

HOBİ SEBAGAI REPRESENTASI GAYA HIDUP



Oleh :

Adhitya Prasetya
NIM 1012159021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017

HOBİ SEBAGAI REPRESENTASI GAYA HIDUP



Adhitya Prasetya
NIM 1012159021

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

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :
HOBI SEBAGAI REPRESENTASI GAYA HIDUP diajukan oleh Adhitya
Prasetya, NIM 1012159021, 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 17 April
2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. Syafruddin, M.Hum.
NIP 19540802 198103 1 004

Pembimbing II



A.C. Andre Tanama, S.Sn, M.Sn.
NIP 19820328 200604 1 001

Cognate/Anggota



Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.
NIP 19620429 198902 1 001

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota



Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn
NIP 19761007 200604 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastiwi, M.Des
NIP 19590802 198803 2 002

“Untuk kedua manusia yang baik dan kuat, untuk pagi dan malam yang setia pada waktunya”



“Being an artist is a Lifestyle”

- Wayne White



KATAPENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan Karunia-Nya lah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Program Studi Strata 1 pada program studi Seni Murni Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Penyelesaian tulisan ini merupakan bagian dari karya yang isi di dalamnya membahas mengenai fenomena aktifitas di waktu senggang yang dapat merepresentasikan gaya hidup seseorang. Atas segala bimbingan bantuan yang diberikan, dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih yang dalam kepada:

1. Drs. Syafruddin, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I
2. A.C. Andre Tanama, S.Sn, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
4. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
5. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
6. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. selaku Dosen Cognate.
7. Agus Yulianto, S.Sn., selaku Dosen Wali.
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

9. Ibu baik, Ayah baik, Kakak baik yang selalu mendoakan dan mendukung kelancaran Tugas Akhir ini.
10. Pakde Ramto yang sudah mensupport kelancaran dan keberlangsungan pengerjaan.
11. Ovitha Nuza Febriza yang selalu mendukung, membantu dan menemani selama proses pengerjaan.
12. Studio Jokja *Apparel* (mas Teguh, mas Pujo, mas Bayu) atas fasilitas yang disediakan.
13. Keluarga Besar Sasenitala, Roemansa Gilda, Printmaking Remedy, Survive Fun Familia.
14. Para pemimpi yang saling menyemangati, Mas Bayu wdd & mbak Fitri DK, Mas Toro, Aris setyawan, Alip, Nadia diandra, Harind, Abah, Dito & Ajeng, Vicew, Ervank & mbak Devi, Rahmad & Wanda, Ahmad Oka & Antonia.
15. Pembawa ilham dan pencerah , Alejandro Jodorowsky, Joe Sacco, Matt Groening, Thorsten Veblen, Austin Kleon, Franz Kafka dan Pemuja Sunshine.
16. Rumah Belakang Beserta Isinya.

Menyusun laporan Tugas Akhir ini ini, Penulis Menyadari sepenuhnya masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Namun demikian penulis merasakan bahwa hal tersebut meupakan pendorong untuk dapat melangkah lebih baik lagi. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat dorongan, bantuan dan bimbingan yang berharga dari berbagai pihak.



