

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semua ini diawali dengan pengalaman hidup yang dihadapi penulis dengan banyaknya berbagai masalah serta tantangan yang bermunculan terus menerus tanpa berhenti. Bagi beberapa orang masalah yang dihadapi di kehidupan dapat dianggap sebagai tangga kesulitan yang menuju ke kesuksesan. Namun beberapa masalah yang dihadapi penulis pada saat itu terasa sangat rumit. Walaupun salah satu masalah terselesaikan, masalah tersebut akan terus kembali dengan kesulitan yang meningkat. Mengakibatkan munculnya perasaan tertekan dalam diri penulis dari kekacauan yang terus tidak ada hentinya. Hingga suatu saat penulis menemukan sebuah cara lain untuk menghadapi kekacauan yang ada di hadapannya. Dengan mengabaikan keadaan penulis lebih memilih untuk melarikan diri dari kenyataan yang sedang terjadi. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya interaksi sosial yang dilakukan penulis dalam kesehariannya dan menjadi salah satu penyebab mengapa penulis mengambil jalur tersebut. Ada juga faktor besar lain yang memperkuat kebiasaan buruk ini muncul dalam diri penulis. Isolasi mandiri pandemi *Covid-19* yang dimulai di tahun 2020 mengakibatkan berkurangnya interaksi sosial dalam jangka waktu yang cukup lama hingga saat ini masih meninggalkan efek buruk kepada kehidupan sosial penulis.

Disinilah hadir peran dunia digital seperti media sosial di dalam kehidupan penulis. Media sosial yang telah menjadi “alat kabur” penulis dari keadaan realita dengan isinya yang memberikan interaksi atau sebuah konten berbentuk informasi dari satu pengguna dengan pengguna sosial media lainnya. Hal yang disebut konten yang beredar pada media sosial tersebut dapat berupa kehidupan keseharian seseorang, pengalaman hidup, *skill* atau keahlian, hingga berbagai macam hiburan. Karena konten yang cukup luas tersebut penulis merasa setiap saat memakai media sosial dalam kesehariannya telah memberikan rasa bahagia yang terasa sementara, namun dapat membantu untuk melupakan masalah dalam hidupnya.

Jika penggunaan media sosial dilakukan secara berlebihan, hal ini akan memicu rasa sulit untuk mengendalikan diri dalam penggunaannya. Kegagalan dalam mencegah penggunaan akses sosial media dapat sulit disadari jika kita telah menghabiskan lebih banyak waktu di sosial media, bagi mereka yang telah menggunakannya secara berlebihan akan terus muncul rasa ingin untuk mengakses media sosial walaupun tidak sedang dalam keadaan

online, hal ini dianggap sebagai masalah yang signifikan dalam penggunaannya (Çam dan İşbulan, 2012; Young, 2007). Kasus dalam kecanduan sosial media itu sendiri dapat dipicu dengan adanya masalah psikologikal atau emosional yang dirasakan sang pengguna, pengaruh ruang lingkup mereka dalam kehidupan sosial juga dapat menjadi alasan lain mereka tidak dapat berhenti menggunakan sosial media. Secara umum, faktor penyebab utama kecanduan media sosial terjadi karena adanya peningkatan dopamin otak dengan memberikan rasa kebahagiaan yang diperparah oleh perasaan kesepian, stres, dan rasa terisolasi. Dari munculnya rasa negatif tersebut yang membuat pengguna media sosial akan sulit lagi dalam berinteraksi sosial dengan manusia lainnya. Meningkatnya rasa kesepian yang semakin kuat akan mendorong mereka untuk tetap berada di rumah, karena pada fase tersebut mereka sudah dalam keadaan yang sulit untuk berinteraksi lagi dengan masyarakat luar. Itulah yang menyebabkan mereka memilih untuk tetap berada di kamar atau ruangan isolasinya dengan menjadikan layar digital sebagai satu satunya tempat mereka berinteraksi dengan dunia luar.

Perilaku gaya hidup yang mirip telah terjadi sebelumnya di Jepang dengan sebutan *hikikomori*. Menurut Dr. Tamaki Saito (dalam Irvansyah, 2014) “seorang *hikikomori* adalah seseorang yang menutup diri dari lingkungan sosial dan tidak mengikuti kegiatan sosial di sekitarnya”. Keadaan ini terjadi dengan adanya fenomena seorang individu yang meninggalkan kelompok sosial dengan mengisolasi dirinya dengan menghabiskan waktu sehari-harinya dengan *hobi* mereka. Seorang *hikikomori* yang berada dalam masa pengisolasian diri merasa jika diri mereka sudah tidak dapat lagi kembali ke dunia luar.

