

## **VIDEO TUTORIAL *LIFE HACK* DAN *D.I.Y* : KONTEN KREATIF DALAM INSTAGRAM**

**Singgih Prio Wicaksono**

*Universitas Negeri Surabaya, Surabaya*  
*Singgih.priow@gmail.com*

### **Abstrak**

Artikel ini membahas tentang fenomena trend kreativitas dalam sosial media yaitu video Life Hack dan D.I.Y, dengan tujuan untuk mendeskripsikan apa sesungguhnya fenomena tersebut, latar belakang kemunculannya, motivasi yang ada didalamnya serta manfaat apa yang bisa didapatkan. Pendekatan yang digunakan untuk mengkaji fenomena ini adalah pendekatan deskriptif yaitu dengan cara menggambarkan fenomena trend kreativitas berupa video life hack dan d.i.y yang banyak ditemukan di Instagram. Sehingga dapat dipetakan beberapa tema bahasan yaitu : Trend kreativitas dalam Cyberspace atau dunia maya, video tutorial yang pada akun instagram 5 minute crafts, life hacking, swakriya atau D.I.Y, nilai edukatif dalam konten tersebut, dan potensi ekonomi yang ada.

Katakunci : Cyberspace, Life Hack, D.I.Y (Do It Yourself)

### **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi adalah hal yang tidak bisa dihindarkan dalam kehidupan manusia. Teknologi merupakan suatu produk kebudayaan, sebagai hasil dari kreativitas dan inovasi manusia. Dalam perkembangannya, teknologi menyuguhkan serangkaian sistem yang dimaksudkan untuk mempermudah pekerjaan manusia, meningkatkan kesejahteraan manusia serta meningkatkan kualitas hidup. Teknologi hadir dalam berbagai macam bentuk, hampir dalam semua aspek kehidupan manusia.

Hari ini kita telah sampai pada suatu masa ketika telah meleburnya ruang yang bersifat fisik dan ruang metafisik menjadi sebuah ruang baru yaitu ruang maya atau ruang virtual. Didalamnya segala macam informasi datang dan pergi secepat kilat, menghilangkan batas – batas ruang dan waktu, menjadikan hal – hal yang mulanya tidak nyata menjadi seolah nyata dan dapat dirasakan. Segala bentuk kenyataan artifisial ini kini hadir lewat perangkat – perangkat telekomunikasi seperti televisi, internet hingga smartphone. (piliang, 2009 : 95)

Fenomena – fenomena diatas merupakan manifestasi dari hiperrealitas, yaitu keadaan yang telah melampaui realitas fisik dan metafisik menjadi sebuah dimensi ruang baru ( ruang maya) berkat bantuan

teknologi simulasi. Dimana kita sekarang disuguhkan dengan model – model atau simulasi dari realitas. Misalnya ketika dulu seseorang yang pergi ke bank harus mengisi formulir, antre dan baru dilayani teller, kini kita tinggal masuk dalam mesin atm atau aplikasi e-banking lalu memilih jenis transaksi, semua hanya dilakukan dengan sentuhan jari dan tanpa menunggu berjam - jam. Cyberspace atau dunia maya pada dasarnya adalah satu versi atau spesifikasi dari dunia hiperealitas, cyberspace adalah ruang maya yang terbentuk dari data – data komputer yang terhubung dalam satu jaringan berskala global. Ruang yang ada dalam cyberspace bukanlah ruang nyata yang terbentuk dari unsur – unsur fisika dan kimia, melainkan ruang yang terbentuk dari bit – bit data yang terlepas dari segala hukum – hukum fisik dan kimiawi. (piliang, 2009 : 157)

