

# PETA URBAN *ILLUSTRATOR* DI JAKARTA

Fransisca Retno Setyowati Rahardjo<sup>1</sup>  
Cennywati<sup>2</sup>

**Abstrak:** Ilustrator adalah salah satu profesi yang cukup diminati di dunia kreatif spesifik seni rupa dan desain saat ini. Hal tersebut tidak lepas dari bagaimana para pelaku usaha ilustrasi terdahulu berjuang mengupayakan situasi pasar industri kreatif yang lebih mapan dan berkesinambungan di tengah tantangan zaman pada saat itu. Tulisan ini menjelajah mengenai latar belakang, perjuangan dan bangkitnya para urban ilustrator muda di Jakarta. Bagaimana para ilustrator berbakat Indonesia di wilayah urban pada awal tahun 2000 berinisiatif mandiri mengembangkan diri mereka sehingga menjadi pribadi-pribadi yang berkarakter. Secara alami situasi ini kemudian berbanding lurus dengan lahir dan berkembangnya variasi pasar industri kreatif baik mainstream maupun non-mainstream yang kemudian kemudahan tersebut dapat dinikmati oleh ilustrator muda zaman sekarang atau yang sering disebut generasi milenial.

**Kata kunci:** sejarah, urban ilustrator, inisiatif mandiri, industri kreatif

## Sejarah profesi Ilustrator profesional di Jakarta

Pelaku seni ilustrasi dalam keprofesionalan disebut ilustrator. Apresiasi yang besar akan perkembangan dunia ilustrasi ini menghasilkan dampak berupa munculnya signifikansi-signifikansi baru mengenai bidang keahlian ilustrator. Profesi ilustrator menjadi cukup bervariasi dan saling mempengaruhi lapangan pekerjaannya. Para pemilik modal menyambut talenta yang tersedia, memberi kesempatan sentuhan seni menjadi salah satu strategi marketing mereka. Begitu-

lah bagaimana seniman ilustrasi atau para ilustrator menciptakan peluang kerja mereka sendiri. Adanya hubungan antara apresiasi masyarakat, kesadaran para pemilik modal dan perjuangan pemilik talenta yang saling mempengaruhi. Bagi penulis, hal ini adalah merupakan sebuah gerakan. Bagaimana para ilustrator perintis menciptakan system kerja mereka secara mandiri sampai akhirnya muncul sistem jaringan kerja yang cukup mapan (terbukti dari munculnya beberapa agensi ilustrasi).

<sup>1</sup>Fransisca Retno Setyowati Rahardjo adalah staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

e-mail: [fransisca.retno@umn.ac.id](mailto:fransisca.retno@umn.ac.id)

<sup>2</sup>Cennywati adalah staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

e-mail: [cennywati@lecturer.umn.ac.id](mailto:cennywati@lecturer.umn.ac.id)

Sebagai bahan riset akademi penelitian ini dapat dilihat penting dari hadirnya fenomena yang muncul selama kurang lebih 10 tahun yang lalu bagaimana industri kreatif ilustrasi berkembang dari inisiatif ilustrator-ilustratornya terdahulu. Para ilustrator ini muncul dari berbagai macam latar belakang pendidikan dan tempat geografis sehingga menghasilkan berbagai macam profil yang berbeda dan unik setiap individunya walaupun ada beberapa kesamaan pula karena dikurung pada satu daerah yang sama. Para pionir pionir inilah di masa lalu yang menciptakan market mereka sendiri sehingga menciptakan system ekonomi baru dan membuka jalan bagi lapangan pekerjaan baru di bidang kreatif. Mengamati hal ini tidak menutup kemungkinan itu akan terus berlangsung di masa depan sehingga akademisi harus terbuka pada kemungkinan kemungkinan spesifikasi baru pada profesi ilustrator ini.

Jakarta adalah sampel yang penulis pilih karena ibukota Indonesia dengan modal metropolitan mempunyai potensi menghasilkan subkultur-subkultur baru yang dinamis dan menarik untuk diurai. Jakarta adalah melting pot karena merupakan tempat terjadinya aktivitas ekonomi, bisnis dan perdagangan, industry, politik serta kebudayaan. Arus globalisasi dan kemajuan teknologi juga berimbas di kota ini. Hal ini bisa diamati dari menyebarnya fenomena digitalisasi ke dalam semua aspek salah satunya di bidang ilustrasi. Pergeseran medium ini tak ayal pula mengubah mekanisme kerja ilustrator, gaya dalam berkarya seni dan lapangan pekerjaan yang menghampiri mereka. Digitalisasi medium juga dianggap sebagai jawaban dari persoalan efektifitas waktu yang sangat dibutuhkan di Jakarta dengan ritme kehidupan masyarakatnya yang cukup

cepat. Persoalan digitalisasi dalam medium seni ini juga merupakan pembahasan yang menarik dan akan dibahas didalam penelitian ini.

