

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persona adalah sebuah topeng/wajah yang “dipakai” ketika menghadapi publik. Hal tersebut pada akhirnya mencerminkan persepsi masyarakat mengenai peran yang harus dimainkan dalam hidupnya. Singkatnya, persona itu adalah kepribadian publik, aspek-aspek pribadi yang ditunjukkan pada dunia atau pendapat publik mengenai individu sebagai lawan dari kepribadian privatnya. (Alwisol, 2009)

Pengertian di atas tentunya menggambarkan pengertian sesungguhnya dari Carl Gustav Jung, seorang psikolog berkebangsaan Swiss yang menyatakan bahwa persona adalah sisi kepribadian seseorang yang ditunjukkan kepada dunia. Jung percaya bahwa setiap manusia terlibat dalam peranan tertentu yang dituntut oleh dunia sosial. Misalnya seorang politikus diharapkan menampilkan muka penuh keyakinan untuk memenangkan suara masyarakat dan aktor dituntut untuk memamerkan gaya hidupnya sesuai dengan keinginan publik (Feist, 2009).

Di dalam kehidupan seorang idol k-pop yang akan saya bahas, terdapat istilah “Fandom Culture”. Di Korea Selatan, budaya fandom sebagian besar telah terbentuk di sekitar idol. Fandom culture di Korea Selatan sekarang bahkan telah dipandang sebagai budaya utama dan bukan sebagai subkultur. Sekitar tahun 2000, banyak klub penggemar idol yang muncul dan budaya para kaum muda Korea menjadi subjek studi akademis. Banyak warga Korea Selatan generasi lanjut tidak setuju dengan fandom culture yang dianggap mereka terlalu antusias, dan studi awal mengenai subjek ini mendapat pandangan yang negative dari masyarakat. Alasan yang mungkin adalah bahwa fandom culture “terlihat” seperti kegiatan anak muda yang labil dan suka memberontak. (Elvin, 2015)

Fandom culture terbagi menjadi dua, ada fans yang “positif” dan fans yang “negatif”. Fans yang mendukung secara positif mungkin lebih baik dan berperilaku sopan dalam “mengejar” obsesi

mereka, seperti dengan belajar agar bisa memasuki universitas yang sama dengan idola mereka, belajar bahasa asing untuk mengikuti karir idola mereka di luar negeri atau belajar teknik pemrosesan gambar untuk mengedit foto-foto idola mereka. Juga dapat memotivasi untuk mengerjakan hobi-hobi baru dan minat lainnya. misalnya, penggemar grup idola JYJ menjadi ikut menyukai penampilan musikal klasik karena menonton penampilan musikal JYJ.

Sedangkan fans yang “Negatif”, atau biasa disebut dengan “Sasaeng fans”, adalah Penggemar penguntit. Mereka dianggap terlalu terobsesi dengan figur publik dan terlibat dalam perilaku yang merupakan pelanggaran privasi. Penggemar penguntit dapat menyamar sebagai manajer panggung atau manajer untuk mendekati idol, atau berpura-pura menjadi wartawan untuk mendapatkan akses ke konferensi pers. Banyak penggemar menggunakan internet dan media sosial untuk menemukan dan melacak lokasi idola mereka. Menurut sebuah grup idola Korea JYJ, beberapa penggemar datang ke asrama grup, mencuri pakaian dalam anggota, mengambil gambar ketika mereka sedang tidur, dan kemudian mengirim gambar tersebut kepada para sesama anggota sasaeng lainnya melalui pesan teks. (Ahn Hye-Jin, 2019)

Paparazzi juga ada di Korea Selatan. Majalah tabloid gosip korea selatan, Dispatch melaporkan kehidupan pribadi orang-orang di industri hiburan Korea, dan telah melanggar privasi dengan mengungkap rahasia dan mengambil foto secara tersembunyi. Meskipun majalah dispatch adalah sumber informasi penting bagi banyak penggemar, hal ini dapat bersifat invasif bagi selebritas. Hal inilah yang menyebabkan hampir seluruh agensi hiburan di korea selatan yang menaungi para idol memiliki peraturan tersendiri tentang persona publik yang wajib “dikenakan” oleh para idol, untuk melindungi para idol dari hal-hal invasif yang kemungkinan dapat merusak citra diri mereka dalam masyarakat, atau yang lebih buruk lagi, dapat membuat karir mereka di dunia hiburan berakhir.

Memang benar adanya persona merupakan sisi penting dalam kepribadian, dan sebaiknya kita tidak mencampurkan bagian yang ditampilkan di depan publik dengan diri kita. Benar juga adanya jika kita harus diterima di masyarakat namun jika kita terlalu menggunakan persona/topeng maka kita akan kehilangan sentuhan inner self dan cenderung hidup hanya untuk memenuhi harapan sosial. Agar sehat secara psikologis maka kita harus mempertahankan

keseimbangan antara harapan sosial dengan bagaimana kepribadian kita yang sebenarnya caranya adalah dengan mengurangi tingkat kepentingan harapan sosial (Feist, 2009).

Namun, sekitar 90% dari idol k-pop tidak memiliki hak atas itu. Artinya, hampir seluruh idol k-pop dituntut untuk mengenakan persona yang telah diatur sedemikian rupa oleh agensi.

