

# **Refleksi Pengalaman Terhadap Perubahan Masyarakat Modern**

Kurma Elda Gustriyanto

Jurusan Seni Murni, Minat Utama Seni Grafis, Fakultas Seni Rupa

ISI Yogyakarta

## **Abstraksi**

Saat ini kehidupan era modern telah dipengaruhi oleh kekuatan budaya populer lewat budaya konsumsi dan perkembangan teknologi media, sehingga manusia cenderung dihadapkan pada sesuatu yang bersifat materi. Hal ini mendorong manusia pada suatu pola konsumsi yang menimbulkan berbagai perubahan baik sifat maupun perilaku. Melalui pengalaman serta pengamatan yang ada di lingkungan masyarakat sekitar, penulis ingin menghadirkan gambaran berbagai perubahan tersebut dalam karya seni grafis. Karya-karya seni grafis yang diciptakan dalam Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi sarana refleksi dan perenungan untuk kembali menemukan kembali nilai-nilai moral dan spiritual, baik bagi diri penulis maupun orang lain.

**Kata Kunci:** Pengalaman, Perubahan, Masyarakat Modern, ilustratif

## *Abstrack*

*Now life in the modern era is affected by the power of popular culture, through life style of consumerism and development of media technology. It makes peoples tend into something that materialistically. It had pushed people into methode of consumption, changed and affected human's behavior and characteristic. By experiences and observations from surrounding of society, writter want to describe the point of view of the changes of society into printmaking artworks. Through the artworks, it can be expected for peoples to reflect and find back the morality of values and spirituil. Whether for the writter it self or society.*

*Keywords:* Experience, Change, Modern Society, Ilustratif

## **I. Pendahuluan**

### **A. Latar Belakang**

Kehidupan manusia dari masa ke masa akan terus berkembang seiring dorongan kebutuhan hidupnya. Kebutuhan tersebut mencakup banyak hal yang dapat dibagi menjadi kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder, yang tidak hanya berwujud secara materi namun juga jasmani dan rohani. Setiap manusia tentunya menginginkan semua kebutuhannya dapat terpenuhi untuk kehidupan yang sejahtera. Di era saat ini khususnya di Indonesia sebagai suatu negara berkembang yang kaya akan sumber daya alam, pertumbuhan populasi penduduk semakin berjalan cepat namun tidak dibarengi dengan pembangunan yang merata di berbagai bidang, sehingga membuat kesejahteraan tidak dapat dirasakan oleh semua lapisan masyarakat. Semakin tingginya biaya kebutuhan hidup juga memicu individu bersaing untuk memperoleh kesejahteraan dan kemakmuran, tidak jarang banyak upaya dan cara-cara yang kotor serta curang ditempuh termasuk tidak segan melakukan tindakan yang melanggar nilai-nilai moral. Segala sesuatu yang dilakukannya berorientasi pada nilai materi dan ego semata.

Seperti halnya yang dapat dilihat dan amati di lingkungan tempat tinggal penulis di daerah Gamping Sleman Yogyakarta. Pada tahun 2015 di dekat rumah penulis ada suatu pengusuran oleh individu pendatang terhadap tanah kelola warga namun tidak melalui proses prosedur secara benar dan jelas, sehingga sempat menimbulkan konflik kecil antara pendatang dengan warga. penulis melihat bahwa dikarenakan sebuah ego, suatu hak yang dimiliki secara bersama bisa direbut oleh kekuasaan materi dan kepentingan secara pribadi. Ego dalam hal ini mengatur pikiran dan perasaan individu pendatang tersebut sebagai individu yang berbeda yang merasa memiliki modal materi diantara warga lainnya sehingga menguasai hak kepemilikan. Kemudian penulis mulai tergugah untuk mempelajari dan mengetahui lebih jauh lagi mengenai perubahan perilaku masyarakat, beserta perubahan-perubahan lainnya yang terjadi di era modern saat ini.