Ilustrasi dalam bahasa latin ditulis 'illustrate' yang artinya menjelaskan, sebuah tanda yang tampak dan dapat menjelaskan sesuatu (White, 1982). Kata ini muncul pada akhir abad pertengahan sebagai pengembangan dari makna kata illumination yang artinya penerangan (Meggs & Alston, 2012). Ilustrasi dapat berupa gambar juga foto, sesuatu yang berupa visual, hal ini tidak menutup kemungkinan pula sebuah karya video disebut ilustrasi misalnya untuk kebutuhan reka ulang kejadian perkara kriminal. Namun konteks yang akan kita bahas pada penelitian ini hanya karya dua dimensi tidak bergerak supaya fokus pada rumpun kajian desain komunikasi visual. Bila bahannya sudah ditambahkan basis waktu bahkan audio dapat rancu ke definisi animasi.

Pada dasarnya yang membedakan ilustrasi dengan bahasa komunikasi visual yang lain adalah unsur narasinya yang kental. Dalam ilustrasi terdapat cerita yang cukup jelas ingin disampaikan, tidak seperti bahasa seni murni yang lain yang seolah olah membuat audiens penikmat seni harus mengupas satu persatu suguhan idiom visual atau symbol yang muncul untuk mengerti makna dari karya seni yang ditampilkan.

Apakah sebuah karya itu digolongkan menjadi ilustrasi atau bukan, terkait dengan konteksnya. Dari segi profesi, di masa sekarang (dan kemudian terkait dengan aspek urban yang akan dibahas lebih lanjut), profesi ilustrasi sudah berkembang luas ke berbagai bidang dan terus memapankan diri, di antaranya untuk kebutuhan:

- a. Terkait desain, *brand*, dan *campaign*.
- b. Multimedia, di antaranya game dan animasi.
- c. Penerbitan, di antaranya buku, majalah, surat kabar, termasuk penerbitan komik dan novel – termasuk dalam komik dikenal adanya novel grafis.
- d. Editorial dan gaya hidup, fesyen, musik, hiburan, dan hal populer.
- e. Wilayah seni sebagai alternatif seperti di wilayah *indie* atau *subculture* yang meliputi *street art*, *tato*, *zine*, dan *clothing*.

Wilayah urban adalah kota besar yang memiliki wilayah yang luas, biasa diasosiasikan dengan metropolitan atau megapolitan. Karakteristik lokasi ini biasanya dihuni oleh penduduk yang sangat padat dan bangunan tinggi yang mengelilingi seperti pusat perkantoran, apartemen, dan tempat perbelanjaan. Bukan kawasan agraris untuk bercocok tanam, profesi penduduk urban adalah pegawai kantor dan pelaku bisnis wirausaha atau entrepreneur. Kota Jakarta termasuk dalam kategori urban mengingat jumlah penduduknya yang mencakup 10 juta jiwa. Seperti kebanyakan kota besar lainnya di negara berkembang, persoalan yang dihadapi oleh penduduk Jakarta adalah soal lingkungan seperti kemacetan, polusi udara dan suara, bahkan polusi visual karena kota yang terlalu padat.

### **Fenomena Urban Illustrator**

Sebagai yang telah dijelaskan dalam bab I dan terkait dengan ‘fenomena’ urban illustrator yang akan dibahas dalam bab ini, profesi illustrator di kota Jakarta mengalami keadaan berikut:

a. Sebagai bagian dari sektor kreatif dalam industri periklanan, pola kerja yang dijalankan di era akhir '90-an sampai 1 dekade ke depan mengacu pada deadline ketat yang namun tidak berimbang antara bobot pekerjaan dengan permintaan klien.

b. Memasuki abad ke-21, perkembangan teknologi informasi memungkinkan para illustrator merambah ruang-ruang kreasi alternatif selain bekerja di industri periklanan dan media penerbitan.

Terkait dengan Jakarta sebagai Ibu kota negara, aspek-aspek berikut turut berpengaruh pada munculnya ‘fenomena’ urban illustrator:

a. Lembaga pendidikan seni rupa dan desain yang lulusannya diserap oleh industri periklanan.

b. Perkembangan teknologi informasi, salah satunya social media, yang memungkinkan baik individu atau kelompok membangun branding dan mengadakan exposure.

c. Kebijakan terkait industri kreatif sehingga profesi di sektor kreatif yang sebelumnya kurang dikenali menjadi diketahui oleh masyarakat luas, hal tersebut kemudian berpengaruh pada dijalankannya entrepreneurship yang juga dijadikan bahan pelajaran di sekolah atau kampus berbasis art & design.

