



ewonderland:

Ruang Kata Ruang Visual



Dicetak dan diterbitkan oleh:
BADAN PENERBIT ISI YOGYAKARTA
2021

Editor:
P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.
Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.
Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

Sewonderland; **Ruang Kata Ruang Visual**

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2021

Bunga Rampai
Sewonderland; Ruang Kata Ruang Visual

@penulis

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
All Right Reserved
Cetakan Pertama, 2018
V + 234 hal, 18 cm x 25 cm

BADAN PENERBIT
ISI YOGYAKARTA
Katalog Dalam Terbitan
Perpustakaan Nasional Jakarta

Penulis:

P. Gogor Bangsa, Edi Jatmiko, Hartono Karnadi, Daru Tunggul Aji, Bintan Nurhadi, Abdur Rochim Setyo Budi Putro, Hanifa Agustinov Omega, Inzaghi Restu Tandyar, Indiria Maharsi, Terra Bajraghosa, M. Umar Hadi, Alit Ayu Dewantari, Milatun Nabila, Andrawan Adhitya Nugraha, Anindra Sekar Wardhani, I Kadek Buda Patrayasa, Raymondhus Rosetha

Pengantar:

P. Gogor Bangsa,

Editor:

P. Gogor Bangsa
Terra Bajraghosa
Edi Jatmiko

ISBN : 978-602-6509-94-9
Oleh : Team Penulis Desain Komunikasi Visual

Desain Isi : Edi Jatmiko
Desain Cover : Asnar Zacky
Diterbitkan : 2021

Diterbitkan oleh,
Badan Penerbit ISI Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta, 55187
Telp/Fax (0274) 384106

Terbitan Online
Tahun 2021
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Daftar Isi

Daftar Isi	3
Kata Pengantar	7
Dari Gampingan ke Sewonderland cerita tentang dunia DKV dulu, sekarang dan esok	
P. Gogor Bangsa	13
<i>Makelar 99design, Menelisik Potensi Consumer Fraud dalam Illustration Design Crowdsourcing</i>	
Edi Jatmiko	27
Fetisisme Foto Diri Musisi Dalam Sampul Album Rekaman	
Hartono Karnadi	37
Foto yang dibicarakan, Teks, dan Fakta Sosial	
Daru Tunggal Aji.....	49
Lonceng Pengabdian Setan (Joko Anwar)	
Bintan Nurhadi	59
Gojek Mempersembahkan: Cerdikiawan” Sebuah Video Iklan <i>Dramatic Feel</i> Ber-Genre Komedi	
Abdur Rochim Setyo Budi Putro.....	71
#GOJEKinKunti	
Hanifa Agustinov Omega.....	89

Pemakaman Rambu Solo' Toraja Sebagai Pengabdian Kepada Leluhur	
Inzaghi Restu Tandyar.....	99
Wayang Beber dan Pengaruh Sosial	
Indiria Maharsi.....	111
Diweruhi Komik Horor	
Terra Bajraghosa.....	129
Perencanaan Lambang Komunikasi dalam Desain Komunikasi Visual	
M. Umar Hadi.....	141
Kajian <i>Pop-Up</i> Ditinjau Dari Aktivitas Kolektif Dalam Dunia Seni	
Alit Ayu Dewantari.....	149
Eksistensi Perempuan dalam Kekuasaan	
Milatun Nabila.....	161
Subkultur Mods Dalam Film Quadrophenia	
Andrawan Adhitya Nugraha.....	173
Mengulik Teka-teki Uang Barong	
Anindra Sekar Wardhani.....	185
Otoritarianisme Dalam Video Klip Musik "<i>Fly With Me</i>" Karya Millennium Parade	
I Kadek Buda Patrayasa.....	197
Menilik <i>Vehicle ads</i> Brand Marlboro Pada Ducati dan Ferarri	
Raymondhus Rosetha.....	217

Dari Gampangan ke Sewonderland cerita tentang dunia DKV dulu, sekarang dan esok...

