

## **A. Judul: HOBI SEBAGAI REPRESENTASI GAYA HIDUP**

### **B. Abstrak**

Oleh:  
**Adhitya Prasetya**  
**NIM 1012159021**

#### **Abstrak**

Tugas akhir ini mengangkat tentang adanya fenomena hobi yang pada saat ini sudah menjadi bagian dari gaya hidup, yang diwujudkan dalam visualisasi karya seni grafis. Berangkat dari kegemaran penulis melakukan aktivitas di waktu senggang dan melihat fenomena hobi yang saat ini kian marak menjadi sebuah gaya hidup masyarakat lapisan kelas menengah membuat penulis ingin mencoba merepresentasikan kembali, sehingga penulis terinspirasi untuk mengangkatnya sebagai ide dalam berkarya.

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. 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 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.

**Kata Kunci :** Hobi, Aktivitas di waktu senggang, Gaya Hidup, Citra Diri, Masyarakat Kelas Menengah

## Abstract

*This assignment is about the phenomenon a hobby which currently has been part of lifestyle, manifest to the visualization of screenprinting. Based on the personal hobby writer to do the leisure and see phenomenon hobbies are now more frequent into a A lifestyle lining the middle-class society introduce writer would try to represent back, inspiring writer to point it as an idea.*

*A hobby is for having two sides, on one side can benefit, but on one side out is also detrimental. Hobbies can be beneficial if they provide benefits for everyday life for those who do, but hobbies are also detrimental if the hobby becomes a waste as a demand for desire alone. This becomes an option that is often done by middle-class society in spending leisure time. Representing hobbies, there are a variety of activities that are commonly done such as, the desire to collect an object, vacation to a tourist, increase knowledge, develop skills objectively, or simply meet the demands of desire alone. This has led to a group of middle-class citizens feeling their own satisfaction in their spare time, with days already spent on routine work.*

*The hobby in its development has now turned into a part of lifestyle. Lifestyle is a combination of motivation, needs and desires that are influenced by customs within the family, reference groups and social classes. This makes lifestyle can be built through hobbies or leisure activities outside of work routine. Another way to reflect the self-image or self-concept, and to believe that it is a marker for acknowledged existence within the middle-class society. So that middle-class society is sometimes trapped in this social dynamics. Modern social order depends on cultural forms, so the daily needs can not be avoided by the middle class society as a real consumption society.*

**Keywords:** *Hobby, The leisure, Lifestyle, self image, middle-class society*

### C. Pendahuluan

Seni Murni adalah sebuah istilah untuk menandai bahwa karya yang dihasilkan tidak dimaksudkan untuk tujuan praktis ataupun fungsional, namun murni sebagai media ekspresi personal, sehingga karya-karya seni yang dihasilkan seniman dapat memiliki muatan psikologis, filosofis, maupun sosial.

Seorang seniman menciptakan karya seni untuk meredam gejala-gejala dalam dirinya, sebuah proses untuk menyalurkan hasrat dan pengolahan rasa. Manusia memiliki hasrat alamiah terhadap apa yang mereka temui sehari-hari, namun hasrat yang paling berkejang adalah hasrat terhadap impian, gambaran, dan cita-cita yang belum tercapai. Hasrat tersebut mempengaruhi rasa, gejala rasa yang timbul dalam diri seorang seniman direfleksikan dalam karya-karyanya sebagai sebuah katarsis atas keinginan yang belum, atau bahkan impian yang tidak dapat diwujudkan dalam kenyataan.

## C.1. Latar Belakang

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.<sup>1</sup>”

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.

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.<sup>2</sup>” 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 percaya bahwa hal ini sebagai penanda untuk diakui

---

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

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

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”.<sup>3</sup>” 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.<sup>4</sup>”

Membahas tentang *Hobi Sebagai Representasi Gaya Hidup*, berarti membicarakan aktivitas di waktu senggang yang dapat mencitrakan diri di dalam 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.<sup>5</sup>” Melalui gaya hidup lapisan masyarakat tertentu dapat membentuk, mengubah, dan mengembangkan pola kehidupan sehari-harinya mulai dari berinteraksi antar kebiasaan dan batasan-batasan 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

---

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

<sup>4</sup> *Ibid*, p. xxv

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

dengan suasana yang ramai, hingar-bingar, lalu-lalang kendaraan disiang hari, menjadi faktor utama untuk memiliki sebuah aktivitas pada waktu senggang.

