

## VISUALISASI HIKIKOMORI MELALUI KARYA INSTALLATION PAINTING

Muhamad Dhafin Rizki Valenciana<sup>1</sup>, Iqbal Prabawa Wiguna<sup>2</sup> dan Axel Ramadhan  
Ridzky<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Afiliasi penulis utama (prodi, fakultas, universitas, alamat lengkap hingga kodepos, 9 pt)

<sup>1,2,3</sup> Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –  
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
[dhafinrizky647@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:dhafinrizky647@student.telkomuniversity.ac.id) [igbalpw@telkomuniversity.ac.id](mailto:igbalpw@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Karya seni tugas akhir ini mengangkat gagasan Fenomena hikikomori, yaitu kondisi pengasingan diri ekstrem yang dipicu oleh tekanan psikologis dan sosial, menjadi isu utama dalam karya ini. Berangkat dari pengalaman pribadi penulis pasca pandemi dan kecanduan media sosial, karya ini mengeksplorasi gaya hidup hikikomori melalui pendekatan *installation painting*. Medium ini menggabungkan lukisan kanvas dengan objek fisik instalasi yang membentuk suasana kamar tertutup khas seorang hikikomori. Visualisasi kamar dengan elemen seperti kasur, meja, perangkat digital, serta tumpukan sampah dan benda hobi menggambarkan ketegangan antara dunia maya dan realitas. Kontras antara gaya visual digital dan penggambaran realis pada sampah memperkuat pesan tersebut. Karya ini bertujuan membangun empati dan kesadaran akan dampak media sosial, sekaligus menekankan pentingnya interaksi sosial yang sehat melalui pendekatan visual yang personal dan kontemporer.

**Kata kunci:** hikikomori, *installation painting*, media sosial, seni kontemporer

**Abstract (11 pt):** This final project artwork raises the idea of the hikikomori phenomenon, a condition of extreme self-isolation triggered by psychological and social pressure, as the main issue in this work. Departing from the author's personal experience after the pandemic and social media addiction, this work explores the hikikomori lifestyle through an *\*installation painting\** approach. This medium combines canvas painting with physical installation objects that form the atmosphere of a closed room typical of a hikikomori. The visualization of the room with elements such as a mattress, table, digital devices, and piles of trash and hobby items depicts the tension between the virtual world and reality. The contrast between the digital visual style and the realistic depiction of the trash reinforces the message. This work aims to build empathy and awareness of the impact of social media, while emphasizing the importance of healthy social interactions through a personal and contemporary visual approach.

**Keywords:** hikikomori, *installation painting*, social media, contemporary art

## PENDAHULUAN

Berawal dengan pengalaman pribadi yang dihadapi penulis dengan banyaknya tekanan dari berbagai masalah serta tantangan yang rumit. Hal ini telah menumbuhkan rasa tertekan dalam diri penulis yang kemudian Kondisi ini diperparah oleh kehadiran media sosial yang sering kali menjadi pelarian untuk lari dari realita yang dihadapi. Tepat pada tahun 2020 terjadi isolasi mandiri karena wabah pandemi *Covid* mengakibatkan berkurangnya interaksi sosial dalam jangka waktu yang cukup lama memperburuk keadaan yang di hadapi penulis. Melalui fenomena ini penulis mengangkat tema gejala *hikikomori* yang dialami oleh individu warga Jepang karena memiliki keserupaan dengan pengalaman pribadi penulis saat itu.

*Hikikomori* menurut Dr. Tamaki Saito (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. Menurut Suwa (2022), *hikikomori* dapat didefinisikan sebagai seseorang yang telah berhenti berinteraksi dengan masyarakat atau lingkungan sosialnya dengan memilih untuk tinggal di dalam rumah dan berdiam diri di kamar. Eghy dan Syihabuddin (2022) mengatakan Sebagian besar *hikikomori* menyembunyikan diri dari masyarakat untuk menghindari rasa malu dan interaksi sosial, dengan lebih memilih menghabiskan waktu berjam-jam di dalam kamar mereka, duduk di kursi sambil bermain *game*, membaca buku atau *manga* (komik Jepang), menonton video pada sosial media, dan melakukan berbagai aktivitas untuk mengisi waktu. Jika seseorang yang mengurung diri dari kehidupan sosial dapat berupa tanda dimana mereka telah memilih untuk menyerah dari kehidupannya. Hal ini muncul karena adanya rasa

takut dari bagaimana orang-orang memandang mereka di masyarakat. Membuat mereka memilih untuk memutus interaksi dengan dunia luar dengan menghabiskan waktunya dengan apa yang mereka suka untuk menutupi stressnya dalam ruangan yang mereka pikir sebagai tempat perlindungan.