P. Gogor Bangsa

Teknologi kehadirannya (selalu) membawa perubahan dan pengaruh pada kehidupan sosial. Dalam bukunya *Technoculture: the Key Concepts*, Debra Benita Shaw “menggarisbawahi tempat dari ilmu dan teknologi dalam budaya masa kini” dan “mengeksplorasi kekuatan ide ilmiah, dampaknya pada bagaimana kita memahami dunia alami dan bagaimana perkembangan teknologi berturut-turut telah mempengaruhi perilaku kita dalam bekerja, seni, ruang, bahasa dan tubuh manusia”.

Marshall McLuhan dikenal dengan konsep “*global village*”. Dalam bukunya *Understanding Media* mengatakan tentang bagaimana media memengaruhi masyarakat dan budaya. McLuhan juga mengembangkan teori mengenai teknologi yang menjadi perpanjangan tubuh. Menurut McLuhan, abjad telah menimbulkan ide bahwa penglihatan lebih penting daripada pendengaran dengan tujuan mengkomunikasikan seseorang haruslah mampu melihat dan memahami abjad.

Clay Shirky menulis, mengajar, dan memberikan konsultasi tentang efek sosial dan ekonomi dari Internet, dan khususnya di tempat di mana jaringan sosial dan teknologi kita tumpang tindih. Bukunya *Here Comes Everybody, the Power of Organizing Without Organization*.

Dalam bukunya *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Walter Benjamin mencoba untuk menganalisa perubahan pengalaman tentang seni dalam masyarakat modern. Benjamin percaya bahwa reproduksi seni tidak memiliki ruang dan waktu sehingga tidak memiliki aura. Sementara karya seni yang asli memiliki aura tersebut. Sebuah aura termasuk kewibawaan, ditempatkan dalam sebuah ruang dan waktu (saat diciptakan), bagaimana

kondisi fisik karya tersebut dan bagaimana pemiliknya berubah seiring waktu. Sebuah karya seni yang asli berasal dari sejarah dan apa yang terjadi padanya seiring waktu.

* * *

Catatan ini mencoba menggambarkan bagaimana teknologi memberikan daya ubah pada bidang DKV termasuk manusia sebagai pelakunya. Digambarkan dari sudut pandang subjektif penulis sebagai pelaku dari peristiwa ini, dengan ditambahkan sedikit opini mengenai perubahan berkenaan dengan teknologi tersebut. Termasuk bagaimana teknologi berperan pada tumbuhnya korporasi transnasional yang mengambil sumberdaya langsung di tempat-tempat di luar batas geografisnya. Catatan ini sekaligus memberi gambaran tentang bagaimana mereka yang mencoba menolak tunduk pada korporasi dan memilih jalan sendiri.

* * *

Saya lahir tahun 1970 dan termasuk generasi yang mengalami peralihan teknologi. Saya mengenal *video game console* (merk Atari – meskipun bukan milik sendiri – dengan permainan seperti *Ping Pong*), *portable game console* “*Game and Watch*” keluaran Nintendo (lagi-lagi juga belum pernah punya), kenal *game arcade Pinball* atau *video game arcade* dengan koin (bisa ditemukan di beberapa *game arcade* di kota Yogyakarta: kompleks Shopping Centre – sekarang jadi Taman Pintar, atau pernah bersepeda sejauh ± 10 kilometer demi bermain game tersebut di kompleks Colombo Disko – sekarang jadi hotel Jogja Plaza). Namun saya dan teman-teman juga masih mengenal dan melakukan dengan gembira permainan-permainan tradisional: *gobag sodhor*, *boi-boinan*, *kasti*, *dhelikan/jethungan*, ketapel atau sekedar bersepeda atau bermain di perkampungan.

Generasi saya juga masih menonton televisi hitam putih dengan siaran dari satu-satunya stasiun televisi TVRI (Televisi Republik Indonesia – milik pemerintah). Kemudian menikmati (sebentar) siaran televisi swasta pertama RCTI dengan memakai dekoder (sistem siaran berbayar – inipun juga orang lain

yang berlangganan). Setelah itu bermunculan stasiun televisi swasta lainnya hingga demam parabola. Namun hari ini kami juga mengalami menonton acara televisi melalui *streaming* di Internet atau *channel* YouTube. Mulai dari masa televisi ditonton bersama-sama dengan tetangga sekitar hingga masa televisi mulai ditinggalkan masyarakat.

