

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seni merupakan proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikiran untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah dan lainnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini cukup beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya (Sumanto, 2006: 5) Seni juga melibatkan hal-hal seperti pembentukan unsur-unsur rupa seperti garis, bentuk, warna dan volume, yang dapat memiliki artian spesifik bagi seniman, karena hal tersebut merepresentasikan maksud sang seniman. Karya seni pada dasarnya juga dapat merefleksikan kebudayaan dari suatu zaman ketika karya seni itu diciptakan. Seni dan budaya tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya karena seniman dibentuk oleh kebudayaan di zamannya sehingga dalam penciptaan karya, mereka pun menyajikan kebudayaan tersebut melalui karya seni yang mereka ciptakan. Dalam hal ini karya seni merupakan sebuah representasi dari kebudayaan.

Kita hidup pada zaman Globalisasi dimana batas antar budaya seakan menjadi memudar, dan memudahkan terjadi mobilitas serta interaksi manusia dari berbagai belahan dunia, yang diikuti dengan arus (aliran) budaya, kapital, manusia, imaji, dan ideologi. Salah satu negara di Asia yang aliran budayanya bisa sampai dan diterima diberbagai belahan dunia adalah negara Jepang. Sama seperti halnya Indonesia, negara Jepang pun memiliki banyak kesenian dan kebudayaan yang menarik, kebudayaan Jepang memiliki ciri khas yang mempengaruhi negara ini maju di Asia dan berkembang sangat pesat dengan teknologi dan perindustriannya. Penulis sendiri menyukai hal-hal yang berkaitan dengan Jepang seperti tradisinya serta budayanya, keindahan alamnya, kedisiplinan para penduduknya, terlebih lagi karya-karya yang tidak terlepas dari budaya populer di Jepang. Perjalanan sejarah Jepang dari waktu ke waktu tetap membekas dan meninggalkan beragam kebudayaan yang sampai saat ini masih ada dan tetap dilakukan seperti diantaranya penggunaan pakaian tradisional, upacara-upacara adat seperti upacara minum teh

atau *shado*, olahraga seperti *kendo* dan *judo*, permainan catur jepang seperti *shogi*, *ikebana* atau kesenian merangkai bunga, *hanami* atau tradisi melihat keindahan bunga sakura yang mekar, kabuki atau kesenian teater, *matsuri* atau festival budaya rakyat yang umumnya berkaitan dengan kuil *Shinto* dan *Buddha* yang biasanya dilakukan pada musim panas, dan masih banyak lagi.

Salah satu perbedaan terpenting dalam masyarakat yang kompleks adalah perbedaan antara budaya populer (*popular culture*) dan budaya tinggi (*high culture*). Budaya populer Jepang yang meliputi *anime* atau animasi, *manga* atau komik, *cosplay* (*costume and play*) music ber-genre pop Jepang dan sebagainya. Di era globalisasi ini budaya populer Jepang tersebut telah menyebar sampai ke beberapa negara termasuk Indonesia, terlihat dari banyaknya acara tahunan seperti Matsuri atau acara bertema jepangan yang menjamur dan rutin diselenggarakan di tiap kota di Indonesia, khususnya di kota-kota besar seperti Jakarta dan Bandung namun bedanya matsuri ini lebih banyak menggabungkan unsur budaya populer Jepang yang kental, dan dipastikan selalu ramai karena banyak ditunggu oleh penggemar setianya khususnya oleh komunitas atau kelompok-kelompok anak muda yang mengidentitaskan sendiri sebagai komunitas pecinta dan pemakai budaya populer Jepang.

Seni pada era kini tidak lagi berfungsi sebagai penyaluran ekspresi pribadi, dorongan naluri atau intuisi, namun lebih dari itu. Seni-seni kini menjalankan multi fungsinya secara berlapis. Seniman dalam hal ini bisa dengan suka-suka menyisipkan segala macam hal yang disukainya termasuk budaya populer Jepang Dalam penelitian ini penulis meneliti dua seniman yang karya-karya nya banyak dipengaruhi oleh budaya populer Jepang dan *juga Pop Art* yang menggunakan aspek-aspek dari budaya masal seperti iklan, komik, dan objek sehari-hari. *Manga* dan *anime* Jepang juga mempengaruhi sejumlah seniman kontemporer Bandung, Indonesia seperti Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena. Dalam beberapa media keduanya sering diceritakan memiliki kegemaran akan komik dan budaya populer Jepang, serta kerap menggabungkan kegemaran tersebut kedalam karya-karya mereka. Namun meskipun memiliki kegemaran yang sama, eksekusi dan visual pada karya mereka sangat berbeda.

