

# DAMPAK PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP KARYA PEREMPUAN ILLUSTRATOR INDONESIA

Gilang Cempaka<sup>1</sup>, Irma Damajanti<sup>2</sup>, Ira Adriati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Teknologi Bandung

Jl. Ganesha no 10 Bandung

<sup>1</sup>[gilang.cempaka@paramadina.ac.id](mailto:gilang.cempaka@paramadina.ac.id), <sup>2</sup> [irma@fsrd.itb.ac.id](mailto:irma@fsrd.itb.ac.id), <sup>3</sup> [ira.adriati@gmail.com](mailto:ira.adriati@gmail.com)

## ABSTRAK

Seiring perkembangan teknologi digital dan internet, ilustrasi pun mengalami perkembangan yang tidak hanya bersifat konvensional melalui mandatori klien dan pelengkap teks. Saat ini bermunculan ilustrator yang memiliki otonomi sendiri dalam berkarya, sekaligus berjiwa *entrepreneur* Mereka berkarya atas dorongan pribadi, memproduksi dan menjual sendiri karyanya baik secara *online* melalui media sosial maupun secara langsung. Umumnya mereka memiliki akun Instagram untuk membagikan portfolio sekaligus mempromosikan karyanya. Penelitian ini mengambil subjek tiga orang perempuan yang berprofesi sebagai ilustrator lepas yang banyak bekerjasama dengan klien, namun juga memproduksi ilustrasi otonom, yaitu Kathrin Honesta, Anindya Anugrah dan Martcellia Liunic. Ketiganya memiliki ciri khas visual masing-masing yang secara kreatif dituangkan melalui perangkat ilustrasi digital. Produk ilustrasi otonom yang dihasilkan antara lain *art print*, aksesoris, buku, fashion, mainan, pernak-pernik dan lain-lain. Pentingnya penelitian ini karena masih minimnya pembahasan mengenai perempuan ilustrator Indonesia dan dampak perkembangan teknologi digital terhadap perkembangan karya ilustrasi mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, data didapatkan dari kaji pustaka, dokumentasi dan observasi. *Sample* yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan memilih tiga orang perempuan ilustrator dan luaran ilustrasinya. Hasil dari penelitian yaitu bahwa teknologi digital membawa dampak positif bagi perempuan ilustrator, mereka dapat bekerja lebih efektif, efisien dan lebih kreatif karena adanya otonomi.

**Kata kunci** : ilustrasi digital, otonom, *entrepreneur*, perempuan ilustrator

## ABSTRACT

Along with the development of the internet and digital technology, illustration has evolved beyond the conventional through client mandates and text supplementation. Nowadays, there are illustrators who have their own autonomy in their work, as well as an entrepreneurial spirit. They produce and sell their own work both online and in person. Generally, they have Instagram account to share their portfolio and promote their work. This research takes the subjects of three women who work as freelance illustrators who work a lot with clients, but also produce autonomous illustrations, there are Kathrin Honesta, Anindya Anugrah and Martcellia Liunic. All three have their own visual characteristics that are creatively expressed through digital illustration tools. Autonomous illustration products produced include art prints, accessories, books, fashion, toys trinkets and others. The importance of this research is due to the lack of discussion about Indonesian female illustrators, and the impact of digital technology development on the development of their illustration works. The method used in this paper is qualitative, data obtained from literature, documentation and observation. The sample used is purpose sampling by selecting three female illustrators and their illustration output. The result of the research is that digital technology has a positive impact on women illustrators where they can work more effectively, efficiently and creatively because of autonomy.

**Keywords**: digital illustration, autonomous, *entrepreneur*, female illustrator

## PENDAHULUAN

Dunia ilustrasi saat ini sudah berkembang pesat baik dalam segi media, visual dan konteks. Secara etimologis, istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris yaitu *illustration* dengan bentuk kata kerjanya yaitu *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin yaitu ‘membuat terang’ (Salam Sofyan, 2017). Sedangkan menurut Male, ilustrasi adalah, “as a visual language and medium it has had many loose and disparate descriptions over the years, including painting, engraving,

*commercial art, cartoons, pictures in books and drawing*”. Lanjutnya, “*illustration is about communicating a specific contextualized message to an audience*” (Allan Male, 2017).