Nilai-nilai moral manusia di era modern saat ini nampaknya memang telah bergeser pada nilai materi maupun ego untuk saling mendapatkan apa yang diinginkan. Berbeda dengan kehidupan dahulu ketika harmonisasi hubungan sesama manusia, manusia dengan alam, maupun manusia dengan Tuhan beserta nilai-nilai spiritualnya dipelihara dalam budaya tradisi masyarakat dengan baik. Seiring kemajuan jaman yang ditandai dengan berbagai perkembangan media dan teknologi, membuat budaya tradisi tidak lagi terjaga dalam kehidupan. Ada suatu pergeseran yang membuat manusia di era modern memiliki pandangan berbeda

dengan manusia di jaman dahulu. Pandangan bahwa suatu budaya tradisi beserta nilai-nilai kebajikannya dianggap sebagai budaya dengan nilai paling tinggi oleh manusia di jaman dahulu, bagi manusia saat ini telah bergeser oleh materi-materi yang tampak. Melalui pengaruh citraan kekuatan media dan teknologi manusia saat ini cenderung ini mempercayai pada sesuatu materi yang tampak adalah yang memiliki nilai tinggi. Materi dapat dijadikan individu sebagai sesuatu yang dapat mengaktualisasikan diri. Hal ini membawa ketidakharmonisan hubungan manusia dengan manusia lainnya dan cenderung melupakan nilai-nilai spriritual. Muncul suatu sifat keegoisan manusia untuk mengaktualisaikan diri melalui materi yang bisa ditempuh dengan berbagai cara.

Penulis sebagai bagian dari masyarakat yang hidup di Indonesia melihat pada kenyataannya banyak orang salah mengartikan bahwasanya perkembangan ekonomi yang maju sering disalahartikan sebagai sebuah upaya untuk melestarikan keuntungan secara finansial semata. Sebagai negara yang berkembang, kesejahteraan masyarakat di Indonesia menjadi salah satu masalah yang krusial yang belum teratasi. Masyarakat kita sering menjadi korban dari globalisasi kapitalisme dunia yang akan terus didorong untuk memenuhi hasrat keinginan demi kesejahteraan kehidupannya masing-masing. Hal ini akan menumbuhkan berbagai perubahan sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

Menganalisa berbagai pengalaman tersebut, penulis ingin melihat lebih jauh posisi dan permasalahan-permasalahan yang sebenarnya terjadi pada masyarakat. Dalam hal ini penulis memiliki peranan yang secara disadari ataupun tidak merupakan pelaku atas berbagai perubahan itu sendiri baik perilaku maupun sifat. Namun di lain penulis juga menjadi korban perkembangan dari kehidupan masyarakat era modern, yang memiliki kesadaran untuk dapat mampu mengontrol suatu hasrat kemauan untuk mendapatkan segala hal. Oleh sebab itu timbul ketertarikan untuk mengamati perubahan perilaku sosial masyarakat saat ini. Selanjutnya berbagai dinamika perubahan sosial yang terjadi dapat diangkat dalam sebuah karya.

## B. Rumusan Masalah/ Tujuan

### Rumusan masalah

1. Apa yang dimaksud dengan masyarakat modern dan perubahannya?
2. Bagaimana penulis merefleksikan pengalaman-pengalamannya terhadap perubahan sosial yang terjadi di masyarakat modern saat ini?
3. Bagaimana memvisualisasikan refleksi pengalaman terhadap perubahan masyarakat modern dalam karya seni grafis?

## Tujuan

- a. Menjelaskan masyarakat modern dan perubahannya.
- b. Menjelaskan refleksi pengalaman penulis yang terjadi dalam masyarakat modern.
- c. Memvisualisasikan refleksi pengalaman penulis terhadap perubahan masyarakat modern dalam karya seni grafis.

## II. Teori dan Metode

### A. Teori

“Karya seni tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sosial, sebab karya seni merupakan bahasa ungkap (melalui media rupa) dari interpretasi seniman terhadap masalah di sekitar lingkungannya yang mampu menggugah pikiran, perasaan, selanjutnya menimbulkan daya kreasi untuk dimanifestasikan dan di komunikasi kan melalui karya seni.”<sup>1</sup>

Perubahan sosial masyarakat adalah salah satu hal yang dapat ditemui dalam lingkungan kehidupan. Sebagai pencipta karya seni yang juga menjadi bagian dari masyarakat penulis memosisikan diri untuk mengambil jarak dalam melihat persoalan-persoalan lingkungan untuk diinterpretasikan melalui suatu karya. Yang dimaksud dengan mengambil jarak adalah cara melihat secara objektif pokok suatu permasalahan baik itu dari luar ataupun dari dalam penulis untuk tidak melibatkan diri yang kemudian diinterpretasikan kembali dengan melibatkan diri secara subjektif .

