

**DAMPAK MODERNISASI *FASHION*
TERHADAP REMAJA DI BANGKO
DALAM KARYA SENI LUKIS REALIS KONTEMPORER**

JURNAL



Oleh:

**RIZKY BUDI ARRAHMAN
1101058/2011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Juni 2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN
JURNAL**

**DAMPAK MODERNISASI *FASHION*
TERHADAP REMAJA DI BANGKO
DALAM KARYA SENI LUKIS REALIS KONTEMPORER**

RIZKY BUDI ARRAHMAN

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Rizky Budi Arrahman sebagai persyaratan wisuda periode Juni 2018 dan telah diperiksa atau disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 9 Mei 2018

Disetujui dan Disahkan oleh

Pembimbing I



Dra. Jupriani, M. Sn
NIP. 19631008.199003.2.003

Pembimbing II



Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D
NIP. 19610722.199103.1.001

Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Si
NIP. 19570101.198103.1.010

Abstrak

Tujuan ide penciptaan karya akhir ini yaitu memvisualisasikan dampak modernisasi *fashion* terhadap remaja di Bangko yang diungkapkan melalui karya seni lukis realis kontemporer. Upaya memberitahukan kepada remaja dampak modernisasi *fashion* yang mempengaruhi perilaku cara berpakaian.

Metode penciptaan karya akhir ini menggunakan lima tahap yaitu tahap persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep dan penyelesaian. Dengan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dan teknik sapuan kuas datar serta warna yang sesuai dengan subjek, dengan corak realis kontemporer. Sepuluh karya yang tercipta menceritakan tentang dampak modernisasi *fashion* terhadap remaja dengan judul : 1.Sakit senang, 2.Seksi, 3.Bungkusan, 4.Tak Terkalahkan, 5.Boho, 6.Berani kan?, 7.Panas, 8.Ngintip, 9.Teralihkan, 10.Centil. Karya ini bisa dijadikan rekaman sejarah remaja Bangko saat ini.

Abstract

The purpose of the idea of the creation of this final work is to visualize the impact of fashion modernization on youth in Bangko which is expressed through contemporary realist painting to inform the world of the impact of fashion modernization that influences the way dress behavior.

The method of creating this final paper uses five stages: preparatory, elaboration, synthesis, concept realization and completion. Using acrylic paint on canvas and flat brush strokes and colors that match the subject, with a contemporary realist style. Ten works are created telling about the impact of fashion modernization on teenagers with the title: 1.Sakit Senang, 2.Seksi, 3.Bungkusan, 4.Tak Terkalahkan, 5.Boho, 6.Berani kan ?, 7.Panas, 8.Ngintip, 9.Teralihkan, 10.Centil. This work can be used as recording the history of Bangko teenagers today.

**DAMPAK MODERNISASI *FASHION*
TERHADAP REMAJA DI BANGKO
DALAM KARYA SENI LUKIS REALIS KONTEMPORER**

Rizky Budi Arrahman¹, Jupriani², Heldi³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email: Rizky.rba.rr@gmail.com

Abstract

The purpose of the idea of the creation of this final work is to visualize the impact of fashion modernization on youth in Bangko which is expressed through contemporary realist painting to inform the world of the impact of fashion modernization that influences the way dress behavior.

The method of creating this final paper uses five stages: preparatory, elaboration, synthesis, concept realization and completion. Using acrylic paint on canvas and flat brush strokes and colors that match the subject, with a contemporary realist style. Ten works are created telling about the impact of fashion modernization on teenagers with the title: 1.Sakit Senang, 2.Seksi, 3.Bungkusan, 4.Tak Terkalahkan, 5.Boho, 6.Berani kan ?, 7.Panas, 8.Ngintip, 9.Teralihkan, 10.Centil. This work can be used as recording the history of Bangko teenagers today.

Kata kunci: Modernisasi, *Fashion*, Remaja, Realis Kontemporer

A. Pendahuluan

Bangko merupakan suatu kota kecil yang mayoritas penduduknya bermata pencaharian dengan berdagang dan bertani, dengan geografi daerahnya yang tidak rata Bangko sangat sulit untuk berkembang menjadi kota besar. Kebanyakan rakyat yang tinggal dan berdagang di kota Bangko adalah orang luar daerah yang bermigrasi dan akhirnya menetap dikota Bangko, sedangkan penduduk aslinya kebanyakan bertani sawit dan karet.