### **Kelompok urban illustrator**

Terkait dengan profesi ilustrasi dalam konteks urban, yaitu kota Jakarta, dalam kurun waktu kurang lebih 1 dekade terakhir, tercatat bermunculannya kelompok atau komunitas yang menjadikan ilustrasi sebagai basis, dari visi dan misi sampai dengan kegiatan.

Contoh kelompok-kelompok yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah:

a. MAROS Visual Culture Initiative

Maros VCI sebagai illustration activity dengan mengadakan program kelas reguler berbasis ilustrasi secara berjenjang (basic, intermediate, advance, self project) dengan konten workshop untuk melengkapi pengetahuan dari jalur formal. Disiplin ilmu ilustrasi sendiri dipilih karena pertimbangan keterkaitan antara ciri-ciri dalam karya dan industri yang lebih kekinian (global). Dalam perjalanannya, kelas reguler Maros VCI diikuti oleh peserta berlatarbelakang pendidikan DKV dari kampus Trisakti, BINUS, Al-Azhar, dan lain-lain. Pendiri Maros adalah Adikara Rachman, David Tandayu, dan Dewi Hadin pada sekitar tahun 2007.

b. Akademi Samali

Akademi Samali adalah komunitas independen berbasis jaringan yang mengembangkan komik sebagai medium kerja dan ekspresi. Pengembangan dilakukan dengan menerapkan metode belajar yang mengutamakan pengembangan diri. Melalui medium komik, Akademi Samali mempunyai misi untuk meningkatkan kualitas karya dan pendalaman wacana komik yang inter-disipliner. Tahun 2007 didirikan oleh Beng Rahadian (ketua, pelaku & pemerhati komik), Hikmat Darmawan, dan Zarkasih Sujiharno. Saat ini, Akademi Samali dikelola secara profesional untuk kegiatan, kemitraan, dan pendataan komik, dengan Heryani Wahyuningrum sebagai manager.

c. Indonesia's Sketchers

Indonesia's Sketchers terinspirasi dari Urban Sketchers yang dimulai oleh Gabriel Campanario, seorang ilustrator dan jurnalis kelahiran Spanyol. Gabriel yang juga bekerja di The Seattle Times membuat sebuah flickr group di bulan November tahun 2007 setelah memperhatikan banyak sketcher yang menampilkan gambar sketsa dari lokasi masing-masing sketcher di blog mereka. Group tersebut lalu berkembang menjadi blog Urban Sketchers yang mengundang koresponden dengan ketentuan posting secara berkala dan berbagi cerita di belakang sketsa yang dibuat. Dalam waktu singkat, blog tersebut berkembang dan menjadi wadah untuk travel secara online melalui karya-karya yang berasal dari kontributor di seluruh dunia – juga dibahas dalam majalah dan surat kabar secara luas.

d. KELIR

KELIR didirikan di tahun 2009 sebagai wadah berkumpul bagi para ilustrator buku anak untuk berbagi informasi dan menentukan suatu standarisasi kerja bagi para anggotanya. KELIR didirikan oleh Evelyn Ghozalli yang aktif mengembangkan industri ini. Selain sebagai perkumpulan untuk ilustrator buku anak di Indonesia, KELIR adalah regional advisor dari SCBWI (Society's Of Childrens Books Writers and Illustrators) di Indonesia.

## **Gerakan individu mandiri (individual urban illustrator)**

a. Kebutuhan Fashion illustration:

Seniman yang populer antara lain Monica Hapsari, Diela Maharani. Mereka biasa menggarap pekerjaan ilustrasi

di bidang fashion dan retail sejarah general seperti ilustrasi untuk konten majalah, membuat ilustrasi untuk merchandise pakaian (T-shirt) dan tas (tote bag).

b. **Kebutuhan Editorial illustration:**

Seniman yang populer adalah Muhammad Taufiq, dan Eko Bintang, mereka sering diminta mengisi cover majalah fashion maupun high-fashion terkait dengan editorial illustration yang membutuhkan aspek beauty dan elegansi mendominasi gaya gambar.

c. **Comic Style:**

Industri komik yang berkembang pesat di pertengahan tahun 2000-an direspon baik oleh seniman seniman komik local seperti Sheila Rooswitha Putri, Rhoald Marcellius yang mampu menampilkan suatu rangkaian narasi visual tentang tema-tema keseharian, fiksi superhero, maupun kritik social .