Melihat perubahan masyarakat tentunya tidak dapat dilepaskan dari pergerakan zaman yang terus berjalan. Individu sebagai bagian dari masyarakat yang menjalani kehidupan sosial, turut merasakan dinamika pergerakan zaman yang saat ini telah sampai pada era modern. Suatu era dimana ditandai dengan berbagai kemajuan teknologi dan perubahan kebudayaan yang seolah membawa manusia memiliki masa depan yang sempurna.

..Dunia modern telah dimulai dari periode Renaisans periode yang merupakan awal dari perkembangan sains dan teknologi, perluasan ekspansi perdagangan, perkembangan wawasan modern, tentang humanisme; sebagai tantangan terhadap kepercayaan keagamaan Abad pertengahan dan sebagai bentuk pendewaan rasionalitas dalam pemecahan masalah-maslah manusia...keterputusan dari nilai-nilai mitos, spirit ketuhanan, telah memungkinkan manusia modern untuk

---

<sup>1</sup> Soedarso Sp.”Trilogi Seni, Penciptaan, Eksistensi, dan kegunaan Seni”, (Yogyakarta,Badan Penerbit ISI, 2006),p.104

mengukir sejarahnya sendiri di dunia-suatu proses self-determination, dimana manusia menciptakan kriteria-kriteria dan nilai-nilai untuk perkembangan diri mereka sendiri sebagai subjek yang merdeka.”<sup>2</sup>

Era modern telah membawa perubahan nilai-nilai kebudayaan dan tradisi yang ada di masa lalu. Hal tersebut dapat diamati dari bagaimana kebudayaan masa lalu beserta nilai-nilai moral dan spiritual nya yang masih dipelihara oleh tradisi masyarakat dengan baik, saat ini telah bergeser pada nilai-nilai yang lebih bersifat materi dan konsumsi. Adapun yang dimaksud oleh penulis mengenai perubahan masyarakat modern dapat dilihat dari perilaku masyarakat melalui pola konsumsi yang telah dialami saat ini.

Dengan demikian karya-karya yang diciptakan ini lebih mengacu pada perubahan perilaku yang diakibatkan dari pola konsumsi tersebut. Sebagai contoh penulis menggambarkan tentang fenomena perilaku selfie yang sering kali marak muncul sosial media yang sebagian besar dilakukan oleh kalangan perempuan. Penulis mengamati terkadang perilaku selfie tersebut dilakukan tanpa tujuan jelas, hanya untuk memamerkan kecantikan, suatu produk yang dikenakan ataupun suatu pameran tempat yang pernah dikunjungi semata demi suatu eksistensi. Fenomena tersebut dapat dilihat sebagai pola konsumsi masyarakat dalam menggunakan produk gadget maupun sosial media yang tidak didasarkan pada fungsi kebutuhan semata namun lebih dari itu ada suatu dorongan keinginan untuk mengikuti gaya hidup, eksistensi, pencitraan dan sebagainya.

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi juga berpengaruh pada pola komunikasi dan interaksi sosial manusia saat ini. Interaksi sesama manusia tidak hanya bisa dilakukan secara tatap muka secara langsung, akibat dari perkembangan teknologi dan informasi tersebut muncul platform baru untuk memperluas pertemanan dan interaksi antar sesama individu, seperti jejaring sosial berbasis internet. Hal ini dapat diamati dari perilaku kehidupan masyarakat yang mulai beralih dari interaksi sesama individu secara konvensional ke komunikasi yang dilakukan lewat gadget yang dimiliki.