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.

## **C.2. Rumusan / Tujuan**

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.3. Teori dan Metode**

### **A. Teori**

Seorang profesor sosiologi David Chaney mengatakan “Gaya hidup merupakan bagian dari suatu cara bagaimana seseorang mengekspresikan dirinya.”<sup>6</sup> Masyarakat modern dalam gagasan tentang gaya hidup digunakan untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain, sehingga gaya hidup merupakan ciri dari sebuah masyarakat modern, yang biasa disebut modernitas. “Gaya hidup sangat berkaitan dengan *image* dan status sosial yang disandangnya. Untuk merefleksikan *image* ini, dibutuhkan elemen-

---

<sup>6</sup> David chaney, *Lifestyles: Sebuah PengantarKkomprehensif*. (Yogyakarta : Jalasutra, 2003), p. 14

elemen status tertentu, yang sangat berperan dalam mempengaruhi perilaku konsumsinya.<sup>7</sup>”

Seorang filsuf Perancis Jean P Baudillard mengatakan “konsumsi yang berlebihan dan tidak berguna yang memungkinkan orang dan masyarakat merasa bahwa mereka ada, bahwa mereka sepenuhnya hidup.<sup>8</sup>” Rasionalitas konsumen dalam sistem masyarakat telah mengalami perkembangan dan perubahan. Mereka membeli barang bukan lagi untuk kebutuhan (*needs*), namun lebih kepada pemenuhan hasrat (*desire*). Hal ini menyatakan bahwa keinginan untuk membeli bukan lagi berdasarkan banyaknya komoditas yang harus terpenuhi, tetapi hanya satu fungsi kenikmatan, satu fungsi individual, pembebasan kebutuhan, pemuasan diri, kekayaan atau konsumsi objek semata.

Bentuk gaya hidup lain dalam istilah *The Leisure Class* dari pemikiran tokoh sosiologi, yaitu Thorstein Veblen yang berarti “Kelas mewah”. “Gaya hidup di masyarakat yang didasarkan atas kemampuan modal, muncul satu golongan yang tidak menyibukan diri dengan kerja produktif. Mereka dibebaskan dari pekerjaan produktif agar mampu mengurus orang lain. Veblen membenci orang-orang yang melibatkan diri pada usaha-usaha spekulatif karena mereka hanya dirangsang oleh “*predatory instsict*. Maka “pemborosan” itu ciri pokok dari kelas sosial ini. *Leisure class* kita terjemahkan sebagai “kelas pemboros”, karena mereka mengeluarkan uang membuang waktu dan menikmati, atau gengsi serta status tingginya.<sup>9</sup>”

Thorstein Veblen mengajukan sebuah istilah *conspicuous consumption* “(konsumsi yang mencolok) untuk menunjukkan barang- barang yang dibeli dan dipertontonkan kepada orang lain untuk menegaskan gengsi status sosial serta menunjang gaya hidup di waktu senggang.<sup>10</sup>” Hobi atau aktivitas di waktu senggang merupakan bagian dari gaya hidup. Hobi mengacu pada aktivitas yang dilakukan berdasarkan kegemaran dan kesenangan pribadi. Hobi cenderung dilakukan secara rutin ketika memiliki waktu senggang, dan akan mengalokasikan sejumlah uang serta waktu yang dimiliki, untuk menjalankan hobi yang sesuai dengan kesenangan mereka.