Yogyakarta, 2017

Penulis

Adhitya Prasetya

NIM 1012159021

DAFTAR ISI

Halaman Judul – 1	i
Halaman Judul – 2.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	6
C. Tujuan dan Manfaat	7
D. Makna Judul	7
BAB II : KONSEP.....	10
A. Konsep Penciptaan	10
B. Konsep Perwujudan.....	16
C. Konsep Penyajian	22
BAB III : PROSES PEMBENTUKAN.....	23
A. Bahan	23
B. Alat	26
C. Teknik Perwujudan	30
D. Tahapan Perwujudan	31
BAB IV : DESKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA.....	43
BAB V : PENUTUP.....	69
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Foto 01 Referensi karya	19
Foto 02 Referensi karya	20
Foto 03 Referensi karya	21
Foto 04 Referensi karya	22
Foto 05 Bahan dan alat untuk membuat stensil	31
Foto 06 Proses membuat stensil	32
Foto 07 Proses pengeringan	32
Foto 08 Proses transfer gambar	34
Foto 09 Proses penyinaran	34
Foto 10 Bahan membuat karya cetak saring	35
Foto 11 Alat gambar dan editing	36
Foto 12 Studi Pustaka	36
Foto 13 Hunting foto referensi objek	37
Foto 14 Proses sketsa gambar awal	38
Foto 15 Proses penebalan gambar	39
Foto 16 Proses editing gambar	39
Foto 17 Proses pencucian	40
Foto 18 Proses cetak warna	40
Foto 19 Proses cetak outline	42
Foto 20 Karya Finish	42
Foto 21 karya 1	44
Foto 22 karya 2	45
Foto 23 karya 3	47
Foto 24 karya 4	48
Foto 25 karya 5	49
Foto 26 karya 6	50
Foto 27 karya 7	51
Foto 28 karya 8	52
Foto 29 karya 9	53
Foto 30 karya 10	54

Foto 31 karya 11.....	55
Foto 32 karya 12.....	56
Foto 33 karya 13.....	58
Foto 34 karya 14.....	59
Foto 35 karya 15.....	61
Foto 36 karya 16.....	62
Foto 37 karya 17.....	63
Foto 38 karya 18.....	64
Foto 39 karya 19.....	65
Foto 40 karya 20.....	66



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Hobi adalah sebuah aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang didasari rasa senang. Sejarah hobi pada etimologi abad ke 16 menerangkan

“hobi berasal dari kata *hobyn* yang memiliki arti *small horse and pony* yaitu sebuah mainan yang terbuat dari bingkai atau kayu dengan bentuk kepala dan ekor yang menyerupai kuda atau disebut juga *tourney horse*. Pada tahun 1816 kata hobi mulai dikenalkan dalam kosakata pada sejumlah orang inggris. Selama berabad – abad berikutnya istilah tersebut dikaitkan dengan rekreasi dan waktu senggang.¹”

Pada perkembangannya sekarang, hobi sudah tidak lagi sebagai aktivitas sekunder, melainkan sudah menjadi aktivitas primer. Hobi yang semula hanya sebagai rutinitas di waktu senggang, kini menjadi lapangan pekerjaan yang sesuai dengan kegemaran, khususnya bagi lapisan masyarakat kelas menengah. Aktifitas ini sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari lapisan masyarakat kelas menengah. Masyarakat kelas menengah merupakan bagian masyarakat yang sehari-harinya dipadati oleh rutinitas bekerja. Mereka dituntut untuk memenuhi kebutuhan ekonomi yang semakin berkembang pesat, sehingga masyarakat kelas menengah membutuhkan aktivitas pribadi untuk menyenangkan hati agar rutinitas kerja terasa tidak monoton. Masyarakat kelas menengah meluangkan waktu di akhir pekan dengan kegemarannya melalui hobi.

¹ <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Hobby> (diakses pada tanggal 04 Mei 2017, pukul 02:54 WIB)

Hobi merupakan kenikmatan yang memiliki dua sisi, pada satu sisi bisa menguntungkan, namun pada satu sisi lain juga bisa merugikan. Hobi bisa menguntungkan jika memberikan manfaat untuk kehidupan sehari-hari bagi yang melakukannya, tetapi hobi juga merugikan apabila hobi tersebut menjadi sebuah pemborosan sebagai tuntutan hasrat semata. Hal ini menjadi sebuah pilihan yang sering dilakukan oleh lapisan masyarakat kelas menengah dalam menghabiskan aktivitas di waktu senggang. Merepresentasikan hobi, ada berbagai macam aktivitas yang biasa dilakukan seperti, kegemaran mengoleksi suatu benda, berlibur ke tempat wisata, menambah pengetahuan, mengembangkan keterampilannya secara objektif, atau hanya memenuhi tuntutan hasrat semata. Hal ini yang menyebabkan sekelompok masyarakat kelas menengah merasakan kepuasan tersendiri pada waktu senggangnya, dengan hari-hari yang sudah dihabiskan untuk rutinitas kerja.