Kami juga pendengar radio yang setia pada masa itu: mulai dari *uyon-uyon*, *kethoprak*, *wayang kulit* semalam suntuk, sandiwara radio yang fenomenal itu, hingga lagu-lagu pop favorit. Tetapi hari ini kami juga generasi yang mengalami mendengarkan radio melalui *streaming* di Internet, iTunes, atau aplikasi di komputer atau *smartphone*.

* * *

Oh, ya. Saya Diskomvis angkatan 1988. Dulu menyebutnya Diskomvis bukan DKV. Pakai huruf 'i', satu-satunya program studi DKV di Indonesia yang pakai 'i' pada kata 'disain'. Demikian juga untuk nama jurusanya. Mengerjakan tugas kuliah praktek dengan total perkakas manual: pensil, cat poster, pensil warna, rapido, rugos, *airbrush* (sudah termasuk canggih dan mewah), memotret dengan kamera analog (pakai film Fuji, Konica, atau Kodak), dicetak ukuran besar 10R, fotokopi, tempel menempel, kertas padalarang, kertas asturo, sablon (canggih waktu itu), dan apalagi ya?

Saat kuliah saya nyambi bekerja sebagai desainer grafis (tepatnya sebagai juru *layout* sekaligus ilustrator) pada sebuah penerbitan buku pelajaran anak-anak di Yogyakarta. Tugas saya sebagai *paste-up artist* (memotong dan menempel/*cut and paste* materi desain, mengatur *layout* untuk perwajahan buku) sekaligus diberi ilustrasi (manual ya, dikerjakan pakai Rapido), itu di tahun 1990. Honorinya 60 ribu sebulan. Sudah bisa buat nraktir pacar 20 ribu, beli buku atau baju 20 ribu, dan sisanya masih bisa ditabung di Taplus BNI. Teman-teman yang lain punya kerjaan sambil menyablon, bekerja di biro iklan lokal, bikin ilustrasi dengan *airbrush*, bikin logo juga lho atau bahkan ada yang menggambar untuk 'tonil'

(layar latar belakang panggung) kethoprak. Betapa sederhananya pekerjaan sambilan mahasiswa masa itu.

Pernah terkagum-kagum pada kapasitas *harddisk* yang 40 MB saat pertama kali kenal komputer grafis di tahun 1990 (ya, betul 40 *megabyte*). Kala itu kami bersepuluh sepakat mengikuti kursus komputer grafis (apa yang kami lakukan kami klaim sebagai kursus komputer grafis pertama kali di Jogja) dengan *software* CoreDRAW versi 1.0 di Chika Computer Yogyakarta¹. Kursus berlangsung dari tanggal 17 Juli - 13 September 1991. Mereka adalah: Hastjarjo, Bima M., Dandun, Hagni, Deny Firmansyah, Timmy, Nurul, pak Wibowo, Agus (angkatan atas) dan saya sendiri².

Tekad kami untuk menguasai komputer grafis setelah melihat kenyataan bahwa rekan-rekan di ITB sudah terlebih dahulu memakai. Itu hasil kunjungan angkatan '88 ke ITB di tahun 1990³, yang kemudian memicu sebuah demo berwujud pameran karikatur bertajuk "DiskomFace" yang mengkritik kebijakan kampus (prodi Diskomvis khususnya) yang kemudian mendorong perbaikan fasilitas dan proses pembelajaran⁴. Mereka yang terlibat dalam demo tersebut adalah angkatan 87, 88, 89, 90, dan 91⁵. Kelak demo ini memberi dampak positif seperti masuknya komputer grafis sebagai awal digitalisasi dan munculnya mata

¹ biaya les sebesar 200 ribu satu paket, sangat besar untuk tahun 1991. Penyelenggara kursus ini juga resmi punya SK Depdikbud No.: 0188/I 13/KPTS/1990 yang tertera di sertifikat peserta.

