

## TATO DIANTARA GAYA HIDUP & INDUSTRI

I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan

STMIK STIKOM Indonesia  
anomkojar@stiki-indonesia.ac.id

### ABSTRACT

*Tattoos in present-day phenomena have changed in the wider space. This phenomenon is also divided into two different directions. The opening of space and the depletion of paradigm boundaries about tattoos, triggered also from external factors. These factors from the development of tourism and internet that has a wide influence on the development of tattoos in Indonesia. The division of tattoo into two-way needs that is as part of the lifestyle and part of the industry. The appearance of these two things is very clearly seen in the tourist visit areas, especially in Bali. The expression of the soul as well as the historical background symbol becomes a representation of the tattoo collector. But from an industry perspective, it provides profitable opportunities with the latest technology intermediaries. These two things also play a role in the development of tattoos in general, especially from the creativity in the creation of works and media.*

Keywords: *tattoos, lifestyle, industry, tourism, Bali*

### ABSTRAK

*Tato dalam fenomena kekinian telah berubah pada ruang yang lebih luas. Fenomena ini juga terbagi menjadi dua arah yang berbeda. Terbukanya ruang dan menipisnya batasan paradigma tentang tato, dipicu juga dari faktor eksternal. Faktor tersebut dari perkembangan pariwisata dan internet yang berpengaruh luas terhadap perkembangan tato di Indonesia. Tebaginya tato menjadi dua arah kebutuhan yaitu sebagai bagian dari gaya hidup dan bagian dari industri. Kemunculan dua hal ini sangat jelas terlihat pada daerah kunjungan wisata khususnya di Bali. Ekspresi jiwa serta simbol latar belakang historis menjadi representasi dari kolektor tato. Namun dari perspektif industri, memberikan berbagai peluang menguntungkan dengan perantara teknologi terkini. Dua hal tersebut berperan juga pada perkembangan tato secara umum terutama dari kreatifitas dalam penciptaan karya serta medianya.*

Kata Kunci: *tato, gaya hidup, industri, pariwisata, Bali*

### PENDAHULUAN

Tato adalah hasil budaya dalam peradaban manusia, berkembang dalam kompleksitas social masyarakat di setiap zaman. Sebagai salah satu bentuk budaya yang tertua di muka bumi ini, tato pada awalnya merupakan wujud pengaktualisasian yang mengacu dari sebuah kepercayaan atau religi. Kini justru menjadi sebuah gaya hidup, bahkan masuk kedalam bidang-bidang kreatif lainnya. Pengayaan motif dalam tato kini lebih mudah untuk diwujudkan, tidak hanya pada kulit tetapi lebih kepada media berbeda yang dapat diproduksi masal.

Sentuhan teknologi membuat karya tato menjadi salah satu sumber inspirasi. Diwujudkan dalam desain baju dengan proses sablon bahkan masuk sebagai media interaktif seperti game mobile. Media-media ini juga sebenarnya ikutan dildalam perkembangan tato bahkan disajikan khusus dalam bentuk media publikasi majalah, baik yang bersifat komersil atau sosial, elektronik atau konvensional, yang melibatkan elemen tato. Walau demikian, masih saja ada yang menilai tato sebagai hal yang negatif.

Perkembangan motif tato tentunya tidak terhenti begitu saja, berbagai media yang terinspirasi atas tato, juga memberikan timbal balik yang setimpal. Kemunculan gaya atau motif yang beragam, misalnya mengkreasikan karakter animasi, bentuk-bentuk mekanis dan banyak lagi. Ini tentunya ada hal yang saling menguntungkan, antara tato yang menginspirasi, implementasi media dan teknologi yang mempengaruhi perkembangan motif tato itu sendiri. Berbagai hubungan kombinasi keadaan dengan tato yang fenomenal, merupakan suatu hasil budaya yang perlu kita sadari. Tidak sekedar menghakimi, tetapi perlu kita akui bahwa tato telah merambah industri visual.

Namun kenyataannya, tidak semua penggemar tato berani di tato. Para penggemar yang bisa dikatakan militan ini menterjemahkan dalam berbagai media komunikasi. Materi-materi tentang tato pun dicari dengan berbagai cara, dari mesin pencarian di dunia maya sampai pengumpulan artikel, majalah dan aset lain tentang tato. Alhasil, penggemar militan ini dimungkinkan memiliki lebih banyak referensi ketimbang seni mentato itu sendiri. Interaksi teknologi sekali lagi membantu sepak terjang para "militan". Mereka secara kreatif mengelola bahan yang telah terkumpul dengan aplikasi-aplikasi computer grafis. Dari hasil olahan ini, terwujudlah berbagai media komunikasi. Wujud media mungkin agak klasik seperti *t-shirt*, *sticker*, poster dan media lain yang berhubungan dengan dunianya, yang memang masih relevan digunakan dari segi kriteria dan fungsi. Bahkan saat ini mulai masuk ke media interaktif seperti *web* dan *game*.

