

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni rupa dalam prosesnya tentu sangat berkaitan dengan proses kreatif seniman dalam menciptakan karya dengan cara mengolah objek estetis menggunakan berbagai media sebagai presentasi karyanya. Bentuk seni rupa tentunya sangat beragam, hal ini sesuai dengan fungsi, tujuan, dan berbagai pendekatan estetika karya seni rupa tersebut dibuat.

Seiring berkembangnya teknologi digital (digitalisasi), seni rupa juga turut mengalami perkembangan, baik proses penciptaannya maupun visul karya seni rupa tersebut. Sering nampak bahwa seni era ini tidak hanya secara konvensional dibuat dengan media kanvas atau kertas, melainkan kini bahkan karya seni rupa dimungkinkan dalam bentuk digital dan proses pembuatannya menggunakan berbagai macam *tools* dan aplikasi *smartphone* dan komputer.

Era digitalisasi ini menjadikan karya seni rupa sangat mudah diakses melalui berbagai *platform* digital dan menjadikan karya seni rupa dapat dengan mudah terjangkau secara global baik melalui pameran virtual, maupun dalam bentuk pasar digital.

Karya seni rupa yang kini mengalami perkembangan di era digitalisasi ini salah satunya adalah ilustrasi. Secara etimologis, istilah *ilustrasi* yang diambil dari bahasa Inggris *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin *Illustrare* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi: membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dsb., memberi hiasan dengan gambar (Webster).

Menurut Gruger (1936: 284), dalam sejarahnya, ilustrasi mencakup beragam gambar yang menceritakan sesuatu di dinding-dinding gua pada zaman prasejarah dan kemudian berkembang menjadi gambar dalam bentuk komik, surat kabar, dan berbagai media lain untuk menjelaskan kumpulan naskah tertentu.

Seni ilustrasi telah mengalami perkembangan yang menjadikannya sulit untuk dipahami. Jika berpijak pada pengertian tradisional ilustrasi menurut Thoma (1982: 2), ilustrasi secara arti sempit merupakan citra dari naskah yang berfungsi untuk menjelaskan catatan atau peristiwa tertentu. Ilustrasi dihadirkan sekadar untuk kepentingan mempermudah penjelasan yang tidak bisa dicapai secara tertulis.

Kemudian seiring berkembangnya ilustrasi, menurut Salam (2017: 1), Seni ilustrasi kontemporer kini hadir dalam bentuk yang lebih variatif. Karya ilustrasi tidak hanya berwujud “gambar,” dalam bentuk subjektif-ekspresif dengan menjelaskan tulisan melalui visualisasi objek, konsep, atau suasana secara terang-terangan, tetapi bahkan dapat berwujud abstrak dalam corak dan tema yang mampu berdiri sebagai karya visual pendukung tulisan namun tidak memiliki keterhubungan secara langsung dengan makna tulisan yang disajikan. Ilustrasi kini memungkinkan mengalami semacam perluasan makna.

Di dalam proses pembuatannya, seniman ilustrasi (ilustrator) memiliki berbagai strategi agar karya ilustrasi yang dibuat dapat menarik dan diminati oleh publik. Yang paling penting adalah bagaimana karya ilustrasi yang dibuat mampu merepresentasikan naskah melalui pengolahan komposisi objek yang baik, kreatif, dan unik. Dalam mencapai karya yang maksimal, seorang ilustrator tentunya harus menguasai anatomi tubuh manusia, binatang, dan bentuk-bentuk benda lainnya secara benar, dapat mengatur komposisi yang baik, dan memiliki gaya atau ciri yang khas agar ilustrasi yang dihasilkan memiliki keunikan dari karya ilustrator lain. Gaya yang khas dari seorang ilustrator sangat diperlukan untuk mendapatkan ciri pribadi.