Hobi di dalam perkembangannya sekarang telah berubah menjadi bagian dari gaya hidup. Gaya hidup merupakan gabungan dari motivasi, kebutuhan dan keinginan yang dipengaruhi oleh kebiasaan di dalam keluarga, kelompok referensi dan kelas sosial. “Gaya hidup diungkapkan dalam pola perilaku kerja dan waktu senggang, secara individual gaya hidup meliputi dalam aktivitas, sikap, kepentingan, pendapat, nilai, dan alokasi pendapatan.”² Hal ini menjadikan gaya hidup dapat dibangun melalui hobi atau aktivitas di waktu senggang diluar rutinitas kerja. Cara lain untuk mencerminkan citra diri atau konsep diri, dan

² <http://businessdictionary.com/definition/lifestyle.html> (diakses pada tanggal 5 Mei 2017, pukul 13.58 WIB)

percaya bahwa hal ini sebagai penanda untuk diakui keberadaan di dalam lapisan masyarakat kelas menengah. Sehingga masyarakat kelas menengah terkadang terjebak dalam dinamika sosial ini. Tatanan sosial modern tergantung pada bentuk-bentuk kultural, sehingga kebutuhan sehari-hari tidak bisa dihindari oleh masyarakat kelas menengah sebagai masyarakat konsumsi nyata. Kenyataan *absurditas* kultural seperti ini yang telah diangkat oleh pemikir pascamodernisme Prancis seperti Jean Baudrillard lewat karyanya *The Ecstasy of Communication*. Penampakan gaya yang lahir dari kegilaan manusia mengkonsumsi tidak hanya barang yang *real*, tapi juga yang tidak *real* berkaitan dalam komodifikasi produksi kesan dan citra yang bertumpuk-tumpuk dalam sebuah *Simulacrum*.

“Seorang filsuf Prancis Baudrillard mengatakan di dalam dunia simulasi ini tak ada lagi yang tersembunyi dalam pengertian “*the deep structures*” dari makna. Ruang privasi telah hancur ketika pergelaran kecarutan (*obscenity*) begitu transparan dimediakan lewat tayangan televisi, video, dan sekarang via internet. Lebih jauh lagi Baudrillard mengatakan, “Simulasi adalah peta yang mendahului dan menggantikan wilayah yang sebelumnya dimaksudkan untuk menjelaskan. Simulasi mengancam perbedaan antara “benar” dan “salah”, antara “nyata” dan “imajinasi”.³”

Ketika itu citra (*image*) telah mengalahkan kenyataan (*reality*). Padahal, kenyataan demikian menurut Milan Kundera, “kenyataan ini lebih kuat ketimbang ideologi sekalipun. Tapi, lebih dari yang pernah dibayangkan citra justru telah menaklukkan kenyataan, bahkan sekaligus menggeser “ideologi” itu sendiri.⁴”

Membahas tentang *Hobi Sebagai Representasi Gaya Hidup*, berarti membicarakan aktivitas di waktu senggang yang dapat mencitrakan diri di dalam

³ Idi Subandy Ibrahim, et all; *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*, (Jalasutra: Yogyakarta, 2004), p. 342

⁴ *Ibid*, p. xxv

lapisan masyarakat terhadap kelas sosialnya. “Gaya hidup merupakan satu bentuk *stategizing* yaitu suatu orientasi khusus dari praktik sosial yang tak sepenuhnya disadari atau tak disadari.⁵” Melalui gaya hidup lapisan masyarakat tertentu dapat membentuk, mengubah, dan mengembangkan pola kehidupan sehari-harinya mulai dari berinteraksi antar kebiasaan dan batas-batas berbagai kemungkinan realitas yang terjadi. Di perkotaan (metropolitan), gaya hidup sudah menjadi sebuah tuntutan atau tekanan guna menunjang citra eksistensi yang dibangun sengaja atau tidak sengaja oleh lapisan masyarakat kelas menengah.