Pola perubahan komunikasi tersebut juga merubah nilai-nilai etika dan kebudayaan. Sebagian besar dari masyarakat gemar memamerkan segala sesuatu. Produk materi yang dikonsumsi oleh seorang individu tidak lagi didasarkan pada suatu fungsi kebutuhan semata, namun lebih pada keinginan memiliki sesuatu yang dapat ditampilkan kepada individu lainnya melalui berbagai media. Hal ini yang kemudian membuat media seolah mampu mengatur perasaan manusia,

---

<sup>2</sup> Yasraf Amir Piliang. "Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna", (Yogyakarta, Jalasutra, 2003) p.73

sehingga secara mau ataupun tidak mau, suka atau tidak suka kemanusiaan telah berada dalam realitas media. Seperti yang telah dijelaskan oleh Dominic Striati bahwa :

...tanda-tanda budaya populer maupun citra telah banyak mendominasi realitas kita, maupun bagaimana kita mendefinisikan diri kita maupun dunia sekitar kita. Gagasan ini berusaha menyetujui , dan memahami sebuah masyarakat yang dijenuhkan oleh media. Kini realitas hanya bisa didefinisikan melalui bayangan dan permukaan cermin ini. Masyarakat telah dimasukan kedalam media massa.”<sup>3</sup>

Media telah menciptakan budaya populer yang merubah pola konsumsi pada masyarakat di era modern ini. Manusia membeli atau mengkonsumsi segala sesuatu tidak lagi hanya didasarkan karena kebutuhan nilai fungsi semata, tetapi dipengaruhi oleh banyak hal, seperti gengsi, gaya hidup, eksistensi dan lain-lain. Hal lain yang turut mempengaruhi pola konsumsi adalah pada pengalaman keakraban masyarakat terhadap barang-barang komoditi itu sendiri. Masyarakat menjadi memiliki kebiasaan wajar dalam mengkonsumsi segala sesuatu yang telah di kenalnya secara terus menerus melalui media. Misalnya pengalaman penulis di kampung, seorang individu agar terlihat kaya dan diterima di lingkungan pergaulan pertemanan harus nongkrong dikafe mewah untuk sekedar merayakan ulang tahun atau pakaian yang dikenakan harus dengan merk-merk ternama padahal tidak sesuai dengan kondisi perekonomiannya dan hanya untuk memenuhi tuntutan gaya hidup semata. Hal tersebut menjadi suatu hal yang wajar dilakukan dikarenakan pengaruh kebiasaan melihat produk yang diiklankan sedemikian rupa di media.

Kemampuan individu dalam memenuhi kebutuhan konsumsi (komoditi) berpengaruh terhadap pembentukan pengelompokan masyarakat dalam lapisan kelas secara bertingkat/ hirarkis lewat dimensi prestise dan kekuasaan dalam konteks kebudayaan. Ada suatu kode kebersamaan maupun perbedaan pada barang konsumsi yang terbentuk untuk digunakan dalam memaknai cara bersosial. Hal ini yang kemudian kebudayaan dalam masyarakat diambil alih secara terpisah dengan kehidupan sosial yang ada. Seperti pendapat Baudrillard dalam buku Cultural Studies yang ditulis oleh Chris Barker bahwa:

...Dalam masyarakat konsumen tidak lagi di beli demi nilai guna, melainkan sebagai komoditas-tanda dalam suatu masyarakat yang ditandai oleh komodifikasi yang semakin meningkat....tidak lagi ada objek yang memiliki nilai

---

<sup>3</sup> Dominic Striati. “Popular Culture; Pengantar Menuju Teori Budaya Populer”, (Yogyakarta, Arruz media, 2010).pp. 336-337

esensial; malahan, nilai guna tersebut ditentukan melalui pertukaran, membuat makna kultural benda-benda lebih berarti ketimbang nilai kerja atau kegunaannya. Komoditas menawarkan prestise dan memaknai nilai sosial, status dan kekuasaan dalam konteks makna kultural yang berasal dari 'tatanan sosial' yang lebih luas. Jadi kode kebersamaan dan perbedaan pada barang-barang konsumtif digunakan untuk memaknai afiliasi sosial. Objek 'berbicara tentang masyarakat yang terstratifikasi' dan kebudayaan mengambil alih, menyerap dan menjadikan kehidupan sosial sebagai suatu ranah yang terpisah".<sup>4</sup>

Berdasarkan berbagai penjelasan dan beberapa contoh pengalaman tersebut akhirnya penulis melihat bahwa pola konsumsi di era modern mendorong perubahan yang menumbuhkan ego, perilaku, maupun sifat-sifat rakus manusia untuk menguasai segalanya. Hal-hal positif maupun negatif dalam permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat dicoba untuk disaring, kemudian dipertanyakan kembali posisi masyarakat sebagai korban ataupun pelaku konsumsi era modern dalam suatu perubahan. Masyarakat sebagai suatu bagian dari bentukan budaya sebelumnya yang tidak dapat menghindari perubahan era, akan membentuk kebudayaan itu sendiri melalui suatu pola konsumsi.

