

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

Budaya Urban yang selalu berkembang dalam segala aspek dengan tidak mengenal batas – batas seni dan halang kreatifitas, membuat anak muda di Amerika terus mengembangkan ekspresi mereka masing – masing dan dalam skena yang sama, yaitu budaya urban yang di iringi dengan budaya pop tahun 70 – 90 an. Hal menarik tersebut membuat penulis merasakan hal yang sama atau *Relate* karena *Passion* penulis adalah ketertarikan terhadap fenomena budaya urban, penulis merasakan fenomena budaya urban atau budaya pop yang identik dengan perkembangan anak muda yang lekat dengan perkotaan.

Menariknya, budaya urban ini selalu memiliki perkembangan pesat dari berbagai aspek, penulis yang merasakan hidup didalamnya merasa bahwa ada beberapa aspek yang sangat *Relate* atau relevan dengan penulis dan yang membuat penulis merasa yakin untuk mengangkat fenomena budaya urban ini. Pada tahun 1970 hingga 1990 an di Amerika budaya urban yang berfokus pada anak muda memiliki beberapa aspek penting seperti: Musik & Subkultur, Gaya Hidup & Mode, Eksplorasi Olahraga Ekstrem, Seni Rupa Jalanan, Sosial. Kehidupan perkotaan yang banyak dipengaruhi oleh berbagai hal atau aspek yang berkembang dalam sosial dan skena yang sama yang selalu saling berkolaborasi untuk membangun eksplorasi yang semakin besar. Menurut Tomi Arianto (2024) dalam buku “Realitas Budaya Masyarakat Urban” mengatakan bahwa Budaya Urban memiliki sifat modernitas, industrialisasi, sosialita, dan konsumtif, karena pengaruh urbanisasi yang kuat, dan hal tersebut yang membuat industri dan skena budaya urban selalu mengeksplorasi estetika dan perkembangan lainnya untuk mereka sendiri maupun industri atau *Market*. Alasan kuat penulis mengangkat latar belakang budaya urban yang berfokus di Amerika yaitu karena pada era tersebut, merupakan era pesatnya budaya urban, era emas dan yang menjadi titik awal perkembangan budaya ini

hingga saat ini yang menjadi kiblat utama anak muda penggiat budaya urban dan budaya pop.

Hal ini didukung ketika perkembangan banyak aspek mulai berkembang untuk komersialisasi, salah satu aspek yang cukup kuat dan mendominasi di kala itu yaitu merupakan *Fashion* atau mode atau yang menjadi gaya hidup. Jika melihat dari perkembangan *Fashion* terutama pada tahun 90 di Amerika, *Fashion Item* yang cukup mendominasi adalah *Sneakers*. Dilansir melalui *Website* BoundaryOutlet, *Sneakers* adalah *Fashion Item* urutan ke-3 dengan aspek terpenting dan sebagai ikon atau identitas *Fashion* dan budaya urban di kalangan tahun 90. *Fashion Genre* yang kuat dengan *Sneakers* adalah gaya *Streetwear*, Menurut Bobby “Hundreds” Shenassafar (2017), yang merupakan pendiri dari sebuah merek *Fashion* kenamaan asal California, Amerika Serikat, “THE HUNDREDS”, menyatakan bahwa “*Streetwear is all about culture. it's not about clothing*”. Hal ini dipengaruhi dengan aspek – aspek kuat seperti Musik (*Hip-hop*), Olahraga Ekstrem (*Skateboard*), dan Seni Jalanan (Mural & Graffiti) *Sneakers* memiliki banyak varian.