d. **Children Book Illustration:**

Aspek penting dalam buku cerita anak adalah ilustrasi karena ia adalah medium yang paling efektif untuk berkomunikasi dengan anak-anak. Gaya gambar naïf atau polos, ceria dan cenderung dekoratif adalah karakter yang mendominasi karya-karya seniman buku ilustrasi anak diantaranya adalah Lidia Puspita Dulam, Herlina Kartaatmadja

e. **Kebutuhan Promotional illustration:**

Ilustrasi kebutuhan promosi merupakan tradisi konvensional desain grafis yang masih dipertahankan sampai sekarang juga oleh dunia periklanan setelah memahami ada rasa dan nuansa yang tidak dapat digantikan oleh fotografi murni. Seniman yang populer saat ini adalah

Mayumi Haryoto Kendra Ahimsa.

f. **Street Art atau Urban Art Style:**

Tradisi Street art atau seni jalanan yang awalnya bersifat bebas untuk publik, underground dan anti kemapanan kemudian diadopsi pula industri capital sehingga gaya ilustrasi ini mempunyai modal ekonomi yang cukup tinggi. Pengkomisi karya seni ini contohnya adalah pengusaha café, hotel, maupun perumahan bisas. Seniman yang populer di wilayah ini adalah Darbotz, Unice Nuh Tantero, Marishka Sukarna.

## **Analisa ‘fenomena’ urban illustrator**

Berdasarkan pembahasan dalam bab II, ‘fenomena’ urban illustrator yang saat ini terjadi mempunyai titik tolak yang mempengaruhi para pelaku dari relasi pelaku dengan konteks urban, yaitu aspek lingkungan, baik secara luas atau umum sebagai warga kota, dan secara khusus sebagai anggota dalam keluarga dan akademisi (umumnya lulusan sekolah seni). Di sisi lain, aspek bekerja, menjalani profesi sebagai bagian dari industri, turut berkontribusi. Dalam perkembangannya, merespon isu urban menjadi muatan dalam berkarya.

Dalam membiasakan diri untuk berkarya, dorongan berkarya para pelaku sudah dimulai sejak dini (sebelum yang bersangkutan menempuh pendidikan seni secara formal). Saat sekolah di bidang seni dan desain, para pelaku mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai bidang yang dijalani, baik dengan menyerap dari pelajaran atau mengembangkannya secara mandiri, termasuk berdiskusi dengan yang berminat sama, berpartisipasi dalam acara-acara, dan mengembangkan

pengetahuan dari beragam sumber dimana perkembangan teknologi informasi dan media, baik secara offline dan online, turut berkontribusi. Dalam perkembangannya, dengan meyakini pilihan di bidang olah visual, termasuk pengalaman bekerja baik sebelum dan sesudah menyelesaikan pendidikan di tingkat universitas yang berdampak menumbuhkan networking, konteks urban (kota Jakarta) menjadi sumber inspirasi yang direpson menjadi visual ilustrasi dengan pemahaman pelaku.

Keterbukaan pelaku dalam merespon isu-isu urban secara sosial melalui karya pun dalam perkembangannya mendapat perhatian dari masyarakat luas karena kesamaan kepedulian (yang sebelumnya terbatas pada opini personal). Hal tersebut membuat keberadaan ilustrasi semakin diketahui dalam lingkup yang lebih luas, termasuk karena beragam persoalan dalam konteks urban yang dihayati oleh para perupa dimanfaatkan sebagai inspirasi berkarya, dengan cara yang berbeda dari masyarakat kebanyakan. Oleh para urban illustrator, kesamaan isu atau persoalan yang dihadapi bersama di antaranya kemacetan lalu lintas, kepadatan penduduk, perjuangan hidup dengan bekerja, kegiatan komplementer berbasis hobi, dan gaya hidup urban, menjadi tema karya yang dimanifestasikan dengan sudut pandang atau pemikiran dan visual yang kemudian mendapat perhatian luas karena mengandung aspek komunikasi atau menyampaikan pesan tertentu.

**Tinjauan secara lebih khusus disampaikan dalam bagian berikut:**

**Alternatif sistem berbasis kemandirian**

Berkembang pesatnya profesi ilustrasi hari ini di lingkup urban Jakarta tidak lepas dari inisiatif & upaya dari generasi pelaku industri yang sebelumnya dibahas pada bab 2, dimana profesi tersebut sebelumnya belum didengar dan dianggap sebagai profesi yang mapan. Pelakunya terdefinisi hanya dalam beberapa deskripsi pekerjaan yang spesifik di advertising seperti storyboarder atau visualizer, penerbitan, membuat ilustrasi di majalah (cerpen, artikel), komik, dan buku anak. Ruang apresiasi pekerjaan ilustrasi yang minim membuat para urban illustrator di Jakarta melakukan upaya mandiri dalam membangun alternatif selain mekanisme yang berlaku atau mainstream di industri. Tuntutan sosial yang dianggap umum juga mempengaruhi, yaitu anjuran bagi lulusan sekolah atau akademisi untuk bekerja secara mapan untuk mengamankan masa depan, yaitu dengan bekerja di perusahaan.