Permasalahan-permasalahan yang diangkat dalam karya diharapkan dapat mewakili gambaran kondisi perubahan kehidupan modern yang terjadi saat ini. Penulis memiliki harapan agar bentuk perubahan tersebut bisa direnungkan secara bersama-sama sehingga dapat menemukan kembali nilai-nilai kebaikan moral dan spiritual dalam kehidupan. Dari perenungan ini kemudian dapat dijadikan sebagai suatu proses pembelajaran untuk menjalani kehidupan yang lebih baik saat ini. Dengan demikian konsep penciptaan Tugas Akhir ini adalah merefleksikan berbagai perubahan perilaku masyarakat yang dipengaruhi oleh pola konsumsi era modern yang terjadi saat ini. Karya yang diciptakan berupa opini, kritik, maupun suatu ungkapan refleksi.

## B. Metode

"Berkarya seni merupakan suatu usaha pemenuhan untuk mengungkapkan perasaan hati sebagai media berekspresi. Apa yang diekspresikan adalah campuran dari nilai-nilai ideal rasionalnya, nilai-nilai pengalaman (emosinya), dan nilai-nilai spiritual (transenden)."<sup>5</sup>Selanjutnya sedikit ada aspek kejiwaan yakni aspek yang meliputi cara pandang dan emosi penulis yang muncul karena adanya proses interaksi dengan pengalaman hidup yang selama ini dialami, pergumulan dalam berkesenian, berbagai aktivitas lain yang dilakukan, dan juga

---

<sup>4</sup> Chris Barker. "Cultural Studies Teori & Praktik", (Yogyakarta, Kreasi Wacana, 2004) p. 115

<sup>5</sup> [www.digilib.petra.ac.id](http://www.digilib.petra.ac.id) (diakses pada tanggal 18 Maret 2017, pukul 19.05 WIB)

pergaulan dengan banyak orang dengan karakter yang berbeda-beda. Untuk itu subyektifitas sangat diperlukan agar karya-karya yang dihasilkan benar-benar murni dan jujur dari diri penulis.

Penulis mencoba menggambarkan figur manusia menjadi objek utama karya untuk menyampaikan gagasan mengenai refleksi perubahan yang terjadi di masyarakat modern saat ini. Manusia sebagai figur pelaku sekaligus korban atas perubahan itu sendiri. Penulis lebih menekankan pada bentuk visual yang mengadopsi suatu teknik kolase. Yang dimaksud dengan mengadopsi teknik kolase disini terletak bentuk penggambaran antara suatu objek dengan *background*.

Bentuk visual objek digambarkan secara proporsional dan terkadang imajinatif dengan memunculkan line pada tiap objek. Dalam pewarnaan, penulis menggunakan teknik blok untuk memberikan batas intensitas warna/ dimensi chroma antara warna gelap dan terang, dengan memainkan lekukan bidang-bidang tiap objek, visual yang dimunculkan cenderung nampak flat/ komikal namun tetap memiliki sedikit kedalaman ruang.

Karya Eko Didyk Sukowati memberikan inspirasi sekaligus mendorong untuk mencoba bereksplorasi bentuk bidang dan warna pada objek. Eksplorasi tersebut dapat dijangkau dengan teknik cetak saring sebagai teknik yang dipilih penulis dalam pembuatan karya seni grafis.