*Hikikomori* tidak akan bisa lepas kaitannya dengan sebuah ruangan, yang akan mempengaruhi pendekatan bentuk dan sifat dalam pembuatan karya akhir. Dengan 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. Menurut Vial Kayser & Coëllier (2021) audiens yang terlibat dalam karya spasial instalasi dengan adanya pengalaman sensoriknya yang menjadi bagian yang sangat penting dalam membuat subjek berinteraksi dengan karya seni dalam hal pertukaran interaksi intelektual dan tubuh dengan menghasilkan sebuah makna di dalam proses tersebut. Oleh karena itu dengan mengangkat isu masalah kehidupan manusia modern pada era digital penulis berharap dalam penciptaan karya ini dapat menyadarkan bahayanya keadaan sosial yang dialami oleh mereka yang telah lari dari kenyataan dan terjebak dalam kehidupan isolasi di dunia digitalnya.

## **METODE PENGKARYAAN**

Dalam metode pengkaryaan ini penulis membagi menjadi 3 proses tahapan yang terdiri dari pra-produksi, produksi dan pasca produksi, pada bagian berikut ini

## **Pra Produksi**

Penggunaan Instalasi sebagai bagian dari karya seni lukis ini memiliki tujuan sebagai cara untuk mendapatkan pendekatan yang dapat dirasakan untuk seorang hikikomori dan masyarakat luas. Dengan menggunakan penggabungan visual kanvas dengan benda instalasi akan membagi dua dunia yang kontras dalam menunjukkan gaya hidup yang dialami oleh seorang hikikomori.

alasan lain penggunaan Installation Painting sebagai pembentukan karya menjadi cara seniman mengeksplorasi gaya penyampaian artistik dari pengalaman pribadi yang jarang diketahui oleh masyarakat luas. Menurut Rosmaria (2024) Seni kontemporer merupakan manifestasi dari dinamika zaman yang terus berubah dan berkembang yang mencerminkan dinamika sosial, budaya, politik, dan teknologi yang terus berkembang di masyarakat modern. Karena hikikomori merupakan masalah gaya hidup yang hanya dialami oleh manusia modern maka tepatnya untuk disampaikan menggunakan tipe karya seni kontemporer.

Tahap ini meliputi eksplorasi ide berdasarkan pengalaman pribadi penulis sebagai individu yang mengalami kecenderungan gejala hikikomori. Dengan melakukan observasi terhadap perilaku keseharian selama masa isolasi, kemudian penulis menyusun konsep visual berdasarkan sketsa fisik dan digital. Menentukan bagaimana visual yang akan di tampilkan terutamanya pada kanvas lukis yang dibuat agar menyerupai sebuah kamar dengan benda didalamnya tanpa harus membuat replika keseluruhan ruangan agar memudahkan pemindahan karya dari satu tempat ke tempat lainnya. Serta dengan menentukan alat dan bahan yang akan digunakan untuk melengkapi karya instalasi berupa benda keseharian seorang hikikomori yang terdiri dari perlengkapan hobi dan tumpukkan sampah.

## **Produksi**

Tahap ini meliputi proses penulis merealisasikan konsep yang sudah dibuat ke dalam bentuk karya installation painting. Tahap awal pembuatan karya dimulai dengan dibuatnya prototype bertujuan agar memastikan jika warna yang akan digunakan pada karya akan terlihat mendekati dengan sketsa digital. Walaupun Visual yang dihasilkan prototype berbeda dengan sketsa awal, dalam proses pembuatan prototipe penulis menyadari jika penggunaan warna akan terlihat lebih akurat jika menggunakan warna primer CMYK (*cyan, magenta, yellow, black*). ukuran prototipe yang dibuat berada dalam skala 1: 5