Sosiolog Belanda, Huizinga, mengatakan bahwa “manusia adalah makhluk yang bermain. Huizinga mengintroduksi manusia sebagai *homo ludens*, artinya manusia yang bermain.<sup>11</sup>” Bermain dalam berbagai hal termasuk apa yang disenangi. Sebuah kebiasaan dalam kehidupan masyarakat modern yang ingin ditunjukkan sebagai cita rasa tinggi. Permainan yang dimaksudkan adalah cara memainkan pola hidup atau sikap yang didasari rasa senang, faktor psikologis maupun habitus yang terbentuk di lingkungan tersebut. Aktifitas ini adalah sebuah cerminan di dalam masyarakat. seperti mengikuti *trend*, liburan, hiburan, belanja, dan olahraga.

---

<sup>7</sup> *Ibid*, p. 92

<sup>8</sup> Jean P Baudillard, *Masyarakat Konsumsi*. (Yogyakarta : Kreasi Wacana, 2009) p. xix

<sup>9</sup> K.J. Veeger, *Realitas Sosial : Refleksi Sosial Atas Hubungan Individu Masyarakat dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi*, (Jakarta : PT Gramedia, 1985), p. 107-115

<sup>10</sup> Thorstein Veblen, *The Theory Of The Leiusure Class*, (United State : Macmillan, 1899), p. 36

<sup>11</sup> BambangToko, *Katalog Dolanan#2*, 2013 p. 6

## B. Metode

Sebelum ditampilkan dalam wujud karya seni grafis, ide yang berupa abstraksi dari berbagai permasalahan hidup masih merupakan hal yang sangat pribadi dan absurd sifatnya, karena pribadi manusia yang terbentuk kokoh dan kuat, dibina oleh unsur internal dan eksternal, atau unsur subjektif dan objektif, “maka para seniman yang bermutu akan menghasilkan karya-karya yang mempunyai ciri khas dengan simbol-simbol pribadi dalam dunia kesenirupaan.”<sup>12</sup> Penciptaan karya seni dua dimensional ini, perwujudan sebuah ide terdiri dari penggunaan unsur-unsur visual yang penting, seperti bentuk, garis, bidang, tekstur, warna dan komposisi.

Perwujudan dari konsep penciptaan ini diungkapkan ke dalam media kertas berupa bentuk-bentuk figuratif, dari makhluk hidup seperti manusia, hewan, tumbuhan maupun benda-benda yang ada di kehidupan sehari-hari; misalnya, sepatu, kosmetik, keranjang belanja, kacamata. Bentuk-bentuk ini lebih mengutamakan karakter bentuk yang dibangun secara pribadi. Bahkan perwujudan beberapa bentuk tertentu jauh berbeda dengan objek sebenarnya. “Itu menunjukkan adanya proses yang terjadi di dalam dunia ciptaan bukan sekadar terjemahan dari pengalaman tertentu atau sekadar yang dilihatnya”.<sup>13</sup> Ide dalam visualisasi tema ini adalah dengan memberikan figur-figur tertentu pada suatu objek pada suatu bidang agar terlihat naratif, selain itu juga merubah proporsi bentuk benda maupun hewan yang disebut dengan distorsi. Pada karya seni grafis ini menggunakan intensitas warna yang tinggi yaitu menggunakan warna-warna yang cerah dan kontras, agar karya terlihat mendramatisir.

Perwujudan bentuk dan teknik yang dilakukan diinspirasi dari berbagai pertimbangan estetika dan peranan dialog dengan karya-karya seniman lain yang memiliki kualitas tertentu. Secara visual materi-materi ini banyak terinspirasi dari berbagai aliran karya yang sudah dahulu dikembangkan pada eranya seperti, gaya *Modern art*, *Pop Art*, *Street Art*, *Pop Surealism*, *Doodle art*, seperti pada karya-karya Eduardo Paolozzi, Winston smith, Charles burns, Erro, Raymond Pettibon, Broken Fingaz, Ron English, Takashi Murakami, James Jean, Mcbees, Travis Millard dan Jungyeon Roh. Visualisasi yang diwujudkan dalam karya terpengaruh oleh gaya *Comic*, *Street art* dan *Doodle art*. Proses perwujudan dalam karya seni Grafis ini terinspirasi dari karya seniman jalanan.