Gambar 1.1 “Antrian pengundian / *Raffle* Nike Air Max 1 Anniversary di Amerika Serikat.”
(Sumber: Google Images / Air Max 1 Raffle)

Salah satu yang cukup menjadi ikon dan identitas urban yaitu *Sneakers* Nike Air Max 90, di desain oleh Tinker Hatfield, *Sneakers* yang disebut siluet yang berhasil ini, sangat kuat dan besar pada tahun 90an. Dilansir dari *Website* Nike, *Sneakers* ini memiliki peminat sangat tinggi untuk kalangan *Series* Air Max yang membuat *Sneakers* ini dapat mewakili budaya urban anak muda terutama di negara Amerika yang hingga sekarang dikenal hingga ke berbagai negara termasuk di Indonesia, hal tersebut yang membuat penulis menjadikan *Sneakers* Nike Air Max 90 sebagai ikon atau identitas utama dalam karya Tugas Akhir ini.



Gambar 1.2 “Event Sneaker Con di Amerika”
(Sumber: Google Images/ Sneaker Con di Amerika)

Budaya urban di Amerika sangat besar pengaruh dan berkembangnya hingga menyentuh benua Asia ,tahun 2008 adalah dimulainya Sneaker Con Asia di Amerika dimana *Event* ini adalah salah satu penggerak budaya urban dalam aspek *Fashion*, *Event* ini di dominasi oleh *Raffle*, jual beli *Sneakers*, *Sneakers Exhibition*, bahkan *Live Concert* oleh beberapa musisi terkenal. Bulan Agustus 2017 adalah tahun pertama Sneaker Con S.E.A yang berlokasi di Hong Kong, China yang menghadirkan *Designer* terkenal seperti Jeff Staple, Jaep tips, Stephon Marbury, *Event* ini hingga saat ini berkembang pesat sehingga akhirnya pada tahun 2024 president terpilih Amerika Serikat saat itu, yaitu Donald Trump ikut terlibat untuk merilis *Sneakers* nya sendiri yang bernama “Trump Gold Shoes”.



Gambar 1.3 “Event Sneakers di Jakarta, Semarang, Bandung”
(Sumber: Google Images.com/Event USS,Event BSS, Event Sole Vacation)

Akhirnya *Event* tahunan di Asia ini menginspirasi beberapa komunitas di Indonesia. Hingga 2017 “Urban Sneakers Society” memulai acara pertamanya di District 8 SCBD, Jakarta. Tahun 2018 adalah tahun melesatnya dunia *Sneakers* di Indonesia karena di beberapa kota besar di Indonesia *Event Sneakers* sudah mulai berkembang cepat. seperti di Bandung yang memulai “Bandung Sneakers Season” di Paris Van Java, lalu “Sole Vacation” di Plaza Ambarukmo Yogyakarta, Jakarta Sneaker Day, dan USS Surabaya dan USS Medan, *Event – Event Sneakers* tersebut telah memulai debutnya untuk mengembangkan budaya urban di Indonesia.

Secara garis besar budaya urban, Indonesia merupakan salah satu penggerak utama di Asia setelah Jepang, dan Singapura, karena selain melalui *Event Sneakers* juga Indonesia merupakan salah satu produsen *Sneakers* terbesar se Asia setelah China, hal ini yang membuat negara Indonesia mendapatkan *Highlight* oleh beberapa negara di dunia. Yang cukup membedakan budaya urban di Indonesia yaitu salah satunya lebih menyatukan berbagai aspek lainnya tidak hanya *Fashion*, contohnya seperti musik, seni rupa, bahkan Olahraga Ekstrem seperti (*Skateboard* dan *BMX*).



Gambar 1.4 “*Event Urban Sneakers Society*”
(Sumber: Google Images/ Urban Sneakers Society Compass dan Kanky)

Dan yang cukup menjadi akulturasi budaya urban di Indonesia yaitu adalah Indonesia dikenal dengan beberapa *Brand Sneakers* yang mendunia seperti Compass, Kanky Sportswear, Geoff Max, *Brand – Brand* tersebut seringkali melakukan kolaborasi dengan musisi, seniman, *Fashion Designer* dari berbagai negara di Asia maupun Amerika.