² masih perlu konfirmasi lagi siapa yang ikut les angkatan pertama waktu itu, yang jelas 10 orang.

³ ada juga angkatan atas seperti Bayu Wardhana. Studi tour ini murni gagasan mahasiswa, mengunjungi Jakarta (studio audio visual Dwi Koendoro, perusahaan media luar ruang, biro iklan Perwanal, mampir di Jakarta Design Centre dan Sogo Plaza Indonesia untuk sekedar mengagumi ibukota).

⁴ lihat sedikit catatan kesaksian mereka di akun Facebook saya:
<https://www.facebook.com/gogorbangsa/posts/10153999131443459>

⁵ angkatan-angkatan ini cukup progresif dalam berkegiatan, tercatat mereka juga menyelenggarakan workshop animasi dengan instruktur Harmen Hari (MMTC, juga salah satu animator Doraemon); workshop audio visual oleh Dwi Koendoro (a.k.a ilustrator komik Panji Koming di harian Kompas Minggu - alumni ASRI juga); workshop fotografi desain oleh Edwin Raharjo (fotografer profesional dari Jakarta) yang didukung oleh Hasselblad (Mr. Warren A Kiong) dan dilanjutkan dengan lomba foto spontan. Kegiatan yang disebut terakhir ini bisa dilihat sedikit jejak dokumentasinya di akun Facebook saya:
<https://www.facebook.com/gogorbangsa/posts/10152956533688459>

kuliah komik yang kelak menjadi salah satu mata kuliah andalan khas DKV ISI Yogyakarta⁶. Menambah dorongan masuknya teknologi digital ke kampus, pada tahun 1991 kami menyelenggarakan satu acara berjudul “Art and Design CompuDemo” bekerja sama dengan Chika Computer. Acara ini sebagai ajang unjuk gigi kehebatan teknologi komputer grafis. Ada CoreDRAW, Photoshop, Ventura, dan animasi sederhana⁷. Tak lama kemudian sebagai jawaban atas perkembangan ini, kampus membeli seperangkat komputer grafis lengkap dengan *scanner* dan *printer* yang waktu itu belum banyak yang bisa mengoperasikannya.

Maka tibalah gelombang pertama Revolusi Digital di Gampangan...

Betapa kehadiran sebuah teknologi mampu membawa perubahan yang luar biasa. Kita ingat saat Gutenberg menemukan sistem cetak dengan *movable type* yang memberi dampak luar biasa pada kehidupan sosial. Dampak itu bahkan bisa kita lihat sampai sekarang.

* * *

Kemudian pada tahun 1993 saya merantau ke Jakarta dan mendapatkan pengalaman pertama dengan komputer Power Macintosh untuk *desktop publishing* saat bekerja di majalah Matra dan HumOr, kemudian bekerja sebagai desainer grafis di biro iklan di Jakarta di tahun 1993 - 1998. O ya, orientasi dan obsesi generasi saya adalah pergi ke Jakarta dan bekerja di biro iklan ternama. Meskipun saya tak pernah sekalipun bernasib sebaik teman-teman yang lain yang bekerja di biro iklan besar seperti Matari misalnya.

Saat itu *output* belum sesempurna sekarang, masih dilakukan cara gabungan antara digital dan manual. Mulai kenal dengan *software* desain grafis: Aldus PageMaker untuk *desktop publishing*, Aldus FreeHand untuk desain grafis vektor dan Adobe Photoshop untuk pengolah gambar piksel. Mulai mengenal

⁶ lihat tulisan Baskoro SB tentang dampak positif dari peristiwa demo ini di situs dgi.or.id berikut linknya <https://dgi.or.id/in-depth/history/lahirnya-komik-di-sekolah-toekang-reklame-fsr-isi-yogyakarta.html>

⁷ salah satu pembicaranya (materi animasi) adalah Roy Suryo dosen FISIPOL UGM waktu itu (yang kelak dikenal sebagai politisi dan menteri Pemuda dan Olahraga era SBY)

fungsi *copy and paste* yang kegunaannya luar biasa, *layer* di Photoshop. Hingga hari ini mengalami sebuah kemajuan pesat bidang cetak digital yang nyaris bisa mencetak di permukaan apa saja, bahan apa saja, berapapun jumlahnya dan dengan harga yang relatif terjangkau.