---

<sup>12</sup> Nooryan Bahari, *Kritik Seni Wacana, Apresiasi dan Kreasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), p. 21

<sup>13</sup> Soegeng TM. ed, *Tinjauan Seni Rupa*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta, 1987), p.76



Foto 01

Broken Fingaz

“Drawing the street with Broken Fingaz”, 2013

(Sumber :<http://www.israel21c.org/drawing-the-street-with-broken-fingaz/> diakses 04 April 2016, Jam 20.15 WIB)

Salah satu contoh seniman yang menjadi acuan dalam berkarya adalah Broken Fingaz. didalam beberapa karya-karya muralnya menggunakan ilustrasi sebagai media informatif dengan unsur-unsur makhluk hidup dan benda-benda yang dikomposisikan secara kolase, ada pula ilustrasi yang simbolik terdiri dari bagan-bagan gambar yang dipadukan. Seperti komik strip memiliki bagan gambar visual dan huruf-huruf dirangkai dalam satu kalimat maupun kata-kata. Goresan garis *outline* yang tebal dan pemilihan objek-objek realitas yang menarik. Objek yang ditampilkan terkesan surealis, serta membutuhkan kecermatan yang tinggi, sehingga karyanya imajinatif.

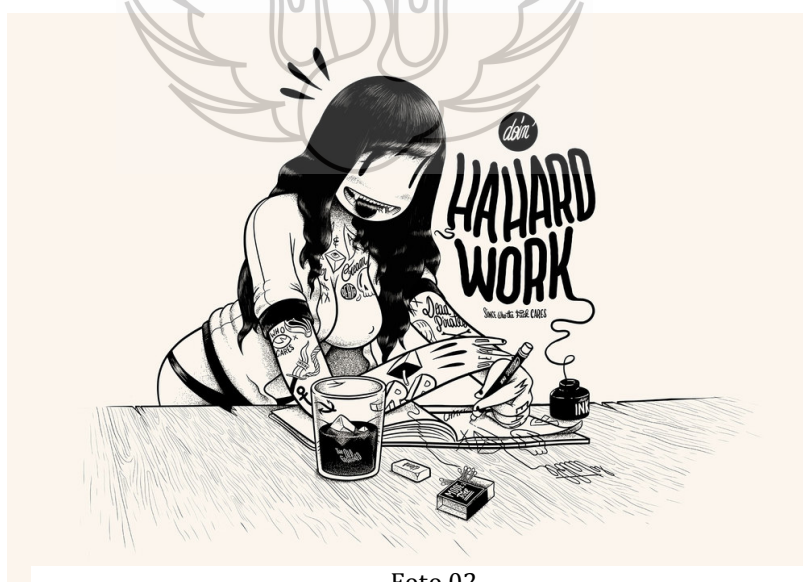


Foto 02

Mbees

Hahardwork, 2010

(Sumber: <http://mcbess.com/mosaic/>, diakses tanggal 19 September 2016, jam 11.07 WIB)





Brand *Patagonia.inc* adalah salah satu brand *outdoor gear* yang berasal dari California, Amerika. Logo ini memiliki warna-warna komplementer. Warna dalam logo ini menjadi salah satu sumber referensi untuk memvisualisasikan karya yang akan diwujudkan.



#### D. Pembahasan Karya

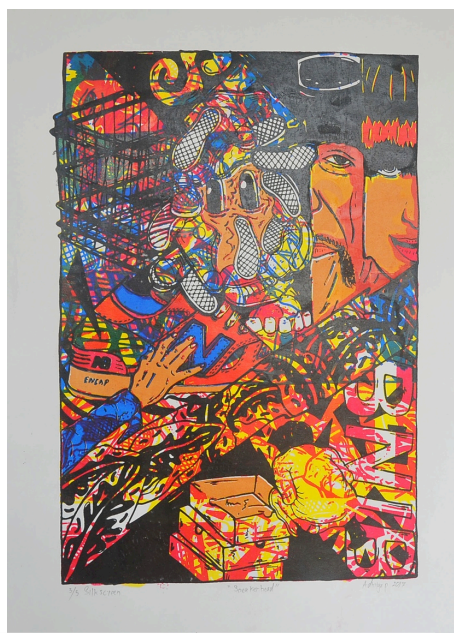


Foto 21  
**Adhitya Prasetya**  
*Sneakerhead*, 2017  
*Silkscreen print on paper*  
50 x 70 cm