Membangun sebuah citra (*image*) adalah hal yang wajar dan sudah menjadi prioritas dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam beraktivitas di waktu senggang. Ini sangat menarik untuk dicermati dari pengalaman sendiri di lingkungan masyarakat maupun dari pengalaman-pengalaman orang lain. Mengamati isu-isu yang ada di lingkungan sekitarnya adalah cara untuk merekam sebuah fenomena-fenomena yang sedang terjadi. Praktik ini didasari oleh rasa keingintahuan yang cukup besar, tidak semata-mata melihat hobi tersebut dari sisi positif atau negatif, tetapi juga dari permasalahan-permasalahan secara personal maupun universal. Lebih spesifik berdampak pada sisi psikologis maupun ekonomis masyarakat kelas menengah pada khususnya. Hari-hari ini, terutama dalam beraktivitas, dampak psikologis itu dirasakan sangat dekat dengan kehidupan diperkotaan. Kondisi kota asal dengan suasana yang ramai, hingar-bingar, lalu-lalang kendaraan disiang hari, menjadi faktor utama untuk memiliki sebuah aktivitas pada waktu senggang.

⁵ Bagus Takwin, et all; *Resistensi Gaya Hidup: Teori dan Realitas*, (Jalasutra: Yogyakarta & Bandung, 2008), p. 53

Hobi sebagai representasi gaya hidup adalah cara pandang yang berbeda melalui hobi. Realitas ini tidaklah lepas dari kebiasaan seperti bepergian, berbelanja, dan mengoleksi benda-benda mati seperti mainan. Ini merupakan bagian dari kegemaran di waktu senggang. Hal itu menjadi salah satu aktivitas yang dilakukan untuk mendukung gaya hidup seseorang, membentuk identitasnya secara natural. Identitas yang dibangun secara natural sebagai contoh adalah orang yang memiliki hobi mengoleksi mainan akan lebih tahu sejarah produksi perjalanan panjang mainan yang dikoleksi tersebut, ketimbang orang yang hanya mengamati atau menikmati saja. Oleh sebab itu orang lain pun akan bisa menilai dengan persepsi dan deskripsi masing-masing, sehingga identitas tersebut dapat dibentuk secara natural. Hal itu terlihat dari cara berinteraksi mengutarakan koleksi barang yang disenangi maupun aktivitas lain yang dilakukan. Hobi merupakan aktivitas yang menarik untuk dikembangkan bagi yang merasakan dan melakukannya, selain untuk menghilangkan rasa bosan terhadap rutinitas yang monoton juga sebagai kesenangan pribadi, sebuah cara (pelarian) untuk menunjang gaya hidup. Lapisan masyarakat kelas menengah memiliki banyak permasalahan kompleks mengenai kehidupan sosial yang langsung dialami. Sehingga salah satu upaya untuk menghadapi kegelisahan ini dengan cara beraktivitas di waktu senggang melalui hobi.

Waktu senggang beserta aktivitas yang berkaitan dengan hobi, menjadi suatu hal yang menarik untuk diamati dan dideskripsikan. Demi mencapai tujuan-tujuan ini, fenomena ini disuguhkan melalui ketertarikan dalam seni atas dinamika

sosial yang banyak problematika. Sehingga *Hobi sebagai Representasi Gaya Hidup* diyakini sebagai tema yang diangkat sebagai Tugas Akhir penciptaan karya seni grafis.

B. Rumusan Penciptaan

Pengalaman dan sensitivitas dalam kehidupan sehari-hari dijadikan landasan proses penciptaan karya seni grafis. Metodenya dengan menggali apa yang ada dalam pikiran dan memadukan dengan literatur yang ada, sehingga menimbulkan permasalahan baik itu dalam proses kreatif berpikir maupun dalam proses penciptaan karya seni. Karya seni yang dihadirkan merupakan sebuah perenungan dari suatu permasalahan. Untuk mempertajam permasalahan yang muncul terkait dengan hobi atau aktivitas di waktu senggang, maka ditulis rumusan sebagai berikut :

1. Bagaimana tema *Hobi sebagai Representasi gaya hidup* dimanifestasikan ke dalam bentuk visual?
2. Teknik seni grafis apa yang dapat merepresentasikan gagasan-gagasan yang berhubungan dengan Hobi sebagai Representasi Gaya Hidup?
3. Kesan atau impresi apa saja yang ada dapat mendeskripsikan antara elemen-elemen visual dengan tema tersebut ?