Di dalam era virtual tersebut, realita kehidupan dalam dunia nyata dipindahkan kedalam dunia maya menjadi wujud artifisial atau wujud simulasi. Simulasi disini lebih diarahkan kedalam simulasi sosial, yaitu proses interaksi sosial yang disubstitusikan dalam ruang maya atau Cyberspace. Dalam perkembangannya, cyberspace kemudian menjadi semacam ruang publik alternatif tempat bertemunya berbagai macam informasi, komunikasi sosial dan politik. Komunikasi didalam ruang maya bersifat bebas, informal dan personal tanpa batasan – batasan normatif yang terstruktur. Seseorang dapat melihat dan mengambil informasi

apa saja hingga pada tempat – tempat yang sangat terpencil sekalipun. (piliang, 2009 : 104)

Terlepas dari permasalahan tersebut, kemajuan teknologi nyatanya memang memberikan kemudahan yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia, misalnya saja komunikasi antar individu dari segala penjuru dunia dapat dilakukan dengan mudah. Informasi yang dulunya hanya bisa didapatkan lewat literatur – literatur, majalah dan surat kabar kini dengan mudah dapat diakses oleh siapa saja dan dimana saja lewat internet. Hingga pada puncaknya muncul dan menjamurnya berbagai berbagai macam bentuk kemudahan memperoleh informasi dan interaksi antar individu lewat konten - konten dunia maya yang dikemas dalam aplikasi – aplikasi komputer dan smartphone. Aplikasi dalam smartphone misalnya, terdapat jutaan lebih macam – macam aplikasi dengan berbagai jenis dan kegunaan, mulai dari sosial media, produktifitas, hiburan, edukasi, ekonomi bahkan religi.

Salah satu jenis aplikasi media sosial yang paling populer sekarang adalah instagram, jumlah pengguna instagram per juni 2018 adalah 1 miliar user aktif. Di dalamnya pengguna dapat berbagi foto dan video, menambahkan filter digital, menandai teman dan lokasi, hingga berinteraksi dengan cara memberi like dan komentar. Tak jarang komentar – komentar di dalam sebuah konten berisi hal – hal negatif berupa sara, politisasi, perundungan (bullying), hingga ujaran – ujaran kebencian. Namun disisi lain, juga banyak terdapat konten – konten edukatif mulai dari sejarah, fakta – fakta menarik, hingga video – video kreatif.

Kreativitas yang terkemas didalam konten media sosial adalah hal yang menarik untuk dicermati, setidaknya hal ini memberikan pengaruh positif yang besar dalam ruang lingkup sosial di dunia maya. Di dalam konten video tutorial kreatif di instagram pada akun *5.min.crafts*, terdapat berbagai macam video tutorial untuk menyiasati atau meringankan suatu pekerjaan, mulai dari hal yang sederhana seperti cara unik melipat pakaian hingga yang lebih kompleks seperti membuat vas bunga dari handuk dan semen.

Kreativitas yang ditampilkan dalam video – video tersebut menggambarkan semacam

respon bawah sadar sebagai mekanisme pertahanan diri yang dimanifestasikan menjadi kegiatan mencipta, hanya saja dalam kasus ini, kreativitas itu dikemas unik dalam konten dunia maya.

Kreativitas sebagai manifestasi dari ke-ada-an manusia (being) dalam era cyberspace dibedakan menjadi dua katogori berdasarkan tujuannya. Yang pertama adalah *constructive creativity*, yaitu kreativitas yang membangun sesuatu yang belum ada, menciptakan terobosan – terobosan dalam pemecahan masalah, atau menemukan hal – hal baru yang lebih menarik dan unik dengan cara yang baru pula. Kedua, *destructive creativity*, pada prinsipnya sama yaitu menciptakan dan menemukan hal baru namun untuk tujuan yang negatif atau merusak. Dengan demikian fenomena munculnya kreativitas di media sosial semata – mata adalah cara manusia menampilkan eksistensinya, hanya untuk tujuan apakah kreativitas itu disalurkan, positif atau negatif?. (piliang, 2009 : 241)

