Pengaruh Dan Peran Media Sosial sebagai Media Pajang Karya Desain Komunikasi Visual
(Studi Kasus pada Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Institut Seni)

P. Gogor Bangsa
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Abstrak – Perkembangan desain grafis sendiri sangat dipengaruhi oleh teknologi peralatan, teknologi media dan perubahan sosial di masyarakat pada masing-masing masanya. Hal ini membuat desain grafis mau tak mau akhirnya juga bersentuhan dengan bidang lain di luar cetak mencetak yang menjadi ciri khasnya. Perkembangan teknologi digital disusul kemudian dengan perkembangan teknologi informasi, yaitu dengan kedatangan internet. dekonstruksi adalah sebuah strategi filsafat, politik, dan intelektual untuk membongkar modus membaca dan menginterpretasi yang mendominasi dan menguatkan fundamen hierarki. Dengan demikian, dekonstruksi merupakan strategi untuk menguliti lapisan-lapisan makna yang terdapat di dalam "teks", yang selama ini telah ditekan atau ditindas. Media sosial sendiri terdiri dari teknologi, praktik, atau komunitas onlineyang digunakan masyarakat untuk menghasilkan konten tertentu atau berbagi opini, pemahaman, pengalaman, dan perspektif antara satu sama lain.

Kata Kunci: desain grafis, dekontruksi.

Abstract - The development of graphic design itself is strongly influenced by equipment technology, media technology and social change in the community at each time. This makes graphic design inevitably eventually come into contact with other fields outside the printed print that is its trademark. The development of digital technology was followed by the development of information technology, namely the arrival of the internet. deconstruction is a philosophical, political and intellectual strategy to dismantle the mode of reading and interpreting which dominates and strengthens the fundamental hierarchy. Thus, deconstruction is a strategy to skin the layers of meaning contained in the "text", which has been suppressed or suppressed so far. Social media itself consists of technology, practices, or online communities that are used by the community to produce certain content or share opinions, understanding, experiences, and perspectives between each other.

Keywords: graphic design, deconstruction

I. PENDAHULUAN

Sebagai contoh kasus pada pembahasan ini adalah alumni Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yaitu: **Putud Utama** (@madebytempa –Instagram); dan **Lulu** (Metalu - LINE Webtoon). Semasa masih mahasiswa mereka memanfaatkan media sosial sebagai media pajang dan penyebaran karya mereka. Oleh karena itu karya-karya mereka menjadi dikenal oleh khalayak dan sebagai akibat baiknya adalah mendapatkan keuntungan finansial yang cukup baik.Hal yang sama tidak pernah terjadi pada masa sebelum media sosial dikenal oleh masyarakat, di mana proses penyebaran karya tidak bisa dilakukan dengan sangat leluasa dan terbatas.

Sekilas Desain Grafis dan Perkembangannya

Masa Revolusi Industri dikatakan terjadi pertama kali di Inggris antara tahun 1760 – 1840 merupakan sebuah perubahan yang radikal pada bidang ekonomi dan sosial, termasuk yang terjadi pada bidang desain grafis. Revolusi Industri menciptakan pemecahan dan pemisahan bidang-bidang keahlian penciptaan dan produksi desain grafis menjadi beberapa spesialisasi bidang.Sebelumnya pada pekerjaan desain grafis terlebih saat *phototypesetting* mulai lazim dipakai pada tahun 1960-an, muncul beberapa keahlian khusus, seperti: desainer grafis (yang membuat *layout* halaman); *typesetter* (yang mengoperasikan perlengkapan untuk *typesetting*); *production artist/paste-up artist* (bertugas menata semua elemen desain grafis ke sebuah halaman); operator kamera (yang membuat foto negatif dari sebuah hasil *paste-up*); *stripper* (bertugas menyusun foto-foto negatif ini menjadi satu); pembuat plat (yang bertugas menyiapkan plat cetak); dan operator cetak (yang mengoperasikan mesin cetak)[1].