Tepat pada tahun 2024 muncul sebuah praktek *self care* pada sebuah *platform* aplikasi Tik-Tok bernama *Bed Rotting*. Courtney DeAngelis, PsyD (dalam Alyssa Hui 2024) seorang psikolog asal New York, mengatakan “Bagi orang-orang yang melakukan praktik *bed rotting* (pembusukan pada tempat tidur) ini mereka percaya jika dengan memberikan diri mereka waktu ulang dari hal-hal yang produktif, mereka dapat mengelola stres dan meningkatkan energi.”. Berawal dari trend yang di populerkan di sosial media di kalangan Generasi Z melibatkan berbaring di tempat tidur dalam waktu yang lama, menghabiskan waktu mereka melakukan aktivitas pasif untuk menghindari masalah hidup mereka. Ryan Sultan, MD (dalam Alyssa Hui 2024) juga mengatakan "Jika pembusukan pada tempat tidur menjadi perilaku yang biasa, hal ini berpotensi menjadi tanda masalah lainnya.". Hal ini memberikan urgensi untuk menghentikan gaya hidup mengurung diri yang dilakukan oleh manusia modern. Jika gaya hidup ini dibiarkan menjadi sebuah tren yang populer suatu saat hal ini akan menjatuhkan kehidupan seseorang diluar sana.



Gambar 1.1 Karya Instalasi hikikomori
(Sumber: <https://www.instagram.com/nanaumes/>)

Sebuah karya seni instalasi dengan seniman yang tidak diketahui penulis temukan pada sebuah akun sosial media Instagram bernama nanaumes menjadi alasan utama pemilihan gagasan serta visual karya. Dapat dilihat dengan jelas karya instalasi tersebut menunjukkan keadaan tempat tinggal seorang *hikikomori* dengan keadaan kamarnya yang mengkhawatirkan. Seniman mengekspresikan kehidupan *hikikomori* pada instalasi tersebut dengan membentuk ruangan tanpa adanya sumber cahaya didalamnya menciptakan sebuah suasana yang gelap. Seniman melengkapi ruangan dengan banyak benda yang seorang *hikikomori* miliki memperjelas bagaimana keadaan hidup mereka. Penulis memilih karya ini sebagai alasan utama dalam penciptaan karya karena seberapa dekatnya gambaran pada ruangan instalasi karya dengan apa yang dialami penulis selama terjebak di kehidupan palsu yang diberikan sosial media.

Hikikomori tidak akan bisa lepas kaitannya dengan sebuah ruangan, ini akan mempengaruhi bentuk dalam pembuatan karya. Dengan gagasan gaya hidup *hikikomori* yang kuat kaitannya dengan ruangan penulis akan menggunakan *Installation painting* sebagai medianya. Melalui penggabungan teknik seni lukisan dengan prinsip seni ruangan instalasi akan memberi pengamat karya akan lebih mudah dalam merasakan dan memahami keadaan seseorang yang mengalami masalah tersebut. Oleh karena itu dengan mengangkat isu masalah kehidupan manusia modern pada era digital penulis berharap dalam penciptaan karya ini dapat menyadarkan keadaan sosial yang dialami seseorang yang telah lari dari kenyataan dan terjebak dalam kehidupan isolasi di dunia digitalnya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan landasan utama untuk menentukan arah dan kedalaman penelitian. Dengan begitu, rumusan masalah yang akan dijawab dalam karya tugas akhir adalah:

Bagaimana visualisasi gaya hidup *hikikomori* dengan menggunakan *Installation Painting*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dapat ditemukan pada pengkaryaan tugas akhir adalah:

1. Pengkaryaan akan dibatasi dalam penggambaran visual kamar seorang *hikikomori* dengan menggunakan penggabungan Kanvas lukis dengan benda-benda yang memiliki hubungan dengan *hikikomori*
2. Pembahasan akan difokuskan pada topik masalah gaya hidup *hikikomori* yang muncul pada kehidupan penulis dengan adanya kehadiran media sosial sebagai alat pengalih perhatian

1.4. Tujuan Berkarya

Ada pula tujuan dalam pembuatan karya ini

1. Karya ini ditujukan untuk Mengekspresikan diri dalam masalah yang dialami oleh manusia modern
2. Sebagai mahasiswa penulisan ini tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan perkuliahan
3. Karya diharapkan mampu untuk memberikan pengalaman visual yang menarik

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Terdapat pada bab ini yang terdiri dari latar belakang yang berupa awal mula munculnya pemikiran utama penulis dalam membuat karya, rumusan masalah yang akan menjadi pertanyaan yang akan dijawab oleh penulis dalam pengkaryaan ini, batasan masalah akan membatasi pembahasan utama dalam penciptaan karya ini, tujuan berkarya, sistematika penulisan, serta kerangka berfikir.