Para penggemar ataupun seniman tato berkreasi, tentu saja akan lebih baik didukung media publikasi yang meng-akomodir aktifitas tersebut. Selain menjadi ajang promosi, juga untuk berbagi dalam khasanah dunia seni. Pemanfaatan multimedia di duniamaya, akan memaksimalkan hubungan satu dengan yang lainnya. Kira-kira, ini adalah bentuk sebuah simbiosis yang saling menguntungkan. Kreasi-kreasi kaum kreatif ini sudah seharusnya tidak berhenti sampai disini saja, namun mengeksplorasi lebih lanjut hasil yang sudah ada.

Tato memiliki efek yang luas, terlepas dari kenegatifan menurut awam, tato memiliki lingkaran yang khusus di dalam lingkupnya. Pada awal perjalanan sebuah desain tato, lalu diaplikasikan senimannya pada kolektor, ternyata tidak terhenti pada proses tersebut. Para penggemar tato lain pada sisi berbeda, yang berstatus bukan kolektor, malah mengaplikasikan dalam berbagai media komunikasi. Wujud tersebut lalu terekam, dan dipublikasikan secara lebih luas oleh dukungan media massa sampai jejaring social bahkan lebih dari itu karena dukungan teknologi. Ujung lingkaran tersebut kembali lagi menjadi sebuah ide untuk redesain dan terus berputar yang tentunya melalui proses eksplorasi. Fenomena yang terjadi di dalam lingkaran ini diperlukan sebuah filtrasi, yaitu dengan kejujuran berkarya, baik dari factor kriteria HaKI dan profesionalisme profesi. Sehingga, ini akan menimbulkan dampak positif dalam sebuah industri visual, dari segi perekonomian dan industri kreatif serta berdampak juga pada runtuhnya paradig negative masyarakat akan tato, perlahan secara menyeluruh. Hendaknya dan sudah seharusnya, kita lebih bijak dalam menyikapi sebuah fenomena budaya khususnya budaya tato di Indonesia.

## **METODE DAN KAJIAN SUMBER**

Pada dasarnya, pengumpulan data yang ada diawali dengan kajian-kajian sumber terkait. Kajian sumber ini dianggap relevan dalam pembahasan dan pengembangan wacana topik tato sebagai gaya hidup dan industrinya. Kajian ini kemudian mengkaitkan fenomena yang terjadi berdasarkan pengalaman pantauan di lapangan ataupun berbagai data yang dianalisis dari berbagai sumber berikutnya. Kemudian data tersebut memunculkan analisis-analisis baru yang mengarah pada simpulan terkait topik besar dalam pembahasan ini. Adapun selain daripada hasil kajian, ada pula teori pendukung yang dianggap relevan sebagai alat bantu. Teori tersebut adalah teori motivasi yang akan mengungkap topik berdasarkan pantauan.

Motivasi yang berasal dari kata *movere* yang berarti dorongan atau daya penggerak (Hasibuan, 1997). Membahas tentang motivasi, tidak dapat lepas dari elemen prilaku manusia. Secara teoritis dijelaskan, menurut Marslow asumsiasumsi dasar dari teori motivasi yaitu a) manusia adalah makhluk sosial yang berkeinginan,

selalu menginginkan lebih banyak. Keinginan ini terus menerus, baru berhenti jika akhir hayatnya tiba, b) suatu kebutuhan yang telah dipuaskan tidak menjadi alat motivasi bagi pelakunya, hanya kebutuhan yang terpenuhi menjadi alat motivasi, c) kebutuhan manusia bertingkat-tingkat atau hirarki (*hierarchy of need*). Kembali menurut Marslow dalam Siagian (2008) manusia memiliki sejumlah kebutuhan yang diklasifikasikannya pada lima tingkatan yaitu 1) kebutuhan fisiologis, 2) kebutuhan rasa aman, 3) kebutuhan social, 4) kebutuhan mencerminkan harga diri, dan 5) kebutuhan aktualisasi diri (Siagian, 2008).