Gambar 01. “Eko ‘Codit’ Didyk Sukowati”  
“Spirit in My House”

Acrylic on canvas, 2010

(Sumber: [http://www.imgrum.org/media/1004035233523338943\\_941367210](http://www.imgrum.org/media/1004035233523338943_941367210))

Diakses tanggal 21 Maret 2017, pukul 20.24 WIB



Penulis memiliki ketertarikan memainkan bahasa sebagai penggunaan beberapa judul karya yang dipakai untuk memancing audiens dalam memasuki karya. Hal tersebut dilakukan dengan harapan agar audiens dapat memahami dan menemukan makna karya-karya yang ingin disampaikan oleh penulis.

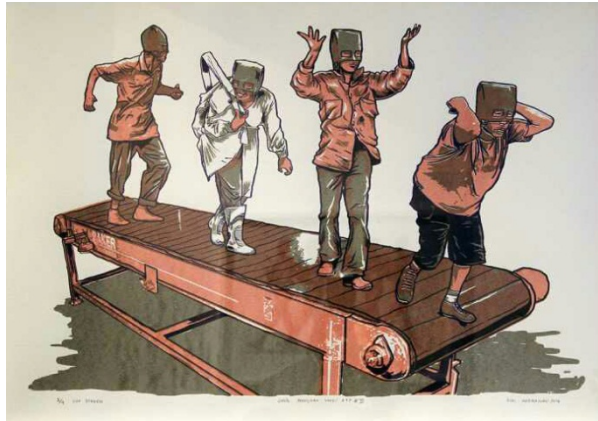


Gambar 02. "Banksy"  
"Follow your dream cancelled"  
Stencil on wall, 2010

(Sumber: <http://www.banksy.co.uk/shop.html>)  
Diakses tanggal 19 maret 2017, pukul 21.42 WIB

Lewat karya ini penulis tertarik pada cara Banksy dalam menciptakan sebuah kalimat yang mampu memprovokasi audiens. "*Follow your dreams*" dituliskan oleh Banksy secara simpel, hanya menutupi kata *your* dengan "*cancelled*" kalimat ini menjadi memiliki interpretasi makna ganda. Kalimat tersebut memiliki makna yang berlawanan sehingga membuat audiens mudah terpancing untuk berfikir saat melihat karyanya. Penulis mencoba menggunakan metode yang sama saat membuat sebuah judul karya. Biasanya Penulis menggunakan tanda baca untuk memunculkan interpretasi makna ganda. Selain itu penulis memikirkan suatu kalimat yang berlawanan terlebih dahulu, baru kemudian dijadikan satu. Kalimat berlawanan disini tidak harus berlawanan secara makna tetapi bisa berlawanan secara sifat, antara kata kerja dan benda. Misalnya penggunaan kalimat pada kata yang seharusnya digunakan dalam kata benda namun digunakan dalam kata kerja.

Untuk menggambarkan gerak maupun *gestur* figur manusia Penulis tertarik terhadap karya Rudi "Lampung" Hermawan yang berjudul Jenis Pekerjaan Versi KTP #3:



Gambar 03 “Rudi ‘lampung’ Hermawan”  
 “Jenis pekerjaan versi KTP #3”

Silk screen on arches paper 300 gsm, 100% cotton, 2016  
 (Sumber: <https://indoartnow.com/artists/rudi-lampung-hermawan> )  
 Diakses tanggal 21 Maret 2017, pukul 22.31 WIB

Dalam karya ini penulis tertarik pada bagaimana visualisasi gerak figur digambarkan secara proposional. Figur tersebut digambarkan dengan gerak sederhana namun memiliki *gestur* yang menarik, yang menjadi simbol untuk memasuki suasana dalam melihat suatu karya. Visualisasi figur yang digambarkan secara teatrical, dengan menghilangkan objek benda menciptakan suasana yang memberikan tanda bagi objek figur dalam melakukan suatu gerak aktivitas.

Melihat permasalahan secara keseluruhan mengenai perubahan masyarakat, dalam tugas akhir ini penulis menawarkan visual yang menggunakan pendekatan pada gaya ilustratif dan simbolik. Hal tersebut dilakukan untuk memperkuat ide penciptaan yang menyangkut opini dan kritik sosial. Visualisasi yang diciptakan lebih mengacu pada aktivitas figur sebagai objek ataupun tanda dalam mengungkapkan perubahan yang sedang terjadi. Beberapa karakter visual yang diciptakan oleh penulis menggunakan bentuk *distorsi* dimana figur manusia diubah sedemikian rupa mengacu pada karakter penulis yang dihasilkan dari olah rasa. “*Distorsi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.”<sup>6</sup> Warna-warna yang digunakan penulis dalam karya lebih difungsikan sebagai penguat estetika ataupun membentuk harmonisasi visual, sedangkan *background* difungsikan sebagai kontras bidang yang dapat memberikan kesan volume.

