

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jakarta adalah salah satu kota terbesar dan maju di Indonesia, banyak masyarakat dari berbagai daerah datang untuk mencari pekerjaan, menuntut ilmu atau sekedar berwisata khususnya remaja. Keanekaragaman inilah yang membuat Jakarta menjadi kota yang padat akan rutinitas, dan hidup 24 jam tak henti, yang dimana akan membawa dampak perubahan sosial, moral, dan etika pada remaja. Dengan rutinitas yang padat dan sibuk banyak remaja yang mencari tempat hiburan seperti cafe, club, bar, tempat karaoke, dan pusat perbelanjaan. Salah satu kebijakan yang pernah dibuat oleh gubernur pertama Jakarta Ali Sadikin yang kontroversial adalah mengembangkan hiburan malam dengan berbagai kelab malam, mengizinkan diselenggarakannya perjudian di kota Jakarta dengan memungut pajaknya untuk pembangunan kota. Seolah menjadi alasan tersendiri untuk melepas penat dan rasa bosan hingga menjadi *trend* sebuah gaya hidup remaja di Jakarta. Atas dasar pengalaman penulis dalam kehidupan sehari-hari, penulis banyak melihat perilaku konsumtif yang dilakukan masyarakat khususnya anak muda di Jakarta.

Penulis juga mengalami peristiwa tersebut baik itu disengaja ataupun tidak. Banyak faktor yang menjadikan gaya hidup kita konsumtif, mulai dari diri sendiri yang ingin terlihat 'gaul', bersenang-senang di tengah rutinitas, melihat promo /

diskon dll. Globalisasi dan modernisasi menjadi faktor industri hiburan di Jakarta berkembang dan menjamur dimana-mana yang membuat gaya hidup konsumtif semakin digemari masyarakat secara sadar maupun tidak sadar, banyaknya iklan di media sosial yang membahas tentang fashion, makanan, tempat berkumpul, *event* music, karaoke dll. Perkembangan teknologi menyebabkan industri wisata dan hiburan malam berkembang pesat di kotakota besar, kegiatan berbelanja pun dipermudah dengan adanya *online shop*, kita dapat membeli barang yang kita suka tanpa harus pergi kemanapun.

Kondisi tersebut berpengaruh juga dengan emosi anak muda yang tidak stabil dan cenderung sensitif terhadap hal-hal mengenai pribadinya dan permasalahan dirinya. Dengan adanya faktor sosial atau pergaulan banyak anak muda yang mengadopsi gaya hidup tersebut dan menjadikannya hidup konsumtif. Gaya hidup anak muda tersebut didukung oleh fasilitas-fasilitas yang ada seiring kemajuan teknologi dan motivasi untuk menunjukkan status sosialnya. Kebutuhan akan kontak sosial membuat gaya hidup konsumtif sebagai wadah bagi anak muda bertemu dengan rekan-rekannya untuk mendapatkan identitas diri.

Dengan adanya faktor sosial atau pergaulan banyak anak muda yang mengadopsi gaya hidup tersebut dan menjadikannya hidup konsumtif dan hedon. Gaya hidup hedonis merupakan pola-pola perilaku sebagai cara hidup seseorang yang didapatkan melalui hasil interaksi dengan lingkungannya dan digambarkan dalam aktivitas, minat dan opini yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan kenikmatan. Kotler dan Amstrong (dalam Putri, 2013), mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup konsumtif adalah faktor budaya

(serangkaian nilai perilaku, persepsi, referensi perilaku melalui proses sosialisasi serta interaksi terhadap lingkungannya), faktor sosial (kelompok referensi), faktor pribadi (usia, pekerjaan, dan status sosial ekonomi), faktor psikologi (motivasi, emosi, persepsi, dan sikap). Menurut Lina dan Rasyid (dalam Fardhani & Umi, 2013), aspek gaya hidup konsumtif meliputi aspek pembelian impulsif, aspek pembelian tidak rasional, dan aspek pembelian berlebihan. Gaya hidup anak muda tersebut didukung oleh fasilitas-fasilitas yang ada seiring kemajuan teknologi dan motivasi untuk menunjukkan status sosialnya. Kebutuhan akan kontak sosial membuat tempat hiburan malam sebagai wadah bagi anak muda bertemu dengan rekan-rekannya untuk mendapatkan identitas diri.

Gaya hidup tersebut terbentuk dari kegiatan yang penulis lakukan secara berulang-ulang dan merasa mendapatkan kesenangan dari kegiatan tersebut walaupun hanya sementara. Dalam penulisan ini penulis ingin memberi kritik kepada anak muda Jakarta yang berperilaku konsumtif dan menjadikannya sebagai gaya hidup.