Menurut Anom (2016) dalam jurnal Studi Kultural mengatakan bahwa tato dalam kehidupan masyarakat memiliki beragam alasan. Tato memiliki tempat tersendiri bagi pemakainya atau yang mememanfaatkannya. Diungkapkan bahwa tato memiliki andil dalam seni dan perkembangan budaya dalam masyarakat. Perkembangan Pariwisata Bali memberikan pengaruh dalam berkembangnya tato di Bali. Namun dalam perkembangan pariwisata ini, memicu juga ditinggalkannya motif bernuansa lokal (Setiawan, 2016b). Berdasarkan hal tersebut dapat diasumsikan bahwa kaitan faktor luar dapat mempengaruhi perkembangan tato secara umum.

Wacana lainnya dari Anom (2016) mengatakan bahwa, seni tato dalam hal ini memberikan suatu daya tarik yang unik dalam proses pengalaman estetis. Eksistensi dari seni tato mulai terlihat dan berkembang atas dukungan dari mediamedia publikasi lokal maupun internasional. Khususnya media lokal yang memfokuskan diri pada topik tato serta pemberitaan pada berita nasional, memberikan peranan penting dalam pengenalan serta mensosialisasikan kembali seni tato pada masyarakat sebagai bagian dari budaya (Setiawan, 2016a). Hal tersebut dapat diasumsikan bahwa media masa berperan dalam membangun sudut pandang masyarakat terhadap tato.

Menurut Olong (2006) mengatakan bahwa Tato pada awalnya merupakan media pertalian dengan suatu yang transenden, kini lebih mengarah pada hubungan horizontal. Kecenderungan Warga Bali meninggalkan desain lokalnya karena adanya kekhawatiran menanggung resiko jika citra lokal yang ditempatkan, tidak sesuai dengan nilai transendentalnya. ...tumbuh suburnya jasa membuat tato di Dunia Pariwisata Bali merupakan respon reaktif terhadap wisatawan... (Olong, 2006). Wacana ini memperkuat wacana sebelumnya yang mengacu pada perkembangan tato selama ini.

Langkah berikutnya adalah meramu dengan kajian sumber dan data-data yang didapatkan berdasarkan metode *purposive sampling*. Narasumber berikut pula tulisan yang terpublikasi serta wacana-wacana terkait sebagai data penting juga akan diformulasikan agar menghasilkan simpulan.

## **TATO SEBAGAI GAYA HIDUP**

Tidak ada satupun sumber yang secara mendalam membahas tentang kemunculan budaya tato di Indonesia. Dikatakan bahwa Orang Mentawai sudah menato badan sejak kedatangan mereka ke pantai barat Sumatera. Bangsa Proto Melayu ini datang dari daratan Asia (Indocina), pada Zaman Logam, 1500 SM-500 SM. Itu artinya, tato mentawailah yang tertua di dunia. Bukan tato Mesir, sebagaimana disebut-sebut berbagai buku. Sebutan tato konon diambil dari kata tatau dalam bahasa Tahiti. Kata ini pertama kali tercatat oleh peradaban Barat dalam ekspedisi James Cook pada 1769 (Setiawan, 2012).

Terlepas dari hal tersebut, kini tato justru digandrungi terutama oleh kaum muda. Berawal dari budaya kesukuan yang kemudian menjadi budaya pop yang mendunia. Tidak hanya berdampak pada perspektif, beragam pengembangan visual pun sangat pesat dan melahirkan beragam aliran dalam dunia tato. Ornamen kesukuan tradisional yang telah ada berkembang dikolaborasikan secara kreatif oleh seniman tato menjadi lebih moderen dan bernilai tinggi (lihat contoh pada gambar 1).



Gambar1. Ragam karya tato dari seniman lokal.  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Adapun beberapa aliran terkait tato yang digandrungi kaum muda, seperti halnya old school, new school, potrait, oriental, biomechanical, black & grey, geometry, pinup dan masih banyak lagi yang lainnya (lihat contoh pada gambar 2). Aliran tato yang ada memiliki ciri khas visual masing-masing dan merupakan suatu alternatif pemilihan bagi para kolektor tato. Seniman tato dalam prosesnya juga memiliki kekhasan masing masing sehingga karya yang dihasilkan lebih original.

Beberapa seniman yang telah memiliki reputasi biasanya memilih kekhasan bentuk, dalam proses, desain dan cara berkomunikasi dengan konsumen. Berdasarkan pantauan lapangan, konsumen memiliki tujuan tertentu dalam perihal pemilihan tato. Konsumen dalam hal ini kolektor tato dan juga disebut 'masberto'(masyarakat bertato) memiliki pertimbangan pertimbangan tertentu sebelum memutuskan pilihannya. Berikut adalah beberapa aliran yang menjadi favorit bagi kolektor.



