

# **REPRESENTASI HIPERREALITAS PADA BUDAYA KONSUMERISME**



**JURNAL**

Oleh : Sarah Arifin

NIM : 1312383021

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

2018

**A. Judul: REPRESENTASI HIPERREALITAS PADA BUDAYA KONSUMERISME**

**B. Abstrak**

Oleh:  
**Sarah Arifin**  
**NIM 1312383021**

**Abstrak**

*Kemampuan dunia maya dalam memberikan pengalaman sosial yang berbeda telah menciptakan realitas lain yang terpisah dari kehidupan yang sesungguhnya. Kedekatan manusia dengan ruang-ruang ini semakin mengaburkan pandangan antara kenyataan dan fantasi. Kondisi ketidak mampuan kesadaran dalam hipotesis untuk membedakan antar kenyataan dan fantasi ini disebut dengan hiperrealitas. Kondisi ini sering dimanfaatkan untuk melakukan upaya penggiringan masa. Salah satu yang paling menonjol adalah upaya penggiringan masa untuk mengkonsumsi sebanyak-banyaknya demi meraup keuntungan. Kegiatan konsumsi kini tidak hanya dilakukan dalam rangka memenuhi kebutuhan, namun cenderung mengutamakan citra-citra tertentu untuk memuaskan hasrat. Kondisi ini merupakan latar belakang yang diwujudkan melalui penciptaan karya seni grafis, dengan menggunakan teknik sablon. Karya Tugas Akhir ini mencoba mentransformasikan pengalaman pribadi penulis menjadi pengalaman yang bersifat umum. Untuk menampilkan kembali kondisi hiperrealitas yang sering kali tidak disadari. Melalui narasi yang dekat dengan keseharian yaitu konsumsi. Dengan harapan mampu memberikan padangan lain serta sebagai pematik agar dapat diperbincangkan kembali.*

**Kata kunci:** *Hiperrealitas, Budaya Konsumen, Seni Grafis*

### **Abstract**

*The ability of hallucination world in giving a different social experience has been created another reality other than in our real life. Proximity human with this space increasingly blurring the thoughts in between reality and fantasy. The condition of unconsciously in making hypothesis which hardly differentiate between reality and fantasy defined as hyperreality. This condition has been used as an effort to direct the community. One of the most obvious example is consuming as much as possible for making profits. Consumption nowadays not only to fulfill the basic needs but more in emphasizing the ideas of desire's satisfaction. This stated condition constructed as my main idea and realized through printmaking art creations which applied silkscreen technique. The artworks in my final presentation tried to transform my personal experiences and become general experiences by recreating the unconsciously hyperreality's condition with the most intimately narration of daily's consumption. By this, writer hopes that it would create new perspectives and open up some interesting topics by audiences.*

**Keywords:** *Hyperreality, Consumer culture, Printmaking*

## **C. Pendahuluan**

### **C.1. Latar Belakang**

Pemilihan gagasan Tugas Akhir ini berangkat dari keresahan penulis dalam menghadapi berbagai persoalan yang dihadirkan dunia maya dan mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan nyata. Dari berbagai persoalan yang muncul, penulis menemui suatu kesamaan yang dominan yaitu upaya-upaya memanfaatkan peran emosi masyarakat. Penulis menemui istilah hiperrealitas yang diartikan sebagai suatu kondisi ketidak mampuan nalar dalam membedakan antara yang nyata dan yang fantasi.

Hal yang menarik perhatian penulis adalah dalam kondisi hiperrealitas ini kehadiran promosi menjadi marak dengan berbagai macam cara yang tidak ditemui sebelumnya, dengan tujuan agar masyarakat mengkonsumsi suatu produk ataupun jasa. Persolan ini tentunya telah melahirkan bentuk-bentuk kebudayaan baru, budaya konsumtif adalah salah satunya. Hal ini menjadikan komodifikasi dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Makna konsumsi pun bergeser, bukan lagi mengenai pemenuhan kebutuhan, namun lebih eksploitatif. Ketika masyarakat kehilangan kesadaran individu, akan menjadi lebih mudah di kontrol demi kepentingan segelintir orang.

### **C.2. Rumusan/tujuan**

Dari gagasan yang telah disampaikan di atas, maka dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Seperti apa kondisi hiperrealitas yang terjadi pada budaya konsumerisme?
2. Bagaimana merepresentasikan gagasan melalui karya visual?