Bangko dikenal sebagai daerah yang menjunjung tinggi adab ketimuran yang sangat baik seperti ramah tamah dan sopan santun. Kaum wanita Bangko memiliki ciri khas dengan pakaian baju kurung melayu yang identik dengan baju tertutup dan longgar, bahkan Bangko dijuluki dengan kota Beriman. Meskipun demikian, rakyat Bangko juga tidak menutup diri dari budaya asing yang masuk dengan tujuan agar dapat mengembangkan pola pikir, wawasan dan ilmu pengetahuan kebudayaan yang baru serta gaya hidup dan strategi untuk bersaing mengikuti zaman tanpa harus merusak budaya asli dalam daerah. Selain itu media juga sangat berperan penting dalam penyebaran budaya yang nyata, seperti televisi, internet (jejaring sosial) serta budaya yang dibawa oleh rakyat Bangko sendiri yang bekerja, menempuh studi dan berlibur di luar kota. Hal inilah yang membuat budaya asing begitu mudahnya masuk dan terserap oleh rakyat di Bangko yang secara disadari atau tidak, ikut membawa budaya modern yang malah mencemari budaya asli.

Orang tua maupun para tetua tentunya mempunyai harapan yang tinggi terhadap para generasi muda. Dengan harapan agar dapat menjadi orang yang cerdas dan dapat meningkatkan dan mengembangkan segala bidang di Bangko, termasuk taraf hidup masyarakat. Namun, semua niat baik yang dilakukan hasilnya tidak selalu seperti yang diinginkan, kebanyakan dari mereka yang disekolahkan keluar daerah tidak dapat memenuhi keinginan orang tua. Setelah pulang ke kampung halaman, mereka telah berubah dalam banyak hal, terutama terkait dengan *fashion* mereka.

Meskipun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa juga tidak sedikit dari mereka yang pulang dengan membawa banyak pengalaman dan ilmu yang berguna serta dapat membanggakan orang tua dan masyarakat Bangko. Misalnya bagi mereka yang sekolah dengan jurusan pertanian, diharapkan setelah pulang ke kampung halaman mereka dapat memberikan sedikit ilmunya kepada masyarakat sekitarnya tentang bagaimana cara bertani yang baik. Namun di sisi lain hal yang demikian tidak seperti yang diharapkan, malah sebaliknya banyak dari mereka yang sepulang dari studinya keluar kota sudah tidak memegang adat dan budaya yang selama ini dianut oleh rakyat Bangko terdahulu.

Kaum wanita sudah tidak memikirkan bagaimana seharusnya berpakaian yang sepatasnya seperti menjadi lebih berani untuk tampil beda, tidak malu lagi untuk mengenakan pakaian yang terbuka dan sangat jelas menampakkan auratnya seperti mengenakan baju ketat saat pergi ke pasar, rok mini, mengenakan *hotpants* saat jalan-jalan sore yang tentunya dapat dilihat oleh banyak orang, mewarnai rambut dan ada juga yang dulunya berjilbab sekarang sudah membuka jilbabnya saat pergi keluar rumah. Kaum pria juga banyak yang dengan bangganya meniru *style* atau *fashion* luar seperti gaya rambut *spike liberty* seperti gaya anak *punk*, bertatto, mewarnai rambut dan juga *piercing*.

Seharusnya para remaja bisa lebih selektif dalam berpakaian, misalnya jika pergi ketempat keramaian seperti ke pasar, maupun jalan-jalan keluar sebaiknya para remaja khususnya remaja putri mengenakan pakaian yang lebih tertutup dan menutup aurat layaknya norma-norma yang ada dalam masyarakat dan agama.

Meskipun harus mengikuti perkembangan zaman dan tidak ingin terlihat kuno, para remaja tetap bisa tampil *trendy* tanpa harus memperlihatkan auratnya.

Fakta demikian ternyata juga terjadi di beberapa tempat di Sumatera, seperti yang dituturkan oleh budayawan Sumatera barat Mak Katik, beliau mengungkapkan bahwa “Sekarang pakaian tidak lagi sebagai penutup tubuh, namun sudah berubah menjadi pembungkus tubuh”. Ungkapan tersebut mengungkapkan bahwa sekarang pakaian bukanlah sesuatu yang berfungsi sebagai penutup aurat, melainkan hanya sekedar pembungkus yang tetap saja bisa diketahui banyak orang bagaimana isinya.