<sup>6</sup> Dharsono Sony Kartika. “Seni Rupa Modern”, (Bandung, rekayasa sains, 2004)p. 42

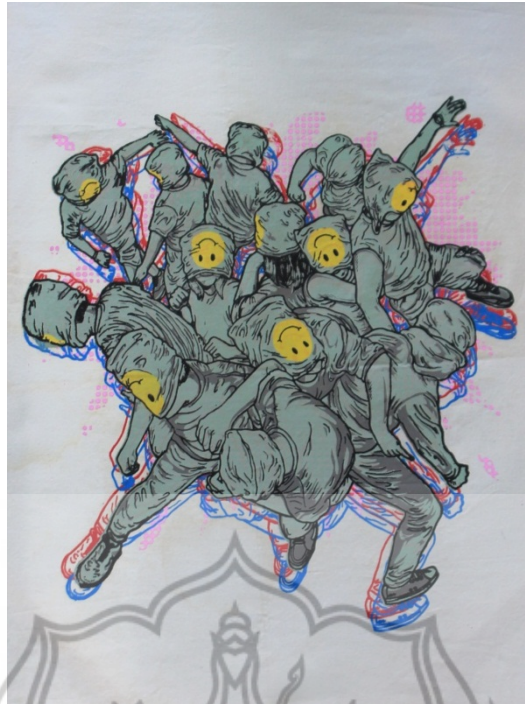
### III. Hasil Pembahasan



Gambar 04  
“Selfie Terror”  
29,5 x 41 cm  
Cetak saring pada kertas  
2016  
(foto; Dokumentasi penulis, 2016)

Mengamati fenomena aktivitas memotret wajah diri sendiri atau sering disebut dengan istilah *selfie* yang sering ditemui pada jejaring media sosial. Aktivitas tersebut biasanya dilakukan oleh para perempuan dengan berbagai ekspresi, pose dari berbagai sudut pandang / angle hanya sekedar untuk mendapatkan wajah yang dirasa paling cantik untuk kemudian dapat dibagikan kepada publik melalui akun jejaring sosial media yang dimilikinya.

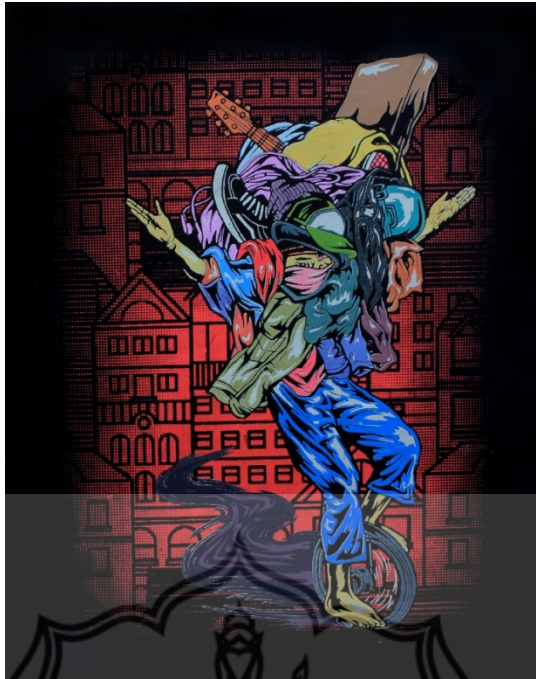
Menggambarkan fenomena selfie tersebut melalui karya ini penulis ingin menyampaikan tentang keadaan era sekarang dimana *gadget* telah mengubah diri seseorang menjadi manusia visual. Wajah saat ini dengan mudah dapat ditransformasikan melalui media sosial/ internet dan secara teknologis dapat dirubah menjadi berbeda dari aslinya sesuai dengan apa yang diinginkan, hal tersebut cenderung mendorong manusia untuk memamerkan segala sesuatu yang nampak bagus diluar kepada orang lain. Lewat citraan selfie individu dapat menghadirkan eksistensi diri kepada publik dengan mengabaikan suatu kepentingan sekalipun tanpa kedalaman makna.