Dunia DKV sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Setiap perkembangan teknologi tersebut akan mempengaruhi berbagai hal: gaya desain, teknik pembuatan, media penyampaian, biaya, kecepatan, spesialisasi keahlian, relasi antar kelas dan sebagainya. Teknologi tersebut membentuk bagaimana cara individu tersebut berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu teknologi ke teknologi yang lain. Saat komputer (grafis) hadir memang mampu menggantikan dan merangkum beberapa pekerjaan sekaligus menjadi satu dan dikerjakan oleh juga satu orang saja (Meggs & Purvis, 2021:530).

* * *

Kemudian badai itu datang di bulan Mei 1998. Saya terlempar dan kembali ke Jogja. Teknologi informasi dan komunikasi saat itu belum mampu membantu pekerjaan saya sebagai desainer grafis *freelance*. Klien (sisa-sisa) ada di Jakarta dan saya di Jogja, kerjaan 100% media cetak. Proses komunikasi dengan klien tak semudah di tahun 2020, masih mengandalkan panggilan interlokal dengan telpon kabel (*handphone* sudah ada tapi pulasanya masih sangat mahal dan tak setiap orang punya - termasuk saya). Desain harus dikirim ke klien melalui pos, dan *final artwork* harus di-*proof*. Di Jogja, tempat untuk membuat film separasi dan *proofing* cetak belum ada dan masih harus dilempar ke Semarang. Artinya pekerjaan bisa berhari-hari selesai, seminggu baru bisa menerima *proof* cetak dan masih harus dikirim pos ke klien di Jakarta. Dengan proses kerja yang sedemikian lambatnya, klien akhirnya mundur.

Alhasil, kemudian saya lebih menekuni dunia akademis sebagai pengajar di Jogja.

* * *

Terbangun kembali di tahun 2008, dan mendapati dunia telah berubah. Pada sebuah dialog di kota lain, seorang anak muda bertanya pada saya, “*Apakah*

Anda kenal dengan anak DKV ISI yang bernama Hanz⁸?” Karena orang yang ditanyakan adalah salah satu mahasiswa di DKV ISI Yogyakarta maka saya mengiyakan pertanyaan itu. Masalahnya bukan itu, tapi sebenarnya adalah pada cara dia mengenal si Hanz tadi. Si anak muda luar kota tersebut ternyata mengenal Hanz melalui sebuah *e-magazine*.

Si anak muda tadi kemudian menunjukkan sebuah file berformat PDF yang berisi *e-magazine* dengan kumpulan karya-karya desain grafis di dalamnya. Melalui sebuah komputer laptop, kami mencermati karya-karya tersebut yang salah satunya adalah karya Hanz tadi. Memang beberapa bulan belakangan waktu itu, saya dibuat ‘terkejut’ ketika sedang menelusuri jagad maya. Di jagad maya saya bertemu dengan para mantan mahasiswa yang dulu pernah bersama-sama belajar. Namun kini mereka telah eksis di dunia kreatif dan – tidak tanggung-tanggung – dalam kancah internasional, lintas negara! Bukan karena mereka pada masa studinya yang kurang menonjol waktu itu yang membuat *surprise* kemudian, tapi kemampuan mereka memanfaatkan akses teknologi informasi. Pertanyaan seorang anak muda tadi hanya merupakan sebuah pucuk gunung es yang bagian terbesarnya menarik untuk saya selami lebih dalam.

Maka tibalah gelombang kedua Revolusi Digital, kali ini di Sewon...