Menurut Ping, ilustrasi hadir untuk melengkapi teks dan meningkatkan efek artistik agar dapat lebih menarik minat audiens. Penerapan ilustrasi antara lain pada poster, publikasi, *packaging*, animasi (Ping, 2020). Male menyebutkan bahwa Ilustrasi

berakar pada kebutuhan objektif, yang telah disepakati oleh ilustrator atau klien berbasis komersial untuk memenuhi tugas tertentu (*Allan Male, 2017*).

Sebelum memasuki era digital, ilustrasi identik dengan media cetak seperti buku, koran, dan majalah. Menurut Doyle, seiring dengan revolusi digital pada akhir abad ke-20 yang menyebabkan perubahan masyarakat dalam mengkonsumsi visual, ilustrasi kontemporer lahir dengan wujud lebih fleksibel. Ilustrasi muncul dengan memanfaatkan media digital serta lebih interaktif untuk menjangkau audiens yang luas, yang memungkinkan ilustrator menjadi lebih otonom dalam berkreasi (Doyle & Groove, 2018). Walaupun peralatan menggambar manual masih diperlukan, saat ini banyak ilustrator memanfaatkan perangkat digital dalam proses kreatif mereka, menurut Doyle, hal ini membuka peluang eksplorasi gaya dan teknik sehingga menciptakan bentuk-bentuk ekspresi baru yang belum pernah ada sebelumnya misalnya ilustrasi interaktif, dan eksperimentasi media (Doyle & Groove, 2018).

Ilustrasi digital semakin populer di industri penerbitan karena banyaknya keuntungan yang ditawarkannya dibandingkan manual. Mengutip artikel *From traditional to digital and back again*. (n.d.), ilustrasi digital memiliki keunggulan dalam menghasilkan gambar yang sangat detail dan realistis, sehingga memungkinkan ilustrator mencapai tingkat akurasi dan kejelasan yang sulit dicapai dengan metode manual. Keuntungan lain adalah aksesibilitas, alat-alat digital relatif murah dan tersedia secara luas, sehingga ilustrasi digital dapat dibuat dan dibagikan dengan mudah, yang memungkinkan ilustrator untuk berkolaborasi lebih mudah dengan mitra dan menjangkau khalayak yang lebih luas (<https://www.usillustrations.com/blog/book-illustration-from-traditional-to-digital-and-back-again>).

Menurut Liu, ilustrasi digital adalah seni yang mengintegrasikan pemikiran rasional manusia dan inspirasi artistik melalui metode digital. Dengan berkembangnya teknologi informasi, ilustrasi digital kini merambah ke seluruh

aspek kehidupan. *Tools* untuk ilustrasi digital adalah:

Perangkat keras yaitu unit aritmatika, pengontrol, memori, perangkat *input*, dan perangkat *output*. Ilustrasi digital sangat tergantung pengoperasian grafis, sehingga memerlukan CPU dan *graphic card* ber-spek tinggi. Perangkat keras merupakan prasyarat untuk memberikan dukungan teknis untuk pemrosesan grafis dan gambar.

Perangkat lunak diantaranya yaitu Photoshop, Adobe Illustrator dan 3Dmax, Maya. Perangkat lunak digital membantu mempersingkat waktu dalam proses pembuatan ilustrasi.

Peralatan eksternal misalnya tablet yang dapat dilukis dengan tangan melalui pensil khusus, adalah perlengkapan eksternal utama dalam ilustrasi digital (Liu, 2019).

Saat ini Instagram telah menjadi media penting untuk memamerkan ilustrasi digital. Menurut Zulkifli, disrupsi dalam medan sosial seni terjadi saat aktivitas fisik, seperti pameran, bergeser ke dunia digital. Media sosial memungkinkan perupa perempuan ilustrasi membagikan karya mereka secara global dan menciptakan interaksi dengan khalayak (Zulkifli, 2021). Di awal tahun 2023, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pengguna Instagram terbanyak ke-4 di dunia setelah Amerika, India dan Brazil, yakni 89,15 juta pengguna (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/05/04/jumlah-pengguna-instagram-indonesia-terbanyak-ke-4-di-dunia>). Hal ini dipicu oleh kemudahan penggunaan dan sifat interaktifnya. MacDowall berpendapat bahwa Instagram tidak hanya mewakili sebuah perangkat atau bentuk teknologi baru, namun juga mewujudkan logika budaya baru dari gambar seni berjejaring. Tambahnya, Instagram memengaruhi institusi-institusi dunia seni, dengan keterlibatan langsung audiens melalui laman *comment*, menciptakan budaya baru dalam apresiasi dan pemasaran seni di era digital (MacDowall & Budge, 2021).