Selama seperempat abad terakhir di abad ke-20 dan satu dekade pertama di abad ke-21, teknologi komputer (dan elektronik) mengalami sebuah kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan ini mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia tak terkecuali di bidang desain grafis.Kemudian pada

[1] Philip B. Meggs; Alston W. Puris, *Meggs' History of Graphic Design – Fifth Edition*, John Wiley & Sons, Inc., New Jersey, 2012, hal. 530.

masa menjelang tahun 1990-an, berangsur-angsur hampir semua tugas tersebut bisa diambil alih oleh hanya satu orang saja dengan bantuan komputer grafis. Pada tahap ini mulailah sebagai gelombang pertama Revolusi Digital.

Dikatakan oleh Rhenald Kasali bahwa mereka generasi yang lahir antara tahun1961 – 1970 dimasukkan dalam *cohort*komputer, yaitu saat mereka dewasa mengalami pertemuan dengan teknologi komputer dan menganggapnya sebagai sebuah mesin yang penting. Generasi tersebut ketika dewasa adalah generasi yang paling awal mengenal komputer *(personal computer)*dan memakainya untuk keperluan sehari-hari. Sementara generasi yang lahir setelah tahun 1970 dimasukkan ke dalam *cohort* internet, yaitu mereka yang mengenal akses internet pada masa dewasanya.Istilah *cohort* sendiri menurut Rhenald Kasali adalah sekelompok orang yang memiliki naluri yang samayang dibentuk oleh tatanan informasi, ekonomi, politik dan teknologi yang sama ketika mereka beranjak dewasa[2].

Berkembangnya teknologi internet dan komputerturut membawa perubahan besar dalam dunia desain komunikasi visual.Bidang desain komunikasi visualmerupakan perkembangan dari bidang desain grafis. Desain grafis sendiri adalah suatu istilah umum untuk kegiatan menggabungkan tipografi, ilustrasi, fotografi dan cetak mencetak untuk tujuan persuasi, informasi dan instruksi. Istilah ini diperkenalkan pertama kali oleh William Addison Dwiggins seorang desainer Amerika pada tahun 1922[3]. Sementara itu oleh Thomas Munro desain grafis sendiri bisa dimasukkan sebagai salah satu bidang seni rupa[4].

Perkembangan desain grafis sendiri sangat dipengaruhi oleh teknologi peralatan, teknologi media dan perubahan sosial di masyarakat pada masing-masing masanya. Hal ini membuat desain grafis mau tak mau akhirnya juga bersentuhan dengan bidang lain di luar cetak mencetak yang menjadi ciri khasnya. Misalnya ketika desain grafis bersentuhan dengan teknologi audio visual, maka terciptalah karya audio visual seperti *opening title* untuk film. Desainer grafis Saul Bass pernah membuat karya berupa animasi *opening title* film seri televisi Anatomy of a Murder (1959). Atau karya-karya animasi *opening title* seperti pada film King Kong (1933) atau Sinbad the Sailor (1947) yang sudah ada jauh sebelumnya, namun desainernya tak diketahui[5]. Belum lagi persentuhan-persentuhan desain grafis dengan bidang dan teknologi lainnya, seperti: pemasaran, promosi dan periklanan (misalnya visualisasi iklan), desain produk (misalnya mendesain kemasan/*packaging*), desain interior (misalnya mendesain *display* tempat penjualan, *promotion stand* hingga *stage*), sinematografi (video klip, film dokumenter, film iklan dan sebagainya), teknologi informasi (*web interface design*, program interaktif), komputer grafis (animasi 3 dimensi, vektor, digital imaging dan sebagainya) dan tentu juga ilmu-ilmu budaya (sosiologi, antropologi, *cultural studies*).

Oleh karena kemudian pada perkembangannya desain grafis kemudian tidak lagi mengurusi perihal cetak mencetak saja, namun juga meluas seperti bidang-bidang tersebut di atas, maka muncullah istilah baru untuk menyebut bidang ini, yaitu: desain komunikasi visual. Di Indonesia sendiri mengenal istilah ini ketika Gert Dumbar(seorang desainer grafis berkebangsaan Belanda kelahiran Indonesia tahun 1940) pada tahun 1977 memperkenalkan istilah 'komunikasi visual' saat kunjungannya di Institut Teknologi Bandung[6].