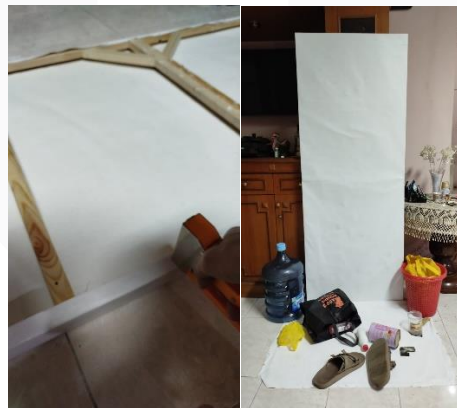
Gambar 1 Prototipe awal karya  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Dalam penggunaan medium utama yang berupa kanvas dengan ukuran 180 cm x 70 cm disusun menyerupai sebuah pintu kamar dengan berdiri tegak secara portrait dengan bagian bawah kanvas menyentuh lantai dan dapat disandarkan pada tembok seakan-akan kanvas merupakan sebuah pintu masuk menuju sebuah ruangan kamar. Kanvas yang dibuat terdiri dari dua bagian spanram yang akan disatukan menjadi satu menggunakan baut dan mur, dengan masing-masing spanram berukuran 90 cm x 70 cm. Hal ini dilakukan agar memudahkan penulis dalam persiapan pengiriman karya yang berukuran besar.



Gambar 2 Pemasangan spanram kanvas  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

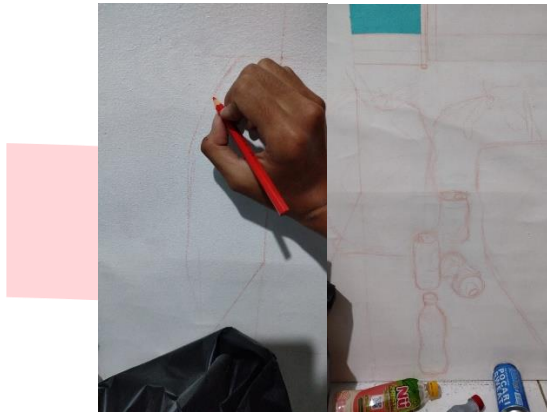
Pemasangan kain kanvas dilakukan dengan menarik setiap sisi, dengan disarankan untuk mendapat bantuan orang kedua pada proses ini agar kain lebih meregang dan tidak ada bagian yang kendur. pada saat kain ditarik digunakan alat staples tembak agar kanvas tidak mudah lepas dari spanram.



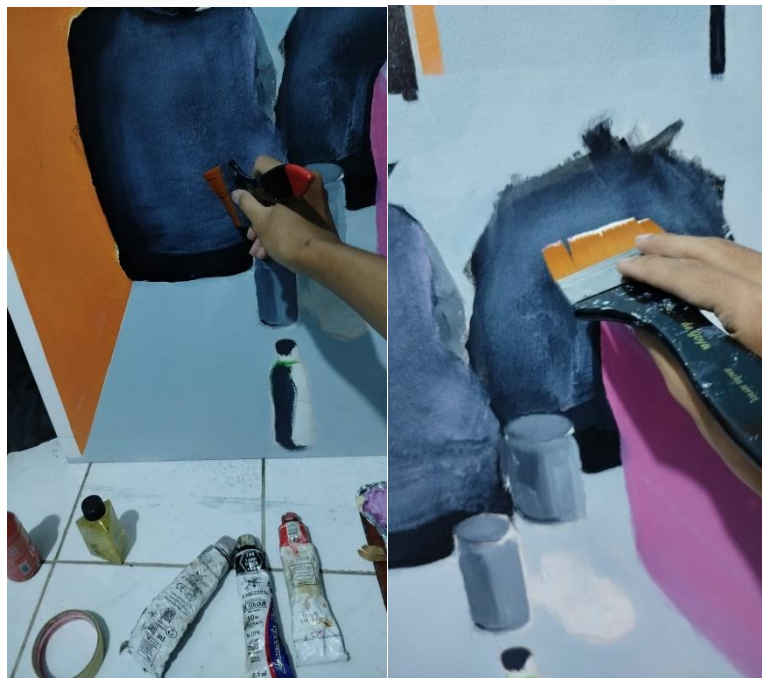
Gambar 3 Pemasangan kain kanvas  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Pemindahan sketsa pada kanvas dilakukan menggunakan bantuan teknik grid dengan membagi kanvas menjadi 16 bagian. Hal ini dilakukan agar menjaga

kemiripan visual karya dengan sketsa yang telah dibuat pada skala yang lebih besar. Alat yang digunakan untuk menggambar sketsa akan menggunakan pensil warna, yang dilakukan untuk menghindari bocornya garis sketsa pada saat proses pengecatan warna.