Alternatif yang dibangun oleh para urban illustrator adalah suatu sistem dimana terkait dengan industri, khususnya bidang pekerjaan kreatif, di kota Jakarta, sistem adalah jejaring yang mendasari bergeraknya roda (perekonomian) perusahaan. Para urban illustrator yang memulai karir dengan bekerja di bidang advertising dan bidang kreatif lainnya membangun jejarangnya masing-masing dengan beragam penerapan, mulai dari mengundurkan diri dari tempat bekerja (kantor atau perusahaan), bekerja secara freelance (juga dijalankan oleh yang tetap bekerja di kantor), membuka usaha sendiri baik secara individu dan berkelompok, dan berkarya secara personal sambil tetap mengerjakan commercial project. Dengan membangun suatu alternatif sistem, tumbuh kesadaran bahwa ukuran kesuksesan profesi yang dijalani terkait dengan per-

an pekerjaan mereka, baik untuk klien (commercial) sampai dengan lingkup yang lebih luas (menginspirasi publik).

Upaya membangun alternatif sistem berbasis kemandirian adalah respon dari keterbatasan yang dialami, baik dari ketatnya waktu bekerja yang tidak seimbang dengan deadline, terbatasnya ruang berkreasi karena faktor pesanan, juga revisi yang seakan tidak berkesudahan tanpa mendapat brief yang jelas yang disebabkan oleh minimnya pengetahuan klien, tentang apa yang sebenarnya mereka inginkan. Faktor klien menggambarkan pola hirarki dalam mekanisme kerja industri yang mainstream dimana dalam hirarki tersebut, profesi ilustrator berada di posisi terujung yang keberadaannya dianggap tidak cukup mempunyai hubungan atau sinergi yang kuat dengan pekerjaan di bagian bisnis, marketing, sehingga keputusan seringkali diambil dari sudut pandang ekonomi saja. Kehadiran ilustrasi belum termasuk dalam faktor untuk pengambilan keputusan, masih dianggap sebagai pelengkap atau penghias secara artistik.

### **Kemungkinan dari terbukanya ruang eksplorasi kreativitas**

Menyadari adanya ketimpangan yang diikuti dengan penerapan sistem sampai dengan mekanisme yang menyimpang dan menjauhkan dari order atau keteraturan, terlebih pada kepedulian perihal terbatasnya ruang eksplorasi kreativitas yang mendasari bidang kerja kreatif, upaya perubahan dilakukan secara mandiri dengan keberanian untuk memulai berkarir dari awal; kembali mengasah kemampuan berkarya dengan eksperimen dan eksplorasi, membangun networking dalam lingkup personal dan komunal,

menyiapkan portfolio sampai dengan mempromosikan diri sendiri sesuai dengan perkembangan teknologi terkini (mengelola konten untuk website dan social media), sampai dengan merambah lintas-bidang untuk mendapatkan pengalaman baru.

Hal-hal yang dilakukan oleh para urban illustrator tersebut dalam perkembangannya membukakan beragam kemungkinan; tumbuhnya genre ilustrasi yang lebih beragam (spesialisasi), kesempatan kerja sama dan atau kolaborasi dengan sesama artist, komunitas, sampai dengan international brand dan dalam event yang juga lebih beragam seperti berpameran di galeri dan peluncuran produk. Selain terkait dengan mengerjakan ilustrasi atau berkarya secara langsung, terbuka pula ruang untuk edukasi publik karena para urban illustrator yang sudah diketahui keberadaannya sering diminta untuk menjadi pembicara dan fasilitator workshop, hal ini terkait dengan ditumbuhkannya industri kreatif dalam skala nasional sehingga tumbuh keingintahuan yang besar pada profesi di bidang kreatif, salah satunya yaitu di bidang ilustrasi.

Dikaitkan dengan ekonomi secara praktis, upaya membangun alternatif sistem juga menumbuhkan kesadaran para urban illustrator untuk mengembangkan potensi sampai ke arah monetize dengan membuat karya mereka menjadi produk wearable atau sehari-hari, baik dari pakaian, perhiasan atau pernak-pernik, alat rumah tangga, sampai dengan dalam bentuk karya itu sendiri seperti art print. Selain bisa mendapatkan produk-produk tersebut di outlet resmi dan acara-acara bazaar atau art market, penjualan yang dapat dilakukan secara online memungkinkan terbukanya lingkup yang lebih luas, dari

skala nasional, regional, sampai dengan internasional.

