

JUDUL KARYA:  
“ REDEFINING HYPEBEAST”

PENCIPTA :  
Wahyu Indira, S.Sn.,M.Sn.

PAMERAN:  
KINI JANI  
Denpasar Art Space  
21 Desember 2018- 21 Januari 2019

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR  
2018

## DESKRIPSI KARYA



Judul : REDEFINING HYPEBEAST

Nama : Wahyu Indira, S.Sn.,M.Sn.

Tahun : 2018

Ukuran: A1

Bahan : Digital Print (luster)

Di Pamerkan pada Pameran

KINI JANI

Denpasar Art Space

21 Desember 2018- 21 Januari 2019

## Abstrak

“Redefining Hypebeast” adalah karya visual 3D yang mendefinisikan ulang arti HypeBeast yang sedang populer di kalangan anak muda saat ini. HypeBeast adalah sebutan bagi kaum sneakerhead atau orang yang tergila-gila akan pakaian dengan merek tertentu yang lagi Hype. Hype dalam bahasa Indonesia berarti : sedang populer atau ngetrend, sedangkan Beast memiliki arti : binatang atau sifat binatang. Sosok rangda muda yang mengenakan pakaian dengan merek yang Hype dipilih karena dalam Mitologi Bali, Rangda adalah makhluk yang menakutkan dan berperilaku layaknya binatang (Beast). Karya disajikan dengan gaya kekinian namun tak lupa menyematkan unsur - unsur lokal.

Kata Kunci: 3D, HypeBeast, Lokal

### Latar Karya “ REDEFINING HYPEBEAST”

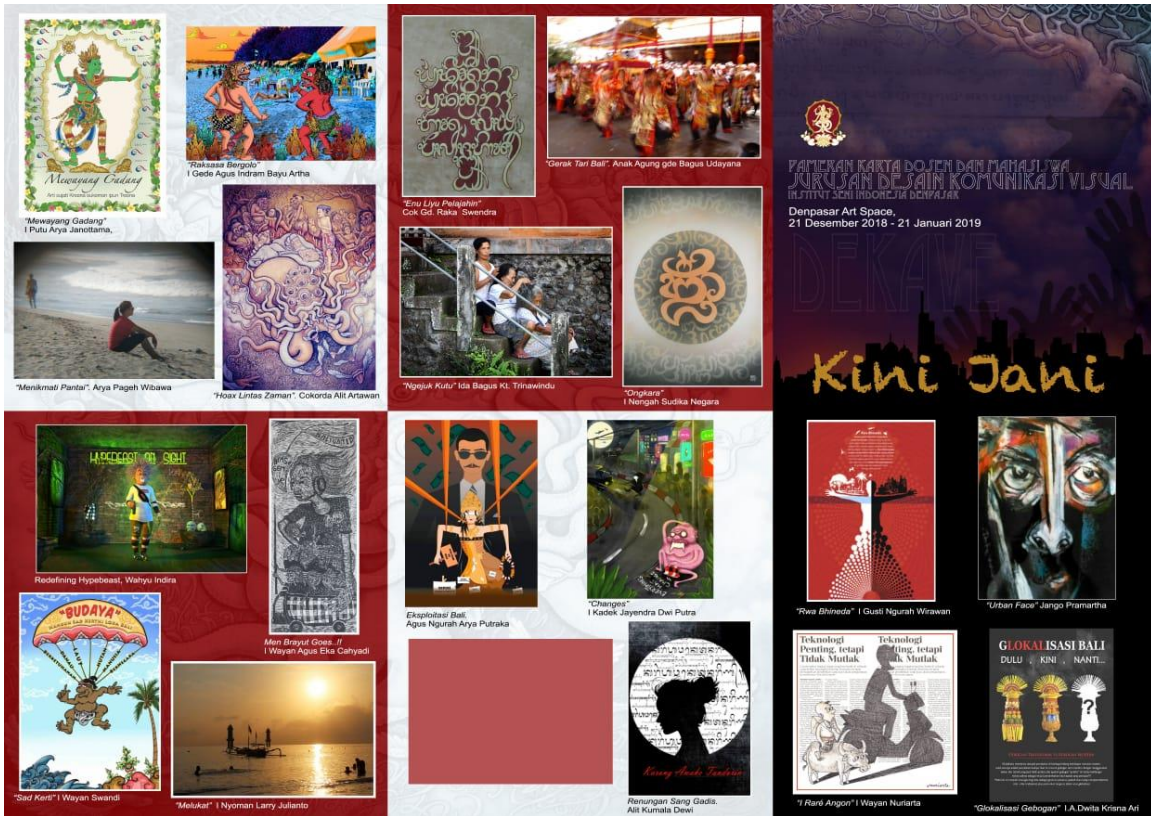
Fenomena budaya konsumtif anak muda Bali tidak luput dari pengaruh budaya luar yang masuk tanpa filtrasi oleh kearifan lokal. Hal ini berdampak pada perilaku anak muda Bali yang mencampuradukan budaya asing dengan budaya lokal Bali. Dalam beberapa kasus hal tersebut memberikan dampak yang baik, tak jarang memberikan dampak negatif.

