

**VISUALISASI IDOL AKB48 DAN JKT48
DALAM SENI LUKIS**

JURNAL
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN SENI



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

**Haidar Sakanti Wening
NIM 1212336021**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**VISUALISASI IDOL AKB48 DAN JKT48
DALAM SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Haidar Sakanti Wening

NIM 1212336021

Jurnal Tugas akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1

bidang Seni Rupa Murni

2018

Tugas Akhir Karya Penciptaan Karya Seni Berjudul :

VISUALISASI IDOL AKB48 DAN JKT48 DALAM SENI LUKIS

diajukan oleh Haidar Sakanti Wening, NIM 1212336021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa
Murni /Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP. 19761007 200604 1001

Abstrak

Judul : Visualisasi Idol AKB48 dan JKT48 Dalam Seni Lukis

Nama : Haidar Sakanti Wening

NIM : 1212336021

Dalam dunia Idol group AKB48 dan JKT48 masih banyak orang awam yang beranggapan bahwa menjadi seorang idol itu hal yang mudah. Menjadi anggota idol seperti halnya sebuah masa inkubator, idol group yang ditawarkan kepada publik bukanlah idol yang sudah ideal, melainkan serangkaian proses yang harus dilalui untuk menuju kesuksesan. Bagi sebagian orang sisi lain kehidupan anggota idol group adalah gambaran kehidupan yang glamor, hura-hura dan penuh dengan kegembiraan. Sedangkan pada kenyataannya banyak yang tidak tahu akan perjuangan, persaingan serta kejadian ironis yang pernah menimpa seorang idol. Kejadian ini merupakan latar belakang yang akan diwujudkan dalam penciptaan seni lukis. Karya Tugas Akhir ini mencoba merepresentasikan pengalaman pribadi penulis, dengan memvisualkan serangkaian perjuangan dan kejadian ironis idol melalui figur-figur anime serta mencoba memberikan pandangan yang objektif tentang bagaimana proses para idol group lewat karya seni lukis.

Kata kunci: Idol group, AKB48, JKT48, Perjuangan, Ironi, Seni Lukis

Abstract

Title : Visualisasi Idol AKB48 dan JKT48 Dalam Seni Lukis

Name : Haidar Sakanti Wening

NIM : 1212336021

In the world of idol group AKB48 and JKT48, there are still many people who think that being an idol is easy. Being an idol member as well as an incubator period, the idol group who offered to public is not an ideal idol, but need a series of processes that must go through to reach a goal become an ideal idol. For some people the other side of idol group member life is about the glamorous and joyfulness. While in reality many do not know of the struggle, competition and ironic events that once hit an idol. This incident is the background that will be realized in the creation of painting. This final project tries to represent the author's personal experience, by visualizing a series of idol ironic struggle and events through anime figures and trying to provide an objective view of how the process of idol groups through painting

Keywords: Idol group, AKB48, JKT48, Struggle, Ironic, Art painting

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ide dalam penciptaan seni lukis ini berawal dari kegemaran terhadap *idol group*. Konsep *idol* lahir sekitar tahun 70-an dengan premis kata utama "*Kiyoku Tadashiku Utsukushiku*" yang secara kasar berarti "Murni, Jujur/Polos, Indah/Cantik (*Pure, Honest and Beautiful*)" Ini adalah sebuah usaha untuk menciptakan sosok orang Jepang yang ideal untuk para perempuan dan peran *idol* muncul di sini dalam rangka untuk memenuhi peran sebagai seorang perempuan Jepang yang "sempurna".¹ *Idol group* adalah wadah bagi para perempuan di usia 11 hingga 20 tahun yang memiliki paras cantik, tubuh yang proporsional dan lucu serta ingin menjadi idola masyarakat Jepang maupun di luar Jepang untuk itu mereka dituntut untuk memiliki kemampuan menyanyi, menari, akting, bertingkah-laku, dan lain-lain. Seorang *idol* akan dilatih, diasah serta dikembangkan potensinya sedemikian rupa agar mereka bisa lebih percaya diri dalam dunia hiburan. *Idol group* merupakan suatu konsep baru di dunia entertainmen Jepang karena mereka mengusung sistem *sister group*, ini merupakan suatu sistem dimana *idol group* pusat dapat memiliki cabang di dalam maupun di luar Jepang yang merepresentasikan *idol group* pusat tersebut.² Adapun persyaratan yang harus dimiliki *sister group* adalah pertama diwajibkan untuk memiliki gedung teater sendiri ini digunakan untuk pertunjukan rutin, kedua diharuskan untuk merilis lagu sendiri, ketiga bagi *sister group* yang berada di luar Jepang diharuskan untuk merilis lagu dalam versi bahasa lokal dari *idol group* utama.³