Budaya urban di Indonesia berkembang melalui *Event* besar layaknya Urban Sneakers Society yang hingga saat ini berjalan, salah satu yang cukup menjadi *Highlight*, USS seringkali menggunakan seniman lokal untuk menjadikan *Key Visual* dalam *Event* nya mereka, contohnya seperti Arkiv Vilmansa, Suanjaya Kencut, Karafuru, Darbotz, hingga Kevinswork. Pengembangan seni rupa ini adalah salah satu medium baru bagi seniman untuk merambah di elemen baru. Lalu aktivitas *Skateboarding* dan BMX juga menjadi aspek yang penting dalam budaya ini. Selain itu sentuhan para musisi dalam *Event* ini yang menjadi elemen kuat karena diwarnai dari berbagai *Genre* dari *Hip - Hop* hingga *Punk* yang dimana kedua hal tersebut yang berkembang dan hidup disaat era budaya urban lahir, contohnya seperti Tuan Tigabelas, Laze92, Iwa K, Coldiac hingga Summerlane.

Arus budaya urban semakin kuat dari tahun ke tahun, terutama di kota besar seperti Bandung, Jakarta, Bali, Yogyakarta, dan Surabaya hingga saat ini. Kota-kota ini menjadi pusat berbagai *Event* yang mengkolaborasikan berbagai elemen budaya urban, saat ini adaptasi budaya luar semakin cepat, oleh karena itu *Event – Event* ini berjalan dengan mengundang beberapa *Fashion Designer*, seniman, dan penggiat *Fashion Brand* untuk menjadi narasumber dalam *Event* ini, contohnya seperti Sean Wotherspoon *Fashion Designer* dan seniman asal Amerika yang menjadi narasumber *event* USS tahun 2019, lalu Jeff Staple sang pemilik *Brand* “Staple” tahun 2020, Bobby “The Hundreds” selaku pemilik “The Hundreds” tahun 2022, Hotsauce tahun pemilik *Brand* besar “HotSauceSneakers” tahun 2023, hingga Mark “Sabotage” Ong seniman dan *Fashion Designer* asal Singapura yang menjadi narasumber penting di USS 2024 tahun lalu.



Gambar 1.5 “Aktivitas Bandung Sneakers Season”
(Sumber: Instagram /streetseason__)

Event Bandung Sneakers Season adalah salah satu bukti perkembangan komunitas penggiat urban tepatnya di Bandung, komunitas ini merupakan satu-satunya yang tetap berjalan hingga sekarang yang melibatkan beberapa aspek dan elemen dari berbagai aktivitas urban yang di akulturasi dari budaya urban di Amerika. Bandung Sneakers Season menjadi wadah untuk anak muda Bandung untuk mengekspresikan dirinya melalui *Raffle Sneakers*, *Skateboard* dan *BMX*, musik *Hip – Hop* hingga komunitas skuter, hingga akhirnya tahun 2022 BSS mengganti nama menjadi *Street Season* karena ingin lebih mengadaptasi *Street Culture* atau budaya jalanan yang tepatnya berkembang di Indonesia. Karena hal tersebut *Street Season* menjadi komunitas penggiat urban yang cukup dikenal di kota Bandung karena tidak hanya berfokus pada *Sneakers* tetapi memadukan berbagai kegiatan urban lainnya.

Hal yang menjadi menarik disini diferensiasi dari akulturasi budaya urban yang diadaptasi di Indonesia, budaya urban disini menjadi sebuah budaya yang mewadahi industri kreatif, seniman, musisi, dan juga berbagai elemen lainnya. Budaya urban di Indonesia juga hingga saat ini merupakan arus yang kuat, juga merupakan budaya yang dapat diterima karena sangat mengikuti perkembangan zaman dan juga bertumbuh besar di perkotaan yang dimana budaya tersebut lebih peka terhadap perkembangan yang ada dan memudahkan melebur ke berbagai aspek kehidupan hingga saat ini, dan selalu jadi acuan untuk merasakan jiwa muda, dan begitupun saat masuk di Indonesia.