Berangkat dari persoalan di atas penulis akan mengangkat fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar dengan judul “Dampak Modernisasi *Fashion* terhadap Remaja di Bangko dalam Karya Seni Lukis Realis Kontemporer”.

Penulis bermaksud menampilkan karya tersebut dalam bentuk karya seni lukis realis kontemporer. Seni kontemporer menurut Wahono (2009:94) “karya seni rupa yang mengandung ‘kedataran dan kesemuan’ sesuai dengan *Lifestyle* (gaya hidup) manusia di seluruh dunia pada saat ini juga bisa dianggap sebagai karya yang hangat dibicarakan. Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa seni kontemporer merupakan karya seni yang mengangkat masalah-masalah dalam kehidupan manusia yang sedang hangat dibicarakan pada saat sekarang ini”.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Ide penciptaan dalam Karya Akhir ini adalah menghadirkan karya seni lukis bercorak realis kontemporer yang berusaha menyampaikan pesan kepada setiap remaja agar tidak langsung menerima budaya asing secara mentah-mentah dengan menyaring sisi positif dan negatifnya terlebih dahulu, sehingga tidak berdampak buruk terhadap nilai sikap, moral dan gaya berpakaian.

Karena itu, rumusan ide penciptaan yang penulis ajukan adalah; Bagaimana memvisualisasikan dampak modernisasi *fashion* terhadap remaja di Bangko melalui ungkapan karya seni lukis realis kontemporer.

C. Kajian Sumber Penciptaan

1. Bangko

Bangko adalah kota yang terletak di kota Jambi, menurut Wikipedia Bangko adalah sebuah kecamatan yang juga merupakan ibukota kabupaten Merangin, Jambi, Indonesia (Dikutip padatanggal 12 Februari 2018). Bangko juga merupakan kota yang mayoritas penduduknya memiliki mata pencaharian berdagang dan bertani. Hampir setengah dari masyarakat yang tinggal di kota bangko adalah orang luar daerah yang bermigrasi dan akhirnya menetap di Kota Bangko.

2. Modernisasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “modernisasi berarti proses pergeseran sikap dan mentalisasi sebagai warga masyarakat untuk dapat hidup sesuai dengan tuntunan masa kini”. Menurut

Huntington dalam Nanang Martono (2014:172) mengungkapkan bahwa:

“Arti kata modernisasi dengan kata dasar “modern” berasal dari bahasa Latin “*modernus*” yang dibentuk dari kata *modo* dan *ernus*. *Modo* berarti cara dan *ernus* berarti proses menuju masa kini atau proses menuju masyarakat yang modern. Modernisasi berarti proses menuju masa kini atau proses menuju masyarakat yang modern.”

Sedangkan Nanang Martono (2014:172) mengemukakan bahwa:

“Modernisasi merupakan suatu proses perubahan ketika masyarakat yang sedang memperbarui dirinya berusaha mendapatkan ciri-ciri atau karakteristik yang dimiliki masyarakat modern.

Lauer dalam Nanang Martono (2014: 172) juga mengungkapkan bahwa modernisasi merupakan suatu istilah yang lebih inklusif karena proses modernisasi dapat terjadi terlepas dari industrialis.

Jadi dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa modernisasi yaitu suatu bentuk pergeseran atau perubahan sikap dan tingkahlaku yang menuju ke arah masyarakat yang lebih modern.

3. Fashion dan Lifestyle

Fashion berasal dari bahasa latin ”*factio*, yang artinya membuat atau melakukan. Karena itu, arti kata asli *fashion* mengacu pada kegiatan. Fashion merupakan sesuatu yang dilakukan seseorang, tidak seperti dewasa ini yang memaknai *fashion* sebagai sesuatu yang dikenakan seseorang. Arti asli *fashion* pun mengacu pada ide tentang *fetish* atau obyek *fetish*. Kata ini mengungkapkan bahwa butir- butir *fashion* dan pakaian adalah komoditas yang paling di-*fetish*kan, yang diproduksi dan dikonsumsi di masyarakat kapitalis. Menurut Polhemus

dan Procter (Bernard, 2006) dalam Jurnal Ilmu Komunikasi volume 6, nomor 2 yang dikutip pada tanggal 14 januari 2018 melalui <https://media.neliti.com/media/publications/103100-ID-fashion-dan-gaya-hidup-identitas-dan-kom.pdf>. menunjukkan bahwa “dalam masyarakat kontemporer barat, istilah *fashion* sering digunakan sebagai sinonim dari istilah dandanan, gaya dan busana”.