Akun instagram *5.minute.crafts* memiliki pengikut sebanyak 19,6 miliar, setidaknya memberi gambaran bahwa konten – konten kreatif yang di unggah mendapat respon yang baik. Hal ini karena video – video tutorial kreatif dalam instagram tersebut dapat memberikan manfaat positif yang tinggi bagi para peselancar dunia maya, khususnya bagi mereka yang memiliki kesibukan kerja yang tinggi dan membutuhkan trik – trik unik dan cepat untuk menyiasati beberapa pekerjaan hingga untuk masalah penampilan. Misalnya saja saat seseorang harus membagi waktu untuk bekerja dan membereskan pekerjaan rumah, trik – trik unik tersebut setidaknya akan cukup membantu meringankan pekerjaan.

Kemudian Jika melihat data pengguna internet di indonesia sendiri, setidaknya terdapat 132.7 juta pengguna internet aktif, yang mana 130.0 juta juga sebagai pengguna aktif sosial media. Angka yang sangat banyak jika hanya digunakan untuk hal – hal yang tidak bermanfaat. Konten – konten kreatif di dalam instagram seperti yang di jelaskan diatas memiliki peran yang penting untuk mengedukasi masyarakat bahwa cyberspace sebagai ruang dunia artifisial ini tidak selalu berkonotasi negatif dan ekstrim.

Mencermati fenomena tersebut, maka penelitian ini bermaksud untuk mengkaji nilai – nilai kreaivitas yang terkandung dalam video tutorial *5 minute crafts* dalam instagram sebagai satu konten bernilai positif di dalam ruang lingkup budaya siber.

## 2. Metode

### 2.1 Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, yaitu menggambarkan fenomena trend kreativitas yang menjamur di internet, khususnya instagram. Trend kreativitas yang dimaksud dalam hal ini adalah life hacking dan swakriya atau D.I.Y. dalam penelitian ini setidaknya dapat dipetakan beberapa tema bahasan yaitu : Trend kreativitas dalam Cyberspace atau dunia maya, video tutorial yang pada akun instagram 5 minute crafts, life hacking, swakriya atau D.I.Y, nilai edukatif dalam konten tersebut, dan potensi ekonomi yang ada.

### 2.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah data sekunder, karena obyek penelitian ini yaitu video life hack dan D.I.Y tersebar luas di internet (Instagram). Obyek yang diteliti sendiri adalah video life hacking dan D.I.Y yang ada pada akun instagram 5 Minute Crafts.

Data – data sekunder yang diperoleh merupakan data kepustakaan dari buku – buku dan konten internet yang dianggap kredibel. Data sekunder dipilih karena sesuai dengan tema yang diambil, yaitu fenomena kreativitas di sosial media yang terbilang menjadi trend saat ini. Faktor lain adalah literatur – literatur yang membahas trend ini jauh lebih banyak didapatkan di internet.

### 2.3 Metode Pengumpulan Data

#### 2.3.1. Observasi

Observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengamatan terhadap konten – konten life hack dan D.I.Y yang ada di akun Instagram 5 Minute Crafts. Berdasarkan pengamatan tersebut maka dapat difahami apakah sebenarnya konten – konten tersebut, tujuan serta manfaat apa yang dapat diambil.

#### 2.3.2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam hal ini meliputi gambar dan video yang ada pada akun Instagram 5 Minute Crafts sebagai obyek material atau kajian. Kemudian literatur – literatur baik buku maupun artikel di internet yang dianggap kredibel sebagai obyek formal yang digunakan sebagai acuan untuk mengkaji fenomena tersebut.

## 3. Pembahasan Hasil

### 3.1 Trend Kreativitas dalam Cyberspace

Cyberspace adalah tempat bertemunya segala informasi dari seluruh penjuru dunia, dalam ruang tersebut seseorang bebas berekspresi sesuai kepentingan masing – masing. Piliang (2009 : 133) berpendapat bahwa dalam perkembangan teknologi mutakhir setidaknya ada dua kepentingan utama, yaitu kepentingan ekonomi (economic interest) dan kepentingan kekuasaan (power interest), keduanya merupakan komponen pembentuk isi media itu sendiri. Dalam konteks trend kreativitas di dunia maya, setidaknya yang bisa ditangkap sebagai motivasinya adalah kepentingan ekonomi.

