi konsumen adalah individu yang membeli maupun menggunakan barang/jasa yang tersedia dengan tujuan memenuhi kebutuhan dan pemuasan diri tanpa niat untuk memperjualbelikan kembali.

Seperti yang dikatakan menurut Collin Campbell sebagai berikut, konsumerisme adalah kondisi sosial yang terjadi saat konsumsi menjadi pusat kehidupan banyak orang dan bahkan menjadi tujuan hidup, dan ketika semua itu terjadi segala kegiatan hanya terfokus pada pemenuhan konsumsi. Dapat disampaikan bahwa konsumerisme adalah aliran atau paham yang mengubah perilaku manusia untuk melakukan sebuah kegiatan konsumen atau membeli atau memakai barang-barang secara berlebihan tanpa melihat nilai gunanya. Pengalaman dari melihat fenomena konsumerisme generasi muda dalam kehidupan sehari-hari tersebut yang mempengaruhi proses kreatif penulis. Bagi penulis interaksi masyarakat konsumerisme dan lingkungannya banyak menginspirasi penciptaan karya seni baik dari sisi motivasi penciptaan maupun hasilnya. Terlebih dalam fenomena sosial mengenai konsumerisme masyarakat menarik perhatian penulis dalam menghasilkan sebuah karya seni lukis.

Berpijak dari hal tersebut mampu mengkorelasikan sebuah ide dan gagasan penulis terhadap sebuah peristiwa konsumerisme dalam kehidupan sehari-hari. Dari pengalaman personal sebuah lingkungan sangatlah mempengaruhi kehidupan manusia yang ada di dalamnya. Beranjak dari latar belakang pengalaman tersebut penulis mencoba mengali lebih dalam lagi tentunya tentang sebuah perkembangan zaman dan fenomena-fenomena yang terjadi di kehidupan sehari-hari masyarakat konsumerisme. Melalui pendekatan sosial atau memahami sebuah tanda yang terjadi di masyarakat saat ini ternyata memiliki banyak simbol atau objek kebudayaan yang diciptakan manusia dan merubah pola dalam gaya hidup masyarakat apalagi di era digital sekarang.

Perubahan-perubahan dalam gaya hidup manusia saat ini yang dipengaruhi oleh banyak faktor di dalam pola ruang, waktu, barang, dan lingkungan yang tentunya turut dipengaruhi sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi. Perkembangan sains dan teknologi telah mengubah gaya hidup di dalam berbagai bidang, seperti bisnis (gaya bisnis), piknik (gaya piknik), belajar (gaya belajar), hiburan (gaya hiburan), seksual (gaya seksual), dan sebagainya. (Piliang, 2020) Pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari melihat lingkungan sekitar dengan perkembangan globalisasi yang sangat cepat, seperti gaya hidup masyarakat konsumerisme di perkotaan dan juga lingkungan masyarakat terdekat yang serba instan dan cepat mempengaruhi penulis dalam proses penciptaan karya seni lukis.

Terlebih tanda-tanda dalam kebudayaan konsumerisme masyarakat yang semakin berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini tentu banyak mempengaruhi pola dan gaya hidup manusia. Seperti yang dikatakan oleh

(O'Donnell, 2009), Teknologi yang sudah dikembangkan untuk perang, disesuaikan untuk digunakan para konsumen di waktu damai, menghasilkan perubahan sosial yang pesat. Semakin berkembangnya sebuah lingkungan tentu banyak mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Fenomena yang dilihat dari kehidupan sehari-hari memberikan pemahaman terhadap representasi-representasi simbolik dari pengalaman pribadi penulis untuk menciptakan sebuah ide gagasan dan pembentukan dalam penciptaan karya seni lukis.

Pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari melihat budaya konsumerisme masyarakat dan perubahan gaya hidup masyarakat sekitar baik dari lingkungan akademi, lingkungan masyarakat social dan kebudayaan sekitar mampu mengantarkan penulis untuk menyadari arti sebuah kehidupan. Fenomena-fenomena budaya konsumerisme dalam kehidupan sehari-hari yang dilihat dan diceraap memberikan dorongan artistik untuk melahirkan karya-karya seni. Namun kemungkinan-kemungkinan yang terjadi dalam melihat fenomena konsumerisme dalam kehidupan sehari-hari yang dialaminya tidak digambarkan begitu saja. Seperti lukisan alam seniman di masa lampau, mereka tidak tertarik untuk melukiskan alam ini seperti apa adanya, mereka lebih tertarik untuk melukiskan sesuatu yang lebih dalam sifatnya, baik tangkapan kehalusan jiwa maupun pandangan sepirtual dalam menciptakan dan melahirkan karya-karya seni.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mewujudkan dalam karya seni lukis. Untuk mewujudkan hal tersebut yang menjadi perhatian dan pertanyaan adalah:

1. Bagaimana fenomena konsumerisme yang dihadapi sehari-hari di lingkungan masyarakat dapat diwujudkan dalam penciptaan karya seni lukis?
2. Bagaimana teknik kolase atau teknik penggabungan objek menjadi pilihan yang tepat, untuk menjadi karakter medium yang mampu mewadahi ide atau gagasan penciptaan?
3. Bagaimana metode penciptaan seni lukis dengan latar belakang mengenai konsumerisme masyarakat dari berbagai sudut pandang menjadi sebuah wawasan baru dalam bidang seni?

## **C. Estimasi Karya**

Ada beberapa aspek yang menjadi pemicu dalam karya penulis dari menelaah karya-karya seniman terdahulu berdasarkan ide maupun gaya objek bentuknya untuk menemukan sebuah kekosongan untuk menciptakan kebaruan-kebaruan dalam karya seni lukis. Dalam masalah keorisinalitasan karya ini yang menjadi pertanyaan mendasar dalam ide penciptaan karya penulis adalah, apakah bentuk dan objek yang ada dalam karya yang ditemui oleh kebanyakan orang dan diri sendiri di lingkungan dan sekitarnya mencerminkan diri sendiri? Dari pertanyaan ini penulis mencoba melihat benda/tanda yang ada di lingkungan sekitar adalah cerminan budaya manusia. Seperti dari kehidupan sosial sehari-hari manusia

terjadi benturan budaya, emosi, dan kehidupan manusia dengan segala aspek masalahnya yang terjadi di lingkungan sosial.

Dengan hal tersebut di atas penulis mencoba mengamati karya seniman lain untuk dijadikan perefrensian dalam menciptakan kebaruan karya. Yaitu antara lain dari segi teknik menggunakan beberapa unsur yang digunakan dalam pembentukan objek-objek lukisan. Teknik apropriasi misalnya, teknik ini digunakan dalam penciptaan karya karena dalam hal ini penulis mengadopsi, meminjam, mendaur ulang sebuah aspek atau sampel budaya visual buatan manusia. Praktik atau teknik pengerjaan mengulang gambar atau gaya yang terkandung dalam karya digunakan untuk memprovokasi, mengevaluasi ulang, mengkritisi dengan menghadirkan dalam konteks yang baru tentang kreativitas individu atau otentisitas dalam seni. Penulis banyak meminjam unsur-unsur elemen produk-produk konsumerisme masyarakat yang dipadukan dengan elemen lain seperti icon atau simbol brand tertentu yang dilihat dari kehidupan sehari-hari untuk menceritakan sebuah peristiwa atau kejadian yang dialami penulis secara pribadi.

Selain teknik dan unsur-unsur elemen yang digunakan dalam memvisualisasikan karya tersebut adalah persoalan ide dan gagasannya. Sebuah pokok isi yang dibicarakan penulis melalui penciptaan karya-karyanya. Dalam hal ini penulis memakai bentuk ide simbol, tanda kebudayaan konsumerisme masyarakat, peristiwa sehari-hari, dan pengalaman pribadi lalu kemudian dikaji secara formalisme melalui unsur-unsur seni seperti garis, tekstur, bentuk, warna dan sebagainya. Dalam ide dan gagasan ini penulis mencoba menggambarkan sebuah *subjectmatter* seperti pemandangan kehidupan sosial dan budaya konsumerisme

dalam kehidupan sehari-hari sebagai metafor untuk menceritakan sebuah peristiwa kemanusiaan yang terjadi dalam kehidupan berbudaya manusia saat ini, dengan segala perkembangan teknologi dan perkembangan globalisasi saat ini.