Sementara lingkup media desain komunikasi visualmenurut kategori dari Art Director Club New York, 2006[7] adalah sebagai berikut: *advertising*, *interactive media*, *hybrid*, desain grafis, ilustrasi dan fotografi. Lingkup media tersebut bila kemudian diterapkan bisa menjadi banyak sekali, seperti pada *advertising* (iklan cetak, iklan televisi, iklan luar ruang, poster, materi promosi, dan masih banyak lagi). Sedang pada *interactive media* ada *website design*, *online magazine*, *game*, *interactive design* dan sebagainya. Kemudian pada media *hybrid* seperti: *viral campaign*. Pada desain grafis bisa disebut seperti: *editorial design, corporate and commercial design, stationery design,* poster, kemasan, *environmental design*, tipografi, logo dan lain sebagainya. Hasil karya ilustrasi dan fotografi dapat diterapkan dalam berbagai ragam keperluan media-media tersebut di atas[8], maka dengan begitu kita bisa melihat betapa luasnya lingkup bidang dan media desain komunikasi visualini.

Perkembangan tersebut juga terjadi di Indonesia, sebelum masuknya teknologi digital pada

[2] Rhenald Kasali, *Membidik Pasar Indonesia – Segmentasi, Targeting, Positioning,* PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2003, hal. 275 – 280.

[3] Alan and Isabella Livingstone, *Encyclopaedia of Graphic Design + Designers*, Thames and Hudson, London, 1984, hal. 90.

[4] Thomas Munro, *The Arts and Their Interrelations*, The Press of Case Western Reserve University, Cleveland and London, 1969, hal. 142. Juga disebutkan (dalam bab mengenai 100 jenis cabang seni rupa dan seni suara) pada poin 75 yang bisa kita sebut sebagai desain grafis: *printing, typography, advertising and other layouts.*

[5] Steven Heller & Mirko Ilic, *Icons of Graphic Design*, Thames and Hudson, London, 2001, hal. 126 – 127.

[6] Hanny Kardinata, *Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia,* DGI Press, Jakarta, 2015.

[7] www.adcglobal.org/adc/press/?id=5

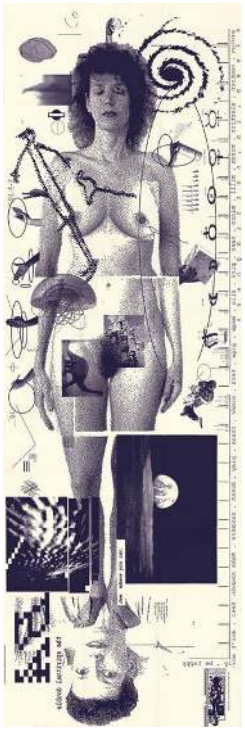
[8] Yongky Safanayong, *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Arte Intermedia, Jakarta, 2006, hal. 73 – 75.

tahun 1990-an semua pekerjaan desain dikerjakan dengan bantuan ketrampilan tangan. Mulai dari pembuatan ilustrasi, penggabungan foto, *lettering*, tata letak hingga persiapan produksi semua dilakukan dengan cara manual.Keadaan tersebut menuntut keahlian khusus dan ketrampilan yang tinggi dari para pelakunya, untuk itu butuh pendidikan formal ataupun pengalaman yang mendalam hingga mampu mendapatkan semua keahlian tersebut. Secara formal pada masa itu pendidikan untuk bidang desain grafis atau sejenisnya sudah ada di Indonesia, seperti di Institut Seni Indonesia Yogyakarta atau Institut Teknologi Bandung[9].Kedua perguruan tinggi tersebut yang mengawali pendidikan di bidang desain grafis atau sejenisnya. Diawali dengan didirikannya Akademi Seni Rupa Indonesia di Yogyakarta pada 15 Januari 1950, yang mana kemudian menjelma menjadi Fakultas Seni Rupa di dalam Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 1984. Sementara itu di Institut Teknologi Bandung pada tahun 1973 memekarkan Jurusan Seni Rupa dengan menambah Program Studi desain Tekstil dan memecah Studio Grafis menjadi Program Studi Desain Grafis dan Seni Grafis,kemudian baru pada tahun 1984 meningkat menjadi Fakultas Seni Rupa dan Desain.