Sementara dalam masyarakat modern, gaya hidup (*lifestyle*) membantu mendefinisikan mengenai sikap, nilai- nilai dan kekayaan serta posisi sosial seseorang (Chaney, 2004) yang dikutip melalui <https://media.neliti.com/media/publications/103100-ID-fashion-dan-gaya-hidup-identitas-dan-kom.pdf>. Dalam masyarakat modern istilah ini mengkonotasikan individualisme, ekspresi diri, serta kesadaran diri untuk bergaya. Tubuh, busana, cara bicara, hiburan saat waktu luang, pilihan makanan dan minuman, rumah, kendaraan, bahkan pilihan sumber informasi, dan seterusnya dipandang sebagai indikator dari individualistis selera, serta rasa gaya dari seseorang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Fashion* merupakan suatu bentuk tindakan yang berkaitan kepada dandanan, gaya, busana atau kesadaran diri untuk bergaya.

4. Remaja

Remaja berasal dari bahasa latin “*adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai

arti yang lebih luas lagi mencakup kematangan mental, emosional dan fisik” menurut Hurlock (1992).

Jadi dapat di simpulkan bahwa remaja adalah masa perkembangan dari masa anak-anak ke tahap dewasa yang mengalami perkembangan baik secara mental, sosial, emosional, biologis, dan kognitif.

D. Metode/Proses Penciptaan

Perwujudan ide-ide atau penciptaan karya seni lukis realis kontemporer ini, dilakukan beberapa tahapan guna mempermudah dalam mendapatkan hasil akhir yang memuaskan. Tahapan tersebut diantaranya tahap persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep dan penyelesaian.

E. Pembahasan

Karya akhir ini, penulis menghadirkan karya seni lukis sebanyak sepuluh buah karya. Objek karya yang digunakan adalah figur manusia masa remaja pertengahan dan masa remaja akhir baik laki-laki maupun perempuan, yang mengenakan pakaian terbuka dan minim, gaya rambut *spike liberty*, pakaian seragam SMA yang seksi, dan pakaian baju tertutup dengan menggunakan jilbab namun sangat ketat. Masing-masing karya lukis menampilkan suatu wujud dari dampak modernisasi terhadap para remaja tersebut dalam hal gaya berpakaian.

Proses pengerjaan karya seni lukis ini, penulis menggunakan teknik sapuan datar. Bahan utama atau medium karya yang penulis gunakan adalah kanvas dan cat air. Karya lukis ini dibuat merujuk pada karya lukis bergaya realis kontemporer.

Pada sepuluh karya tersebut sengaja dibuat dengan pola warna yang berbeda antara subjek utama dan yang tidak. Hal ini sengaja penulis lakukan karena sebagai pembandingan antara subjek utama yang merupakan contoh dampak modernisasi *fashion* dengan subjek pembandingnya yang merupakan contoh figur yang tidak terkena dampak modernisasi tersebut. Subjek yang dibuat dengan pola warna monochrome merupakan subjek pembandingan yang terkesan seperti sesuatu yang sudah dianggap kuno dan ditinggalkan. Berbeda dengan subjek utama yang dibuat dengan warna sebenarnya.

Keseluruhan subjek pada karya akhir penulis juga menampilkan figur manusia laki-laki dan perempuan remaja yang dibuat dengan warna latar yang ekspresif. Berikut sepuluh hasil karya penulis :