Berhubungan dengan hal tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa dalam proses penciptaan karya penulis mendapat pengaruh dari seniman yang dikagumi, baik dari visualisasi karyanya maupun unsur estetikanya. Terdapat beberapa seniman yang menjadi inspirasi penulis dalam berkarya seni, antara lain:

1. Andy Warhol



Gambar 1 Karya Andy Warhol "Campbell's Soup Cans"  
(Sumber: [www.pasarkreasi.com](http://www.pasarkreasi.com))

Karya seni Andy Warhol yang paling dikenal adalah lukisan-lukisan cetakan sablon, seperti kemasan produk konsumen dan benda sehari-hari yang sangat sederhana. Seperti pada gambar di atas karya kemasan *Campbell's Soup Cans*, Adalah awal mula lahirnya Pop Art, sebuah teknik penggabungan seni komersil dan seni populer. Alasan terlahirnya lukisan inipun bisa dibilang sangat sederhana, karena sang pelaku Andy Warhol selalu memakannya setiap hari sehingga ia memilih kaleng sup itu menjadi objek lukisannya. Dari alasan sederhana itu bisa menjadikan sebuah kaleng sup yang biasanya orang buang

setelah memakan isinya menjadi lukisan iconic yang melambungkan seni kepopuleran atau Pop Art.

Penulis merasa tertarik dengan karya Andy Warhol karena memberikan muatan inspirasi dari unsur bentuk sederhana yang dapat ditemui atau dilihat dalam kehidupan sehari-hari dapat dijadikan sebagai objek dalam sebuah karya seni lukis. Andy Warhol juga sangat menginspirasi dalam penciptaan karya penulis karena beliau juga yang mengenalkan konsep pop art, sebagai seni lukis yang fokus pada produksi massal barang-barang komersil. Penulis mencoba menggali ulang tentang konsep yang dipopulerkan oleh Andy Warhol mengenai produksi massal tersebut, dengan mengemas ulang bentuk-bentuk yang diciptakan industri global saat ini lalu di olah dan akan digambarkan dalam penciptaan karya penulis. Selain itu ada kesamaan karena penulis dalam penciptaan karya seni lukis dalam tugas akhir ini juga menggabungkan objek-objek visual konsumerisme yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari sebagai bahasa metafor dalam penciptaan karya.

## 2. Nurhidayat



Gambar 2 Karya Nurhidayat "Images devorantes"(2017). 150 cm x 150 cm, cat akrilik di atas kanvas  
(Sumber: <https://artspace.id/2018/02/22/dengan-pop-art-nurhidayat-mengelaborasi-lukisan-dan-drawing/>)

Nurhidayat adalah seniman asal Bandung yang sudah puluhan tahun menjadi seniman di negeri para filsuf kontemporer, Prancis. Nurhidayat merupakan

salah satu seniman yang sangat menginspirasi penulis dalam menemukan ide bentuk visual maupun komposisi dalam penciptaan karya. Bagi penulis karya beliau mempengaruhi dalam penciptaan karya seni lukis karena komponen visual dan menggunakan teknik kolase untuk menghasilkan bentuk visual yang dinamis. Nurhidayat adalah seniman yang peka terhadap situasi global dan budaya populer. Dengan kepekaan itulah Nurhidayat mengelaborasi pokok soal budaya populer dan konsumerisme ke dalam karya drawing dan seni lukisnya. Surat kabar, majalah fashion, internet, televisi dan aplikasi media sosial mengubah cara pandang masyarakat menjadi konsumtif. Fenomena itu menjadi tema khusus pada karya Nurhidayat.