Trend kreativitas dalam sosial media mungkin adalah wujud perlawanan terhadap budaya massa. Seperti yang diungkapkan oleh Strinati (2016 : 13), bahwa budaya massa adalah budaya produksi secara massal dengan teknik industrialisasi demi mendapatkan keuntungan. Dengan pertumbuhan budaya massa berarti mempersempit pertumbuhan budaya yang tidak menghasilkan uang atau yang tidak dapat diproduksi massal misalnya kesenian dan budaya rakyat. Dengan demikian setidaknya dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu pemicu trend kreativitas dalam dunia maya saat ini adalah budaya massa atau konsumerisme, orang – orang yang sadar akan kebutuhan riil lebih memilih memproduksi barang – barang mereka sendiri dari pada menjadi konsumen aktif.

dunia maya adalah dunia baru, dunia yang sekarang lebih diperhatikan oleh manusia ketimbang dunianya yang nyata. Dunia maya adalah ladang potensi ekonomi baru, oleh karena itu banyak orang berlomba – lomba mengeksplorasi peluang ini, Diantaranya adalah konten kreativitas tersebut. Terlepas dari kepentingan komodifikasi semata, konten kreativitas sesungguhnya lebih bernilai positif dibandingkan dengan kecenderungan euforia dan pencitraan diri seperti yang banyak ditemui dalam media sosial. Konten – konten semacam ini disamping sebagai peluang ekonomi kreatif juga sebagai wahana edukasi dan hiburan masyarakat.

Ada dua jenis trend kreativitas yang sering ditemui di dunia maya yaitu, *life hacking* dan *D.I.Y (Do It Yourself)* atau swakriya. Keduanya banyak ditemui di instagram, facebook, pinterest, youtube, google, dalam berbagai bentuk video dan gambar dengan visual yang sangat menarik. Tak jarang video – video yang ditampilkan digarap dengan begitu baik dan terencana, sehingga dapat menarik perhatian orang untuk menonton.

### 3.2 Video Tutorial 5 Minute Crafts

5 Minute Craft adalah sebuah akun instagram yang khusus mengunggah konten – konten life hacking dan D.I.Y. 5 Minute Crafts adalah akun yang sangat populer dalam hal ini, terbukti dari jumlah pengikutnya yang mencapai angka 19,6 miliar. Ia juga memiliki akun yang sama di youtube dan facebook dengan konten video yang juga sama. Dalam keterangan akunnya, ia berasal dari kota Limassol, Siprus, Sayangnya akun ini tidak mencantumkan identitas yang jelas tentang siapa pemiliknya dan data lengkap lainnya.

Dalam akun ini terdapat ribuan video life hacking dan D.I.Y mulai tentang kegiatan rumah, produktifitas, memasak, seni dan kerajinan hingga penampilan. Video – video tersebut digarap dengan apik dan menarik sehingga cukup mencuri perhatian.



Gambar.1 Scene pembuka dalam video 5-Minute Crafts

### 3.3 Life Hacking

Istilah life hack diperkenalkan oleh seorang jurnalis teknologi Danny O'brien dalam konferensi teknologi di San Fransisco, California pada tahun 2004. Setelah presentasinya, istilah ini kemudian menyebar dikalangan komunitas teknologi dan blogging. Kata life hack semakin populer saat ini karena semakin banyaknya digunakan dalam media. Berbagai konten kreativitas di youtube dan instagram sering memberi *caption* life hack dalam video dan gambar – gambar tutorial mereka.