* * *

Perkembangan teknologi Internet begitu cepatnya sehingga mendorong dunia desain grafis bergerak cepat sehingga banyak batas ia lampau. Membuat di tahun 2014 saya seolah-olah terbangun dan teragap-gagap kembali menatap dampak yang dihasilkannya. Kunjungan saya bersama rombongan FDGI pada bulan November 2014 di dusun Kaliabu dan Salaman di kecamatan Salaman, Magelang telah membuka wawasan saya tentang betapa teknologi Internet telah membawa perubahan yang luar biasa bagi kehidupan sosial. Di dusun tersebut ada ratusan warga yang beralih profesi dari sektor informal (buruh, petani, sopir, dan lain-lain) menjadi desainer grafis. Mereka menjadi desainer grafis secara otodidak alias tanpa latar belakang pendidikan desain secara formal. Mereka

⁸ Hanz Sinelir, mahasiswa DKV ISI Yogyakarta angkatan 2006 – dengan nama samaran Pink Wolf.

mengklaim telah menghasilkan 45 milyar pada tahun 2013 dari mengikuti kontes logo di situs 99designs.com⁹. Mereka berpendapat bahwa yang penting adalah karyanya, bukan latar belakang desainernya¹⁰.

Sistem ini dikenal sebagai *crowdsourcing*. Dalam sistem *crowdsourcing* yang menjadi nafas situs seperti 99designs mengandung masalah meritokrasi yang menumpang pada anonimitas Internet. Meritokrasi ini meniadakan batas-batas seperti asal-usul, ras, jenis kelamin, usia, dan kualifikasi hingga hanya menyisakan kualitas dari pekerjaan itu sendiri (Howe, 2009:13). Pada dunia desain grafis, pengaburan batas ini meliputi antara desainer profesional dan amatir, berlatar belakang akademis dan otodidak, dan jenjang pengalaman senioritas kerja. “*On the Internet, nobody knows you’re a dog*”, demikian *caption* pada kartun yang dimuat di *The New Yorker*¹¹ untuk menunjuk anonimitas Internet.

Akan tetapi pekerjaan mereka sebenarnya tidak mudah, mereka harus mengirimkan karya hingga ratusan kali untuk kontes ini. Seperti Elin misalnya yang harus mengirim hingga 105 kali untuk mendapatkan kemenangan pertamanya. Meskipun begitu, cara kerja ini ditengarai disukai banyak desainer karena menawarkan kebebasan bekerja: waktu dan lokasi kerja yang fleksibel, menyesuaikan *mood* kerja, keleluasaan memilih objek pekerjaan dan tentu saja sejumlah uang yang menurut mereka banyak.

Kasus yang berbeda juga terjadi pada desainer grafis akademis, baik mereka yang masih berstatus mahasiswa maupun alumni. Ada seorang mahasiswa yang memenangkan ilustrasi untuk sampul album grup musik Maroon 5 pada tahun 2014 saat masih berstatus sebagai mahasiswa semester 3. Dia mendapatkan hadiah sebesar 700 dolar dan tiket menonton konser Maroon 5 di Amerika yang urung dihadapinya lantaran harus menanggung biaya tiket dan akomodasi sendiri. Uang sebesar itu tentu tidak ada artinya bagi Maroon 5 dibanding jika harus menyewa ilustrator profesional. Meskipun hanya mendapat

⁹ wawancara dengan Elin Najjar Arifin, pelopor Salaman Designer Community di rumahnya di Salaman, 30 September 2015.

¹⁰ Fahmi Baehaqi dalam film dokumenter “Desainer Kampung” Eagle Award Documentary Competition tahun 2014.

¹¹ Kartun karya Peter Steiner yang dimuat di *The New Yorker* tanggal 5 Juli 1993.

uang sejumlah itu, akan tetapi mahasiswa tersebut telah memiliki portofolio premium yang mengangkat namanya.