II. METODE PENELITIAN

Demikian juga untuk ketrampilan desain grafis di Indonesia yang telah mempunyai sejarah panjang sehingga menciptakan orang-orang yang ahli di bidang tersebut secara otodidak[10].Ketrampilan tersebut khususnya diterapkan pada bidang yang paling banyak membutuhkan jasa desain grafis yaitu bidang periklanan. Salah satu tokoh periklanan di masa pendudukan Belanda, masa pendudukan Jepang hingga masa Revolusi Kemerdekaan adalah R. Soetopo Mangkoediredjo[11], yang menguraikan bahwa pada masa itu teknik dan tata cara dalam desain grafis dilakukan dengan ketrampilan tangan dan perkakas yang sangat sederhana.Ketrampilan tersebut didapat selain memang bakat juga karena sebelumnya ikut di biro milik Belanda. Selain karena keadaan teknologi saat itu, juga keterbatasanbahan dan peralatan untuk mendesain pada masa pendudukan.Soetopo mendeskripsikan bahwa untuk mendapatkan bahan-bahan pembuatan media reklameadalah dengan cara sembunyi-sembunyi. Bahan-bahan seperti seng, besi, kayu sangat sulit mendapatkannya, demikian pula untuk cat dan peralatan menggambar juga sama sulit untuk mendapatkannya.

Perkembangan tersebut berjalan tidak terlalu cepat, hingga menjelang tahun 1990-an semuanya masih dikerjakan secara manual atas dasar ketrampilan tangan saja dan memakai peralatan non elektronis.Istilah'komputer grafis' *(computer graphics)*pertama kali diperkenalkan di dunia pada tahun 1960 oleh William Fetter, seorang desainer grafis pada Boeing Aircraft untuk mengatur ulang tata letak di dalam kokpit pesawat, saat itu komputer grafis belum memakai tampilan layar. Pada tahun 1984, Steve Jobs meluncurkan komputer Macintosh pertama yang mengaplikasikan bentuk bitmap*(Graphical User Interface)*yang memungkinkan penggunanya lebih banyak berinteraksi dengan gambar dibandingkan dengan teks. Sejak saat itu komputer telah mengubah wajah desain grafis dan tipografi secara permanen. Kegiatan merancang dengan tangan yang membutuhkan ketrampilan untuk mencapai konsistensi dan presisi yang tinggi menjadi bukanlah satu-satunya pilihan. Seolah desainer dibebaskan dalam menjalankan proses perancangan, hanya layar monitor dan inajinasi saja yang menjadi batasannya.Beberapa desainer grafis dunia yang memanfaatkan komputer grafis sebagai medium ekspresi artistik dan medium eksplorasinya seperti: Robert Rauschenberg, April Greiman, suami isteri Michael McCoy dan Katherine McCoy, P. Scott Makela, Vaughan Oliver, Neville Brody, Malcom Garrett.



Karya April Greiman tahun 1986 yang dipublikasikan pada majalah *Design Quarterly #133* dengan judul *Does It Make Sense?*diterbitkanoleh Walker Art Center, Minneapolis. Ukuran asli 60,8 x 182,8 cm. (sumber: Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia)

[9] op. cit Hanny Kardinata hal. 111 – 115.

[10] Lihat juga pada buku *Cakap Kecap (1972 – 2003),* Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia, Jakarta, 2004.

[11] R. Soetopo Mangkoediredjo, *Sekilas Gambaran Periklanan Tiga Zaman di Indonesia Antara Tahun 1942 – 1952 (Suatu Rekaman Pengalaman),* katalog Simposium Desain Grafis, 1989, hal. 13 – 23.