Dikarenakan penulis memiliki ketertarikan pribadi terhadap idol dan seluruh personanya dalam dunia entertainment korea, maka penulis pun mencoba “mengolah” fakta dan data yang sudah ada kedalam karyanya, termasuk mengolah visual karya agar bisa mendapatkan penggambaran yang tepat. Penulis telah mencoba untuk bereksperimen dengan berbagai gaya melukis yang ada, dan pada akhirnya imagi bertumpuk pada gambar digital anaglyph inilah yang dirasa-rasa paling tepat.

Penggambaran karya dengan menggunakan gaya anaglyph dipilih oleh penulis karena visual anaglyph mengharuskan adanya imagi yang bertumpuk satu sama lain agar makna keseluruhannya bisa “dilihat” menggunakan kacamata 3d. Hal ini dirasa penulis sangat sesuai dengan tema dan konsep karya yang dibahas di tugas akhir ini, yaitu mengenai adanya dua sisi kehidupan dari idol. Visual anaglyph benar-benar menggambarkan bahwa pada kenyataannya kehidupan idol tidak selalu gemerlap dan gemilang seperti apa yang terlihat oleh mata telanjang. Sisi “gelap” dari kehidupan idol hanya dapat dilihat bila kita ingin menilikinya dari sudut pandang yang berbeda.

Selama “bereksperimen” dengan tugas akhir ini, Penulis menggunakan referensi berkarya dari seorang ilustrator sekaligus seniman terkenal asal Taiwan, James Jean, Yang saat ini berbasis di Los Angeles. Dia dikenal di industri komik Amerika sebagai ilustrator untuk berbagai buku yang diterbitkan oleh DC Comics, serta karyanya untuk Prada, ESPN, dan Atlantic Records. Jean, Dalam proses pembuatan karya-karya seninya, Jean juga bereksperimen dengan menggunakan banyak media yang berbeda, namun fokusnya adalah menggambar dengan menggunakan software digital. (Maharam, 2013)

Di era digital seperti sekarang ini, Media untuk menciptakan karya seni sudah sangat beragam, tidak hanya sekadar media cetak seperti majalah, buku, novel, atau komik. Jadi, menciptakan karya seni menggunakan software tentu sudah tidak asing lagi. Industri media digital yang saat ini sedang berkembang pesat tentunya sangat membutuhkan ilustrator dan seniman bertalenta untuk menciptakan produk berkualitas tinggi. (Utomo, 2017)

1.2 Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan - rumusan masalah yang akan dibahas oleh penulis tentang Persona, ilusi dan juga persepsi orang lain terhadap makna sebuah karya seni:

1. Bagaimana penulis mengungkapkan persona publik figur dan segalanya yang tersirat didalamnya?
2. Bagaimana penulis menggambarkan keadaan di balik gemerlapnya dunia publik figur dan idol melalui visual anaglyph?
3. Bagaimana penulis menggunakan teknik visual anaglyph dalam menciptakan karya seni rupa dua dimensi?

1.3 Batasan Masalah

Dari masalah yang telah diidentifikasi sesuai rumusan masalah diatas, dalam Penulisan Laporan dan Pengkaryaan untuk Tugas Akhirnya, maka Penulisan dan Pengkaryaan dibuat untuk membahas tentang persepsi ilusi dalam sebuah karya seni untuk kalangan pekerja seni maupun awam, yang khususnya berusia remaja - dewasa. Dan kemudian:

1. Penulis dalam hal ini membatasi bahwa penulisan dan pengkaryaan merupakan bagaimana penulis memberikan gambaran atas persona publik figur dan segalanya yang tersirat didalamnya

2. Penulis kemudian akan memberikan *output* penulisan karya dengan medium digital painting.

1.4 Tujuan Berkarya

Tujuan karya ini adalah untuk pembuatan Karya Tugas Akhir Prodi Seni Rupa, mengangkat isu di dunia hiburan idol. Dibalik persona diatas panggung, gemilangnya kesuksesan dan ketenaran yang dimiliki oleh seorang idol, sebenarnya ada banyak macam intrik dan isu-isu tersembunyi yang tidak terlihat; seperti contohnya bullying, objektifikasi seksual, monopoli kontrak kerja dan hal-hal lainnya yang jauh sekali dari kata gemerlap. Dimana dalam proses ini Penulis berusaha untuk menyajikan karya yang dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya, yaitu dua sisi kehidupan di dunia hiburan idol.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan penjelasan umum tentang penelitian namun dikemas dengan ringkas dan padat. Isi bab ini meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, hipotesis, metode penelitian, Alur kerja penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi rangkuman teori umum, teori seni dan seniman referensi yang membantu penulis dalam berkarya. Penulis menggunakan buku teks dan sumber internet yang didasarkan oleh hasil penelitian yang relevan dengan karya yang akan digarap. Penulis

menggunakan teori-teori yang menyangkut teori-teori kepribadian, dan merujuk referensi seniman yang memiliki gaya melukis digital. Hasil dari rangkuman teori tersebut digunakan untuk menguraikan kerangka pikiran. Penulis menggunakan teori-teori yang menyangkut dengan anaglyph, kepribadian dan persona idol beserta fandom culture yang terkait didalamnya.

BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA

Bab ini berisi konsep karya dan proses penciptaan karya.

BAB IV KESIMPULAN

Bab ini berisi hasil kesimpulan dari konsep karya dan proses berkarya.

1.6 Alur berpikir