Kemudian yang kedua adalah seorang *illustrator freelance* yang bekerja untuk situs *crowdsourcing* Upwork. Dia mendapat pekerjaan membuat ilustrasi digital untuk buku cerita anak dari seorang klien luar negeri. Satu halaman ilustrasinya dihargai \$5 dan dia harus membuat 15 halaman (\$75), dan oleh kliennya buku tersebut dijual di situs Amazon.com sebagai buku digital versi *e-book* Kindle seharga \$15. Sebagai *illustrator freelance* pada Upwork.com dia harus tunduk pada peraturan situs tersebut, seperti misalnya: revisi desain tanpa batas. Sementara klien memiliki hak seperti: memutus hubungan pekerjaan secara sepihak tanpa pemberitahuan dengan ilustrator jika dirasa tidak memuaskan, dan memberikan rating sesuai layanan kepada klien. Adanya peraturan seperti itu membuat dia harus berhati-hati dalam memberikan pelayanan kepada klien jangan sampai akun keanggotaannya dibekukan oleh Upwork seperti yang pernah dialaminya saat bergabung pada situs *crowdsourcing* Fiverr. Namun diakuinya bahwa dia cukup puas dengan penghasilan yang didapat dan cara kerja yang selama ini dijalani, meskipun namanya tidak dicantumkan sebagai ilustrator di buku tersebut (anonim).

Selanjutnya adalah mahasiswi (sedang mengambil Tugas Akhir) yang bekerja sebagai ilustrator komik di situs komik *online* Ciayo Comics dengan status anonim. Dia memilih mengambil cuti kuliah demi mengerjakan pekerjaan senilai 36 juta Rupiah untuk 15 seri komik tersebut. Sama dengan kasus di atas, pekerjaan tersebut adalah dia merasa puas dengan bayaran yang diterima.

Kemudian seorang mahasiswa DKV angkatan 2017 yang mendapatkan satu pekerjaan membuat ilustrasi untuk *landing page* dari Google edisi 70 tahun Chrisye pada tanggal 16 September 2019. Dia mendapatkan pekerjaan senilai 2.000 US\$ tersebut karena memasang portfolio karya-karyanya di situs *showcase* Behance. Tentu saja masih banyak lagi contoh sejenis, hanya saja menemukan mereka tidak mudah. Butuh sumber-sumber lain untuk merunut mereka, di samping itu faktor anonimitas juga menjadi faktor yang menyulitkan untuk menemukan mereka meskipun ternyata hanya berada di sekitar kita.

Situs 99designs selaku salah satu pengelola *platform crowdsourcing* mengatakan bahwa cara ini sebagai strategi yang memuaskan semua pihak karena

memungkinkan klien mengakses karya dari puluhan ribu desainer, dan sebaliknya desainer dapat berkompetisi memenangkan sejumlah besar uang.

Pemerintah melalui Badan Ekonomi Kreatif memasukkan sistem *crowdsourcing* ini sebagai salah satu bentuk baru dari model bisnis industri desain dengan menggunakan pendekatan pasar¹². Akan tetapi fleksibilitas ini merupakan pisau bermata ganda, di satu pihak menyediakan kebebasan/rasa merdeka (*sense of freedom*), namun di pihak yang lain menimbulkan beberapa kekaburan seperti kaburnya batas jam kerja dan jam bukan kerja, dan kaburnya status kerja (apakah berstatus mitra, pengusaha ataukah buruh).

Tidak semua desainer berpendapat bahwa sistem *crowdsourcing* ini adalah cara yang menguntungkan. Para desainer tersebut berpikir bahwa mereka telah menginvestasikan waktu dan pikiran untuk membuat desain tetapi tanpa ada jaminan bakal dibayar. Selain itu harga yang ditawarkan untuk desainer dinilai terlalu rendah dan desain yang tidak menang rawan disalahgunakan.

Asosiasi desainer profesional dunia (AIGA) dan Ico-D (International Council of Design) menggolongkan pekerjaan *crowdsourcing* ini sebagai pekerjaan spekulatif. Artinya adalah pekerjaan yang dilakukan tanpa kepastian akan mendapatkan kompensasi atau dengan harapan bahwa suatu saat akan mendapat kompensasi dari kliennya. Sebagai organisasi profesi desainer internasional AIGA maupun Ico-D, tidak membenarkan penyelenggaraan pekerjaan spekulatif untuk desainer profesional karena akan mendegradasi profesi desainer. Bahkan kedua lembaga tersebut telah memberikan aturan-aturan agar desainer tidak terlibat dalam pekerjaan spekulatif. Akan tetapi bersamaan dengan kemajuan teknologi Internet praktik-praktik bisnis yang menempatkan desainer sebagai objek pekerjaan spekulatif terus terjadi. Bahkan semakin meluas khususnya di negara seperti Indonesia yang profesi desainer dan industrinya masih belum berdaya¹³.