Hypebeast adalah sebuah subkultur anak muda yang menyukai barang-barang premium terutama untuk pakaian. Subkultur ini sebenarnya sudah ada sejak beberapa tahun silam dengan sebutan “SneakerHeads, namun akhir akhir ini lebih sering mendapat julukan HypeBeast. Budaya ini sangat berkembang di belahan bumi barat terutama di kota New York, Amerika Serikat. Brand-brand premium seperti Supreme, Off White, Stussy, The Hundreds dan lainnya sangat digandrungi oleh anak muda Amerika. Di Bali sendiri kaum HypeBeast mulai bermunculan dan sontak menjadi trend, hingga kaum Hypebeast KW pun menjamur dengan mengenakan pakaian bermerek Supreme, Stussy, OF, dsb yang mereka dapatkan dari pasar malam.

Dalam karya Redefining Hypebeast, isu yang ingin diangkat adalah bagaimana istilah Hypebeast ini didefinisikan ulang dengan mengangkat unsur

unsur lokal khas Bali kedalam sebuah visualisasi karya 3 dimensi (3D). Kata Hype dalam bahasa indonesia berarti : sedang populer atau ngetrend, sedangkan Beast memiliki arti : binatang atau sifat binatang. Di dalam kepercayaan Hindu Bali, segala sesuatu yang memiliki sifat binatang identik dengan kekuatan jahat, atau Adharma. Kekuatan Adharma seringkali divisualisasikan ke dalam bentuk Rangda, makhluk mitologi yang memiliki wajah yang menyeramkan dan bertaring. Rangda yang dibuat adalah rangda masa muda yang menggunakan pakaian dengan brand premium, seperti Supreme, Nike dan Off White, namun tidak bisa lepas dari ciri khas budaya lokal, seperti sanggah cucuk, pohon dengan saput poleng, dan kaos kaki barak, putih, selem.

# LAMPIRAN KATALOG PAMERAN “ KINI JANI”





Putu Aji Mulyawan, Plastic waste



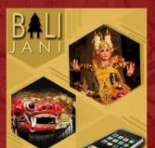
"Sampah Warisan" Putu Andy Widhiyana Saparita



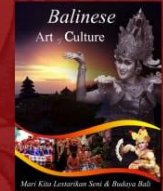
"Titi Hita Karana" Dewa Gede Hartawan,



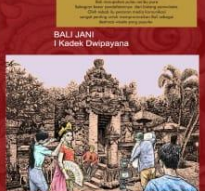
I Made Yoga Sariyasa, Ngaben Evolution



BALI JANI  
I Kakak Dewapayana



Balinese Art & Culture  
Meri Klia Intaran Sri & Baliva Bali



Prewedding in Bali, I Gusti Ngurah Agung Yuda Putra

Sambutan Dekan FSRD ISI Denpasar

"KINI JANI" DALAM KARYA DKV

Om Swastisatu,  
Puji syukur kami haturkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa/dia Sang Hyang Widhi, karena perlindungan dan baktinya acara pameran dosen dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ISI Denpasar dapat terlaksana sesuai rencana.

Bertajuk "Kini Jani", diharapkan pameran ini dapat menjadi ruang untuk mengasah kecakapan berkarya Visual dan juga ruang untuk mengembangkan kecenderungan atau konsep berbasis kecerdasan terapan yang terapan di masyarakat. Dengan kecakapan tersebut, karya-karya DKV pun mampu dihadirkan menjadi sebuah "bagai". Pameran ini juga diharapkan menjadi inspirasi dalam berkarya dengan mengolah berbagai unsur visual dan juga gagasan yang kemudian mengilhami semangat kreatif mahasiswa, dosen, alumni ISI Denpasar, dan juga masyarakat pecinta seni/budaya untuk senantiasa berkarya dengan semangat dan berpikir humanis, juga menghargai budaya yang kita miliki. Pameran ini menghadirkan karya-karya dosen dan mahasiswa DKV Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar.