Mengutip Yang, Instagram merupakan aplikasi yang berfungsi untuk mengambil, memperindah, dan berbagi foto. Instagram adalah media sosial baru yang berbasis

interaksi gambar karena fungsinya untuk membantu pengguna membangun jaringan berdasarkan gambar. Dengan berbagai jenis fitur dan video, Instagram tidak hanya menjadi alat jejaring sosial namun juga menjadi platform penting bagi para *blogger* untuk berkarya (Yang, 2021).

Objek penelitian ini adalah perempuan ilustrator Indonesia yang menggunakan Instagram sebagai media dalam membagikan karya. Dalam pencatatan sejarah ilustrasi modern Indonesia, dari masa Kolonial, Balai Pustaka, Kemerdekaan, Orde Lama dan Orde Baru, nama perempuan ilustrator sangat jarang ditemukan. Namun hal ini berbanding terbalik pada masa setelah Reformasi, tepatnya belasan tahun setelahnya. Para perempuan ilustrator muncul dengan jumlah yang hampir seimbang dengan laki-laki ilustrator, mayoritas adalah generasi millennial yang lahir tahun 1980-an, dengan berbagai latar pendidikan. Pekerjaan mereka kebanyakan sebagai ilustrator lepas. Instagram adalah media dalam memamerkan atau membagikan karya pada khalayak. Para perempuan ilustrator yang menjadi *sampel* penelitian ini adalah: Kathrin Honesta (@kathrinhonesta), Anindya Anugrah (@phantasien), dan Martcelia Liunic (@liunic). Mereka memiliki reputasi yang diakui baik di dalam maupun luar negeri. Beberapa media yang dipergunakan untuk mempublikasikan portofolio karya mereka antara lain website, Instagram, Behance, *marketplace*, dan *platform* penjualan NFT (*Non Fungible Token*), walaupun tidak semua. Ketiganya memiliki kesamaan yaitu menggunakan Instagram sebagai ruang pameran pada khalayak. Dengan karakter, gaya visual, warna dan ungkapan visual masing-masing yang khas, mereka banyak melakukan aktifitas profesional, berkolaborasi dengan berbagai *brand* dalam dan luar negeri. Karya ilustrasi mereka banyak terdapat pada kemasan, iklan, ilustrasi buku atau majalah, fashion, ilustrasi digital dan lain-lain. Namun mereka pun menuangkan kreatifitasnya melalui ilustrasi secara mandiri (otonom).

Munculnya ilustrasi yang bersifat otonom, dimana para ilustrator dapat memproduksi, menyebarluaskan dan menjual karyanya muncul sejalan dengan perkembangan ilustrasi digital, lahirnya email dan situs

website tahun 1993 (Doyle, 2018). Menurut Doyle, internet telah memberikan kemandirian pada ilustrator sehingga mereka lebih memiliki otonomi dalam berkarya. Ilustrator menjadi *author* (terlepas dari keterkaitan klien dan teks) yang dapat mengatur sendiri produksi karyanya, dan sekaligus seorang *entepreneur*. Mereka dapat menyebarluaskan dan menjual sendiri karyanya melalui *channel* masing-masing. Melalui Instagram, mereka mendapatkan respon langsung dari khalayak, sambil menyertakan *channel* penjualan melalui *bio* di profil, agar khalayak dapat langsung mengakses penjualan produk.

Menurut Doyle, melalui kelebihan ilustrasi digital dan jejaring internet, membuat para ilustrator membangun “industri rumah”, dengan percetakan *on demand*, memproduksi *merchandise* sendiri, untuk kemudian dijual secara daring atau melalui pameran (Doyle, 2018). Website dan sosial media adalah perantara sangat penting untuk menyebarluaskan portofolio atau mempromosikan produk. Hal ini pun dilakukan oleh perempuan ilustrator yang menjadi subjek penelitian. Selain merancang ilustrasi untuk kebutuhan profesional dan kolaboratif, para perempuan ilustrator tersebut membuat ilustrasi digital secara otonom untuk tujuan *entepreneur*. Mereka memproduksi dan menjualnya melalui *marketplace*, *website*, pameran, atau bazar. Kualitas estetikanya setara dengan ilustrasi untuk klien, namun karya ini bersifat otonom sehingga menyerupai seni murni, biasanya hadir dalam bentuk *merchandise* dan *art print* dengan harga lebih terjangkau.