Penulis menggunakan pendekatan kritik seni dan semiotika, dengan menganalisa dan mengevaluasi karya-karya Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman, dan memperluas apresiasi. Serta semiotika visual (*visual semiotics*) yang pada dasarnya merupakan salah sebuah bidang studi semiotika yang secara khusus menaruh minat pada penyelidikan terhadap segala jenis makna yang disampaikan melalui sarana indra penglihat (*visual sense*) seperti pada pengkajian seni rupa. Bagaimana unsur budaya populer Jepang ini dapat menjadi referensi dan mempengaruhi Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena dalam proses berkarya mereka serta analisis menurut pendekatan kritik seni dan semiotika merupakan fokus penulis pada penelitian ini.

1.2. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang penelitian ini dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana visualisasi karya Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena yang dipengaruhi oleh budaya populer Jepang?
2. Apa saja persamaan dan perbedaan karya Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena yang dipengaruhi oleh budaya populer Jepang tersebut?
3. Bagaimana pendekatan kritik seni serta semiotika dalam membaca karya Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diperlukan dalam penelitian ini agar masalah tidak terlalu luas adalah pada :

1. Pengaruh budaya populer Jepang yang akan diteliti lewat pendekatan kritik seni dan semiotika terhadap seniman kontemporer asal Bandung Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena dalam pembuatan karya-karya mereka.
2. Karya Nurrachmat Widyasena yang akan dianalisis yaitu dari tahun 2013 sampai 2019. Sedangkan pada Radi Arwinda, karya yang akan dianalisis dari tahun 2007 hingga 2017.

3. Karya-karya Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena yang akan dianalisis lewat pendekatan kritik seni dan semiotika adalah masing-masing lima buah karya. Untuk Radi Arwinda karya-karya nya berjudul: 1.) “Apet#1” 2.) “Apet *Little Lust*” 3.) “Pararirirwa *Detail#3*” 4.) “Kapal Terbang Minta Uang#3” 5.) “Sugih *Attack*”. Untuk Nurrachmat Widyasena karya-karya nya berjudul: 1.) “PT Besok Jaya: *Lapan Space Suit Studies #9*” 2.) “*Space Painting Study*” 3.) “*Reconstruct Tomorrow*” 4.) “*Foto Shoppu Scrinium*” 5.) “*Kosmik Apotheosis#1*”

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pengaruh budaya populer Jepang di Indonesia pada pengkaryaan seniman Bandung Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi para pembaca dari masyarakat umum bahwa seni rupa masa kini atau kontemporer bisa menembus batas apapun
2. Bagi para mahasiswa seni maupun non seni, baik penyuka budaya populer Jepang maupun tidak, dapat mengambil dampak positif dari hobi apapun yang dimiliki dan menjadi acuan untuk lebih produktif dalam berkarya.

1.6. Hipotesis

Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena memiliki pengaruh animasi, komik, dan budaya populer Jepang yang terlihat pada beberapa karya mereka. Keduanya dapat mengimplementasikan kegemaran mereka namun tetap memiliki perbedaan dari segi konsep hingga visualisasi.

1.7. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif yaitu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna. Di sini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini mengeksplor fenomena pengaruh budaya populer Jepang di Indonesia terhadap pengkaryaan seniman kontemporer Bandung Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena. Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini berpijak pada pendekatan kritik seni dan semiotika Charles Sander Pierce

Sampel data dalam penelitian ini diperoleh lewat beberapa cara berikut:

1. Archival research atau pencarian data arsip, yaitu mencari foto karya, biografi, katalog pameran yang bersangkutan dengan Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena
2. Studi pustaka, yaitu melalui buku utama: “Wacana kritik seni rupa di Indonesia : sebuah telaah kritik jurnalistik dan pendekatan kosmologis” karya Maman Noor (2002) , “Kritik Seni Rupa” karya Sem C. Bangun (2000) , “Semiotika Visual, Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas” karya Kris Budiman (2011) Serta buku-buku lainnya yang mengulas tentang kritik seni dan semiotika. Studi kepustakaan termasuk di dalamnya adalah buku cetak, buku digital, jurnal ilmiah diantaranya penelitian menurut Kiki Rizky Soetisna Putri, Setiawan Sabana, mahasiswa dari Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (2016) yang berjudul “Re-Interpretasi Budaya Tradisi dalam Karya Seni Kontemporer Bandung, Karya Radi Arwinda”, penelitian Mardiyyan Nur Zaenudin dari Program Studi Sarjana Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif (FIK) Telkom University, Bandung (2016) yang berjudul “Representasi Tema Subkultur Indonesia Dalam Karya Seniman Bandung Periode 2010-2015 (Studi Kasus Karya Seni Adhya Ranadireksa, Henrycus Napit Sunargo, Mufti Priyanka, Panca Dwinandhika Zen, dan Radi Arwinda)” , dan sumber online yang kompeten dan relevan.

3. Wawancara langsung dengan Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena untuk informasi data karya juga informasi biodata personal seniman.

1.8. Sistematika Penulisan

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Lokasi penelitian ini adalah di kota Bandung. Informannya adalah Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena yang merupakan seniman kontemporer Bandung. Penelitian ini terdiri dari lima bab yang disusun sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang penelitian yang menjadi dasar pemilihan judul, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis, metodologi penelitian, sistematika penulisan, dan alur kerja penelitian.