Berawal dari ketertarikan pada *idol group* AKB48 singkatan dari Akihabara 48 dari Jepang, karena memiliki anggota yang cantik-cantik. Setelah itu muncul rasa keingintahuan untuk mengetahui lebih jauh mengenai AKB48 dan menemukan bahwa mereka memiliki *sister group* yaitu HKT48, NMB48, SNH48, SDN48, SKE48 dan JKT48. JKT48 atau Jakarta 48 adalah *sister group* yang berasal dari Indonesia, ini menjadi ketertarikan lebih karena mereka berasal dari Indonesia. Adanya JKT48 sebagai *sister group* dari AKB48 karena menurut pendirinya

¹ Fan48backup.blogspot.com/idol diunduh 6 Desember 2013

² JKT48 website (in Indonesian) Desember 28, 2012

³ <https://natalie.mu/music/news/66660>

Yasushi Akimoto *idol* asal Indonesia ini dibentuk sebagai wadah bagi perempuan Indonesia guna mewujudkan impian mereka.

Timbulnya ketertarikan terhadap AKB48 dan JKT48 karena konsep *idol group* yang mereka usung di antaranya pertama bertumbuh bersama penggemar, kedua *idol you can meet* dan ketiga *golden rules*. Konsep bertumbuh bersama penggemar di mana *Idol* yang direkrut biasanya adalah seorang yang belum sempurna, seorang performer yang belum dipoles, dan diharapkan dapat meningkat seiring waktu. Kekurangan seorang *idol* baru dalam segi menari dan menyanyi merupakan sebuah kriteria yang nantinya akan membuat para penggemar menjadi begitu mendukung dengan memperhatikan perkembangan dari idolanya. Selanjutnya konsep *idol you can meet* sendiri berarti idola yang dapat ditemui, hal ini diwujudkan dengan membuat acara-acara seperti konser di teater, acara *handshake* dan *meet and greet*. Dengan adanya konsep *idol you can meet* menimbulkan rasa senang karena dapat bertemu dengan idola secara langsung. Seperti pengalaman pribadi dengan salah satu anggota *idol group* JKT48 saat bertemu dalam *event handshake*, yang merupakan sebuah rangkaian dari promosi dan penjualan CD. Sebuah kesempatan di mana seorang penggemar dapat bertemu dan berbincang dengan idolanya. Di situlah bagaimana seorang *idol* menceritakan pengalamannya saat dihadapkan pada situasi di mana jadwal sekolah dengan latihan di JKT48 yang padat dan harus merelakan salah satunya untuk ditinggalkan. Ketertarikan juga ditujukan pada salah satu peraturan yang menonjol dan memicu kontroversi, yaitu *golden rules* yang dibuat oleh produser AKB48 Yasushi Akimoto sekitar tahun 1980 yang saat itu mengelola *idol group* pertamanya bernama Onyanko Club. *Golden rules* yang sampai sekarang dipakai atau dijadikan standar peraturan *idol group* di Jepang. Namun ada sedikit perbedaan dengan *idol group* lain selain di bawah naungan 48 *group*. Ada 7 peraturan mendasar yang hingga kini hampir semua agensi *idol group* memakainya yaitu 1. tidak boleh pacaran, 2. tidak merokok atau minum minuman keras, 3. dilarang pergi ke diskotik, 4. ketika berpergian harus membawa pengawal, 5. selalu mengutamakan pendidikan, 6. tidak sembarangan memberikan tanda tangan dan 7. tidak berlebihan dalam berdandan. Namun, seiring dengan perkembangan gaya dalam berbusana saat ini, peraturan