Life hacking berarti trik, siasat atau jalan pintas untuk meningkatkan produktifitas dan efisiensi suatu pekerjaan. Istilah life hack

berbeda makna dengan hack saja yang cenderung dikonotasikan negatif, yaitu kriminalitas siber atau peretasan. Life hack dalam konteks ini adalah bagaimana manusia menggunakan *hacking* atau kemampuan *mengakali* sebuah pekerjaan agar menjadi lebih mudah. Beberapa contoh life hack adalah seperti cara unik melipat pakaian, mencuci piring, membersihkan kerak kamar mandi dan sebagainya.



Gambar.2 Video life hack dalam akun 5-Minute Crafts tentang trik menyiasati spons cuci piring



Gambar.3 Video life hack dalam akun 5-Minute Crafts tentang trik melipat pakaian



Gambar.4 Video life hack dalam akun 5-Minute Crafts tentang tutorial membuat media bantu berhitung

### 3.4 Swakriya (D.I.Y)

D.I.Y (Do It Yourself) dalam bahasa Indonesia berarti lakukan sendiri, tau swakriya. adalah trend baru tentang kegiatan keterampilan yang sering muncul di internet. Swakriya adalah metode mencipta, memodifikasi atau memperbaiki sesuatu yang bisa dilakukan sendiri. Kegiatan ini pada dasarnya masuk kedalam ranah kriya, namun

penerapannya lebih dipengaruhi oleh keinginan untuk mengembangkan keterbatasan – keterbatasan dari suatu produk yang ada. Dalam artian, kegiatan ini tidak sepenuhnya mencipta tapi juga memodifikasi, atau meniru dengan metode sendiri. Perilaku swakriya terkadang dipicu beberapa alasan, misalnya saat barang yang diinginkan berharga sangat mahal, kesulitan mendapatkan barang, atau ketidakpuasan terhadap sebuah barang.

Swakriya atau D.I.Y adalah kecenderungan mengerjakan sesuatu sendiri yang muncul di Amerika pada tahun 1950an. Banyak orang yang melakukan perbaikan rumah, membuat kerajinan kecil dan proyek – proyek konstruksi, semuanya dilakukan secara mandiri baik sebagai kegiatan rekreasi semata atau sebagai cara menghemat biaya. Saat ini D.I.Y telah menjadi trend di dunia maya, banyak sekali konten – konten tentang D.I.Y berupa video dan gambar. Berbagai macam cara pembuatan barang – barang unik bisa ditemui, mulai dari cara menghias rumah, dekorasi pernikahan, furnitur dari bahan bekas dan sebagainya.



Gambar.5 Video D.I.Y dalam akun 5-Minute Crafts tentang tutorial membuat rak serbaguna



Gambar 6. Video D.I.Y dalam akun 5-Minute Crafts tentang tutorial membuat rak serbaguna



Gambar7. Video D.I.Y dalam akun 5-Minute Crafts tentang tutorial membuat fas dari semen dan handuk

### 3.5 Nilai Edukatif

Tidak dapat dipungkiri lagi jika dunia maya adalah bagian dari realitas hari ini, sudah jadi hal lumrah jika pertama yang dilakukan orang di pagi hari adalah membuka internet, instagram, facebook atau sekedar membaca berita terkini. Yang menjadi masalah adalah apakah konten yang dibuka bermanfaat atau tidak, sedangkan kita bisa melihat kenyataan apapun disana, tidak peduli itu positif atau negatif. Konten – konten video tutorial life hacking dan D.I.Y bisa jadi pilihan yang baik. Life hacking dan D.I.Y adalah kegiatan yang memotivasi, khususnya dalam hal mencipta dan berinovasi. Beberapa contoh D.I.Y seperti membuat kerajinan sederhana dapat diajarkan pada anak untuk menumbuhkan kreativitas serta kepedulian untuk memanfaatkan kembali barang – barang bekas. Video – video tertentu bahkan memperlihatkan cara membuat media berhitung yang unik dengan barang bekas.

