

Komodifikasi identitas lokal pada pop art sebagai bentuk industri budaya : analisis wacana kritis terhadap tiga designer toys karya Silvia T. = Commodification of local identity in pop art as a form of culture industry : critical discourse analysis of three designer toys Silvia T. creations

Arietta Widiarsanti, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20348691&lokasi=lokal>

Abstrak

Seni rupa merupakan bentuk komunikasi non-verbal yang berisi nilai dan gagasan dari senimannya. Seni juga merupakan produk kultural masyarakatnya. Modernisasi yang terjadi memunculkan perkembangan seni seperti seni populer. Perkembangan tersebut pun terjadi di Indonesia yaitu dengan kemunculan seni designer toys. Seni bermediakan mainan ini menjadi sebuah bisnis yang komersil sehingga mengancam keberadaan seni rakyat. Salah satu seniman yaitu Silvia T., menghasilkan beragam karya designer toys dengan tema identitas budaya Indonesia. Penelitian ini mengungkap terjadinya komodifikasi identitas lokal pada wujud seni populer yang merupakan bentuk industri budaya. Dengan memodifikasi metode analisis wacana kritis Norman Fairclough, penelitian ini menghasilkan temuan data berupa adanya pengadopsian identitas budaya Indonesia menjadi bentuk-bentuk populer melalui tanda-tanda pada designer toys karya Silvia T. sebagai bentuk komodifikasi. Melalui analisis terhadap proses produksi, seniman mengakui bahwa kepentingan untuk memperoleh keuntungan menjadi prioritas sehingga dilakukan penyesuaian pada proses produksi karya. Seni designer toys menjadi bentuk industri budaya yang menjerat masyarakat pasif sebagai konsumennya. Penelitian ini menunjukkan bahwa kekhawatiran Theodor W. Adorno berupa industri budaya telah terjadi pada perkembangan seni saat ini.

.....

Fine art is a non-verbal communication form which consist of concepts and values from its artist. Art is also cultural product from its society. Modernization shows the development of arts such as popular art. That development yet takes place in Indonesia with arise of designer toys art. These art toys become an commercial business which threaten the popularity of folk arts. One of the designers, Silvia T., creates some designer toys creation with Indonesian culture identity themed. This research reveals that there is occurrence commodification of local identity in the popular art as a form of culture industry. By modifying Norman Fairclough critical discourse analysis method, this research result finding data which shows some adoption of Indonesian culture identity with pop art forms through signs in Silvia T. designer toys creations as a form of commodifications. From production process analysis, designer admitted to gain profit as her priority, which results some adjusment in her art production process. Designer toys art turns out become a form of culture industry which enticed the passive society as its consumers. This research indicate that Theodore W. Adorno's concern about culture industry, recently has happened on art development.