Gambar 2. Beberapa aliran dalam tato beserta senimannya  
Sumber: got ink magazine

Fenomena tato saat ini telah mengalami perubahan, secara sosial adanya keterbukaan ruang yang lebih luas daripada sebelumnya. Hal ini terlihat intensitas dari agenda agenda tato yang berskala nasional dan internasional diadakan di beberapa tempat di Indonesia khususnya di Bali. 4 tahun terakhir setidaknya ada 3 sampai dengan 5 kali agenda tato yang diadakan secara terbuka dalam setiap tahunnya. Selain itu selain itu ada beberapa ajang bergensi tentang tato yang diadakan di beberapa benua. Salah satunya adalah di Australia, ajang tato selalu sesak oleh pengunjung dan kolektor. Misalnya Australian Tattoo Expo, dalam setahun berkeliling diadakan pada masing masing negara bagian(Setiawan, n.d.

2017). Pada setiap ajang ini selalu ada seniman tato dari Indonesia khususnya Bali dan pada tahun 2017 salah satu seniman Bali masuk 5 besar ajang internasional ini.

Perubahan sudut pandang tidak lepas dari terbukanya ruang berkreasi dan ini merupakan sebuah momentum penting bagi penggemar tato. Sebelumnya tato dari sejarah kelimatussalam atau penembakan misterius sampai kini, banyak didominasi kaum pria telah berubah bahkan kini wanita pun mulai berani memutuskan bertato. Ini tidak serta merta muncul begitu saja namun adanya pengaruh perkembangan lapangan pekerjaan yang mulai tidak memperlakukan hal ini. Namun paradigma mengdiskreditkan tato masih tetap muncul walau sudah mulai menipis. Sekat tersebut memunculkan juga suatu peluang yang justru menjadi tren dalam budaya pop. Walau demikian masih saja negatifitas tato tetap ada namun terselubung, padahal kenegatifan itu muncul bukan karena tato melainkan sifat dari diri setiap individu yang kebetulan memakai tato. Pada sisi yang berbeda dan mendukung topik ada juga penggunaan simbol nasional yaitu ... simbol Garuda dalam seni tato sebagai identitas diri merupakan media politik identitas dalam zaman postmodern ini tentu menarik untuk dibahas. Rasa nasionalisme dan fanatisme terhadap Lambang Garuda Pancasila menjadi identitas dirinya sebagai seorang yang Pancasila... (Udiana, 2011).

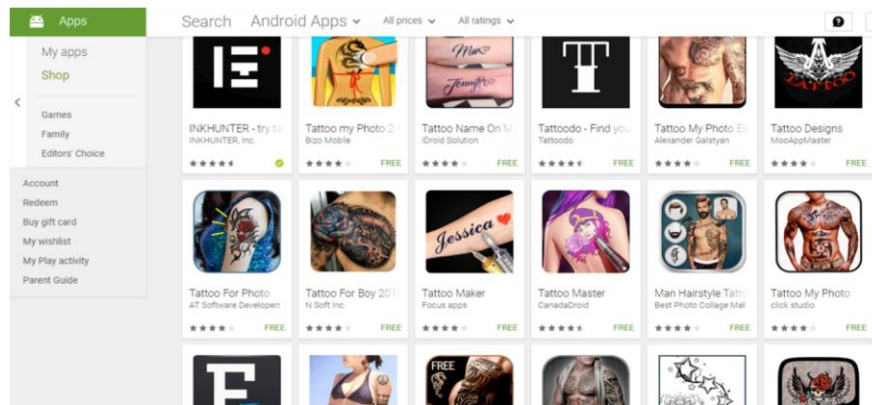
### TATO DALAM INDUSTRI

Peluang yang muncul dari fenomena ini seperti disebut dalam bab sebelumnya adalah peluang industri. Menjamurnya tato studio di Bali adalah salah satu contoh, terutama terpusat pada daerah-daerah destinasi wisata. Salah satu tempat dengan tato studio terbanyak adalah kawasan Kuta Bali, sampai pada penilaian terlalu padatnya profesi tato di tempat tersebut. Ini sangat memungkinkan munculnya gesekan internal yang mengacu pada tidak sehatnya persaingan harga ataupun pada kualitas karya tato. Hal ini juga dipengaruhi oleh persentase untuk penyalur atau makelar tato yang tidak seimbang dengan hasil kerja si seniman tato. Tetapi industri ini menurut beberapa kalangan memajukan mengingat Bali adalah salah satu destinasi pariwisata andalan.