Masa tahun 1980-an adalah masa *desktop publishing* diawali di Indonesia. Desain grafis, termasuk tipografi mengalami perkembangan yang pesat saat komputer Macintosh mulai dikenal di Indonesia pada paruh kedua tahun 1980-an. Kehadiran *desktop publishing* beserta perangkat lunak grafis memberi kemudahan bagi generasi baru desainer grafis Indonesia. Menjelang tahun 2000, semakin banyak olah kerja desain grafis yang menjadi semakin tergantung pada komputer. Sebaliknya, mereka yang tidak mengikuti perkembangan teknologi baru tersebut berpotensi menjadi ketinggalan.

Demikian pula yang terjadi pada dunia pendidikan desain grafis atau desain komunikasi visual, khususnya yang terjadi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Baru pada awal tahun 1990-an komputer grafis dikenal di kampus tersebut. Diawali oleh sekelompok mahasiswa progresif yang ingin teknologi komputer grafis dikenal di kampus mereka dengan cara mengadakan semacam lokakarya bertajuk"Art & Design Compudemo". Pada lokakarya tersebut ditampilkan berbagai kemampuan komputer grafis untuk keperluan *desktop publishing*, olah gambar, vektor dan animasi sederhana. Tidak hanya itu saja, pada tahun 1992 para mahasiswa pelopor ini juga mempelajari komputer grafis dengan cara kursus di sebuah dealer komputer di kota Yogyakarta. Walaupun saat itu belum pernah ada secara khusus kurus desain grafis, namun mereka meminta dealer komputer tersebut untuk membuka kelas yang diminta.

Selanjutnya komputer grafis mulai dipakai di kampus ISI Yogyakarta, meskipun banyak yang belum menguasainya. Juga pemakaiannya masih belum total jika dibanding dengan perkembangan di masa tahun 2010-an ini, karena peralatan pendukungnya belumlah memadai.Pada masa pertama pemakaian komputer grafis, yang mana keberadaan peralatan tersebut masih sangat sedikit jumlah maupun pribadi yang memilikinya, mahasiswa mulai mencoba berkarya meskipun dalam berbagai keterbatasan. Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut dapat dicontohkan sebagai berikut dalam karya Tugas Akhir dari Rudi Winarso[12]:

Karya Rudi Winarso (alumni Disain Komunikasi Visualangkatan 1988) ini dibuat pada tahun 1997 dengan software CorelDraw versi 2.0 dan Adobe Photoshop versi 1.5. Sedangkan hardware yang dipakai adalah komputer desktop merk Compaq dengan prosesor 486. Total besar file Tugas Akhir ini adalah sekitar 1 GB lengkap dengan pertanggungjawaban laporannya. File sebesar 1 GB pada masa itu sudah merupakan file 'raksasa' yang bisa menghabiskan space satu harddisk sendiri. Kemudian diprint dengan printer Epson A3 yang pada saat itu masih merupakan barang langka dan tentu saja ongkos cetaknya tergolong mahal.Karya ini kurang lebih bisa menjadi penanda masuknya teknologi komputer grafis ke bidang DKV.Sebelum komputer grafis dikenal, karya-karya DKV dibuat dengan cara manual (misalnya ilustrasi tangan atau dengan foto yang ditempel dan digabung dengan ilustrasi). Komputer grafis masuk kampus sekitar tahun 1992 dan masih sangat sedikit yang menguasainya.

Karya Tugas Akhir Rudi Winarso tahun 1986.
(sumber: Rudi Winarso)

Setelah itu pemakaian komputer grafis semakin meningkat, bahkan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 1994 mulai memasukkan komputer grafis sebagai salah satu mata kuliah. Pengaruh teknologi komputer grafis banyak mempengaruhi dalam hal teknik mendesain, gaya desain, akurasi dan kecepatan. Tuntutan untuk memakai komputer grafis sebagai alat bantu mendesain semakin tinggi dan ini menimbulkan persoalan yang baru, seperti berkurangnya kepekaan dalam ketrampilan untuk mencapai konsistensi dan presisi yang tinggi. Kegembiraan menyambut teknologi baru tersebut membuat seolah para desainer yang memakainya mendapatkan kebebasan dalam menjalankan proses perancangan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seiring dengan semakin banyaknya komputer grafis dan semakin meningkatpopularitasnyadi masyarakat membuat semakin banyak pula orang yang mampu menguasai operasionalnya. Hal ini antara lainditandai dengan semakin banyaknya tempat kursus komputer grafis dan persewaan komputer grafis. Oleh karena itu kemampuan mengoperasikan komputer grafis bukan lagi didominasi oleh mereka yang belajar desain grafis, sehingga menimbulkan suatu anggapan yang keliru bahwa jika sudah menguasai komputer grafis sama dengan sudah menguasai desain grafis.