Gambar 1.6 “Karya dari Daniel Arsham dan Rudy Lim”
(Sumber: Instagram / rudyindahouse)

Referensi seniman yang penulis angkat yaitu konsep karya dari karya Daniel Arsham dan juga Rudy Lim yang dimana nanti konsep dari karya penulis yaitu menyatukan kedua referensi karya tersebut sehingga menjadi karya baru dan satu kesatuan, referensi karya Arsham digunakan sebagai *Base* dari karya dan referensi Lim digunakan sebagai karya utama atau *Icon Identity*.

Dengan pemaparan diatas penulis tertarik untuk mengangkat fenomena budaya urban terutama tahun 70-90 di Amerika karena fenomena ini adalah *Passion* dari penulis itu sendiri dan penulis merasakan *Relate* di dalamnya dan bahkan penulis penggiat dalam budaya tersebut dan mempengaruhi hidup penulis, dan penulis ingin mengangkat fenomena yang cukup besar di dalam dampaknya atau pengaruhnya bagi banyak aspek di dalam kehidupan terutama kehidupan jalanan anak muda, dan penulis berharap dengan adanya karya ini , banyak orang dapat lebih memperhatikan tentang fenomena ini. Dan tujuan penulis menggunakan *Mix Media* yaitu karena penulis ingin mencoba eksplorasi lebih bebas dari sisi estetika dengan menggunakan berbagai media yang representatif, seperti *Sneakers*, cor batu, besi, dan lainnya, melalui *Mix Media* narasi berbagai medium memiliki nilai dan perannya masing - masing.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana fenomena budaya urban terhadap *Fashion* melalui karya seni *Mix Media*?

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi permasalahan yang di tetapkan dalam penelitian ini , maka sebaiknya diperlukan batasan agar fokus permasalahan tidak meluas , maka batasan masalah yang dapat ditemukan pada penelitian karya tugas akhir ini adalah:

1. Pembahasan permasalahan berfokus pada aspek *Fashion (Sneakers)* menjadi ikon utama pada budaya anak muda urban di Amerika.
2. Pembahasan berfokus pada topik *Sneakers Air Max 90* sebagai simbol budaya urban anak muda yang berfokus di Amerika melalui karya *Mix Media*.

D. Tujuan Berkarya

Tujuan berkarya dengan tema tersebut yaitu penulis ingin mengangkat fenomena urban yang memiliki estetika, nilai, dan dampak yang kuat dan berpengaruh hingga saat ini untuk berbagai macam aspek kehidupan. Dan juga penulis memiliki peran di dalam kehidupan tersebut sehingga penulis tertarik mengangkat bagian personal dari penulis tentang kehidupan budaya urban yang juga berkembang di Indonesia. Lalu karya ini menggunakan teknik *Mix Media* yang dimana tujuannya agar penulis mampu bereksplorasi medium dengan bebas dan lebih ekspresif, karena dalam karya ini menggunakan bahan – bahan yang tidak biasa digunakan sebagai karya seni.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pengantar Tugas Akhir ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, ,batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir, untuk memberikan penjelasan awal terhadap masalah yang ingin dipecahkan dan penjelasan dari pengkaryaan dilakukan.

BAB II REFERENSI & KAJIAN LITERATUR

Bab ini berisi referensi seniman dan kajian literatur yang terdiri dari teori umum dan teori seni, untuk membahas seniman dan karyanya yang relevan terhadap pengkaryaan dan mendalami teori yang mendasari pengkaryaan.