Gambar 05  
"Chaos Smiles"  
48 x 66 cm  
Cetak saring pada kanvas  
2016  
(foto: Dokumentasi penulis, 2016)

Karya ini menjadi gambaran suatu pola konsumsi di era modern, dimana manusia selalu didorong untuk memperoleh kebahagiaan melalui pemenuhan hasrat konsumsi dan menjadi suatu gaya hidup. Visualisasi figur berkerumun yang saling berdesak desakan merupakan simbol dari individu-individu dalam memenuhi keinginan hasratnya memburu barang komoditi (konsumsi).

Bagian kepala terbungkus plastik dengan unsur citra simbol *emoticon smile* adalah gambaran dari kebahagiaan yang terbungkus oleh pola konsumsi itu sendiri, yang membuat individu tidak lagi mengenali dirinya. Ada suatu kekacauan yang ditimbulkan oleh individu demi memenuhi kebahagiaan melalui apa yang dikonsumsinya. Dengan segala upaya yang dilakukan memenuhi hasrat konsumsi, pada akhirnya dunia kebahagiaan cenderung hanya menjadi palsu dan tidak lagi murni atas kebahagiaan bagi tiap individu, karena kebahagiaan ditentukan oleh banyaknya individu dalam mengkonsumsi sesuatu.



Gambar 06  
"Terus Menggelinding #1"  
48 x 66 cm  
Cetak saring pada kanvas  
2017  
(foto; Dokumentasi penulis, 2017)

Mengamati fenomena pencarian identitas anak muda melalui konsumsi yang dipengaruhi oleh budaya populer. Pencarian identitas dunia anak muda dalam masyarakat modern cenderung dipengaruhi oleh apa yang dikonsumsi. Sebagaimana yang divisualkan dalam karya tersebut dengan figur tertimbun berbagai jenis produk komoditi yang merupakan simbol dari banyaknya konsumsi komoditi sebagai suatu pencarian identitas. Produk komoditi melalui *branding* yang diciptakan telah membentuk citra yang dapat mengidentikan individu dengan suatu identitas tertentu. Seperti pemilihan pada selera *fashion*, selera musik, jenis hobi dan sebagainya. Melalui produk komoditi tersebut identitas budaya dapat dibentuk oleh tampilan maupun gaya hidup.

Diluar kesadaran banyak diantara individu yang bukan menjadi dirinya sendiri, tetapi menjadi individu yang lain karena kuatnya pengaruh serta tarikan dari luar diri. Karya ini menggambarkan suatu resistensi individu yang terus berusaha mengikuti tuntutan identitas dalam era kebudayaan populer. Seperti hanya individu sebagai orang desa dengan segala jati dirinya yang terus berusaha mempertahankan identitas dan gaya hidup sebagai orang kota/ urban.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Buku

- Amir Piliang, Yasraf. Hipersemiotika: Tafsir Cultural studies Atas matinya makna, Yogyakarta: Jalasutra, 2003
- Barker, Chris. Cultural Studies Teori & Praktik, Yogyakarta: kreasi Wacana, 2004
- Ibrahim, Subandy Idi. Budaya Populer Sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape Indonesia Kontemporer, Yogyakarta: jalsutra, 2007
- Kartika, sony Dharsono. Seni Rupa Modern, Bandung: Rekayasa sains, 2004
- Sanyoto, Sajiman Edi. Nirman Elemen-elemen Seni dan Desain, Yogyakarta; 2009
- SP, Soedarso. Trilogi Seni, Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI, 2006
- Stratiati, Dominic. Popular Culture; Pengantar Menuju Teori Budaya Populer, Yogyakarta: Arruz Media, 2010
- Sugiono. Metode Penelitian Kuantitatif dan R7D, Bandung: Alfabeta
- Veltmer dan Petras. Imperialism Abad 21, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2002