

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Ilustrasi merupakan tampilan visual yang paling sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari kemasan produk, poster iklan, hingga dalam buku pelajaran. Soenarto (1985,p.54, *cit.* Maharsi, 2016,p.4) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta, ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian pembaca. Dari pernyataan tersebut ilustrasi merupakan elemen visual yang penting tidak hanya untuk memperindah tampilan tetapi juga untuk memperjelas makna yang ingin disampaikan.

Seiring dengan perkembangan teknologi ke arah era digital 4.0, maka media pembuatan ilustrasi pun saat ini tidak lagi hanya dilakukan secara konvensional, tetapi juga dilakukan secara digital. Witabora (2012,p.661) menjelaskan, bahwa pada akhir tahun 1990-an menuju tahun 2000 dunia ilustrasi kembali populer di dunia seni rupa dan desain. Ilustrator pada masa itu menemukan peran baru di dunia *new media* dan animasi. Dengan menggunakan media digital dalam penciptaan karya ilustrasi, banyak dari ilustrator independen mulai menemukan ciri khas pada ilustrasinya karena kemudahan dari penggunaan media digital. Dengan hasil ilustrasi yang memiliki ciri khas maka ilustrator-ilustrator tersebut lebih dikenal dan semakin populer di dunia seni rupa dan desain. Keunikan karyanya dan kepopulerannya kemudian menjadi jembatan untuk menjalin kerja sama dengan industri untuk menghasilkan produk-produk eksklusif.

Maharsi (2016,p.66), dalam bukunya yang berjudul *Ilustrasi* menjelaskan bahwa saat ini dunia digital sudah menjadi sesuatu yang makin memudahkan seorang ilustrator dalam berkarya. Selain itu Taylor dan Francis (2009,p.8) menjelaskan bahwa ilustrasi digital saat ini sudah banyak diterima dan diakui karena teknik serta hasil penggambaran yang luar biasa. Masih menurut Taylor dan Francis, media digital menawarkan beberapa keuntungan seperti meningkatkan

kecepatan dalam menciptakan karya, lebih bebas untuk bereksperimen, serta lebih efisien dalam alur pengerjaannya. Ilustrasi dengan menggunakan media digital saat ini sudah banyak diterapkan oleh banyak ilustrator karena dianggap lebih praktis dan memiliki opsi *software* yang lebih beragam untuk pengerjaannya, seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Affinity Designer, Medibank Paint, dan beberapa *software* lainnya dengan *tools* yang dapat memudahkan dalam membuat sebuah ilustrasi serta mengeksplorasi gaya ilustrasi. *Operation system* yang digunakan dalam perkembangannya tidak hanya menggunakan Desktop, tetapi juga menggunakan OS yang berbasis Mobile yaitu berupa OS Android/ iOS. Hal tersebut didukung juga oleh perlatan khusus digital ilustrasi lainnya seperti Wacom, Huion, Apple Pencil, dan sebagainya.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, pasar ilustrasi digital khususnya di Indonesia terus meningkat. Hal ini dapat dilihat berdasarkan jumlah data terbitan komik di Indonesia. Kepala Bekraf, Triawan Munaf (2018), menjelaskan bahwa industri komik di Indonesia sempat redup. Pada 2012 tercatat hanya 1 judul komik yang terbit, tetapi pada tahun 2018 terdapat 1.000 judul komik yang dirilis. Hal tersebut tidak terlepas dari perkembangan media digital komik yaitu munculnya web komik yang dipelopori oleh Webtoon. Kim (2016, cit. Setyanti, dkk. 2016) menyatakan bahwa komik digital muncul pada tahun 2004 karena terjadi krisis pada komik cetak di Korea. Beliau kemudian ingin menciptakan sebuah platform yang di khususkan bagi pecinta komik dan kreatornya hingga kemudian beliau merilis Webtoon. Menurut Setyanti dkk (2016), dari data yang dirilis oleh Line Webtoon Indonesia merupakan pembaca terbanyak dibandingkan negara lain dengan 6 juta pengguna aktif. Selaju dengan banyaknya peminat, maka komikus-komikus Indonesia juga semakin berkembang.

Kesuksesan ilustrasi selain dari bidang komik juga dapat dilihat dari hal lain yaitu munculnya industri kreatif lokal game dan animasi. Saat ini sudah berdiri beberapa industri game dan animasi seperti Agate Academy, BASE Studio, dan sebagainya. Selain pada bidang yang berkaitan erat dengan ilustrasi, pasar ilustrasi digital juga berkembang dalam bidang promosi digital. Salah satu contohnya yaitu media sosial Instagram Zetizen Jawa Pos Surabaya. Akun Instagram ini merupakan

akun dengan konten berita bentukkan Jawa Pos yang segmennya ditujukan untuk anak muda. Menurut Pratiwi (2018), demi meningkatkan minat baca anak muda tentunya memerlukan gambar visual berupa ilustrasi sebagai objek utama selain teks dan informasinya. Selain itu di Indonesia juga telah berkembang penggunaan ilustrasi komik dalam bidang promosi. Penggunaan ilustrasi komik tersebut yaitu berupa komik strip. Salah satunya contohnya yaitu penggunaan komik strip pada akun Instagram makaronibonju.id. Pada akun ini Makaroni Bonju mempromosikan makroninya dengan menggunakan konten ilustrasi berupa karakter maskot dan juga komik strip untuk menarik calon pelanggan.