Gambar 4 Memindahkan sketsa pada kanvas  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)



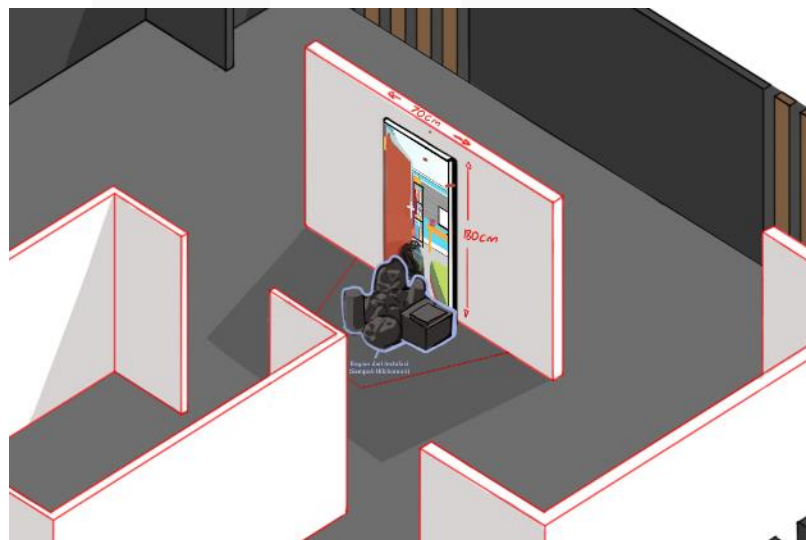
Gambar 5 Melukis visual kanvas

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Pada area depan kanvas terdapat benda instalasi yang berupa tumpukan sampah seperti bungkus bekas makanan dan botol kaleng minuman, terdapat juga benda yang memiliki hubungannya dengan gaya hidup sang pemilik kamar sebagai bukti nyata kehancuran dari gaya hidup *hikikomori* ini. Memberikan kesan natural pada setiap penempatan benda seakan akan seseorang yang telah hidup setiap harinya tidak terasa terganggu dengan gaya hidupnya.

### Pasca Produksi

Tahap akhir meliputi perakitan instalasi, penataan display karya di ruang pameran.



Gambar 6 Rancangan display karya

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)



Hasil akhir karya instalasi lukisan dapat ditampilkan dengan cara potrait berdiri tegak dan disandarkan pada dinding sama halnya dengan bagaimana pintu hanya dapat ditemukan, dan juga bagian bawah kanvas akan menyentuh lantai. Sementara itu benda instalasi lainnya (sampah dan benda *hikikomori*) akan ditempatkan bersamaan di hadapan kanvas lukis. Benda-benda tersebut perlu disusun agar instalasi terlihat lebih natural seperti bagian dari kehidupan seorang hikikomori yang tidak terganggu dengan tumpukan barang.

## HASIL DAN DISKUSI

Hasil dari Penciptaan karya ini dilakukan menggunakan konsep visual dari gagasan *hikikomori*, hal ini dilakukan dengan menunjukkan bagaimana gaya hidup yang dialami oleh seorang *hikikomori* yang telah lari dari realitanya dan jatuh terjebak di dalam dunia kecil yang mereka buat dalam kamarnya. Konsep akan dibuat dengan penggunaan medium kanvas yang menyerupai pintu masuk menuju ruangan kamar dengan ukuran 180 cm x 70 cm beserta dengan objek instalasi hikikomori. Visual kamar yang dibuat berupa ruangan yang berisi sejumlah peralatan dan perlengkapan keseharian yang selalu digunakan oleh mereka yang sedang mengurung diri dikamarnya. Dimulai dari benda yang pada umumnya ada pada kamar tidur (kasur, meja, dan lemari) serta benda-benda yang terdapat pada setiap kamar seorang hikikomori seperti peralatan makanan yang menumpuk, berbagai macam sampah dan pakaian yang berserakan. Mereka juga memiliki alat dan benda elektronik untuk kesehariannya seperti komputer dan *game console* serta benda hobi lainnya pada kamarnya.