BAB II: TINJAUAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan bagaimana berbagai teori-teori dasar dan teori umum yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini, yaitu kritik seni, dan semiotika.

BAB III: PENYAJIAN DATA

Dalam bab ini berisi tentang analisis penelitian yang dilakukan, beserta uraian biografi singkat dan uraian data karya-karya Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena yang terpengaruhi budaya populer Jepang.

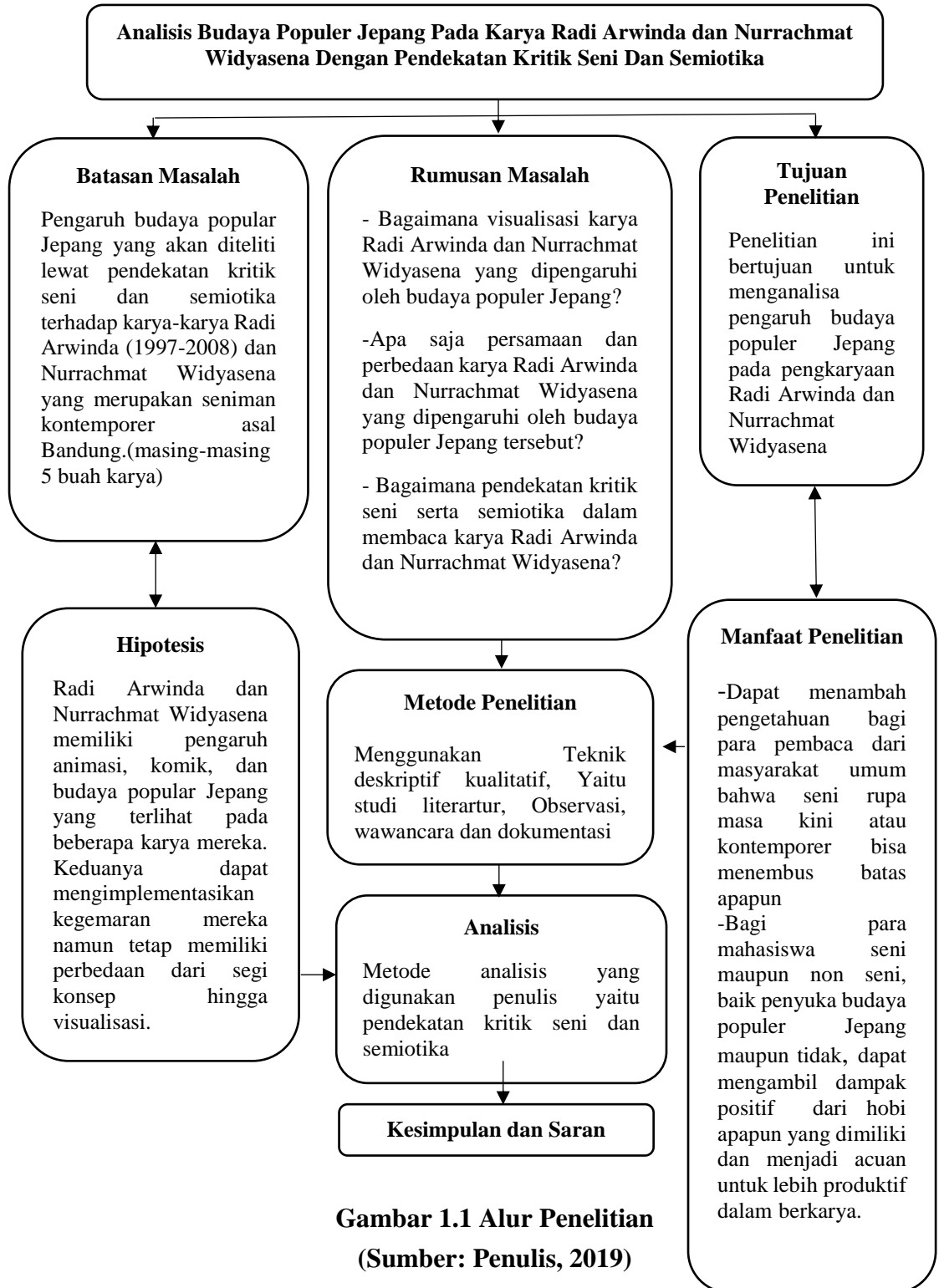
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisa karya-karya Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena yang terpengaruhi budaya populer Jepang, dengan pendekatan kritik seni dan semiotika Charles S. Pierce.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan analisis, perkembangan, dan pengaruh yang terjadi. Serta memuat saran-saran tentang Analisa karya-karya Radi Arwinda dan Nurrachmat Widyasena yang terpengaruhi budaya populer Jepang, dengan pendekatan kritik seni dan semiotika

1.9. Alur Penelitian



Gambar 1.1 Alur Penelitian
(Sumber: Penulis, 2019)