1. Sakit Senang



2. Seksi



3. Bungkusan



4. Tak Terkalahkan



5. Boho



6. Berani kan?



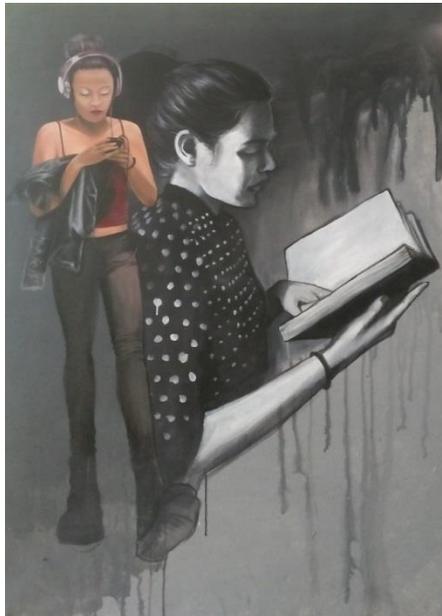
7. Panas



8. Ngintip



9. Teralihkan



10. Centil



F. Simpulan dan Saran

a. Simpulan

Konsep Tugas Akhir Karya Seni ini berawal dari keresahan pelukis terhadap fenomena yang terjadi saat ini, yaitu fenomena dampak modernisasi *fashion* terhadap remaja di Bangko. Melalui bahasa visual dan ditunjang unsur-unsur seni lukis, penulis menggambarkan bagaimana sesungguhnya dampak modernisasi terhadap remaja tersebut, tidak selalu terkesan negatif namun ada juga yang bisa bersifat positif. Tergantung bagaimana kita menyaring dan memilah pengaruh yang masuk tersebut. Ungkapan visualisasi dampak tersebut direpresentasikan melalui lukisan bergaya realis kontemporer yang memiliki pesan khusus kepada penikmat lukisan ini.

Penulis menginformasikan kehidupan sosial dan budaya tentang dampak modernisasi terhadap para remaja yang telah terjadi di lingkungan masyarakat dikota Bangko. Penulis berusaha menyampaikan pesan bahwa pentingnya bagi remaja tersebut untuk menjaga nilai-nilai moral dan pola pikir sebagaimana memanfaatkan budaya luar yang masuk tanpa harus merusak budaya lama yang sesuai dengan aturan agama. Proses visualisasi dilakukan melalui berbagai tahap yang diawali dengan pengamatan dan pemahaman tentang remaja bangko yang kembalinya mereka dari luar daerah ke Bangko dengan maksud untuk menuntut ilmu.

b. Saran

Seiring dengan bertambah banyaknya problematika dalam kehidupan yang dikarenakan oleh berbagai faktor dalam hidup, seperti permasalahan pekerjaan, tuntutan hidup, gaya hidup, dan lagi perkembangan dunia yang semakin pesat. Semakin berkembangnya teknologi, maka tantangan hidup akan semakin kuat dan diharuskan untuk mampu memilih, memilah dan menghadapi semuanya. Penulis berharap, lewat karya yang sudah penulis visualisasikan ini, penulis mampu memahami setiap proses yang dilakukan dalam berkarya seni, baik secara teknis maupun teoritis.

Melalui karya akhir ini juga diharapkan kepada remaja-remaja bangko agar memilih dan memilah pergaulan yang muncul karena adanya modernisasi. Bagaimanapun juga yang dapat melindungi diri dari segala pengaruh yang negatif hanyalah diri sendiri. Penulis berharap semoga dalam dunia seni semakin mampu melahirkan seniman-seniman besar yang luar biasa serta memberikan perluasan tentang segala sesuatu yang menjadi pelajaran untuk banyak orang. Memberikan inspirasi-inspirasi baru sehingga dunia seni semakin kaya.

Daftar Rujukan

<https://media.neliti.com/media/publications/103100-ID-fashion-dan-gaya-hidup-identitas-dan-kom.pdf>. Dikutip pada tanggal 14 Januari 2018

Martono, Nanang. 2014. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers

Wahono.Wiyu. 2009.*Akan Kemana Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Visual Arts Majalah Seni Rupa. Volume 5.Nomor 30.92-94

www.Wikipedia-bangko-jambi/indonesia. Dikutip pada tanggal 12 Januari 2018.

HALAMAN PERSETUJUAN
JURNAL

DAMPAK MODERNISASI *FASHION*
TERHADAP REMAJA DI BANGKO
DALAM KARYA SENI LUKIS REALIS KONTEMPORER

RIZKY BUDI ARRAHMAN

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Rizky Budi Arrahman sebagai persyaratan wisuda periode Juni 2018 dan telah diperiksa atau disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, Mei 2018

Disetujui dan Disahkan oleh

Pembimbing I



Dra. Jupriani, M. Sn
NIP. 19631008.199003.2.003

Pembimbing II



Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D
NIP. 19610722.199103.1.001

Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Svafwan, M.Si
NIP. 19570101.198103.1.010