berlebihan dalam berdandan menjadi subjektif. Intinya mereka dilarang berdandan atau berpakaian yang dapat menimbulkan citra negatif.⁴

Di luar citra positif yang ditampilkan oleh *idol* terdapat nuansa persaingan yang kuat pada saat seleksi pemilihan anggota (*senbatsu*) antara para anggota *idol*. Pada saat *senbatsu* para penggemar diberi kesempatan untuk menentukan sendiri idola favoritnya. Anggota *idol* bersaing menentukan posisi terdepan untuk membawakan sebuah lagu baru, dimulai dari mereka mengampanyekan diri untuk meyakinkan penggemar agar mendukungnya. Salah satu cara untuk mencapai posisi teratas adalah dengan cara seorang *idol* merayu dan membuat para penggemarnya membeli CD tertentu sebanyak-banyaknya (biasanya satu *single* sebelum *single* baru). Terdapat tiket *vote* dan tentu saja pembelian multi kopi adalah sah dan satu tiket *vote* dihitung satu suara. Saat pemilihan suara di sini mulai terseleksi akan ada yang terpilih dan tersingkir, dan mulai menyadari bahwa satu sama lain bukanlah sebagai teman lagi melainkan sudah menjadi rival.

Dalam dunia *Idol group* masih banyak orang awam yang beranggapan bahwa menjadi seorang *idol* itu hal yang mudah, sedangkan pada kenyataannya banyak yang tidak tahu akan perjuangan, persaingan serta masalah yang pernah menimpa seorang *idol*. Hal bertolak belakang ini yang akan divisualisasikan dalam karya Tugas Akhir. Awal ketertarikan untuk memvisualkannya muncul dari sebuah rasa penasaran tentang apa sebenarnya *idol group* itu. Karena sudah cukup lama mengikuti kegiatan dan proses dari AKB48 dan JKT48 maka penciptaan karya lukis ini meliputi seputar kejadian yang sudah dilihat dan dirasakan selama menjadi penggemar dari AKB48 dan JKT48. Dari situlah muncul berbagai pertanyaan, tentang apa perbedaan ketika seorang *idol* saat berada di panggung dan ketika berada di ruang publik, bagaimana membagi waktu antara dunia hiburan dan pendidikan, apakah sanggup menjadi anggota yang patuh dan menyikapi aturan-aturan di dalam *idol group*, serta seperti apa sebenarnya persaingan yang terjadi dalam sebuah *group*. Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut muncul gagasan untuk menceritakan atau memvisualkan proses seorang *idol* ketika berjuang dan menghadapi permasalahannya sejak awal memasuki dunia entertainment. Ini yang

⁴ Majalah J-POP Culture no.1,2012,25

mendorong untuk kemudian memvisualkan kembali kejadian dan pengalaman dari situasi dalam *idol group* tersebut melalui sudut pandang pribadi selama menjadi penggemar AKB48 dan JKT48 ke dalam karya seni lukis sesuai kreasi dan imajinasi sendiri. Mengemas gagasan dalam format dua dimensional yang visualisasinya akan memasukkan pengaruh bentuk komik, kartun, dan *anime* yang di dalamnya terdapat karakter populer kartun Jepang dan Amerika dengan tujuan menghadirkan nuansa kedekatan atmosfer dunia *idol group* sehingga memberikan makna lain dalam sebuah karya lukis.