*Sneakerhead* terinspirasi dari komunitas pecinta sepatu masa kini yang digemari oleh pria, wanita, remaja hingga dewasa, tua maupun muda. Mengoleksi sepatu adalah bagian dari gaya hidup sebagai cita rasa tinggi. Unsur-unsur visual yang hadir pada karya ini memiliki kesan berjiwa muda. Warna - warni yang ada hadir dengan sengaja dibuat saling tumpang tindih menggambarkan kolektor sepatu yang senang berbelanja di event tertentu, *online shop* hingga pasar lelang untuk melengkapi setiap koleksinya, bersifat kompetitif dan mengutamakan jejaring antar komunitas sebagai sarana wadah penambah wawasan tentang sepatu.



Foto 22

**Adhitya Prasetya**

*Emo Ergo sum, 2017*

*Silkscreen print on paper*

70 x 50 cm

Terinspirasi dari sepenggal syair lagu Festivalist yang berjudul “Hari terakhir Peradaban”, sebuah karya yang menggambarkan perempuan sebagai masyarakat modern dengan berpenampilan modis. Penampilan yang meliputi pakaian hingga aksesoris lainnya. penggambaran bunga sebagai penggalan komik strip merepresentasikan kecantikan wanita dalam wilayah fashion untuk mendukung gaya hidupnya. Sebuah fenomena saat ini tidak lagi berlaku untuk wanita, tetapi kaum pria pun sudah mengikuti gaya hidup tersebut. Maka objek visual berupa kepala dengan kaca mata mengesankan sebagai sosok pria yang mulai perlahan-lahan mengikuti gaya hidup konsumerisme. “Bila konsumsi adalah sebuah tindakan (*an act*), maka konsumerisme adalah sebuah cara hidup (*a way of life*) atau sebuah ekspresi budaya dan manifestasi dari tindakan konsumsi”<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Haryanto Soedjatmiko, *Saya Berbelanja Maka Saya Ada : Ketika Konsumsi dan Desain Menjadi Gaya Hidup Konsumeris*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2008) hal.29.



Foto 32

**Adhitya Prasetya**

*Too Many Kinds, 2017*

*Silkscreen print on paper*

45 x 55 cm

“A woman’s perfume tells more about her than her handwriting” –  
Christian Dior” –<sup>15</sup>

Parfum bukan hanya untuk meningkatkan rasa percaya diri pada kaum pria dan wanita. Parfum juga dapat dikoleksi dengan bentuk dan ukuran botol yang variatif. Wangi yang khas juga bisa membangkitkan memori tentang sebuah momen atau seseorang. Menurut Dior, parfum seorang perempuan mengatakan lebih banyak tentang dirinya dibanding tulisan tangannya, dengan kata lain parfum bisa menjadi sarana untuk mengira-ngira tipe kepribadian seseorang. Mengingat pilihan parfum sangat banyak variasinya. Dalam karya ini mencoba menggambarkan seorang wanita muda dengan berbagai macam aksesoris yang dikenakannya. Sosok ini diwujudkan sebagai visualisasi dari perempuan modern yang memiliki gaya hidup modist. Penggambaran botol parfum yang sama melambangkan perempuan yang sedemikian rupa menggunakan parfum yang berbeda-beda tetapi akan tetap memiliki citra yang sama dalam setiap pergaulan dilingkungan pertemanannya. Sehingga mengoleksi parfum tidak hanya sebatas mengikuti trend terkini tetapi memberikan sebuah sejarah dalam kepribadian seseorang.