Adapun tujuan penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah:

1. Sebagai sarana pembelajaran dan pengetahuan bagi penulis maupun masyarakat umum.

2. Menciptakan karya seni grafis dengan metode akademis, serta menggunakan pendekatan dengan disiplin lain.
3. Mengeksplorasi bentuk-bentuk serta kemungkinan yang dapat dicapai sebuah karya seni grafis.

### C.3. Teori dan Metode

#### A. Teori

Kehadiran dunia maya dalam kehidupan masyarakat telah merubah berbagai macam aspek kehidupan manusia. Ruang-ruang ini mampu menciptakan realitas baru, yang terpisah dari realitas yang sesungguhnya. Hal ini seringkali membuat kesulitan dalam membedakan antara kenyataan dan yang bukan kenyataan.

Kondisi ini disebut hiperrealitas, awalan ‘hiper’ berarti lebih nyata ketimbang kenyataan. kenyataan diproduksi menurut model yang tidak *given* melainkan secara artifisial direproduksi sebagai kenyataan, kenyataan yang dibentuk ulang dalam suatu ‘kemiripan halusinatif’ dengan dirinya.<sup>1</sup>

Masyarakat kini semakin menjauhi kehidupan nyata dan mulai terbiasa hidup dalam fantasi.

Salah satu dampak yang paling kentara memanfaatkan hiperrealitas pada kehidupan sehari-hari adalah penggiringan masa untuk selalu mengkonsumsi lebih dari yang dibutuhkan. Walaupun konsumsi merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dengan mahluk hidup, namun dalam perkembangannya kini konsumsi tidak lagi hanya berdasarkan pemenuhan kebutuhan, namun telah menjadi budaya, budaya konsumsi. Budaya ini seringkali memanfaatkan kehadiran hiperrealitas dan simulakrum. Dimana saat mengkonsumsi bukanlah nilai guna yang diutamakan namun citra-citra tertentu untuk memuaskan hasrat. Kondisi ini menciptakan komodifikasi berbagai aspek kehidupan.

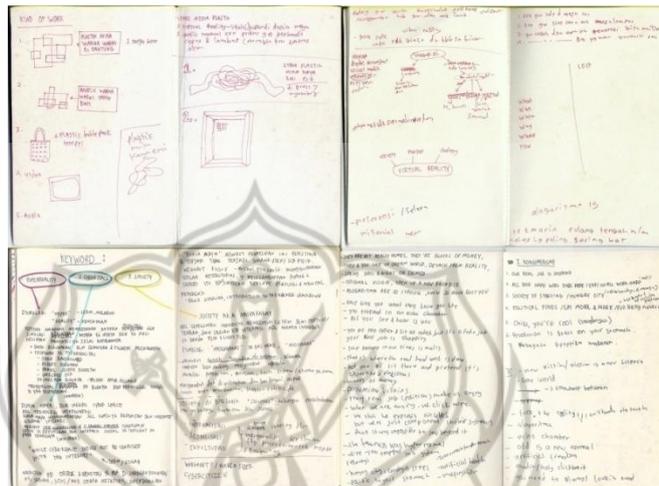
Persoalan ini tentunya akan berdampak pada berbagai instrumen dalam kehidupan nyata termasuk kehidupan tiap individu.

---

<sup>1</sup> Chris Baker, *CULTURAL STUDIES: Teori & Praktik* (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2011), p. 166

## B. Metode

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, pada mulanya penulis melakukan metode riset, metode ini dilakukan dalam rangka pendekatan terhadap gagasan yang telah dijabarkan diatas. Mulai dari mengumpulkan informasi mengenai persoalan terkait, tahapan ini meliputi proses pengumpulan informasi, data non-fisik serta artefak dan membuat pemetaan gagasan.



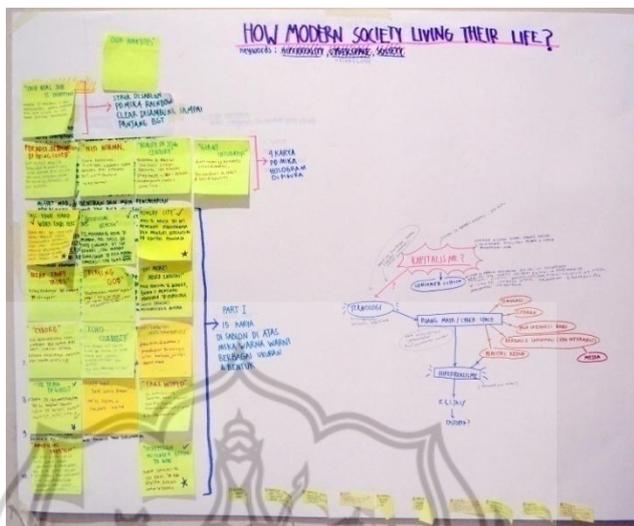
Gb. 1. Catatan berupa informasi, data dan pemetaan gagasan (sumber: dokumen penulis,2017)

Salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah dengan melibatkan partisipan dari lingkungan terdekat untuk mengumpulkan struk bekas belanja sehari-hari dalam kurun waktu 30 hari. Metode ini dilakukan dalam rangka mengetahui pola konsumsi pada lingkungan terdekat penulis.