B. Rumusan Penciptaan

Setiap penciptaan karya seni menghadirkan permasalahan- permasalahan yang menjadi pijakan dalam proses penciptaan. Terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisa dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut antara lain;

- Bagaimana perjuangan dan ironi dalam dunia *idol group* yang akan divisualisasikan dalam karya seni lukis
- Bagaimana mewujudkan tema *idol group* secara simbolis ke dalam karya
- Bentuk visual apa yang digunakan dalam penciptaan karya lukis untuk merepresentasikan kehidupan *idol group*

B.1. Tujuan dan Manfaat

- Tujuan

Lukisan merupakan bahasa rupa yang diharapkan mampu menggugah dan mengubah pandangan sebagian masyarakat yang beranggapan bahwa menjadi seorang *idol* itu mudah

- Sebagai representasi apa yang selama ini dipikirkan dan rasakan sebagai penggemar setelah mengetahui dunia *idol group*

- Menjadi media penyampaian gagasan berdasarkan kejadian nyata yang telah dialami ketika mengamati perilaku *idol*
 - Manfaat
- Memberikan pandangan yang objektif tentang bagaimana proses para *idol group* kepada masyarakat lewat karya seni lukis
- Penulisan ini sebagai wujud pertanggungjawaban penciptaan karya dalam hal ini adalah lukisan yang sudah diselesaikan dan dipersiapkan untuk persyaratan memenuhi tanggung jawab pendidikan strata satu fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

C. Teori dan Metode

1. Teori

Pada konsep penciptaan ini mencoba menanggapi bagaimana perjuangan dan ironi dari para anggota *idol group* AKB48 dan JKT48. Pengertian ironi adalah situasi di mana sesuatu yang dimaksudkan memiliki hasil yang kebalikan dari yang diharapkan atau hasil yang sangat berbeda.⁵ Selanjutnya dalam penciptaan karya ini analogi yang digunakan adalah analogi ironi kosmik (ironi takdir) ungkapan ironi kosmik atau "ironi takdir" menjelaskan tentang situasi ironi di mana terdapat perbedaan yang jelas antara realitas dan interpretasi manusia, atau antara niat manusia dan hasil aktual. Situasi yang dihasilkan secara mencolok bertentangan dengan apa yang diharapkan atau dimaksudkan.⁶ Salah satu contohnya adalah saat anggota AKB48 menginap di rumah seorang lelaki, ini menjadi topik hangat di kalangan penggemar karena *idol* tersebut telah melakukan pelanggaran terhadap aturan berpacaran yang diterapkan. Dari situlah muncul suatu perasaan khawatir mengingat konsekuensi yang harus ditanggung, contoh paling ekstrem ketika seorang anggota AKB48 meminta permohonan maaf dengan cara mencukur habis

⁵ www.thesaurus.com/irony

⁶ Fowler, H. W. A, Dictionary Of Modern English Usage, 1926

rambutnya sampai penurunan pangkat sehingga dia harus bersaing lebih keras untuk mendapat posisinya kembali.

Kesibukan anggota *idol* di dalam maupun di luar panggung secara tidak langsung berdampak terhadap aktivitas belajar di sekolah. Mereka dituntut untuk melakukan latihan selama 8 sampai 10 jam per hari, belum lagi jika ada kegiatan di teater, konser serta acara lainnya yang mewajibkan mereka untuk berpartisipasi. Seharusnya di usia 11 sampai 18 tahun (remaja) diwajibkan untuk bersekolah. Untuk remaja yang bekerja setelah sekolah hanya diperbolehkan selama 3 jam dan di bawah jam 7 malam.⁷

2. Metode

Pada tahapan awal proses penciptaan, yaitu melakukan pengamatan terhadap fenomena-fenomena *idol group* yang sudah terjadi untuk dijadikan sumber inspirasi. Pengamatan terhadap fenomena-fenomena tersebut dilakukan dengan cara terlibat dalam perbincangan dengan penggemar AKB48 dan JKT48, dan mengambil informasi dari situs-situs internet sebagai referensi perwujudan gagasan yang representatif berupa representasi mengenai perjuangan serta kejadian yang ironis yang terkait dengan *idol group* akan diwujudkan dalam bentuk komik, kartun dan *anime* yang simbolis.