### **Biro desain grafis dan studio ilustrasi mandiri**

Pada perkembangan berikutnya muncul studio ilustrasi maupun biro desain grafis profesional yang menjadi lapangan pekerja bagi banyak ilustrator muda dan wadah eksplorasi kreativitas mereka. Diantaranya adalah:

- a. Leboye, sebuah biro desain lokal di kawasan Kemang, Jakarta Selatan yang sarat akan nilai nilai tradisi dan budaya lokal Indonesia yang dikombinasikan dengan prinsip desain modern.
- b. Caravan Studio adalah sebuah studio art outsourcing kelas dunia dengan pengalaman lebih dari 10 tahun membuat desain dan ilustrasi untuk perusahaan di dunia.
- c. Gong Studio adalah biro ilustrasi outsourcing yang memproduksi karya 2D spesifik untuk kebutuhan dunia game dan komik yang berlokasi di Depok, Jawa Barat. Didirikan oleh seorang ilustrator bernama Angga Satriohadi pada tahun 2010 seorang alumnus sebuah studio seni ilustrasi di Singapura bernama Imaginary Friends Studio.
- d. Stellar Lab adalah salah satu studio komik besar dan terpopuler di Indonesia didirikan oleh Sunny Gho, seorang comict artist alumni dari fakultas Desain Komunikasi Visual di Universitas Trisakti di Jakarta angkatan 2000, Ia memang sudah menggemari dunia komik sejak kecil.
- e. Kancata adalah sebuah studio ilustrasi basis di Jakarta yang didirikan oleh dua ilustrator muda Dicky Saputra

dan Dwie Judha pada tahun 2009. Sebuah pernyataan aksi yang dibuat dalam suatu wadah sebagai suatu jawaban atas gairah dan ketertarikan mereka atas budaya rupa, sejarah dan pluralitas. Hal ini tidak lepas dari latar belakang pendidikan mereka berdua yaitu alumni Desain Komunikasi Visual Universitas Trisakti angkatan 2003.

### **Relevansi DKV dengan ‘fenomena’ urban illustrator**

Arus globalisasi dan kemajuan beragam bidang teknologi yang tumbuh pesat berdampak pada Jakarta sebagai ibu kota Indonesia. Kehadiran digitalisasi karya yang mempercepat proses dalam keseharian seolah-olah menjadi jawaban dari persoalan ketatnya waktu dalam ritme kehidupan masyarakat Jakarta. Menyebarnya digitalisasi juga berimbas pada bidang ilustrasi, imbas yang mengubah mekanisme kerja ilustrator, baik dari gaya visual dan jenis pekerjaan dengan ukuran efektivitas waktu. Budaya instant menjadi konsekuensi peralihan medium berkarya dari konvensional ke digital, disertai dengan ruang display yang virtual. Medium digital adalah pilihan populer saat ini dengan digunakannya software dan hardware terbaru seperti Adobe Photoshop CS6, SAI, dan pen serta tablet. Sementara tidak dapat dipungkiri bahwa untuk menguasai membuat ilustrasi dengan pengertian dan pemahaman yang menyeluruh, kemampuan manual dan metode konvensional juga harus dikuasai, bahkan sebaiknya diwajibkan untuk terlebih dahulu karena esensi dari berkarya ilustrasi adalah kemampuan berpikir yang disalurkan melalui gerak dan ketrampilan tangan dimana medium digital adalah alat yang membantu



dan memperlancar dalam bekerja.

Namun generasi digital yang terus berkembang dan mendorong batas-batas ini ternyata masih bergairah untuk mempertahankan dan mengeksplorasi secara luas teknik teknik dan alat tradisional ke dalam metode berkarya mereka. Beberapa karya visual yang tadinya hanya menggunakan pen, pensil, cat, kemudian gambar gambar pola dari permadani dan tenunan digabungkan dengan element digital agar kualitas karya seni 'hand-made' mereka (Angus Hyland, Roanne Bell, 2004).

Pada banyak kasus, terlalu tergantung pada medium digital tanpa tahu dan menguasai perihal basic dapat mengikis ketrampilan tangan sehingga karya kehilangan 'ruh'. 'Ruh' yang dimaksud semakna dengan istilah 'jiwa kethok' yang pernah dilontarkan oleh Sudjojono, maestro seni lukis modern Indonesia, yaitu credo yang Beliau paparkan bahwa seyogyanya dalam suatu karya seni hadir jiwa yang tampak. Beberapa ilustrator mampu mengkombinasikan kedua metode ini, baik konvensional dan digital, supaya tidak kehilangan 'ruh' dari karyanya.