Gb. 2. Struk dan kemasan makanan yang telah dikumpulkan (sumber: dokumen penulis,2017)

Dari hasil riset dan pemetaan gagasan, penulis melakukan perancangan karya. Menentukan persoalan yang akan disampaikan pada setiap karya, menentukan judul, membuat rancangan kasar visual, serta penyajian karya.



**Gb. 3. Rancangan karya**  
(sumber: dokumen penulis, 2017)

Setelah melakukan perancangan karya, tahap selanjutnya adalah menyeleksi data. Pada tahapan ini penulis menentukan data yang akan digunakan pada karya dan yang tidak. Data yang akan digunakan tidak secara langsung ditampilkan dengan mentah. Melainkan terlebih dahulu melewati tahapan reinterpretasi oleh penulis, proses ini dilakukan karena penulis melihat potensi yang dimiliki karya seni untuk menyampaikan gagasan dengan eksplorasi bentuk-bentuk visual. Data yang berupa informasi, artefak dan data non-fisik kemudian divisualisasi, dengan mentransfer visual data ke media lain, namun tetap menggunakan citra dan visual aslinya.

Hasil dari visualisasi data berupa bentuk-bentuk visual, teks serta simbol yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Yang dikombinasikan dalam sebuah karya hingga membentuk narasi yang diharapkan mampu membangun kesadaran audiens terhadap gagasan yang disampaikan. Tahap selanjutnya adalah tahap pengerjaan karya, melalui proses komputerisasi dan diwujudkan melalui teknik sablon.

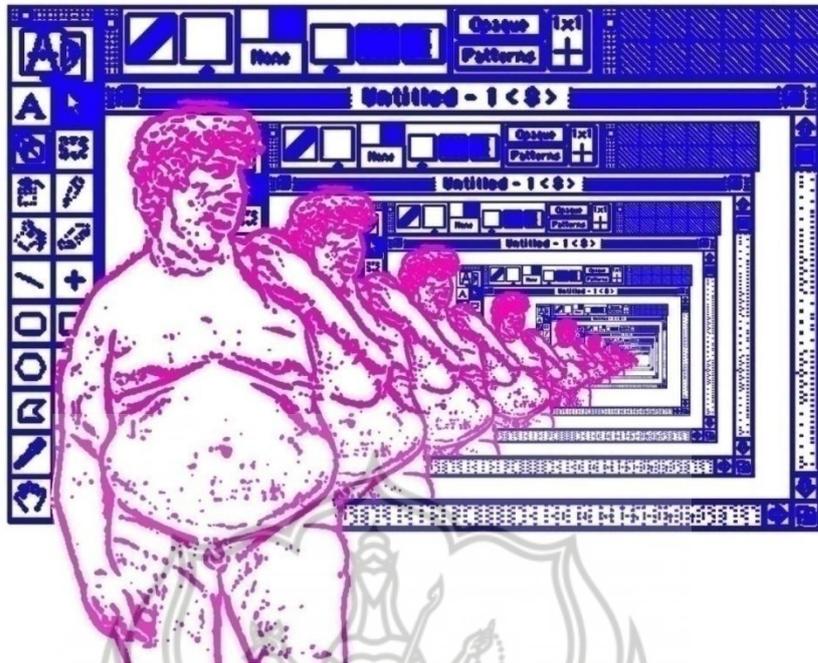
#### D. Pembahasan Karya



**Gb. 1. “Pekerjaan kita yang sesungguhnya” (*Our real job*)**  
 Sablon di atas plastik mika, 10cm x 1850 cm, 2017  
 (sumber: dokumen penulis)