*Art merchandise* atau *illustrated merchandise* sedang menjadi trend saat ini, berkat pengaruh merek fesyen besar. *Merchandise* artis berfungsi sebagai alat promosi yang menggabungkan seni dan produk fungsional. Media sosial, seperti Instagram, memainkan peran penting dalam dokumentasi dan interaksi seniman dengan penggemar, yang meningkatkan personal *branding*, seperti terlihat pada studi kasus seniman Yogyakarta (Juanitasari, 2020). Dalam artikel *Artistic Merchadising : Turning Art Into Apparel and Beyond* (n.d), produksi *Art merchandise* atau *illustrated merchandise* mendekatkan senimannya pada audiens sehingga seni tidak

eksklusif dan lebih kreatif dengan harga terjangkau (<https://freshmindmag.com/2024/01/12/artistic-merchandising-turning-art-into-apparel-and-beyond/>). Industri *art merchandise* menantang seniman visual mengintegrasikan kreativitas dan kewirausahaan untuk mendukung karier seninya. Mereka mengubah karya seni menjadi produk unik yang dapat dipasarkan, (Amadea & Purwanegara, 2020). Maraknya aktivitas ini tentunya didukung oleh teknologi digital dan didorong oleh kehadiran Instagram.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini akan dianalisa bagaimana perkembangan teknologi digital yang diiringi oleh kehadiran Instagram, memiliki dampak terhadap perkembangan karya ilustrasi perempuan ilustrator sehingga memunculkan ilustrator sebagai *author* sekaligus *entrepreneur*, yang memiliki otonomi akan penciptaan karya ilustrasi.

Teori pendukung penelitian ini yaitu teori ilustrasi, teori ilustrasi digital dan teori media sosial. Penelitian bertujuan untuk menganalisis dampak teknologi digital terhadap karya ilustrasi yang dihasilkan oleh perempuan ilustrator Indonesia, serta mengidentifikasi aktivitas otonom mereka yang berhubungan dengan peran sebagai ilustrator sekaligus *entrepreneur*. Dengan masih minimnya penelitian tentang perempuan ilustrator di Indonesia, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan kepada masyarakat, dengan memaparkan kontribusi perempuan ilustrator yang memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk berkarya secara otonom untuk berwiraswasta. Hipotesis penelitian ini adalah, bahwa teknologi digital memiliki dampak terhadap karya perempuan ilustrator Indonesia. Kelebihan dari teknologi digital dan keberadaan Instagram, membawa perempuan ilustrator menjadi lebih mandiri dan kreatif. Dalam mengatur pekerjaan, mereka dapat bekerja lebih leluasa dan efisien, lebih mudah mengatur waktu untuk pekerjaan domestik dan memproduksi karya. Instagram adalah media penting untuk membagikan karya, sehingga mereka dapat dikenal lebih luas dan mendapatkan pengakuan dari khalayak.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipergunakan adalah kualitatif, membatasi objek penelitian dengan *purpose sampling*. Penulis memilih tiga orang perempuan ilustrator yaitu Kathrin Honesta (@kathrinhonesta), Anindya Anugrah (@phantasien), dan Martcelia Liunic (@liunic). Dengan mempertimbangkan konsistensi aktifitas mereka sebagai ilustrator profesional, memproduksi ilustrasi otonom untuk dijual, dan memiliki gaya ilustrasi khas. Metode pengumpulan data melalui kajian pustaka, dokumentasi terutama melalui Instagram, dan observasi ke pameran dan bazar ilustrasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pameran ilustrasi yang menyertakan penjualan produk seperti *merchandise*, aksesoris, fashion, dan pernak-pernik sedang marak di kota-kota besar di Indonesia. Tahun 2024 saja tercatat setidaknya ada empat acara serupa, yaitu Bogor Illustration Fair, Artket, Jakarta Illustration & Creative Art Fair (j.caf), dan Jakarta Doodle Fest. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis, terlihat animo pengunjung yang sangat besar terutama generasi muda yang antusias mengunjungi dan berbelanja di *booth* pameran. Para ilustrator yang menggelar karyanya tampil dengan ciri khas ilustrasi masing-masing. Dari hasil observasi penulis, ketiga perempuan ilustrator yang diteliti turut aktif berpartisipasi dalam pameran ilustrasi.