Gambar 7 Hasil akhir karya installation painting hikikomori

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Sebagian besar visual yang terlihat menggunakan penggabungan suasana serta keadaan yang dilihat dari pandangan seorang *hikikomori* serta bagaimana publik dalam melihat kamar *hikikomori*. Pintu masuk kamar *hikikomori* dibuat dalam ukuran yang lebih kecil dari ukuran pintu pada umumnya direncanakan untuk mempresentasikan rasa kesepian *hikikomori* yang menghindari interaksi dalam kehidupan sosial mereka yang hanya dibuat untuk dimasuki oleh satu orang di dalamnya. Penggambaran ruang kamar serta benda-benda yang memiliki hubungan dengan hobi yang dibuat akan menggunakan pengayaan seni digital. Pengayaan tersebut dapat dicapai dengan cara mengurangi sebagian detail dari visual dan menggunakan warna-warna terang dan mencolok. Hal ini dilakukan karena sifat dari tempat pelarian mereka (media sosial) yang dibuat untuk mendapatkan perhatian penggunaanya terus dan menghabiskan waktu di dalamnya melakukan kegiatan yang berulang kali. Sementara itu penggambaran sampah yang berserakan pada kamar akan

diperlihatkan secara realis, hal ini terlihat bertolak belakang dengan penggayaan sebelumnya. Alasan dibaliknya hal tersebut, karena dengan menunjukkan perbedaan penggayaan visual yang kontras akan terasa kenyataan dari apa yang mereka lakukan di ruangan tersebut tidak bisa dihindari kenyataannya.



Gambar 8 Hasil akhir karya installation painting hikikomori  
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Dikarenakan karya ini termasuk sebagai karya Instalasi, maka terdapat juga berbagai benda fisik selain kanvas yang akan menjadi bagian instalasi dari karya yang memiliki kaitannya dengan kamar *hikikomori*. Sampah atau benda dapat terdiri dari kardus, kantong plastik, botol dan kaleng minuman, buku komik, bungkus makanan, dan masih banyak lagi. penggunaan instalasi dilakukan bukan hanya sebagai alat imersif saja, namun juga menjadi bukti nyata dari keadaan dari seseorang yang pernah mengalami gejala ini karena asal mula benda tersebut merupakan bagian dari kamar penulis.

## KESIMPULAN

Banyaknya berbagai masalah membanjiri kehidupan yang dapat berasal dari faktor luar maupun dalam diri penulis. Yang kemudian diakhiri dengan pelarian, penulis memilih untuk mengisolasi diri dari kehidupan sosial pada jangka waktu yang lama. Masalah ini muncul dari pengalaman pribadi penulis yang mengalami tekanan psikologis dan cenderung untuk menarik diri dari interaksi sosial selama pandemi 2020.

Maka dari itu penulis mewujudkan pemahaman dan kesadaran melalui hasil dari eksplorasi medium karya seni kontemporer *installation painting* yang akan mengangkat isu gaya hidup *hikikomori* yang memiliki kesamaan dengan pengalaman penulis. *Hikikomori* yang merupakan fenomena pengasingan diri yang dapat dipengaruhi oleh kehadiran penggunaan media sosial bersamaan dengan tekanan kehidupan modern.

Pendekatan visual karya yang telah dibuat berupa pintu masuk dari kamar milik *hikikomori* yang kemudian ditampilkan melalui penggabungan media lukis dan instalasi untuk mendapatkan pengalaman imersif yang mampu merefleksikan kehidupan seorang *hikikomori*. Penggunaan berbagai macam warna terang serta pengayaan yang dibuat sederhana terlihat digital dengan mengambil sudut pandang seorang *hikikomori* terhadap kamar mereka yang terasa menjebak pemiliknya dengan memberikan stimulasi rasa kebahagiaan dengan kehidupan yang mereka buat. Hal ini bertolak belakang dengan kenyataan yang ditunjukkan pada bagian karya dengan penggambaran benda realis dan bagian instalasi sampah yang menjadi bukti nyata dari kehancuran jalan hidup seorang *hikikomori*.