Semakin berkembangnya ruang kreatif, banyak ilustrator kini tidak lagi berproses secara pribadi, melainkan membentuk kelompok kerjasama dengan mendirikan ruang menggambar berupa studio atau sanggar. Di Semarang, terdapat studio ilustrasi bernama Second Syndicate yang berdiri pada tahun 2018. Kemudian pada tahun 2019, studio tersebut mulai memiliki pengelolaan manajemen kerja yang tertata dan aktif dalam memberikan edukasi terkait materi ilustrasi dalam bentuk kelas magang. Kelas magang ini terbuka bagi masyarakat secara umum yang memiliki ketertarikan dalam membuat ilustrasi untuk belajar bersama.

Pelatihan magang yang dilakukan di Studio Second Syndicate Semarang ini terhitung dari tahun 2019 hingga 2022 sudah menjalankan enam kali kelas magang. Dari pelatihan magang yang dilakukan, banyak peserta yang akhirnya tertarik untuk melanjutkan bekerja di Studio Second Syndicate sebagai anggota tim ilustrator melalui proses seleksi dan pembagian kerjanya didasarkan pada potensi yang dimiliki oleh setiap calon anggota.

Studio Second Syndicate eksis dan menarik minat publik karena memiliki ciri khas yang unik baik dari segi teknis pembuatan maupun tema setiap karyanya. Selain itu, secara visual ilustrasi Second Syndicate juga mempertimbangkan kekuatan penguasaan anatomi dan pengolahan unsur-unsur estetis berupa kekuatan arsir secara detail. Karya-karya Second Syndicate syarat dengan persoalan teknis, seperti kekuatan dalam mengatur unsur-unsur visual seperti garis, bidang, terang gelap, warna dan ruang, menjadi suatu bentuk yang sempurna. Sedangkan teknik menggambarnya pun sangat dikuasai, seperti pada penggambaran figur dan pengambilan sudut pandang.

Proses kreatif yang dilakukan di Second Syndicate ini memiliki keunikan dan membuka kelas pelatihan magang untuk publik yang ingin belajar ilustrasi bersama. Di dalam memberikan materi pelatihan, Second Syndicate memiliki strategi dan manajemen khusus guna proses pelatihan dapat berlangsung secara maksimal dan menyenangkan, yaitu dengan melalui pembekalan penguasaan teknis visual dengan tahapan secara runtut dan dilakukan secara luwes seperti halnya teman sebaya.

Proses kreatif, visual yang unik, proses pelatihan magang yang dilakukan Studio Second Syndicate Semarang dan belum pernah diteliti sebelumnya kemudian menjadi dasar peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menganalisis proses pelatihan dan hasil visualisasi karya yang dibuat oleh peserta magang di Studio Second Syndicate Semarang.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelatihan magang ilustrasi yang dilakukan di Studio Second Syndicate Semarang tahun 2022?
2. Bagaimana hasil visualisasi karya ilustrasi peserta magang di Studio Second Syndicate Semarang tahun 2022?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditetapkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pelatihan magang yang dilakukan di Studio Second Syndicate Semarang tahun 2022.
2. Untuk mengetahui hasil visualisasi karya ilustrasi peserta magang di Studio Second Syndicate Semarang tahun 2022.

D. Manfaat Penelitian

Dengan tersusunnya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis
 - a. Memperbanyak pengetahuan tentang ilustrasi dan manfaatnya dalam dunia seni rupa dan pembelajaran.
 - b. Sebagai dokumen ilmiah yang berguna untuk informasi tentang metode pembelajaran yang kreatif.
 - c. Sebagai sumbangan untuk referensi bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Sebagai informasi yang dapat dijadikan sebagai pengetahuan terkait materi ilustrasi.
 - b. Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi pihak terkait dalam pengembangan proses pelatihan ilustrasi pada umumnya dan proses magang di Studio Second Syndicate khususnya.

- c. Untuk membantu pemecahan masalah praktis dalam melakukan proses pelatihan, khususnya pelatihan magang di studio, sanggar, dan pendidikan non formal lainnya.