Dari beberapa contoh yang sudah diuraikan maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa perkembangan ilustrasi khususnya dalam dunia promosi memiliki keefektifan untuk memikat atau menarik calon konsumen. Hal tersebut kemudian juga diterapkan pada perusahaan Jogja Painting. Jogja Painting merupakan sebuah *art agency* di Kota Yogyakarta yang bergerak di bidang mural dan *painting*. Dalam mempromosikan produk atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan pada media digital, Jogja Painting menggunakan ilustrasi sebagai daya tarik utama. Hal tersebut dilakukan untuk menunjukkan kualitas ilustrasi pada jasa desain yang ditawarkan. Ilustrasi yang ditampilkan juga harus inovatif, kreatif, serta eksploratif dalam penyampaian makna serta *style*. Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang berfokus pada bidang ilustrasi, penulis berkesempatan untuk menjalankan praktik kerja lapangan sebagai *Digital Illustrator* di Jogja Painting. Penulis ditugaskan untuk membantu dalam pengerjaan konten ilustrasi untuk media sosial Jogja Painting. Penulis juga dapat mempelajari hal-hal baru tentang penerapan ilustrasi digital dalam media promosi.

1.2. Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan-batasan masalah penulis dalam melaksanakan praktik kerja lapangan di Jogja Painting:

- a.) Penulis mendapatkan tugas sebagai digital illustrator di Jogja Painting yaitu dengan membuat konten sosial media meliputi pembuatan *feed* Instagram, *story* Instagram, *filter* Instagram, dan stiker Whatsapp.

- b.) Penulis mendapatkan tugas sebagai digital illustrator di Jogja Painting yaitu dengan membuat ilustrasi meliputi pembuatan desain karakter maskot dan masker.
- c.) Penulis melakukan praktik kerja lapangan selama dua bulan yaitu mulai tanggal 15 Juni – 15 Agustus 2020 secara daring

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari pelaksanaan praktik kerja lapangan di Jogja Painting yaitu;

- a.) Mahasiswa dapat mempraktikkan ilmu yang telah dipelajari dari proses perkuliahan
- b.) Mahasiswa dapat mengembangkan ilmu yang telah dipelajari pada lingkungan yang profesional.
- c.) Mahasiswa mendapatkan ilmu non-akademis di lingkup pekerjaan guna meningkatkan kualitas sesuai standar tenaga kerja.
- d.) Praktik kerja lapangan dilakukan untuk memenuhi syarat mata kuliah Praktik Kerja Lapangan.
- e.) Praktik kerja lapangan dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan di Universitas Ma Chung, Malang.

1.3.2 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai penulis dari pelaksanaan praktik kerja lapangan di Jogja Painting yaitu;

- a) Bagi Mahasiswa
 - Dengan menjalankan praktik kerja lapangan diharapkan dapat menghasilkan karya untuk portofolio dari pengaplikasian ilmu yang telah dipelajari pada proses perkuliahan.
 - Mahasiswa dapat mengetahui gambaran tentang sistem dan proses yang dilakukan dalam dunia kerja yang sesungguhnya.
 - Kegiatan praktik kerja lapangan diharapkan dapat membantu melatih mental serta *softskill* mahasiswa.

- Praktik kerja lapangan dilakukan sebagai persyaratan kelulusan di Universitas Ma Chung
- b) Bagi Universitas Ma Chung
 - Dapat memperkenalkan Universitas Ma Chung kepada industri dan masyarakat luas.
 - Dapat membangun hubungan baik dan kerjasama antara perusahaan dengan Universitas Ma Chung berkaitan dengan pekerjaan bagi mahasiswa.
 - Menjadi evaluasi universitas dalam materi perkuliahan sesuai dengan standard kebutuhan perusahaan.
- c) Bagi Jogja Painting
 - Jogja Painting dapat mempromosikan perusahaan secara kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan karya yang sudah dirancang oleh mahasiswa praktik kerja lapangan.
 - Mahasiswa magang mampu membantu dalam pembuatan aset-aset yang diperlukan untuk perusahaan ke depannya.
 - Dapat membangun hubungan baik dan kerjasama antara Universitas Ma Chung dan perusahaan.