---

<sup>15</sup> Christian Dior, *Quotable quote*, Goodreads, <https://www.goodreads.com/quotes/212684> (diakses tanggal 28 maret 2017, 00.14 WIB)



Foto 40

**Adhitya Prasetya**

*Writing on New Media, 2017*

*Silkscreen print on paper*

50 x 50 cm

“Orang boleh pandai setinggi langit, tapi selama ia tak menulis, ia akan hilang di dalam masyarakat dan dari sejarah.”— Pramoedya Ananta Toer, *House of Glass*.<sup>16</sup> Dalam kutipan pram menjelaskan bahwa menulis sangatlah penting dalam berkehidupan bermasyarakat, Menulis merupakan aktivitas rutin yang dilakukan masyarakat di era modern ini. Menulis disini bukan berarti pada suatu karya yang spektakuler, tetapi bisa saja menulis hal-hal sederhana. Salah satu hal yang tidak bisa dilepaskan dari kelima media ini adalah menulis, bagaimana masyarakat modern mampu memanfaatkannya.

Karya ini menggambarkan aktivitas menulis di *new media*. Visualisasi yang dihadirkan seperti tumpukan buku mengesankan banyak cerita atau kisah yang ada dalam lapisan masyarakat modern ingin dituangkan dalam *new media* seperti, *blog*, *Twitter*, *Facebook*, *Path*, dan *Line* yang sudah menjadi bagian dari gaya hidup untuk sebagian masyarakat di Indonesia. Lalu adanya sosok orang sedang menulis menggambarkan aktivitas tersebut, sedangkan gambaran obyek yang seperti masuk dalam fantasi dunia maya pada sosial media menginterpretasikan sebagian gagasan atau unek-unek seseorang sedang di lampiaskan dalam *new media* tersebut, seperti halnya update status, mempromosikan pekerjaan, memberikan informasi seputar isu terkini dan lain-lain. Mereka yang mahir menulis dan mengemas konten menjadi menarik, akan menjadi populer. Menulis, pelan tapi pasti, menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan *New media*. Kebiasaan

<sup>16</sup> Pramoedya Ananta Toer, *Quotes*, Goodreads  
[https://www.goodreads.com/author/quotes/101823.Pramoedya\\_Ananta\\_Toer](https://www.goodreads.com/author/quotes/101823.Pramoedya_Ananta_Toer) (diakses pada tanggal 5 april 2017, 02.27 WIB)

menulis bisa dikatakan sebagai upaya agar dikatakan modern dan upaya untuk aktualisasi diri. Hal ini disebabkan semakin banyak orang yang suka menulis, maka akan semakin banyak literasi yang ada untuk menjadi bagian dari sekadar bertukar pikiran dan untuk melihat bagaimana sudut pandang seseorang terhadap suatu persoalan/ kejadian. Seperti halnya Fenomena *Hoax* sebagian masyarakat modern lebih mudah terpancing akan adanya isu-isu yang belum tentu kebenarannya bahkan semua kejadian bisa dikomentari. Sesuatu yang kurang bermanfaat pun akan diangkat menjadi topik pilihan di media untuk menghadirkan banyak orang, dari mulai pakar sampai orang yang sebenarnya bukan pelaku yang mengalami tetapi seolah-olah mengetahui suatu kejadian, sehingga ketidakakuratan informasi pada suatu isu tertentu justru kadang lebih fenomenal dari kejadian aslinya.

## E. Kesimpulan

Setiap lapisan masyarakat dalam strata sosial, ditandai dengan gaya hidup dalam kesadaran hak istimewa dan menurut gengsi atas aktualisasi diri, aktualisasi diri adalah kebutuhan pertama manusia. Melalui hobi di waktu senggang, masyarakat modern diberi kesempatan untuk menata kembali keceriberaian identitas, mereposisi paradigma kultural, dan pada takaran yang lebih luas masyarakat modern dapat meredefinisi kebudayaan secara kontinu dan diskontinu dengan cara dan paradigma yang berbeda. Hobi memberi peluang bagi masyarakat modern untuk menyikapi berbagai perubahan dan perkembangan, dalam hal ini hobi menjadi mungkin ketika imajinasi menimbulkan kebutuhan tentangnya, dan karena daya imajinatif manusia maka hobi itu menjadi ada. Keterkaitan yang erat antara keduanya lebih tampak dalam kehadiran realitas yang diproduksi oleh imajinasi dan hobi itu sendiri. Pemahaman demikianlah yang terutama berkaitan erat dengan kreativitas di waktu senggang, kemampuan untuk membuka kemungkinan pengembangan ide-ide penalaran ke dalam sebuah pemikiran yang dapat merepresentasikan gaya hidup seseorang melalui aktivitas di waktu senggang.