BAB III PENGKARYAAN

Bab ini terdiri dari konsep karya dan proses berkarya, yang berisi penjelasan konsep pengkaryaan yang dikembangkan dari landasan teori, referensi seniman dan

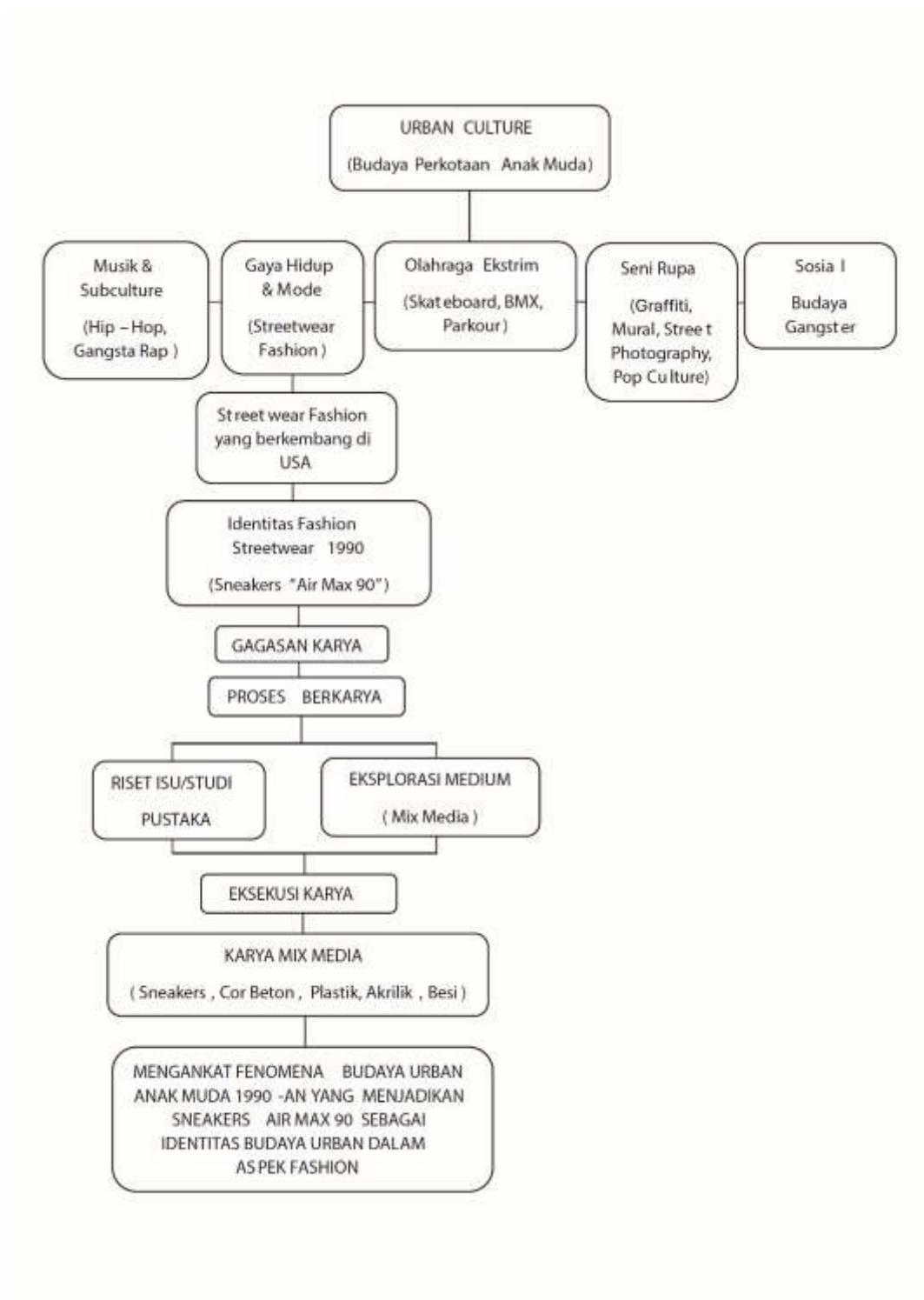
pengalaman pribadi, dan juga penjelasan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengkaryaan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisi ringkasan dari keseluruhan hasil pengkaryaan, evaluasi terhadap proses dijalani dan pencapaian yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

G. Kerangka Berpikir



Tabel 1.1 “Kerangka Berpikir”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi penulis)