C. Tujuan dan Manfaat

Karya Tugas Akhir ini merupakan hasil dari wujud observasi dan proses berkesenian. Hasil dari pengamatan fenomena yang ada disekitarnya sekiranya mempunyai tujuan dan manfaat sebagai berikut :

a. Tujuan

- a. Mengungkapkan dan menjelaskan macam-macam hobi yang bisa mendukung atau menjadi gaya hidup.
- b. Menyajikan bentuk visual karya seni grafis dengan elemen visual yang ada di lingkungan sekitar kita

b. Manfaat

- a. Memberikan pemahaman hobi sebagai gaya hidup selalu menimbulkan kontradiksi dalam kehidupan yang harus dikendalikan.
- b. Memberikan pemahaman adanya identitas atau citra yang dibentuk dalam gaya hidup yang bisa dicermati, dihayati dan direnungkan aspek manfaatannya.
- c. Memberikan kritik agar mendapatkan perspektif baru dalam memahami realitas kehidupan sosial.

D. Makna Judul

Menghindari kesalahan dalam pemahaman karena meluasnya arti dan perbedaan penafsiran terhadap judul “HOBI SEBAGAI REPRESENTASI GAYA

HIDUP” maka pengertian dari kata atau istilah yang digunakan dalam judul tersebut ditegaskan sebagai berikut:

Hobi : Menurut Bambang Sugiharto adalah : “Kegiatan yang tak banyak berkaitan dengan reflektivitas dan kontemplasi.⁶”
Sedangkan Kamus Besar Bahasa Indonesia Hobi adalah Kegemaran, kesenangan istimewa pada waktu-waktu senggang, bukan pekerjaan utama; suka akan; getol.⁷”

Representasi : “Deskripsi atau seseorang atau sesuatu yang biasanya dibuat atau terlihat secara natural.⁸”

Gaya Hidup : Menurut Said Rusli : “Gaya hidup adalah tingkah atau cara hidup yang tampak khas dikalangan warga suatu masyarakat, suatu kelompok, atau suatu lapisan sosial. Gaya hidup adalah bentuk lahir suatu kebudayaan atau kebudayaan khusus, yaitu pola bertingkah laku yang merupakan pencerminan nilai sosial. Gaya hidup masyarakat kota dapat dibedakan dari gaya hidup masyarakat desa, dan gaya hidup lapisan atas dapat dibedakan dari gaya hidup lapisan bawah masyarakat, umpamanya dalam hal mode pakaian, penataan rumah dan tata cara pergaulan. Gaya hidup warga suatu masyarakat dapat berubah melalui kontak dengan warga masyarakat lainnya, ataupun melalui pengaruh media komunikasi, seperti media cetak, TV, dan radio. Contohnya para warga masyarakat didesa tertentu yang sebagian gaya hidupnya merupakan hasil pengaruh gaya hidup warga masyarakat kota.⁹”

⁶ Fransiskus Simon, *Kebudayaan dan Waktu Senggang*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2008), p. xiii.

⁷ Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), p. 528.

⁸ Mikke Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, (Yogyakarta: DictiArt Lab, 2011), p. 332.

⁹ Dr. B. Setiawan, *Ensiklopedia Nasional Indonesia Jilid 6 (G hymen)*, (PT Cipta Adi Pustaka: Jakarta, 1989), p. 80

Makna judul “*Hobi Sebagai Representasi Gaya Hidup*” adalah mengungkapkan aktivitas di waktu senggang atau biasa disebut hobi telah menjadi gaya hidup muncul dari lapisan masyarakat kelas menengah divisualisasikan dalam karya seni grafis.