Gambar 1. Observasi ke Pameran J.Icaf, di Senayan City Jakarta

Berikut adalah analisa terhadap karya ilustrasi digital perempuan ilustrator:

### 1. Kathrin Honesta (@kathrinhonesta)

Kathrin Honesta adalah seorang ilustrator asal Jakarta yang memiliki latar belakang pendidikan di bidang Periklanan dan Desain Grafis dari *The One Academy* Malaysia. Ia adalah ibu dari seorang anak perempuan balita. Produktivitasnya dalam menghasilkan karya ilustrasi menjadi salah satu indikasi bahwa Kathrin mampu mengatur waktu antara kehidupan pribadi dan karier kreatifnya. Melalui 'studio rumahan' ia dapat leluasa berkarya secara profesional, menekuni hobi, sekaligus menyelesaikan kesibukan pekerjaan domestik sebagai istri dan ibu. Kiprahnya menunjukkan contoh konkret kebebasan berkarya perempuan ilustrator yang berkerja dari rumah namun membuatnya mandiri secara finansial. Salah satu pencapaian terbesarnya adalah menyelenggarakan pameran tunggal bertajuk "*Ribbon*" di sebuah galeri di Ubud. Dalam karya-karyanya, ia banyak menampilkan tokoh perempuan dengan gaya semi kartun, dekoratif, serta penggunaan warna cerah yang mencolok. Ungkapan visual metafora dan puisi sering dipadukan dalam ilustrasi yang dihasilkan.

Teknik yang digunakan selain digital adalah manual. Penggunaan ilustrasi digital memudahkannya dalam proses kreasi dan produksi, memungkinkan hasil yang lebih cepat, presisi, dan beragam dibandingkan metode manual. Hal ini dapat dilihat dari keragaman media dan produk yang ditawarkan seperti *sticker*, *notes*, mug, tas, *post card*, serta buku ilustrasi dan *zine*. Keberagaman produk ini tidak terlepas dari potensi yang ditawarkan oleh *software* ilustrasi digital dalam menghasilkan berbagai alternatif dan gaya visual dalam waktu yang relatif singkat. *Software* ilustrasi digital, seperti Adobe Illustrator atau Procreate, memungkinkan seorang ilustrator untuk bereksperimen dengan mudah. Berkat fitur-fitur ini, Kathrin dapat membuat berbagai macam desain yang menyesuaikan dengan produk yang ingin diproduksi, misalnya membuat ilustrasi yang lebih minimalis untuk tas atau mug, serta desain yang lebih detail dan kompleks untuk buku ilustrasi dan *zine*. Penggunaan teknologi digital memungkinkan ilustrasi untuk diproduksi dengan cepat, karena alat ini mempermudah proses pengeditan, pengubahan ukuran, dan

pengulangan desain tanpa mengurangi kualitas.



Gambar 2. Contoh Produk Pernak-pernik yang diproduksi Kathrin Honesta

Keberagaman visual memungkinkan Kathrin untuk menjangkau audiens yang lebih luas dalam menghadirkan berbagai konsep desain yang sesuai dengan selera pasar yang berbeda. Di Instagram, ia aktif mengunggah hasil karya profesional maupun otonom. Portfolio dan produk-produknya bisa diakses oleh pengikutnya melalui tautan dalam *bio*. Tautan itu dapat memudahkan *follower* untuk langsung menuju toko *online* "Trinket by Kath" dan "*Shadow Stories*". "Trinket by Kath" lebih menonjolkan produk pernak-pernik, sementara "*Shadow Stories*" lebih fokus pada karya sastra visual, seperti buku ilustrasi dan *zine*. Dengan adanya kemudahan akses dalam pembuatan dan distribusi produk-produk ini melalui *platform online* dan *marketplace*, Kathrin dapat memperkenalkan karyanya ke khalayak lebih luas, sambil tetap mempertahankan sentuhan pribadi dalam setiap produknya. Kemampuan untuk menghasilkan karya yang beragam mencerminkan potensi tak terbatas dari penggunaan *software* ilustrasi digital dalam mengembangkan kreatifitas.