¹² Ghazali, Achmad; & Nadinastiti (2015). *Rencana Pengembangan Desain Nasional 2015 – 2019*, PT. Republik Solusi, Jakarta hal. 86.

¹³ Pasaribu, Yannes Martinus (ed.) (2019). *Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia*, Badan Ekonomi Kreatif, Jakarta hal. 85.

* * *

Apa yang akan datang setelah ini? Ataukah dia sudah datang di tengah-tengah kita? Ada yang menyebut gelombang ketiga dari Revolusi Digital adalah era dari artificial intelligence (AI), cloud computing, big data, Internet of things, robots, drones, 3D printing, blockchain, virtual reality (VR), augmented reality (AR), dan convergence 3.0¹⁴.

Fantasi tentang distopia¹⁵ seperti dalam film-film Terminator dan Animatrix bukanlah tidak beralasan. Manusia menciptakan mesin untuk membantu dirinya, namun mesin berbalik melawan manusia kelak bukan lagi semata khalal. Jika hari ini pesaing kita adalah sesama manusia akibat kaburnya batas-batas yang ditiadakan oleh teknologi Internet dan digital, maka ternyata kemudian persaingan manusia melawan mesin tidak kita sadari telah dimulai.

Artificial intelligence mungkin hari ini belum sepintar mesin khayalan di film fiksi ilmiah. Akan tetapi dia terus belajar dan mempelajari kita manusia. Dalam dunia desain grafis saja hari ini sudah ada situs logo generator, misalnya: Wix, Tailorbrands, Brandcrowd, Logomaker, Logomaster, dan masih banyak lagi tentunya. Situs-situs ini menawarkan bantuan bagi siapa saja untuk membuat logo secara instan. Mungkin sekarang hasilnya sederhana, apalagi di mata orang-orang DKV yang paham desain yang bagus. Tapi bukan hal yang mustahil kelak akan semakin bagus dan sempurna.

Autodesk mempelopori sebuah proyek bernama @MaRS untuk membuat sebuah sistem yang secara otomatis mampu menghasilkan,

¹⁴ Dari laporan Pricewaterhouse Coopers (PwC), convergence 3.0 dideskripsikan sebagai sebuah fenomena disruptif yang terjadi di industri Entertainment dan Media (E&M), yang mengaburkan batas-batas tradisional antara sekat media dengan hiburan, hiburan dengan teknologi, teknologi dengan telekomunikasi, dan seterusnya. Teori Konvergensi ini penting dimengerti karena menawarkan solusi berguna untuk masalah-masalah nyata di kehidupan manusia (Opus Creative Economy Outlook 2019, Badan Ekonomi Kreatif, hal. 25 dan 30).

¹⁵ distopia (*dystopia*) adalah suatu tempat atau keadaan yang dikhayalkan di mana segalanya tidak menyenangkan, bersifat totaliter atau lingkungan hidupnya telah rusak. Lawan katanya adalah *utopia*.

mengevaluasi, dan mengembangkan (generate, evaluating, evolving) alternatif desain dalam jumlah yang sangat besar¹⁶.

Jika kelak benar-benar terjadi demikian, apa yang akan tersisa dari seorang manusia desainer?

Sewon (-derland), 2 Oktober 2020

Referensi:

Benjamin, Walter, (1969) *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Schocken Books, New York.

Howe, Jeff (2009) *Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd Is Driving the Future of Business*, Crown Publishing, New York.

Meggs, Philip B.; Purvis, Alston W. (2012) *Meggs' History of Graphic Design*, John Wiley & Son, New Jersey.

McLuhan, Marshall, (2013) *Understanding Media*, Ginko Press, California.

Shaw, Debra Benita, (2008) *Technoculture, the Key Concepts*, Berg Publisher, Oxford.

Shirky, Clay, (2008) *Here Comes Everybody, the Power of Organizing Without Organization*, Penguin Group, London.

¹⁶ <https://www.autodesk.com/research/projects/autodesk-mars>