Melalui karya ini penulis mengajak audiens tidak hanya untuk memahami situasi ini namun juga menyadarkan mereka yang berada dalam masalah untuk sadar terhadap dampak negatif dari rasa malas dan kesepian yang dapat muncul dari ketergantungan terhadap media sosial dengan mengingatkan pentingnya interaksi sosial yang sehat, serta keberanian untuk menghadapi kenyataan hidup.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

James Elkins (1999). *What Painting Is*. Routledge

Mark Titmarsh (2017). *Expanded Painting: Ontological Aesthetics*.

BLOOMSBURY

Anne Ring Petersen, Mikkel Bogh, Hans Dam Christensen, Peter Norgaard

Larsen (2010). *Contemporary Painting In Context*. Museum

Tusculanum Press.

Feri Sulianta (2015). *Keajaiban Sosial Media*. PT Elex Media Komputindo.

Tri Aru Wiratno (2018). *SENI LUKIS KONSEP DAN METODE*. Jakad Publishing.

Vivian Van Saaze (2013). *Installation Art and the Museum*. Amsterdam

University Press.

Vial Kayser, C., & Coëllier, S. (2021). *Installation art as experience of self, in space and time*. Vernon Press.

### Jurnal

Ahmad Setiadi (2016). *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK EFEKTIFITAS KOMUNIKASI*. Cakrawala-Jurnal Humaniora.

Marchellia, Roro Irene Ayu Cahyaning and Siahaan, Chontina (2022). *Penggunaan Media Sosial dalam Hubungan Pertemanan*. JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 11(1), 1-7.

Eka Apristian Pantu (2018). *KECANDUAN SOSIAL MEDIA DITINJAU DARI PERBEDAAN GENDER*. Seminar Nasional Psikologi, 1(1).

<https://journal.uml.ac.id/PSN/article/view/44/pdf>

Amalia Adhandayani dan Bobby Krisnadi (2022, January 1). *KECANDUAN*

MEDIA SOSIAL PADA DEWASA AWAL: APAKAH DAMPAK DARI KESEPIAN?.

<https://jca.esaunggul.ac.id/index.php/jpsy/article/download/187/186>

Lidya Astutisari (2021). Hubungan Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Internet dalam Proses Belajar Daring. Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur.

<https://dspace.umkt.ac.id/bitstream/handle/463.2017/3641/Bab%202.pf?sequence=3&isAllowed=y>

Prasetya Eghy Satriatama, Syihabuddin (2022). Fenomena Faktor Lingkungan Yang Menyebabkan *Hikikomori* Pada Masyarakat Di Jepang.

<http://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku>

Moh. Rondhi (2017). Apresiasi Seni Dalam Konteks Pendidikan Seni. Jurnal Imajinasi UNNES, 11(1).

<https://journal.unnes.ac.id/nju/imajinasi/article/view/11182>

Rosmaria (2024). Eksplorasi Seni Kontemporer: Mengkaji Dinamika dan Transformasi dalam Praktik Seni Visual Modern. Universitas Negeri Islam Sulthan Thaha Jambi, 1(1).

<https://nawalaeducation.com/index.php/JOC/article/view/357>

Dedih Nur Fajar Paksi (2021). Warna dalam Dunia Visual. Institut Kesenian Jakarta, 12(2), 90-97.

<https://repository.ikj.ac.id/534/1/Imaji%202021%20%20No.2%20Juli%20%281%29.pdf#page=47>

Agnes Monica dan Tessa Eka Darmayanti (2022). PERAN WARNA DESAIN INTERIOR TERHADAP PERASAAN TENANG PENGUNJUNG SPA “MARTHA TILAAR” . Waca Cipta Ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior, 8(2), 84-88

Trihanondo, D., Haryotedjo, T., & Wiguna, I. P. (2017). *Psikologi Ruang pada Program Studi Intermedia dalam Mendukung Atmosfer Akademik*.

Seminar Nasional Seni dan Desain: Membangun Tradisi Inovasi melalui

Riset Berbasis Praktik Seni & Desain – FBS Unesa, 28 Oktober 2017.

Wiguna, I. P. (2016). *Harmoni dan Narasi Kosmos*. Jurnal Rupa, 1(2), 113–123.

Ridzky, A. R. (2018). *Gerakan Seni Rupa Baru dan Pansensualisme dalam Seni Rupa Modern Indonesia* (Skripsi Sarjana, Institut Teknologi Bandung).