### 2. Anindya Anugrah (@\_phantasien)

Anindya Anugrah adalah seorang ilustrator asal Jakarta, memiliki latar belakang pendidikan di Universitas Padjajaran, Bandung, pada Program Studi Hukum Teknologi Informasi dan Komunikasi, namun ia memutuskan berubah haluan menjadi ilustrator lepas. Ciri khas karya Anindya terletak pada eksplorasi tema fantasi, terinspirasi dari elemen visual era

Abad Pertengahan, Renesans, budaya pop dan unsur-unsur okultisme. Gaya visualnya semi realistik dan semi dekoratif, dengan penggunaan warna-warna terang. Anindya konsisten memasukkan unsur budaya dalam karyanya. Sebagai seorang ilustrator profesional, Anindya mengandalkan teknik digital dalam menciptakan ilustrasi. Keahlian ini memungkinkannya untuk menghasilkan berbagai karya dengan berbagai material, termasuk proyek kolaborasi dengan merek fashion dan grup musik. Ia memproduksi berbagai produk berbasis ilustrasi, seperti *scarf*, aksesoris, *art print*, kartu, boneka kertas, dan puzzle. Semua produk ini sering kali diterapkan dalam ranah fashion dan dijual melalui toko *online* “Phantasien” yang dikelola di *marketplace*.



Gambar 3. Contoh Scraft yang sedang dipamerkan Anindya Anugrah (Sumber: @phantasien)

Jika dianalisis, keragaman produk yang dihasilkan Anindya menunjukkan kemampuan yang kreatif dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan variasi visual dalam waktu singkat. Perangkat lunak ilustrasi digital memungkinkan eksplorasi berbagai alternatif visual dengan cepat dan efisien, tanpa harus melalui proses manual yang panjang. Dengan teknik ini, ia dapat dengan mudah bereksperimen dengan palet warna *vibrant*, komposisi, hingga tekstur yang berbeda, sehingga menghasilkan variasi produk menarik dan sesuai dengan ciri khas ilustrasi dan selera pasarnya. Selain menjadi sarana berkarya, penggunaan perangkat digital juga memungkinkan Anindya untuk merespons tren pasar dengan cepat.

Ciri khas lain dalam menekuni pekerjaan sebagai seorang ilustrator yang berkomitmen penuh adalah Anindya rajin memajang karyanya di Instagram. Instagram menjadi semacam galeri pribadi dalam menampilkan gaya personal yang khas dan memberi keleluasaan komunikasi secara langsung oleh Anindya dengan para pemesan produknya. Dengan lebih dari 20.900 pengikut di Instagram sejak 2016, Anindya mampu memperlihatkan portofolionya ke khalayak luas dan mengadaptasi karyanya sesuai permintaan. Sistem *pre-order* dan produk siap kirim yang ia terapkan melalui “Phantasien” juga menunjukkan fleksibilitas produksi yang didukung oleh teknologi digital, memperkuat posisinya sebagai ilustrator yang kreatif sekaligus adaptif dan inovatif.

### 3. Martcellia Liunic (@liunic)

Martcellia, seorang ilustrator dari Jakarta, lulusan Lassale College Jakarta. Ia memulai kariernya dengan bekerja di agensi periklanan sebelum akhirnya memutuskan untuk berfokus sebagai ilustrator lepas. Langkah ini membuka banyak peluang kolaborasi dengan merek-merek terkenal, baik di dalam maupun luar negeri, khususnya di bidang fashion. Kolaborasi ini memperkuat posisinya sebagai ilustrator sekaligus seniman visual yang fleksibel dan inovatif. Martcellia memiliki *brand* bernama “Liunic on Things”, yang memproduksi dan menjual berbagai produk berbasis ilustrasinya. Produk-produk tersebut meliputi aksesoris, kartu, mainan, *art print*, tas dan produk fashion sebagai andalannya. *Brand* ini telah menjadi wadah untuk menyalurkan kreativitasnya ke dalam bentuk produk sehari-hari yang fungsional namun artistik. Keberadaan toko “Liunic on Things” di *marketplace*, serta *platform* daring lainnya, memudahkan akses bagi pelanggan lokal dan internasional.