Melalui media seni lukis AKB48 dan JKT48 akan diwujudkan dalam ungkapan naratif dan simbolis, sebagai esensi dari pengalaman pribadi yang terakumulasi dan terinkubasi dalam batin. Kemudian dengan kemampuan teknik serta pertimbangan estetika yang dimiliki, akan diekspresikan secara kreatif sebagai konsep. Dengan mengangkat karakter perempuan remaja selain dari bentuk visual yang menarik, karakter ini selaras dengan kecenderungan sebuah *idol group* yang anggotanya terdiri dari perempuan remaja dengan kostum seragam sekolah khas Jepang, serta simbol-simbol pendukung yang digambarkan dengan tokoh-tokoh komik, kartun dan *anime* yang secara visual mampu mewakili karakter atau gambaran sebuah *idol group*.

⁷ Truly, T. 2002 *Teenrights : A Legal Guide For Teens And The Adult In Their Lives*, Noperville, IL: Sphinx Publishing

Proses seleksi terhadap hasil eksplorasi yang didapat, serta sumber dari pengalaman-pengalaman pribadi masa lalu, telah menghadirkan bentuk-bentuk komik, kartun dan *anime* yang representatif dengan konsep dan konteksnya.

D. Pembahasan Karya



Haidar Sakanti Wening, *Shine Together*, 110 x 150, Cat Akrilik pada Kanvas, 2016
(Foto: Haidar Sakanti Wening)

Karya ini mengadaptasi dari cerita *Journey to The West* di mana dikisahkan seorang biksu berjalan bersama murid-muridnya menuju barat untuk mengambil kitab suci. Dalam karya ini menginterpretasikan seorang penggemar dalam wujud para murid dalam kisah *Journey to The West* yang berlayar menerjang badai, mengantarkan para *idol* untuk mencapai tujuannya. Para *idol* selain harus percaya pada diri sendiri, mereka juga harus percaya dengan para penggemarnya. karena mereka tidak dapat bersinar sendirian.



Haidar Sakanti Wening, *Same Step Different Value*, 60 x 80, Cat Akrilik pada Kanvas, 2017
(Foto: Haidar Sakanti Wening)

Anggota JKT48 saat ini berjumlah 64 orang, tetapi dari banyaknya anggota tersebut hanya beberapa nama yang dikenal sebagian orang. Jika sebagian orang ditanya anggota JKT48 maka yang disebut hanya nama Melody dan Nabilah saja, karena mereka berdua yang sering sekali muncul di layar kaca. Hal ini juga sudah disinggung oleh Yasushi Akimoto pendiri 48 *group*, menurutnya JKT48 tidak berhasil menjadi terkenal di Indonesia, yang terkenal hanya Melody dan Nabilah saja. Divisualisasikan dengan beberapa anggota yang luntur serta value yang berbeda dengan dua orang di depan interpretasi dari dua anggota yang terkenal.



Haidar Sakanti Wening, *Chose Another Stage*, 80 x 100, Cat Akrilik pada Kanvas, 2017
(Foto: Haidar Sakanti Wening)

Menjadi anggota dari *idol group* mungkin adalah impian dari sebagian besar perempuan-perempuan remaja. Nama AKB48 yang sudah mendunia seolah menjanjikan jaminan bagi perempuan-perempuan muda ini untuk memasuki industri entertainmen. Namun kebanyakan industri hiburan merupakan dunia yang keras dan akan menyeret siapapun yang tak kuat imannya untuk melakukan segalanya demi popularitas. Beberapa mantan anggota dari AKB48 yang akhirnya lebih memilih melanjutkan karirnya sebagai *AV Idol* (*Idol Film Dewasa*). Industri dunia porno di Jepang memang terkenal sangat pesat, tak jarang banyak orang tergiur dengan bayaran yang sangat mahal untuk menjadi bintangnya perempuan-perempuan muda ini akhirnya memilih untuk terjun ke dunia pornografi demi meraih popularitas. Figur iblis dan ular adalah simbol dari sifat licik dan jahat, divisualisasikan sedang mempengaruhi seorang perempuan untuk menjadi bintang porno. Situasi dilema antara meninggalkan penggemar dan panggung yang telah memperkenalkan namanya.