Pengalaman yang pernah penulis alami dalam melakukan kegiatan konsumtif adalah kerap kali penulis mengunjungi tempat ‘nongkrong’ seperti café, bar, tempat makan kekinian dan pusat perbelanjaan setiap akhir pekan. Dalam kegiatan tersebut penulis mencoba refresh atau sekedar bertemu teman-teman, penulis memesan kopi dan beberapa cemilan dengan harga yang lumayan mahal untuk segelas kopi. Pusat perbelanjaan menjadi salah satu tempat favorit penulis untuk mencuci mata, dengan melihat barang-barang yang sedang trend dan

potongan harga, kerap kali penulis tergoda untuk membeli beberapa barang yang diinginkan.

Toko yang sering dikunjungi adalah toko sepatu, dimana penulis memiliki ketertarikan dengan beberapa brand sepatu dan ingin memilikinya. Namun beberapa sepatu menjadi barang yang sulit dibeli karena di produksi terbatas dan menjadikannya lebih mahal dari biasanya. Dalam sebuah artikel kompas.com dikatakan harga ritel sebuah sneaker yang berkisar Rp 2 juta, di tahun 2020 harga *reseller* sneaker tersebut sudah menembus Rp 16 juta, sebuah nilai yang fantastis untuk sepasang sepatu.

Di dalam sosial media penulis juga pernah membeli barang yang sedang diskon hanya karena tertarik dengan barang itu, dan ketika barang sudah sampai penulis hanya menggunakannya beberapa kali sampai akhirnya penulis menjualnya. Faktor yang sangat memotivasi penulis adalah rasa ingin bersenang - senang dan memiliki suatu barang fashion yang sedang ramai. Penulis juga senang melakukan wisata dan kuliner di luar kota, menghabiskan waktu berwisata di luar kota serasa berbeda seperti menikmati kuliner, café yang belum pernah dikunjungi, tempat-tempat yang sedang trend di kota lain, seolah menjadi pengalaman bagi penulis untuk dibagikan.

Kegiatan konsumtif juga dapat menjadi investasi untuk remaja yang mengerti tentang dunia jual beli seperti sepatu, kendaraan tua, barang – barang langka, emas, dan bermain saham. Dalam hal ini kegiatan konsumtif dilakukan dengan tujuan barang yang telah dibeli akan dijual lagi dengan harga diatas harga

beli. Tetapi pentingnya dalam investasi barang ini adalah bagaimana manajemen kegiatan tersebut.

Penulis menggunakan medium yang sudah dikuasai penulis, yaitu seni instalasi yang memanfaatkan *found object* dan resin. Sudah beberapa pameran penulis membuat sebuah karya menggunakan medium tersebut. Biasanya penulis membuat sebuah simbol-simbol dari *found object* yang kemudian dimodifikasi untuk dijadikan karya instalasi.

Eksplorasi segi operasional yang meliputi bahan, alat dan proses berkarya dalam memvisualisasikan aspek konseptual yang perupa angkat. Penulis menggunakan eksplorasi teknik dengan berbagai media akrilik, plastik, kertas, triplek, resin atau bahan plat metal yang akan diaplikasikan menjadi karya.

Kondisi yang dialami oleh remaja di Jakarta yang melakukan kegiatan konsumtif dengan tujuan hanya untuk bersenang-senang dan mengikut trend akan memberi dampak perubahan sosial, moral, dan etika terhadap orang – orang disekitarnya. Hal ini harus dibarengi dengan kegiatan yang produktif atau remaja tersebut dapat manajemen pengeluaran dan masuk lebih dalam mengenai reseller seperti sneakers, motor vespa, barang antik atau edisi terbatas. Selain itu banyak kegiatan positif untuk menuangkan rasa penat kita di tengah rutinitas yang padat, penulis telah mencoba aktivitas lain yang lebih positif seperti melakukan olahraga, berkesenian atau membaca buku. Penulis juga lebih manajemen keuangan dan jika ada barang yang ingin dibeli penulis akan membuat daftar terlebih dahulu.

Harapannya adalah mengedukasi publik akan nilai sosial, moral dan beretika dalam menjalani kehidupan di masyarakat, meningkatkan kesadaran masyarakat dalam melakukan kegiatan konsumtif dimana dalam beberapa sisi kegiatan konsumtif tersebut masih dapat menjadi kegiatan produktif, memberikan dorongan bagi remaja untuk dapat memanfaatkan materi dan kegiatan kesehariannya dengan hal yang produktif.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan Ide Penciptaan didasari pada gagasan - gagasan umum yang penulis alami. Sebelum menemukan topik yang ditetapkan penulis memiliki gagasan serta topik yang diangkat diantaranya adalah dunia gemerlap atau biasa disebut 'dugem' yang dilakukan remaja di Jakarta, perilaku konsumtif remaja di Jakarta. Topik yang diangkat penulis terlalu sempit sehingga penulis lebih mengembangkannya dan memilih gaya hidup konsumtif remaja Jakarta. Tentunya ini menjadi alasan penulis untuk merubah gagasan namun tetap dalam ruang lingkup topik yang sama. Dari berbagai topik yang diangkat, penulis akhirnya memutuskan untuk mengangkat masalah tentang gaya hidup konsumtif dengan judul "Simbolisasi Perilaku Konsumtif Remaja di Jakarta Dalam Karya Seni Instalasi".