Sebelum menutup sambutan ini, izinkan saya atas nama seluruh jajaran Dekanat FSRD ISI Denpasar mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu kelancaran kegiatan ini, termasuk Rektor ISI Denpasar dan jajaran, Dinas Pariwisata Kota Denpasar beserta seluruh dosen DKV/FSRD ISI Denpasar dan semua pihak yang telah bekerja keras menyiapkan acara ini dengan baik. Akhirnya, kami sampaikan salam berapameran.

Om Santhi Santhi Santhi Om

Dekan FSRD ISI Denpasar  
Dr. Anak Agung Gde Bagus Udayana S.Sn. M.Si.



Omka, Samaha  
Putu Arista Adikara Paramarta



Galababutan  
Satrio Birna bangun



"Prajegan Jajah",  
Isa Ayu Made Nazya Saraswati



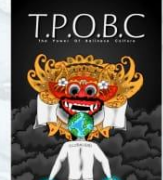
"Sapta Timira" I Made Andri Wiratama



"Pitarungun Rupa"  
I Kakak Agus Andre Yoga,



"Bali Maza Kini", Ni Ketut Widiastril



The Power Of Balinese Culture  
Albi Ahmad Fachrini



IRONI PUDARNYA BUDAYA BALI  
I Kakak Feby Permata Jaya



Bali On Crisis, Ni Kakak Kanima Dewi



ade wirawan 201506007

Sambutan Rektor ISI Denpasar

PAMERAN KARYA DKV –FSRD- ISI DENPASAR

Om Swastisatu,  
Puji syukur atas segala rahmat Tuhan Yang Maha Esa, karenaNya pameran karya-karya dosen dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) ISI Denpasar dapat berjalan sesuai rencana. Saya selaku Rektor ISI Denpasar tentu merasa bangga dan berfornikasi kepada semua pihak yang ikut serta dalam membantu kesuksesan acara ini.

Pendidikan tinggi seni hari ini hadir dalam kurikulum yang menyintesis kecapakan teknik, kecapakan sosial kemasyarakatan. Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah sebuah program studi yang diarahkan ke arah kecapakan sosial kemasyarakatan. Hasil karya DKV adalah sebuah karya yang selalu mengikuti perkembangan zamannya. Komunikasi visual merupakan keahliannya untuk menyampaikan segala pesan pada pembaca karya. Pameran karya-karya dosen dan mahasiswa DKV kali ini patut diapresiasi karena telah beresona nilai, diantaranya: tema pameran yang diangkat adalah "KINI JANI", sebuah tema yang sangat relevan untuk membaca pencemaran budaya yang terjadi hari ini. Hal ini menarik, karena dosen dan mahasiswa DKV menghadirkan karya dengan berbagai ragam perspektifnya. Ada yang menghidupkan sosio Mahabharata dengan tetap mengungkap konteks kekinian, ada yang dengan sengaja menghadirkan wayang yang hidup di zaman masyarakat modern. Pameran karya ini menunjukkan bahwa dosen dan mahasiswa adalah semimotivasi yang memiliki kecakapan teknik menjadi sekaligus mengolah konsep-konsep.

Bagi ISI Denpasar, pameran ini diharapkan untuk tetap mampu menjaga eksistensi perguruan tinggi seni sebagai ruang bersemayamnya kecapakan teknik penciptaan dengan penguasaan konsep serta tetap terus membangun jejaring dan kerjasama sosial. ISI Denpasar terus mematu tekad dan kerja nyata semua pendidik dan juga peserta didiknya agar terus mengasah diri dan berkompetisi untuk mengali ruang-ruang aktualisasi seni.

Sebagai penutup, izinkan saya mewakili seluruh sivitas akademika ISI Denpasar mengucapkan terimakasih kepada semua pihak, terutama Dinas Pariwisata Kota Denpasar dan jajaran dosen DKV yang telah bekerja sungguh-sungguh dalam mengukuhkan acara ini. Semoga semua obrolan kesehatan dan pikiran penuh untuk melanjutkan pengembangan bidang pendidikan dan seni/desain di Indonesia yang kita cintai bersama ini. Selamat Berpameran.

Om Santhi Santhi Santhi Om

Denpasar, 21 Desember 2018  
Rektor ISI Denpasar,

Prof. Dr. I Gede Arya Sugantha M.Hum  
NIP. 19612011991031003