BAB II REFERENSI DAN KAJIAN LITERATUR

Pada bab 2 terdapat pembahasan mengenai referensi seniman yang penulis gunakan untuk penciptaan karya serta terdapat kajian literatur yang akan memperjelas pembahasan dengan adanya dukungan dari kumpulan teori umum dan teori seni

BAB III PENGKARYAAN

Pada bab 3 pembahasan akan masuk pada konsep visual karya yang menunjukkan perancangan visual dari pembahasan utama dalam bentuk sketsa awal serta proses dalam berkarya yang dapat terdiri dari pembahasan medium karya yang digunakan, tahapan proses berkarya, prototype awal, dan perancangan display

BAB IV PENUTUP

Pada Bab 4 atau bagian penutup dari laporan ini terdiri dari hasil akhir berupa kesimpulan serta saran yang berbentuk ringkasan dari keseluruhan hasil pengkaryaan, evaluasi terhadap proses dijalani dan pencapaian yang dihasilkan.

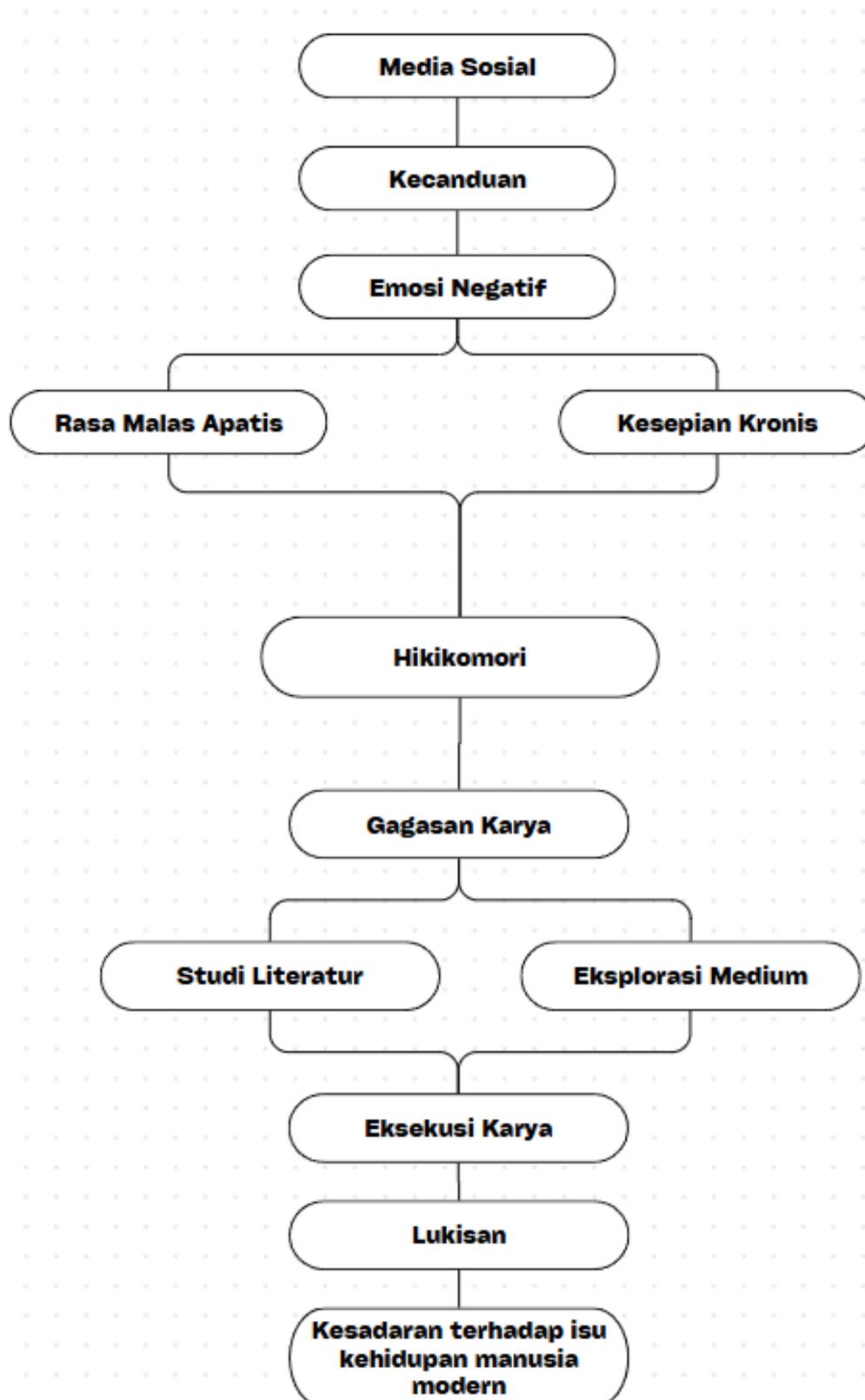
DAFTAR PUSTAKA

Pada halaman berisi mengenai sumber-sumber data yang penulis gunakan selama pengerjaan laporan dan proses penciptaan karya

LAMPIRAN

berisi banyaknya data yang terlampir dan tidak termasuk pada data utama sebagai penunjang teori.

1.6. Kerangka Berpikir



Gambar 1.2 kerangka berpikir