C. Fokus Penciptaan

Eksplorasi Aktivitas hiburan malam sebagai gaya hidup konsumtif anak muda di Jakarta dalam karya seni instalasi yang berfokus pada Aspek Konseptual, Aspek Visual, dan Aspek Operasional. Penulis memfokuskan pada tiga aspek penciptaan

yang didasarkan pada gagasan dan pengembangan ide penciptaan yang penulis tetapkan. Berikut tiga aspek fokus penciptaan.

1. Aspek Konseptual

Eksplorasi segi Konseptual yang meliputi Sumber Inspirasi yang berasal dari Realitas Internal dimana Konsep yang diangkat berdasarkan pada pengalaman pribadi dari penulis pada masa remaja yang memiliki nilai historis tersendiri bagi penulis sebagai remaja Jakarta. Selain itu, sumber inspirasi ini juga berdasarkan pada realitas eksternal penulis dimana perilaku konsumtif juga berpengaruh pada aspek nilai sosial-komunal bagi tiap individu maupun kelompok yang pernah merasakan fenomena ini.

Interes seni yang diterapkan oleh perupa yaitu interes seni reflektif yang bertujuan untuk menempatkan seni sebagai cerminan realitas aktual dan realitas khayali bagi remaja di Jakarta yang melakukan gaya hidup konsumtif, dan berdampak pada perubahan sosial, moral, dan etika remaja dalam bermasyarakat.

Interes bentuk yang ditampilkan oleh perupa yakni interes seni figuratif dengan menampilkan unsur-unsur visual yang ditata sedemikian rupa untuk menghasilkan satu karya yaitu *found object* sebagai simbol dalam pemaknaan gaya hidup konsumtif dalam karya instalasi.

Perupa mengembangkan prinsip estetika kontemporer di mana perupa menyampaikan nilai-nilai moral dengan aspek pluralitas menjadi idiom utama dalam penciptaan. Perupa memanfaatkan berbagai benda dan produk jadi untuk mengungkapkan ide serta gagasan dari karya seni yang diciptakan dengan

mengangkat ide serta gagasan yang merepresentasikan simbol dari gaya konsumtif dalam karya instalasi.

2. Aspek Visual

Eksplorasi segi visual untuk pengembangan *subject matter* dimana perupa menampilkan karya seni instalasi dengan menampilkan unsur - unsur visual dengan menggunakan *found object*. Wujud objek yang ditampilkan berupa objek temuan yang berhubungan dengan kegiatan konsumtif. Perupa menggunakan perpaduan berbagai objek, warna, bentuk untuk dijadikan karya instalasi. Perupa menampilkan karya tersebut dengan visual gaya pribadi atas referensi praktik yang perupa tetapkan.

3. Aspek Operasional

Eksplorasi segi operasional yang meliputi bahan, alat dan proses berkarya dalam memvisualisasikan aspek konseptual yang perupa angkat. Perupa menggunakan eksplorasi teknik dengan terlebih dahulu membuat sketsa kasar dengan acuan bentuk yang diinginkan sesuai ide dan gagasan yang perupa angkat. Selanjutnya, hasil sketsa dibuat lebih detail dengan perbandingan ukuran untuk karya yang dibuat, setelah itu sketsa diproses menggunakan aplikasi *Procreate*, dimana hasil tersebut adalah desain karya yang akan diciptakan.

Dari desain yang telah dibuat kemudian diaplikasikan menjadi karya dengan mempersiapkan alat dan bahan terlebih dahulu. Perupa menggunakan media cetak resin yang kemudian ditampilkan dalam bentuk seni instalasi dengan objek yang didasarkan pada konsep dari keseluruhan karya.

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dan manfaat yang diharapkan perupa dalam penciptaan karya seni rupa ini adalah:

1. Memvisualkan kegiatan konsumtif remaja dalam bentuk simbol dengan tampilan seni instalasi.
2. Mengembangkan aspek visual pada karya dengan menerapkan struktur, visual, unsur, dan prinsip seni kontemporer.
3. Mengembangkan eksplorasi media, teknik, konsep, bahan, dan proses kreatif dalam penciptaan karya seni instalasi.

E. Manfaat Karya

1. Manfaat bagi perupa, meningkatkan kepekaan estetis terhadap aspek kesenirupaan melalui teknik seni instalasi, serta pemahaman yang lebih akan perilaku konsumtif
2. Mengedukasi publik melalui seni instalasi akan nilai sosial, moral dan beretika dalam menjalani kehidupan di masyarakat dalam melakukan kegiatan konsumtif
3. Dapat memberikan kontribusi kepada institusi pendidikan dan institusi seni melalui seni instalasi yang mengangkat ide serta gagasan tentang isu yang terjadi di masyarakat.
4. Memberikan interpretasi dalam sebuah instalasi bagaimana kegiatan konsumtif dari sudut pandang perupa.