[12] Katalog Pameran Perjalanan Desain Komunikasi Visual dari Masa ke Masa "Lini Masa" Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 26 – 28 Agustus 2017, Jogja National Museum.

Pengaruh Internet pada Perkembangan Media Desain Grafis

Perkembangan teknologi digital disusul kemudian dengan perkembangan teknologi informasi, yaitu dengan kedatangan internet. Internet semula adalah sebuah jaringan komputer yang dibuat oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969, melalui sebuah proyek riset dari ARPA (*Advanced Research Project Agency)* yang disebut ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*). Proyek ini menunjukkan bagaimana dengan *hardware* dan *software* komputer, manusia bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon. Proyek ini membuat apa yang menjadi awal pembangunan protokol baru yang kini dikenal sebagai TCP/IP *(Transmission Control Protocol/Internet Protocol).*

Tujuan semula dibangunnya proyek ini adalah untuk kepentingan militer. ARPANET mula-mula hanya menghubungkan 3 buah situs milik universitas saja yang dihubungkan dengan sebuah jaringan terpadu di tahun 1969 juga. Kemudian diperkenalkan kepada masyarakat luas pada tahun 1972. Namun seiring dengan pesatnya perkembangan proyek ini dan banyaknya universitas yang ingin bergabung, maka kemudian ARPANET dipecah menjadi dua, yaitu MILNET untuk keperluan militer dan ARPANET baru yang lebih kecil untuk keperluan non-militer antara lain untuk universitas-universitas. Gabungan kedua jaringan akhirnya dikenal dengan nama DARPA Internet, yang kemudian disederhanakan menjadi Internet[13].

Perkembangan internet yang sedemikian pesatkemudian membuka peluang bagi para mahasiswa untuk menemukan media untuk memajang dan menyebarluaskan karya-karya mereka. Diawali dengan media *e-magazine* sebagai media pajang karya-karya mereka yang mampu menembus batas geografis. Setelah itu mulai bermunculan media-media lain yang berpeluang sebagai media untuk menyebarluaskan karya-karya mereka sekaligus menjadi tempat penjualan karya mereka seperti situs *crowdsourcing* (99Designs, Design Contest, Envato Studio, Sribu, Freepik, Devianart, dan sebagainya).

Adanya situs *crowdsourcing* inimeruntuhkan deskripsi-deskripsi kita selama ini mengenai keharusan hanya memakai media formal saja dalam penyebaran karya desain. Dalam situs *crowdsourcing* inilah terminologi dari Jacques Derrida diterapkan, yakni adanya dekonstruksi[14]. Dekonstruksi secara garis besar adalah cara untuk membawa kontradiksi-kontradiksi yang bersembunyi di balik konsep-konsep kita selama ini dan keyakinan yang melekat pada diri kita ini ke hadapan kita. Sehingga menurut Derrida, dekonstruksi adalah sebuah strategi filsafat, politik, dan intelektual untuk membongkar modus membaca dan menginterpretasi yang mendominasi dan menguatkan fundamen hierarki. Dengan demikian, dekonstruksi merupakan strategi untuk menguliti lapisan-lapisan makna yang terdapat di dalam "teks", yang selama ini telah ditekan atau ditindas.

Dalam situs *crowdsourcing* ditemukan ide-ide perlawanan terhadap kemapanan media konvensional yang cenderung berpihak kepada modal. Meskipun kemunculan *e-magazine* adalah lebih dikarenakan murah dan mudah serta bebas akses bagi siapapun. Namun dengan sifatnya tersebut, *e-magazine* telah mendekonstruksi konsep media yang mapan. Selain itu memberikan jalan keluar bagi keterbatasan-keterbatasan modal, baik modal finansial maupun modal akses.

