

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bandung merupakan salah satu kota yang memiliki tempat wisata beragam. Hal tersebut terjadi karena perkembangan ekonomi pada sektor pariwisata tidak terlepas dari peran teknologi dan informasi, mengakibatkan berkembangnya populasi wisata, terutama di daerah Lembang. Lembang merupakan daerah yang tropis, sejuk dan memiliki pemandangan yang memanjakan mata, menjadi tempat berkumpulnya remaja, baik dari luar maupun dalam Bandung. Oleh karena itu daerah Lembang menjadi sasaran bagi pengusaha untuk menarik pengunjung dalam memasarkan produknya. Mengakibatkan maraknya tempat seperti *cafe*, wahana bermain, dan juga tempat wisata yang menggunakan karya seni sebagai strategi pemasaran, salah satu tempat wisata tersebut yaitu Sudut Pandang Bandung.

Sudut Pandang Bandung merupakan *cafe* yang menyajikan wahana interaktif multimedia, yang mana menjadikan karya seni sebagai daya tarik pengunjung untuk datang. Karya yang ditampilkan di Sudut Pandang Bandung memfokuskan pada instalasi cahaya yang mana karya-karyanya menggunakan cahaya baik dari pencahayaan lampu maupun teknologi digital, ditampilkan dengan penyajian yang interaktif dan tema yang disuguhkan mengenai isu-isu alam dan manusia yang tidak bisa saling berkesinambungan. Seni pada dasarnya menyajikan visual yang memanjakan mata, tanpa disadari seni sudah mengalir diranah masyarakat bahkan masyarakat yang awam. Karena indera penglihatan sering kali menjadi yang pertama dan paling dimanjakan, elemen visual bersaing untuk mendapatkan perhatian dan kesempatan untuk bertahan lebih lama dalam pikiran. Dalam visual ini imajinasi memainkan peran dalam membentuk persepsi manusia.

Hal yang menarik bagi penulis adalah karena cahaya merupakan apa yang kita lihat, seperti halnya ketika berada dalam suatu ruangan gelap, kemudian ada satu titik cahaya yang datang dari luar yang masuk melalui titik tersebut,

itulah apa yang kita lihat. Cahaya tidak luput dari warna karena warna merupakan hasil dari pantulan. Cahaya yang dipantulkan ke suatu objek, kemudian menghasilkan objek lain yang bisa di interpretasikan oleh manusia. Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya. Berbicara mengenai warna pasti juga berbicara mengenai seni, terutama seni rupa. Para seniman dan perancang sudah menggunakan warna dalam berbagai karya mereka bahkan sejak zaman pra-sejarah. Pada zaman kontemporer, para seniman semakin mengembangkan ide dan menggabungkan warna dengan berbagai aspek terutama pada karya instalasi yang menggunakan objek cahaya sebagai karyanya.

Seiring perkembangan dunia seni semakin banyak yang menggandrungi seni kontemporer, salah satunya adalah seni instalasi. Seni instalasi merupakan perpaduan antara beberapa jenis seni murni yang dibuat lebih atraktif serta interaktif dalam penyajiannya. Seni instalasi memiliki kelebihan yaitu dapat menyajikan visual tiga dimensi yang memperhitungkan elemen-elemen seperti ruang, waktu, cahaya, suara, gerak dan interaksi dengan penonton. Karakteristik seni instalasi yang demikian tentu memerlukan ruang eksplorasi dan tata pencahayaan yang lebih luas dan dapat tersampaikan maksud yang dituju kepada penikmatnya.

Pada saat ini pola dan perkembangan remaja sangat terpengaruhi oleh perkembangan teknologi, begitupun mengenai seni rupa terutama seni instalasi cahaya. Adanya pameran dan publikasi mempermudah jalannya komunikasi dan informasi baik bagi pengkarya maupun penikmatnya. Namun pada kenyataannya, tidak semua remaja mengetahui apa itu seni rupa, makna seni atau seni instalasi terutama seni instalasi dengan menggunakan media cahaya. Karena masih banyak kalangan remaja yang ketika disuguhkan suatu karya seni instalasi cahaya mereka menganggap itu hanya sebuah pencahayaan atau dekorasi atau wahana dalam suatu ruangan saja, tanpa sadar cahaya atau objek tersebut merupakan karya. Mereka tidak tahu dirinya

pun bisa menjadi objek karya bagi seniman. Hal tersebut muncul karena kurangnya pemahaman mengenai seni rupa.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini karena ada beberapa pertanyaan yang muncul dalam benak penulis adalah mengapa masyarakat terutama remaja lebih tertarik terhadap tempat wisata yang menggunakan karya seni, kemudian masih banyak orang yang belum mengetahui seni rupa terutama seni instalasi yang menggunakan media cahaya, meskipun sudah terbilang awam dikalangan masyarakat terutama remaja tetapi pada saat dilapangan mereka masih belum teredukasi perihal seni instalasi terutama instalasi cahaya, karena mereka terdistraksi oleh elemen visual saja. Sebab begitu dekatnya warna dan cahaya pada kehidupan manusia, penulis yakin bahwa makna dari objek serta warna yang dihasilkan cahaya memiliki pengaruh yang cukup signifikan pada kehidupan masyarakat terutama remaja terutama untuk meningkatkan daya kreativitasnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis membuat rumusan masalah bebrapa pertanyaan untuk memudahkan penelitian, yaitu:

1. Apakah tempat wisata yang menggunakan karya seni menjadi daya tarik remaja masa kini?
2. Bagaimana peran seni rupa terhadap remaja dengan menggunakan karya instalasi cahaya di Sudut Pandang Bandung?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini jelas, fokus, dan terarah, maka penulis membatasi topik permasalahan sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian di Sudut Pandang Bandung, Jawa Barat.
2. Penelitian dilakukan pada remaja usia 12-23 tahun.
3. Penelitan difokuskan pada karya instalasi cahaya di Sudut Cerita.
4. Jumlah responden 32 orang.

1.4 Tujuan Masalah

Merujuk pada permasalahan yang akan dikaji, maka penulis memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui faktor ketertarikan remaja terhadap tempat wisata yang menggunakan karya seni.
2. Untuk mengetahui peran seni rupa terhadap remaja dengan menggunakan karya instalasi cahaya di Sudut Pandang Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siapapun diantaranya :

1. Manfaat Bagi Penulis

Melalui penelitian ini diharapkan penulis dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan dalam studi seni rupa terutama mengenai bagaimana peran karya instalasi cahaya terhadap remaja. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai landasan penelitian selanjutnya terkait dengan bahasan rupa yang sama.

2. Manfaat Bagi Insitusi

Manfaat bagi Telkom University yaitu memberikan sumbangan karya ilmiah dan diharapkan dapat menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan topik pembahasan yang sama.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

Diharapkan Masyarakat dapat menambah wawasan mengenai apa itu seni instalasi, karya seni intsalasi cahaya, dan peran karya seni instalasi cahaya terhadap remaja.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitan ini penulis menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan teori yang digunakan yaitu Estetika Seni dan Hermeneutika.

Cara memperoleh data yang dilakukan oleh penulis terdiri dari empat bagian yaitu:

1. Studi pustaka melalui referensi buku, jurnal, dan sumber lainnya.

2. Observasi, dengan terjun langsung ke lokasi penelitian yaitu di Sudut Pandang Bandung Jl. Pagermaneuh, RT.05/RW.07, Pagerwangi, Lembang, Kabupaten Bandung Barat.
3. Wawancara, dengan ini penulis mewawancarai narasumber yang berkaitan dengan tema penelitian, yaitu: *Founder*, staf Sudut Pandang Bandung dan responden (remaja).
4. Dokumentasi, dengan ini penulis mendokumentasikan kegiatan pada saat penelitian dengan data-data yang dianggap penting melalui audio, video dan foto.

1.7 Hepotesis

Saat ini pertumbuhan pada sektor pariwisata terutama di kota Bandung khususnya daerah Lembang mengalami perkembangan. Munculnya tempat-tempat wisata seperti wahana bermain atau *cafe* mengakibatkan persaingan yang ketat, bagaimana tempat tersebut dapat bertahan dalam persaingan pasar. Salah satu cara untuk menjadi beda dan tetap bertahan dalam persaingan yaitu dengan menggunakan karya seni terutama seni instalasi cahaya.

Adanya teknologi dan media sosial, mempermudah kita dalam berbagi informasi maupun berkomunikasi. Seni pun tidak luput dari perkembangan teknologi, bagaimana seni diimplementasikan pada tempat usaha, misalnya seperti *cafe*. Dewasa ini juga memberi dampak baik bagi para pengusaha untuk memperkenalkan usahanya yang berbeda karena menggunakan karya seni didalamnya dan dipublikasi melalui media sosial. Karya seni yang dipublikasi di media sosial secara tidak langsung memberi dampak baik bagi minat bakat maupun pengetahuan masyarakat khususnya para remaja, karena pada saat ini kehidupan masyarakat sudah menggunakan teknologi dan media sosial kesehariannya terutama para remaja.

Meskipun seni sudah cukup awam dikalangan masyarakat terutama remaja, akan tetapi pada kenyataannya ketertarikan mereka terhadap tempat wisata yang menggunakan karya seni tidak mengindahkan pengetahuan mereka terhadap seni, khususnya tempat wisata yang menggunakan karya seni

instalasi cahaya, kebanyakan mereka menganggap seni instalasi cahaya hanya sebuah dekorasi ruangan atau pencahayaan saja.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 BAB dengan penyampaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis memaparkan mengenai apa yang menjadi dasar penulisan skripsi yang meliputi: latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, hipotesis, sistematika penulisan dan alur kerja penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku maupun jurnal yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi yang merupakan acuan dalam menjawab pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah. Teori yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Estetika Seni dan Hermenutika, adapun teori lainnya adalah Pengalaman Estetika, Seni Kontemporer, Seni Instalasi dan teori tentang Cahaya.

BAB III DATA TENTANG SUDUT PANDANG BANDUNG DAN REMAJA

Bab ini akan menyajikan data Sudut Pandang Bandung, karya instalasi cahaya dan data narasumber dan responden.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menganalisa data-data yang sudah didapatkan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan

1.9 Alur Kerja Penelitian