Penulis tertarik dengan karya Nurhidayat karena menginspirasi penulis dari tema dan konsep dalam karyanya yang memiliki kesamaan mengenai kritik budaya populer dan konsumerisme. Nurhidayat adalah seniman yang peka terhadap situasi global dan budaya populer, seperti yang pernah diuraikan secara gamblang dalam artikel Julian Stallabras yang berjudul "*Elite Art in an Age of Populism*", bahwa seni rupa kontemporer dikonsumsi oleh masyarakat elite yang hidup di dalam budaya populis itu sendiri. Beranjak dari hal tersebut juga yang menginspirasi penulis dalam menemukan ide konsep pembentukan dalam visual karya. Kolase visual yang menjadi pokok dalam artistikanya, menarik bagi penulis karena komposisi bidang dalam karyanya menimbulkan dunia fantasi bagi setiap orang yang melihatnya. Penulis merasa ada kesamaan dalam penciptaan sebuah karya karena menggunakan teknik penggabungan objek-objek menyerupai kolase. Pada

karya tugas akhir ini penulis juga mengembangkan teknik melukis dengan gaya visual kolase sebagai ide bentuk dan komposisi dalam penciptaan karya.

### 3. Robert Rauschenberg



*Gambar 3 Karya Robert Rauschenberg, Intaglio printed in color ink on arches wove paper, 1975  
(Sumber: <https://dia.org/collection/bellini-1-58041>)*

Robert Rauschenberg adalah salah satu pelopor dalam perkembangan seni pop pada 1960-an, seniman terkenal Robert Rauschenberg dikenal karena inovasi artistiknya dan penggunaan metode yang tidak konvensional dalam penciptaan karya seni. Dia adalah seorang pelukis, seniman grafis, dan pematung yang terkenal karena "menggabungkan" yang merupakan kombinasi dari kedua lukisan dan patung. Dia dikreditkan dengan menciptakan istilah ini untuk menggambarkan kreasi sendiri yang terdiri dari lukisan yang melekat pada barang sehari-hari normal seperti foto, pakaian, dan objek tiga dimensi lainnya. Dia mencoba menyatukan seni dan kehidupan sehari-hari melalui perpaduannya. Robert Rauschenberg diingat karena mengantarkan gerakan artis pop tahun 1960-an. Dia menggabungkan bentuk seni baru, "menggabungkan" yang mencakup barang sehari-hari yang tidak

konsvensional seperti roda pin, pakaian, potongan kertas yang dimasukan ke dalam lukisan.

Robert Rauschenberg sangat menginspirasi dalam proses penciptaan karya penulis. Konsep ide yang dimunculkan beliau dalam penciptaan karyanya mengenai "menggabungkan" tersebut yang menarik penulis dalam penciptaan karya seni lukis. Karena dalam penciptaan karya penulis juga menggunakan komposisi dalam objek karyanya melalui penggabungan objek-objek yang dilihatnya dari dilingkungan sekitar. Selain hal tersebut yang menginspirasi dalam penciptaan karya penulis juga karena ide dan pengembangan gagasan beliau sebagai pelopor artis pop pada masa itu. Karena dalam penciptaan karya penulis juga terinspirasi dari karya-karya pop art terlebih dalam budaya populer yang berkembang saat ini. Dari melihat karya-karya yang diciptakan Robert Rauschenberg menginspirasi penulis untuk menciptakan bentuk-bentuk penggabungan objek yang menyerupai kolase lalu diwujudkan dalam lukisan.

#### 4. James Rosenquist



Gambar 4 Karya James Rosenquist "Industrial Conttage", Oil on Canvas, 1977  
(Sumber: <https://americanart.si.edu/artwork/industrial-conttage-75141>)

James Rosenquist adalah seniman Amerika dan salah satu pendukung gerakan seni populer. Digambar di atas dasar lukisan simbolik, Karya-karya milik

Rosenquist sering mengeksplorasi peran periklanan dan budaya konsumen dalam seni dan masyarakat, menggunakan teknik yang ia pelajari melalui animasi. Animasi seni komersil untuk mewakili simbol budaya populer dan objek sehari-hari biasa. Karya-karya James Rosenquist menggunakan fregmen iklan dan gambar budaya untuk menekankan sifat dalam karyanya. Artis pop yang karyanya meliputi lukisan, kolase, gambar, dan cetak, dia dilantik kedalam "*Hall of Fame Artist Florida*".