Hadirnya 'fenomena' urban ilustrator sejak kurang lebih selama 10 tahun belakangan terkait dengan inisiatif yang dibangun para pendahulunya yang dalam perkembangannya mengisi ruang bidang profesi dalam industri kreatif. Para urban ilustrator dengan beragam latar belakang geografis (di Jakarta) dan pendidikan menumbuhkan kekhasan, keunikan, yang mengimbangi kesamaan yang ada seperti pengalaman bekerja di kantor, dan memadukan medium dan metode konvensional dan digital.

Sebagai perintis, para urban ilustrator pun mampu menciptakan mar-

ket sendiri dengan membangun sistem 'baru' (alternatif dari yang sudah ada dan dijalankan) dimana terkait dengan bekerja untuk pemenuhan kebutuhan, dari upaya yang dirintis tersebut terbuka lapangan pekerjaan 'baru' (secara mekanisme) di bidang kreatif. Inovasi yang ditawarkan dalam perkembangannya mendapat sambutan baik, terkait dengan penggerak roda perekonomian dalam industri, yaitu dari pihak pengambil keputusan atau pemilik modal yang membuat inovasi, kreativitas dalam bidang ilustrasi sebagai bentuk strategi marketing. Hal sinergi tersebut bagi Penulis adalah suatu gerakan yang terkait dengan alternatif sistem yang dibangun, baik secara individu dan kelompok (dengan didirikannya studio atau biro ilustrasi mandiri) yang sampai sekarang terus berupaya memapankan diri.

Kemampuan multi-tasking juga penting untuk dikuasai dimana beberapa ilustrator ada memulai karir dari bekerja sebagai designer namun tetap menjalankan pekerjaan selain design, baik di advertising agency atau biro iklan, media cetak dan elektronik, menjadi in-house designer, dan retail. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai keadaan finansial yang dibutuhkan untuk bertahan hidup di kota seperti Jakarta yang berbiaya hidup tinggi sehingga mempengaruhi pilihan cara kerja dan medium yang efisien dengan deadline yang ketat.

Mengamati dan menimbang apa yang terjadi, maka tidak menutup kemungkinan bahwa ilustrasi akan terus diminati sehingga profesi ilustrator akan terus berkembang yang membutuhkan baik peran dan pengayaan dari lingkup akademis untuk terbukanya kemungkinan-kemungkinan baru, termasuk pen-

dalam spesifikasi dalam ilustrasi.

Selanjutnya, dengan meninjau bahwa aspek sejarah yang terkandung dalam penelitian dan penulisan ini, maka Penulis mengupayakan untuk merelevansikan ‘fenomena’ urban illustrator yang telah disampaikan dalam penulisan ini dengan akar keilmuannya, yaitu art & design (desain komunikasi visual dalam konteks akademis).

Dari ‘fenomena’ yang telah dipaparkan, istilah *zeitgeist* dipilih untuk menjelaskan relevansi. Mengacu pada bagian ‘Preface to the first edition’ dalam buku ‘History of graphic design’ (Philip B. Meggs, Alston W. Purvis, 5th edition, 2012), *zeitgeist* adalah kata dalam bahasa Jerman yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris menjadi ‘spirit of time’, yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi ‘semangat jaman’. ‘Semangat jaman’ sendiri mengacu pada trend budaya di suatu era tertentu yang dalam konteks visual yang menumbuhkan karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut disesuaikan dan menyesuaikan dengan keadaan di era tertentu terkait dengan beragam aspek yang berkenaan dengan publik.

## Kesimpulan

Melalui olah visual yang dilakukan oleh para pendahulu, bahkan sejak jaman pra sejarah, upaya mengumpulkan informasi dengan membuat catatan visual dalam mencapai suatu susunan pemikiran, yang dalam perkembangannya menjadi suatu sistemasi alur sejarah dari Barat, dari masa pra sejarah hingga masa kini (kontemporer), membangun *zeitgeist* yang sekaligus mendasari bagaimana suatu masa dirancang untuk dijalankan; mengutip dari Ivan Chermayeff, seorang designer terkemuka

abad 20, the design of history is the history of design.