Visual struk belanja pada karya ini merupakan struk belanja yang telah penulis kumpulkan dari beberapa partisipan. Penggunaan visual struk belanja ini berusaha mengkomunikasikan mengenai persoalan konsumsi personal. Dibuat memanjang dan bertumpuk-tumpuk menyimbolkan sifat konsumtif. Penulis berusaha menyampaikan apapun pekerjaan kita entah dokter, desainer, guru, dalam sistem saat ini, pekerjaan kita yang sesungguhnya adalah mengkonsumsi sebanyak-banyaknya. Karya ini menonjolkan sifat transparan yang dimiliki plastik yang disajikan dengan diletakan acak pada permukaan yang lebih rendah dan bertumpuk-tumpuk sehingga dapat terlihat lapisan-lapisan visual struk, yang merupakan simbol dari upaya pembedahan, dan melihat kembali. Penyajian yang diletakan secara acak pada permukaan yang rendah menggambarkan

bahwa kegiatan konsumsi walau merupakan hal yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan, sering terabaikan dan menjadi tidak berarti.



**Gb. 4.** “Ruang menggema” (*Echo chamber*),  
Sablon di atas plastik mika, 38cm x 60 cm, 2017  
(sumber: dokumen penulis)

Alogaritma internet dan sosial media juga telah diprogram sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah sistem rekomendasi yang menyesuaikan dengan perilaku penggunanya. Gambar figur dan tampilan komputer yang direpetisi sehingga membentuk kedalaman merupakan gambaran dari sistem hanya akan menampilkan konten-konten yang dirasa diinginkan oleh pengguna. Yang saat ini kita lihat dan dengan dengar pada dunia maya sesungguhnya merupakan pantulan dari diri kita sendiri. Informasi yang hanya dari satu sudut pandang saja akan berdampak buruk bagi kehidupan masyarakat.



Gb. 5. "Keputusan untuk dicintai" (*Deadly desperation of being loved*),  
 Sablon di atas plastik mika, 50cm x 60 cm, 2017  
 (sumber: dokumen penulis)

Dalam dunia maya manusia berlomba-lomba memanipulasi identitasnya untuk disukai oleh orang lain. Berbagai cara dilakukan untuk menampilkan signifikansi dirinya dalam publik. Digambarkan dengan figur manusia yang sedang bercermin, dengan wajah ikon senyum yang meleleh. Ambisi manusia saat ini untuk terlihat sempurna dalam kondisi apapun membuat berbagai macam cara yang tidak wajar dan instan dalam mencapainya pada karya ini digambarkan dengan pil dengan wajah senyum. Teks pada karya ini menjelaskan hal-hal yang dilakukan manusia untuk meningkatkan status sosialnya.

## E. Kesimpulan

Pada setiap karya seni terdapat banyak aspek yang dapat dikaji dan dipelajari. Penciptaan karya seni bukan semata-mata ekspresi diri seniman dalam menghasilkan bentuk-bentuk artistik. Namun karya seni selalu memiliki relasi dengan lingkup sekitar yang lebih luas seperti konteks zaman, kondisi sosial, tujuan serta keberpihakan. Seperti istilah '*jiwa ketok*' yang dikemukakan Sudjojono, menekankan pada gagasan-gagasannya yang terkait dengan seni dan realitas sosial, serta pentingnya sikap jujur dalam berkarya. Seni mampu berperan sebagai media yang mengkomunikasikan banyak hal, menyebarkan pengetahuan, sekaligus melahirkan kesadaran-kesadaran.

Peran seni yang lunak memiliki kemungkinan yang tidak ada habisnya untuk di elaborasikan dengan berbagai disiplin. Proses mengelaborasi juga merupakan sebuah upaya dalam meningkatkan kesenian itu sendiri. Menemukan relasi-relasi antara berbagai aspek dalam kehidupan merupakan sebuah percobaan panjang yang mengasikan dan tiada henti.

Dalam terciptanya karya seni prosenya sering terlewatkan, karena seni sering dipandang sebagai outpunya saja dan sebuah objek mati. Proses penciptaan karya seni sering kali hanya tersimpan rapat dalam studio-studio seniman. Padahal proses dalam menciptakan sebuah karya adalah hal yang tidak kalah pentingnya untuk diketahui. Seni bukan hanya mengenai bentuk-bentuk visual yang enak dipandang dan menyejukan hati. Seni juga merupakan proses panjang seniman, perkara mencoba dan perkara gagal dalam mencoba. Sifat seni yang lunak seharusnya dapat menyebarkan semangat bereksperimen yang menyenangkan.

**F. DAFTAR PUSTAKA**

Baker, Chris, *CULTURAL STUDIES: Teori dan Praktik*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2011