### 3.6 Potensi Ekonomi Kreatif

Motivasi utama dari trend kreativitas ini tidak lain adalah ekonomi, baik bagi para pembuat video – video itu sendiri atau para penonton yang barang tentu bisa menerapkannya. Sebagai contoh, Produk -produk swakriya kini menjadi komoditas baru di beberapa sektor seperti pernik – pernik pernikahan, hadiah dan dekorasi rumah. Media sosial seperti Instagram bisa jadi etalase gratis dan evisien untuk memasarkan produk swakriya, bahkan bisa menjadi usaha yang menarik dan memiliki potensi tinggi.

Komoditas – komoditas ini pada dasarnya adalah komoditas yang sudah umum, namun masih dalam ranah konsumsi yang statis dan spasial. Dengan adanya bantuan internet maka batas – batas ruang dan waktu yang sebelumnya menjadi batasan barang – barang ini dikenal kini telah lenyap. Dunia maya kini menjadi pasar baru komoditas ini,



pasar yang lebih fleksibel dan sangat mudah diakses. (Lee, 2015 : 226)

Untuk menyoal potensi tersebut dibutuhkan kreativitas dan ketelatenan, kemasan yang baik adalah kunci utama menarik perhatian di media sosial. Produk – produk swakriya harus ditampilkan sebaik mungkin dengan penataan dan foto yang menarik. Selain itu, cara menarik perhatian di media sosial adalah dengan membuat iklan contoh produk secara berkala, membuat promo, giveaway dan sebagainya, bukan tidak mungkin jika produk swakriya akan menjadi satu komoditas yang menjanjikan.

#### 4. Kesimpulan

Realitas dalam Cyberspace memang kadang selalu tidak terduga dan cenderung mengejutkan, hal – hal baru akan terus bermunculan sejalan dengan perkembangan teknologi. Menyikapi fenomena tersebut tidak perlu dengan ketakutan yang berlebihan, banyak hal – hal positif yang bisa didapatkan seperti halnya konten – konten life hack dan D.I.Y. Trend kreativitas tersebut memang cenderung dimotivasi oleh kepentingan ekonomi, namun hal itu sesungguhnya tidak sepenuhnya buruk, manfaat – manfaat yang dapat diambil diantaranya adalah nilai kreativitas, nilai edukatif dan potensi – potensi ekonomi kreatif yang dapat terus dikembangkan.

#### 5. Penghargaan

Penulisan artikel ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, Ucapan terimakasih diantaranya secara khusus kepada Bapak Dr. Djuli Djati Prambudi, M.Sn., Bapak dan Ibu Dosen Pengajar di Prodi Seni Budaya Pascasarjana UNESA, serta teman – teman PSB 2018.

#### 6. Pustaka

- Piliang, Yasraf. Amir. (2004), *Posrealitas : Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Strinati, Dominic. (1995) *POPULAR CULTURE An Introduction to Theorist of Popular Culture atau POPULAR CULTURE Pengantar Menuju Teori Budaya Popular*, terjemahan Abdul Mukhid (2016). Narasi, Pustaka Prometea, Yogyakarta.
- Lee, Martin J. (1993) *Consumer Culture Reborn : The Cultural Politics of Consumption atau KEBUDAYAAN, KONSUMSI & KOMODITAS : Sebuah Kajian Politik Budaya Konsumen*, terjemahan Nurhadi (2015). Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Life Hack (Online), Available :  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Life\\_hack](https://en.wikipedia.org/wiki/Life_hack) ( 25 September 2018)
- Swakriya (Online), Available :  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Swakriya> ( 25 September 2018)
- Pengguna Internet Indonesia (Online), Available :  
<http://bbs.binus.ac.id> ( 20, September 2018)
- 5.Minute Crafts (Online), Available :  
<https://www.instagram.com/5.min.crafts/?hl=id>  
( 19 September 2018)