Menilik pada sejarah art & design, pemenuhan kebutuhan untuk membangun ‘order’ diisi oleh orang-orang berbakat yang mungkin belum dikenali secara keprofesian, terlebih sebagai individu. Di masa sekarang, dari karya yang dihasilkan oleh orang-orang dengan kemampuan olah visual yang mengagumkan tersebutlah disiplin ilmu yang terkait dengan bidang kreatif visual dikembangkan, sebagai contoh seperti penggabungan teks dan gambar (personifikasi) yang dilakukan sejak masa peradaban awal di Mesir, grid dalam layout yang berawal di abad pertengahan, dan yang terkait dengan ilustrasi, yaitu penggambaran figur manusia yang ideal dan realis sejak masa Yunani yang kembali diangkat di era Renaissance.

Dari dokumentasi hasil olah visual dari setiap jaman menunjukkan *zeitgeist* jamannya sebagai hal yang terlihat (tangible), sementara disadari bahwa apa yang terlihat tersebut, seperti yang telah ditulis di atas, turut dipengaruhi oleh trend budaya di jamannya (intangible). Dalam penulisan ini, trend yang menjadi orientasi terkait dengan industri kreatif, ruang bagi berlangsungnya keprofesian illustrator, dimana pilihan untuk bekerja dalam industri untuk bertahan hidup banyak dijalankan di kota besar (urban) yang dalam penulisan ini adalah di kota Jakarta. Selain bekerja menjalankan profesi berilustrasi, seperti para pendahulunya yang berperan membangun nilai artistik dan estetik dalam masyarakat, melalui karya para urban illustrator disampaikan sikap (yang awalnya adalah ekspresi personal) dalam merespon beragam persoalan hidup di kota; karya-karya ilustrasi yang mereka hasilkan pun berperan sebagai agen

komunikasi dengan narasi visual yang dapat terhubung dengan publik karena merasakan hal yang sama.

Seperti juga yang telah disampaikan bahwa peninjauan 'fenomena' urban ilustrator dihubungkan dengan zeitgeist dalam rangka relevansi dengan akar keilmuan art & design, maka inisiatif dan upaya para urban ilustrator dalam membangun alternatif sistem untuk merespon keterbatasan ruang kreasi atau kreatif dalam industri mapan dapat dihubungkan dengan pola dalam zeitgeist yang berlangsung dalam skala di kota Jakarta. Upaya penulis untuk merelevansikan juga ditempuh dengan cara mencoba mengambil jarak dengan sejarah keilmuan yang kemudian melahirkan cabang ilustrasi, dimana kemudian terlihat kemiripan pola dalam timeline sejarah tertentu, khususnya pada periode art & craft movement.

Tulisan ilmiah ini jauh dari sempurna. Luasnya bidang cakupan dan keterbatasan penulis adalah beberapa alasan faktor yang mempengaruhinya sehingga penulis memilih untuk melakukan penelitian secara general. Namun dari upaya pengumpulan data yang dilakukan secara penulis online, dilengkapi dengan studi literatur dan kunjungan serta wawancara langsung dengan narasumber terkait untuk melengkapi data. Hasil penyusunan data dan analisa dijadikan suatu modul buku bergaya ensiklopedia berisi uraian profil para urban ilustrator terpilih dan menunjukkan bahwa fakta bahwa ditemukan hubungan yang signifikan antara latar belakang geografis (di Jakarta), pendidikan (seni) para urban ilustrator yang membentuk ciri khas dan keunikan gaya ilustrasi mereka dalam memadukan medium dan metode konvensional dan digital. Keunikan gaya ilustrasi para urban ilustrator tersebut memicu ter-

bukanya lapangan pekerjaan baru dalam bidang kreatif. Inovasi baru yang ditawarkan dalam perkembangannya mendapat sambutan baik, terkait dengan pergerakan dalam industri seni dan desain.

Fakta diatas menunjukkan bahwa penelitian tulisan ilmiah ini penting untuk dilanjutkan. Oleh karena itu besar harapan penulis bagi institusi untuk tetap dapat mendukung upaya penelitian ilmiah lain yang sifatnya lebih spesifik. Karena masih banyak cabang-cabang fenomena yang menarik untuk dibahas lebih dalam terkait dengan perkembangan zaman yang memungkinkan aspek kreativitas muncul semakin matang dan kaya.

## Referensi

Male, A. (2007). *Illustration-A Theoretical & Contextual Perspective*, Switzerland : AVA Publishing SA.

Hyland, A and Bell, R. (2003). *Hand to Eye to Contemporary Illustration*, London : Laurence King Publishing Ltd.

Meggs, P and Alston, W. (2012). *Meggs' History of Graphic Design*, New Jersey : John Willey & Sons, Inc.

Wiedemann, J. (2014). *Illustration Now! 5*, Italy: Taschen.