James Rosenquist adalah juga salah satu dari beberapa seniman yang menginspirasi dalam penciptaan karya penulis. Dari karya beliau penulis meminjam bentuk dan unsur yang ada dilukisannya untuk melihat kekosongan di dalamnya. Dari objek visual yang memiliki teknik kolase menjadi kesamaan antara karya penulis dengan karya Rosenquist tersebut yang membuat penulis terinspirasi dari karyanya untuk dijadikan referensi. Selain hal itu ide mengenai teknik kolase dalam lukisan beliau juga yang menjadikannya sebagai data acuan dalam proses penciptaan karya penulis.

Dari menelaah karya seniman yang telah di sebutkan diatas, dalam penciptaan karya ini penulis mencoba menemukan sebuah kekosongan untuk menciptakan sebuah karya baru dan berbeda. Berdasarkan hal tersebut karya yang akan diciptakan penulis dalam penciptaan tugas akhir ini memang memiliki kesamaan dengan unsur komposisi kolase, namun dalam karya penciptaan ini penulis lebih mengutamakan bentuk atau benda dan warna yang soft untuk dijadikan objek simbolis dalam karya seni lukis. Selain hal itu penulis juga menggunakan teknik menggabungkan objek-objek dalam karyanya sebagai bentuk

kolase menjadi pilihan tepat, karena dapat mewakili ide penulis tentang konsep konsumerisme masyarakat. Kolase juga menjadi pilihan yang tepat karena penulis melihat dari fenomena-fenomena yang dimunculkan seniman terdahulu dapat menyampaikan pesan kebentuk visual yang artistik. Dari meminjam atau merestorasi objek yang ada di lingkungan sekitar lalu dilukiskan kedalam sebuah kanvas dapat memberikan kesan artistik karya kolase yang realistis. Berdasarkan hal tersebut penciptaan karya seni lukis dengan kesan kolase dapat dikatakan orisinal. Artinya tidak ada unsur *plagiarism*.

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

Karya seni yang terwujud merupakan hasil dari pengendapan dan pencarian ide yang penulis alami dalam kehidupan sehari-hari. Hasil pencarian yang rumit dan cukup panjang ini sekiranya mempunyai tujuan bagi penulis dan bermanfaat bagi orang lain, maupun apresiator seni pada umumnya. Beberapa uraian tentang tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Tujuan**

Mewujudkan konsep karya seni mengenai budaya konsumerisme dalam lingkungan masyarakat urban yang turut berperan dalam mewujudkan perilaku seni, baik perilaku kreatif atau juga perilaku apresiatif dalam karya seni lukis sebagai media penyampaian pembelajaran dan pengetahuan baru tentang perkembangan kebudayaan globalisasi masyarakat. Selain itu penciptaan karya seni lukis ini juga sebagai kritik terhadap lingkungan konsumerisme untuk

menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga keberlangsungan dalam gaya hidup global.

## 2. Manfaat

### a. Manfaat Teoritis

Penciptaan ini diharapkan dapat membrikan pengetahuan baru bagi lingkup ilmu seni rupa. Hasil perancangan ini diharapkan dapat memperluas wawasan tentang budaya konsumerisme masyarakat sosial saat ini, dan untuk meningkatkan apresiasi masyarakat sehingga memperoleh pengalaman baru dalam mengamati karya seni.

### b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi masyarakat, dapat meningkatkan apresiasi dan pemahaman terhadap seni visual khususnya karya dengan karakter dan teknik kolase.
- 2) Bagi Civitas Akademik, diharapkan penciptaan ini dapat menjadi refrensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan perancangan atau penelitian yang lebih sempurna dengan perancangan yang berbeda.
- 3) Dalam metode penciptaan seni ini melalui metode pengetahuan seni yang dikaitkan dengan bidang ilmu-ilmu lain dapat menjadi sebuah pengetahuan baru bagi diri sendiri maupun masyarakat luas.