Sebenarnya jika membicarakan soal 'perlawanan', sebelumnya komunitas-komunitas kreatif telah menerbitkan media cetak. Media tersebut berupa komik yang teknis produksinya dengan difotokopi dan didistribusikan secara mandiri di komunitas-komunitas juga. Mereka antara lain Komunitas Daging Tumbuh dan Kelompok Komplikasi Komik. Mereka juga memperbolehkan karya-karya tersebut untuk diperbanyak secara mandiri oleh orang lain (dengan istilah mereka *'copyleft'*).

Basis kerakyatan yang diklaim oleh situs *crowdsourcing* seperti Freepikdan lainnya merupakan sebuah entitas dari penerapan dekonstruksi Derrida. Kebebasan khalayak untuk men-*download* dan menyebarkan secara bebas telah 'mendekonstruksi' konsep kita selama ini mengenai hak milik intelektual. Situasi seperti ini menimbulkan pertanyaan apakah hal ini tetap layak disebut sebagai mengikuti globalisasi atau justru sebaliknya melawan globalisasi.

Ada anggapan sinis mengenai globalisasi yang seringkali dimengerti sebagai pembaratan dunia di luar Barat. Pelayaran Vasco da Gama dan Christoper Columbus dari dunia Barat ke dunia luar Barat lebih dari lima ratus tahun yang lampau telah menjadi awal dari globalisasi. Mulai saat itu ketidakadilan tersebar luas, seperti yang pernah diingatkan oleh Immanuel Kant. Karena para penemu Barat masa itu menganggap tanah temuannya adalah tak bertuan dan boleh dimiliki oleh siapapun yang menemukannya. Alasannya bahwa penduduk asli setempat juga tidak pernah menghargai tanahnya sendiri.

Sebenarnya, dari sanalah mulai tertanam benih-benih kecurangan yang apa sekarang kita sebut sebagai globalisasi. Sebab mirip dengan yang dikatakan oleh Immanuel Kant di atas, pada era global ini negara-negara miskin dan terbelakang seolah tak memiliki nilai apapun di mata negara-negara maju. Globalisasi menjadi alasan negara-negara maju untuk mengambil kekayaan negara-negara miskin semau mereka. Jika demikian maka globalisasi sudah dimulai jauh hari, sehingga hanya

[13] http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet diakses tanggal 28 Desember 2017.

[14] Kevin Hart dalam Peter Beilharz, *Teori-teori Sosial*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2002, hal. 75.

merupakan istilah baru untuk sebuah proses lama.

Permasalahan lain yang juga sudah disebutkan di atas adalah keterbatasan modal dan akses. Sehingga kemunculan situs *crowdsourcing*ini telah 'mendekonstruksi' konsep modal dan akses tadi. Dengan modal yang nyaris nol, pengikutsitus *crowdsourcing* seperti mengolok kemapanan media bermodal. Mereka mengandalkan jaringan internet yang semakin hari semakin murah.

Persoalan globalisasi bukan hanya soal ekonomi dan perdagangan saja, namun juga soal pandangan hidup yang meremehkan dari mereka yang kuat terhadap mereka yang lemah. Sehingga fenomena situs *crowdsourcing* ini seperti menjadi sebuah bentuk upaya pembalikan dan perlawanan dari lokal. Maka dari itu jika perlawanan kritis dari globalisasi cuma dari segi politik atau ekonomi saja. Karena globalisasi sudah menjadi semacam paradigma, maka untuk membela diri secara sepadan terhadap tekanan globalisasi, maka perlu memberikan perlawanan yang bersifat paradigmatis juga. Para desainer muda di atas, seperti telah membalikkan suatu dominasi global melalui gerakan lokal yang justru kemudian menjadi global. Mereka tidak lagi dianggap remeh oleh dunia, bahkan dunialah yang mendatangi mereka. Klien yang dikelola situs *crowdsourcing*adalah berasal dari seluruh dunia yang mengandalkan desain-desain dari anak-anak muda ini.

