

**HUBUNGAN KONTEN DIGITAL DENGAN DESAINER GRAFIS  
MELALUI APRESIASI SENIMAN DALAM BENTUK  
GUNDALA FAN ART**



**Disusun oleh :**

**Anisa Roro Shintowati**

**1151700178**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
SURABAYA**

**2020**

## A. Latar Belakang

Di abad ini teknologi digital sedang dalam puncak ketenaran yang tiada habisnya, bisa dilihat kita menemukan informasi apa saja dan kapan saja yang kita mau. Tidak lagi menggunakan selebaran kertas untuk menyampaikan sebuah informasi atau kepentingan media promosi dan salah satu keuntungannya adalah tidak perlu untuk mengeluarkan dana hanya untuk menyampaikan sebuah informasi atau saat ingin mempromosikan suatu barang atau jasa. Menurut (Supangat et al., 2018) Teknologi informasi dan maju pesat di dekade terakhir, terutama perkembangan pesat dalam penggunaan internet dan world wide web sedang mengubah caranya kehidupan, pekerjaan, komunikasi, dan pembelajaran manusia.

Salah satu contohnya dilansir oleh sindonews.com saat sekelompok seniman lukis dan sketsa Tanah Air mengubah cara apresiasi yang biasanya dalam bentuk kata-kata dukungan atau bentuk lainnya menjadi sebuah konten digital gambar yang bisa dinikmati oleh khalayak. Dimana beragam sketsa dan lukisan Gundala buatan penggemar tersebut yang di beri tagar #GundalaFanArt dalam Instagram berhasil mencapai 500-an *posts* hanya untuk mengapresiasi *Film Gundala* menjadikan antusiasme penggemar terlihat sangat menarik.

## **B. Kajian Pustaka**

Perlu kita ketahui secara umum menurut (Sobandi, 2008) apresiasi seni atau mengapresiasi karya seni berarti, mengerti sepenuhnya seluk-beluk sesuatu hasil seni serta menjadi sensitif terhadap segi-segi estetika. Apresiasi dapat juga diartikan berbagi pengalaman antara penikmat dan seniman, bahkan ada yang menambahkan, menikmati sama artinya dengan menciptakan kembali. Tujuan pokok penyelenggaraan apresiasi seni adalah menjadikan masyarakat "melek seni" sehingga dapat mencrima seni sebagaimana mestinya. Tidak hanya itu apresiasi juga bisa diartikan kegiatan dengan diikuti melihat suatu kondisi dengan panca indera, menanggapi sebuah karya, serta menghayati yang dimana kita dapat menilai karya seseorang.

Dalam jurnal (Sobandi, 2008) Apresiasi seni dapat dilakukan dengan berbagai metode atau pendekatan sebagai berikut :

1. Pendekatan aplikatif Apresiasi melalui pendekatan aplikatif ditumbuhkan dengan melakukan kegiatan berkarya seni secara langsung, di studio, di kampus, di rumah atau di mana saja. Melalui praktek berkarya, apresiasi tumbuh dengan serta merta akibat dari pertimbangan dan penghayatan terhadap proses berkarya dalam hal keunikan teknik, bahan, dsb. Melalui berkarya seni, kita dapat merasakan berbagai pertimbangan teknik yang digunakan oleh seniman dalam proses berkarya. Tidak

Dalam jurnal (Sobandi, 2009) Kegiatan kritik dan apresiasi seni dalam konteks pendidikan ini dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas atau di luar kelas. Kegiatan apresiasi terhadap karya seni di dalam kelas dapat dilakukan dengan membahas karya seni baik secara lisan atau tulisan, menyaksikan tayangan film mengenai proses berkarya seni, dan sebagainya. Sedangkan kegiatan kegiatan apresiasi di luar sekolah, para siswa diajak untuk mengunjungi, pameran atau pertunjukan seni, kunjungan ke museum, kunjungan ke pasar seni, atau kunjungan ke sentra- sentra kerajinan yang ada di sekitar lingkungan sekolah.

### **C. Pembahasa**

Dalam makalah ini, penulis ingin mengetahui hubungan antara konten digital dengan desainer grafis melalui bentuk apresiasi dari penggemar film *Gundala* dalam bentuk konten digital gambar dari sederet kelompok seniman lukis dan sketsa Tanah Air. Konten digital sangat berhubungan sekali dengan desainer grafis, karena di dalam berita yang di lansir sindonews.com sekelompok desainer secara sadar tidak sadar sudah membuat suatu konten digital gambar yang di konsumsi oleh masyarakat dengan diberi tagar #GundalaFanArt di Instagram. Bisa dilihat apresiasi yang ditunjukkan oleh sekelompok seniman lukis dan sketsa Tanah Air terhadap film *Gundala* menunjukkan bahwa mangapresiasi dengan bentuk atau kreasi baru merupakan suatu tindakan kreatif dan menarik. Antusiasme yang ditunjukkan oleh beberapa penggemar melalui *fan art* yang tergolong unik membuat seorang sutradara dan sekaligus penulis skenario *Gundala*, Joko Anwar merasa sangat terharu dan bersemangat untuk menampilkan film *Gundala* yang akan tayang pada 29 Agustus 2019.

### **D. Kesimpulan**

Konten digital sangat berhubungan sekali dengan desainer grafis, karena di dalam berita yang di lansir sindonews.com sekelompok desainer secara sadar tidak sadar sudah membuat suatu konten digital gambar yang di konsumsi oleh masyarakat dengan diberi tagar #GundalaFanArt di Instagram. Bisa dilihat apresiasi yang ditunjukkan oleh sekelompok seniman lukis dan sketsa Tanah Air terhadap film *Gundala*

## Hasil cek plagiarisme

The screenshot displays the results of a plagiarism check on the website duplichecker.com. The document being checked is titled "HUBUNGAN KONTEN DIGITAL DENGAN DESAINER GRAFIS MELALUI APRESIASI SENIMAN DALAM BENTUK GUNDALA FAN ART". The scan properties indicate 723 words and 9 results found. The results are visualized with a donut chart showing 24% plagiarism (red) and 76% unique content (green). A similarity score of 7% is shown for a specific source: "apresiasi karya seni rupa nusantara" from "http://handepitppy.blogspot.com/".

Category	Percentage
Plagiarism	24%
Unique	76%

Similarity 7%  
apresiasi karya seni rupa nusantara  
secara umum apresiasi seni atau mengapresiasi karya seni berarti, mengerti sepenuhnya seluk-beluk sesuatu hasil seni serta menjadi sensitif/ini ditegaskan oleh soedarso (1990:77) bahwa apresiasi adalah: "meng<sup>close</sup>h menyadari sepenuhnya seluk-beluk sesuatu hasil seni."  
<http://handepitppy.blogspot.com/>

## E. Daftar Pustaka

Sobandi, B. (2008). *Konsep Pembelajaran Apresiasi Seni*. 1–28.

Sobandi, B. (2009). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KRITIK DAN APRESIASI SENI DI SEKOLAH DASAR*. 1(1), 1–25.

Supangat, Chandar, F. H., & Hermanto, A. (2018). The design of e-learning applications by considering aspects of the user's personality based on students take courses in human-computer interaction. *MATEC Web of Conferences*, 154.

<https://doi.org/10.1051/matecconf/201815403009>