Terkait hal tersebut, tato telah menginspirasi dalam berbagai lini industri dan ini dibuktikan dengan adanya media-media pendukung yang ada. Kenyataannya, tidak semua melakukan hal itu, dalam artian, tidak semua penggemar tato berani ditato. Para penggemar menterjemahkan dalam berbagai media komunikasi. Materi-materi tentang tato pun dicari dengan berbagai cara, dari mesin pencarian di dunia maya sampai pengumpulan artikel, majalah dan aset lain tentang tato. Alhasil, penggemar yang bergerak militan ini dimungkinkan memiliki lebih banyak referensi ketimbang seniman tato itu sendiri. Interaksi teknologi sekali lagi membantu sepaik terjang para "militan". Mereka secara kreatif mengelola bahan yang telah terkumpul dengan aplikasi-aplikasi computer grafis. Hasil olahan ini, terwujud lah berbagai media komunikasi. Wujud media mungkin agak klasik seperti *shirt*, *sticker*, poster dan media lain yang berhubungan dengan dunianya, yang memang masih relevan digunakan dari segi kriteria dan fungsi. Bahkan saat ini mulai masuk ke media interaktif seperti *web* dan *game*.

Beberapa contoh hasil, kita bisa lihat di *display*-kan di distro-distro, *event* music dan sosial media. Interaksi tato dalam *game mobile* mungkin salah satu hal baru dan tentunya menarik. Media interaktif ini dapat ditemukan, salah satunya di *application market* di salah satu *platform smart phone*. Kembali lagi hubungannya dengan kreatifitas kaum militan, penterjemahan dalam bentuk media komunikasi berinspirasi tato, telah memberikan suatu hasil yang mungkin belum maksimal saat ini. Namun, hal ini adalah suatu langkah eksekusi ide yang bisa dianggap brilian.

*Nothing to be something*, dari sekedar hobi, hingga menghasilkan uang. Namun ironisnya industri tato sulit masuk dalam program industri kreatif dari pemerintah dikarenakan oleh sudut pandang paradigma yang telah disebutkan. Industri tato disejajarkan dengan industri minuman keras dan rokok, hal ini digali berdasarkan pemaparan diskusi alot penulis dengan salah satu penyuluh pada sebuah acara sosialisasi tentang industri kreatif.



Gambar 3. Aplikasi tato berbasis android pada google play Sumber: Google Play



Gambar4. Media-media industri pendukung eksistensi tato Sumber: majestytattoobali.co.id & google search image



Gambar 5. Tato dalam media film dan stiker gosok Sumber: google.com

## KESIMPULAN

Adapun simpulan berdasarkan pantauan dari sumber yang ada memunculkan beberapa pendapat yang dijelaskan sebagai berikut:

- Pendapat yang formal yang dapat diruskan tentang maksud dan tujuan kolektor mentato dirinya lebih pada ekspresi jiwa, latar belakang historis dan symbol diri. Tato merepresentasikan benak, isi pikiran dan jiwanya. Ini tidak serta merta murni ide dari kolektor, namun karakter gaya visual seniman tato juga berperan dalam karya tato tersebut.
- Pengaruh perkembangan tato menjadi sumber ide dalam berbagai media tidak lepas dari pengaruh eksternal yakni ekonomi dan pariwisata, khususnya di Bali dan Indonesia secara umum.

- Pengembangan dari sisi media dipengaruhi juga dengan dukungan teknologi seperti halnya munculnya kebutuhan aplikasi pada *smart phone* dan terbukanya informasi dunia maya.

#### REFERENSI

- Hasibuan, M. S. P. (1997). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hatib Abdul Kadir Olong. (2006). *Tato*. Yogyakarta: LKiS.
- Setiawan, I. (2012). Sejarah Tato Tertua di Dunia, dari Mentawai. Retrieved from [https://www.kompasiana.com/keretaunto.blogspot.com/sejarah-tato-tertua-didunia-dari-mentawai\\_5518ce82813311a4689deb10](https://www.kompasiana.com/keretaunto.blogspot.com/sejarah-tato-tertua-didunia-dari-mentawai_5518ce82813311a4689deb10), diakses tanggal 26 Januari 2018
- Setiawan, I. N. A. F. (n.d.). AUSTRALIAN TATTOO EXPO 2017: Ajang Tato Terbesar di Australia (Perth). *An1mage*, 70–75.
- Setiawan, I. N. A. F. (2016a). Kajian Motivasi Tato Rangda pada Orang Bali. *Studi Kultural*, 1. No. 1, 26–32.
- Setiawan, I. N. A. F. (2016b). Tato Dalam Seni Dan Pariwisata Di Bali. *Studi Kultural*, 1. No. 2, 106–109.
- Siagian, S. P. (2008). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Udiana Nindia Pemayun, T. (2011). *Garuda di Bali Perspektif Cultural Studies*. Denpasar: FSRD ISI Denpasar.