Kedatangan Media Sosial dan Pengaruhnya pada Desain Grafis

Media sosial hadir sebagai buah dari kemajuan dunia internet.Orang mengenal Friendster sebagai sebuah media sosial yang fenomenal pada tahun 2002, namun keberadaannya kemudian tergantikan oleh situs jejaring sosial Facebook yang muncul pada tahun 2004 dengan kurang lebih 2 milyar pengguna pada pertengahan 2017. Kemudian disusul dengan kemunculan situs-situs jejaring sosial yang populer lainya seperti Twitter (2006), Instagram (2010), dan LINE (2011). Meskipun demikian juga dikenal beberapa situs jejaring sosial lainnya seperti: LinkedIn, MySpace, Google+ dan sebagainya. Jauh sebelum itu (sekitar tahun 1978) situs jejaring sosial diawali oleh penemuan sistem papan buletin dengan kemampuan melakukan kontak dengan pihak lain dengan memakai surat elektronik *(e-mail)*.

Media sosial sendiri terdiri dari teknologi, praktik, atau komunitas onlineyang digunakan masyarakat untuk menghasilkan konten tertentu atau berbagi opini, pemahaman, pengalaman, dan perspektif antara satu sama lain. Contohnya, *blog* (contohnyaBlogger, Wordpress, dan Multiply),*intranet*, *podcast*, *video sharing*(contohnyaYouTube, Vimeo, dan Mediafire),*photo sharing* (contohnyaFlickr, Photobucket, dan Instragram), jejaring sosial (contohnyaFacebook, MySpace, dan LinkedIn), wiki(contohnyaWikipedia),situs game, dunia virtual (contohnyaSecondLife, IMVU), *micro-blogging* (contohnyaTwitter),*video-conferencechatting* pesan instan, sistem acara/kalender sosial (contohnyaEventful dan Localist), dan situs kumpulan berita. Perkembangan media sosial bisa dikatakan masih pada tahap awal dan menuju pada perkembangan yang lebih lanjut. Diperkirakan proses ini masih bisa berkembang lebih besar lagi.

IV. PENUTUP

Seiring semakin mudah dan murahnya akses internet serta perangkat digital membuat masyarakat menjadikannya sebagai bagian dari kehidupan keseharian mereka, dalam hal ini termasuk pada dunia desain grafis.Kemudahan yang dimiliki oleh media sosial juga menjadi salah satu faktor untuk diterima dengan baik di masyarakat.Media sosial memiliki beberapa kemudahan penyampaian pesan: (1) bisa disampaikan ke banyak orang; (2) pesan yang disampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *gatekeeper*; (3) pesan yang disampaikan bisa lebih cepat dibanding media lainnya; (4) penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.

DAFTAR PUSTAKA

_____, *Cakap Kecap (1972 – 2003),* Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia, Jakarta, 2004

_____, Katalog Pameran *Perjalanan Desain Komunikasi Visual dari Masa ke Masa "Lini Masa"* Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jogja National Museum, 26 – 28 Agustus 2017

Hart, Kevin dalam Beilharz, Peter, *Teori-teori Sosial*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2002

Heller, Steven & Ilic, Mirko, *Icons of Graphic Design*, Thames and Hudson, London, 2001

Kardinata, Hanny, *Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia,* DGI Press, Jakarta, 2015

Kasali, Rhenald, *Membidik Pasar Indonesia – Segmentasi, Targeting, Positioning,* PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2003

Livingstone, Alan & Isabella, *Encyclopaedia of Graphic Design + Designers*, Thames and Hudson, London, 1984

Mangkoediredjo, R. Soetopo, *Sekilas Gambaran Periklanan Tiga Zaman di Indonesia Antara Tahun 1942 – 1952 (Suatu Rekaman Pengalaman),* katalog Simposium Desain Grafis, 1989

Meggs, Philip B.&Puris, Alston W., *Meggs' History of Graphic Design – Fifth Edition*, John Wiley & Sons, Inc., New Jersey, 2012

Munro, Thomas, *The Arts and Their Interrelations*, The Press of Case Western Reserve University, Cleveland and London, 1969

Safanayong, Yongky, *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Arte Intermedia, Jakarta, 2006

www.adcglobal.org