E. Kesimpulan

Berkarya pada dasarnya adalah mencipta untuk melahirkan sesuatu. Menceritakan hasil pemikiran berupa ide melalui tahap-tahap dalam berkarya. Kejujuran yang disertai oleh kesadaran merupakan hal penting dalam menuangkan ide menjadi karya seni rupa. Lingkungan sekitar, pengalaman, dan pengetahuan akan memengaruhi perupa dalam melahirkan karya. Perupa dan hasil karyanya adalah kesatuan yang tidak dapat dilepaskan karena dalam tahap penuangan ide perupa tidak dapat lepas dari pengalaman, baik dalam pengalaman estetika maupun pengalaman dalam pengetahuan.

Pembahasan mengenai *idol* selalu menarik untuk digali, dunia *idol* merupakan pantulan dari realitas kehidupan. Hal inilah yang memicu kegelisahan seniman untuk menghadirkan visualisasi *idol* AKB48 dan JKT48. Pemaparan yang menjadi dasar konsep penciptaan adalah perwujudan dari pengalaman pribadi, pengamatan di media sosial, dan perbincangan dengan para penggemar. Yang kemudian divisualisasikan dalam penciptaan karya seni lukis. Seperti dalam karya *Chose Another Stage*, figur iblis dan ular dipilih sebagai simbol dari sifat licik dan jahat, divisualisasikan sedang mempengaruhi seorang anggota *idol* untuk menjadi bintang porno. Serta menawarkan sebuah jalan kepopuleran yang lebih cepat dan menguntungkan di simbolkan dengan kucing keberuntungan yang dibawa oleh iblis. Sesuatu yang sangat ironis mengingat bagaimana seorang *idol* berjuang keras bersama penggemarnya demi menjadi idola yang ideal. Tetapi lebih memilih untuk menjadi bintang porno dan dengan mudah meninggalkan panggung serta penggemar yang telah membesarkan namanya. Karya-karya ini divisualisasikan dengan karakter *anime*, karena karakter tersebut selaras dengan kecenderungan *idol group* yang berasal dari Jepang. Serta memasukkan simbol pendukung yang mengadopsi dari karakter-karakter komik, kartun dan *anime*.

Penciptaan karya Tugas Akhir Seni Lukis merupakan langkah awal dan bekal untuk terjun dan berkarya ke masyarakat. Pengetahuan atas ilmu serta pengalaman estetika yang didapatkan perupa hingga Tugas Akhir Seni Lukis ini sangat memengaruhi perupa dalam penciptaan karya-karya selanjutnya. Seniman dan

masyarakat tidak dapat dilepaskan. Setiap orang mempunyai ruang lingkup dalam masyarakat, yang berawal dari ruang lingkup keluarga hingga lingkungan akademik. Ruang lingkup masyarakat dalam berbudaya dan beragama tentu berbeda untuk setiap orang dan cara setiap orang atau seniman merespon hal yang ditimbulkan dari pengalaman yang melahirkan pesan tersebut juga berbeda.



F. Daftar Pustaka

Fowler, H. W. A, Dictionary Of Modern English Usage, 1926

<https://natalie.mu/music/news/66660>

JKT48 website (in Indonesian) Desember 28, 2012

Majalah J-POP Culture no.1,2012,25

Truly, T. 2002 Teenrights : A Legal Guide For Teens And The Adult In Their Lives,
Noperville, IL: Sphinx Publishing

www.thesaurus.com/irony