Penciptaan karya-karya Tugas Akhir dengan objek dari berbagai aktivitas di waktu senggang dalam visualisasinya mendapatkan bantuan referensi dari seniman jalanan, ilustrator, serta media cetak. Referensi digunakan untuk menambah stimulasi ide maupun gagasan sehingga karya-karya yang dihasilkan lebih variatif. Sumber lain dari pengalaman dan observasi menghasilkan gagasan-gagasan yang ingin diungkapkan melalui media karya seni grafis cetak saring tentang aktivitas di waktu senggang secara imajinatif.

Keseluruhan karya-karya Tugas Akhir ini dikerjakan secara serius sesuai dengan konsep yang dijelaskan. Meskipun terjadi kesulitan pada proses perwujudan Karena lamanya teknik yang digunakan, pada akhirnya karya-karya tersebut mampu diselesaikan. Pada Tugas Akhir ini karya yang dianggap berhasil merepresentasikan hobi sebagai representasi gaya hidup secara keseluruhan adalah karya "*Writing on New Media*" dan "*Emo Ergo Sum.*" Dalam karya "*Writing on New Media*" seluruh elemen visual mewakili fenomena dari aktivitas di waktu senggang masyarakat modern saat ini, sedangkan dalam karya "*Emo Ergo Sum*" elemen visual yang diwujudkan mampu menggambarkan kontradiksi kesenangan dan keangkuhan demi gaya hidup yang dijalani.

## F. Daftar Pustaka

### Buku

- Bahari, Nooryan. (2008), *Kritik Seni Wacana, Apresiasi dan Kreasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baudillard, Jean P. (2009), *Masyarakat Konsumsi*, Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Chaney, David. (2003), *Lifestyles: Sebuah pengantar komprehensif*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Ibrahim, Idi Subandy. (2004), *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Soedjatmiko, Haryanto. (2008), *Saya Berbelanja Maka Saya Ada: Ketika Konsumsi dan Desain Menjadi Gaya Hidup Konsumeris*, Yogyakarta: Jalasutra.
- TM, Soegeng, (ed.) (1987), *Tinjauan Senirupa*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Veeger, K.J. (1985), *Realitas Sosial: Refleksi Sosial Atas Hubungan Individu Masyarakat dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi*, Jakarta: Gramedia.

### Katalog

- Toko, Bambang. (2008), *Dollanan#2*, Yogyakarta: Museum dan Tanah Liat

### Website

- <http://www.israel21c.org/drawing-the-street-with-broken-fingaz/>, diakses 04 April 2016, Jam 20.15 WIB
- <http://mcbess.com/mosaic/>, diakses tanggal 19 September 2016, jam 11.07 WIB
- <http://jungyeonroh.com/illustrations/#/rayban/> diakses tanggal 30 september 2016, jam 15.10 WIB)
- <https://www.goodreads.com/quotes/212684>, diakses tanggal 28 maret 2017, 00.14 WIB
- [https://www.goodreads.com/author/quotes/101823.Pramoedya\\_Ananta\\_Toer](https://www.goodreads.com/author/quotes/101823.Pramoedya_Ananta_Toer), diakses pada tanggal 5 april 2017, 02.27 WIB
- <https://medium.com/@minerresponsibly/patagonia-sustainability-and-the-product-lifecycle-initiative-b8590a10032f>, diakses tanggal 04 Mei 2017 12.22 WIB
- <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Hobby> (diakses pada tanggal 04 Mei 2017, pukul 02:54 WIB)
- <http://businessdictionary.com/definition/lifestyle.html> (diakses pada tanggal 5 Mei 2017, pukul 13.58 WIB)