Ciri khas ilustrasi Martcellia adalah gaya semi kartun dengan bentuk terdistorsi, garis tegas, serta karakter lucu dan kekanakan. Warna-warna cerah dan kontras menjadi ciri khas yang membuat karyanya mudah dikenali. Ilustrasi Martcellia hampir sepenuhnya mengandalkan teknik digital. Keragaman produk yang dihasilkan dapat dianalisis dari kemampuannya dalam mengeksplorasi berbagai alternatif gaya visual melalui perangkat ilustrasi digital. Teknologi digital

memungkinkan proses desain yang efisien, di mana variasi dalam bentuk, warna, dan komposisi dapat dihasilkan dalam waktu singkat namun tetap konsisten dengan ciri khas visualnya. Kemampuan untuk bereksperimen dan menyesuaikan desain sesuai kebutuhan pasar memberikan Martcellia keunggulan. Konsistensinya dalam mengunggah karya di Instagram sejak 2011, tidak hanya membangun portofolio tetapi juga membentuk komunitas pengikut yang kini mencapai 62.100 orang. Dalam *bio* Instagram-nya, terdapat berbagai tautan yang memudahkan pengunjung untuk menjelajahi portofolio, membeli produk, dan mengakses *platform* penjualan untuk pasar lokal maupun internasional. Proses kreatif yang didukung teknologi ini memungkinkan Martcellia untuk merespons permintaan pasar secara *real-time*, serta menjelajahi ide-ide visual baru tanpa keterbatasan teknik. Dengan demikian, keragaman produk “Liunic on Things” mencerminkan fleksibilitas dan inovasi yang diperoleh melalui pemanfaatan perangkat digital.



Gambar 4. Contoh Pernak-pernik yang diproduksi oleh Martcellia Liunic (Sumber: @liuniconthings)

#### SIMPULAN DAN SARAN

Teknologi digital membawa dampak positif bagi dunia ilustrasi, terutama bagi perempuan ilustrator. Mereka memiliki kebebasan untuk menghasilkan karya secara otonom, tanpa bergantung pada klien. Melalui *platform* seperti Instagram dan *marketplace*, mereka dapat memproduksi dan menjual karya langsung ke audiens, menawarkan fleksibilitas dan efisiensi dalam bekerja. Instagram berfungsi ganda sebagai portofolio

dan media interaksi, yang memungkinkan ilustrator membangun pengakuan, menarik klien, dan memperluas jaringan kolaborasi. Meskipun peluang semakin besar, tantangan tetap ada, seperti memahami strategi pemasaran digital dan bersaing di media sosial. Oleh karena itu, penting bagi perempuan ilustrator untuk terus meningkatkan keterampilan digital, memahami algoritma Instagram, dan mengembangkan strategi *branding*. Portofolio yang menarik dan konsisten dapat meningkatkan daya tarik bagi target audiens.

Selain aspek kreatif, keterampilan manajemen bisnis seperti pengaturan harga, komunikasi dengan audiens, dan perencanaan produksi juga krusial untuk menjaga keberlangsungan usaha. Kolaborasi dan jejaring profesional, baik lokal maupun internasional, membuka peluang baru dan memperkaya pengalaman. Dengan dukungan teknologi, perempuan ilustrator dapat bekerja lebih fleksibel, menyeimbangkan karier dan kehidupan pribadi, sekaligus tetap produktif dan mendapat pengakuan. Media sosial yang dikombinasikan dengan penggunaan perangkat digital yang terjangkau, dapat menekan biaya yang lebih rendah serta fleksibilitas untuk bekerja dari rumah, semuanya telah membantu mendemokratisasi perempuan ilustrator untuk mendapatkan pengakuan dan pekerjaan. Penguasaan teknologi dan pemasaran secara digital, dan eksistensi perempuan ilustrator di Instagram, memungkinkan mereka untuk berkarya secara konsisten sambil membagikan pengalaman dan terus menginspirasi audiens.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Allan Male. (2017). *Alan Male - Illustration - A Theoretical and Contextual Perspective* (2017, Bloomsbury Visual Arts) - libgen.li.
- Amadea, N., & Purwanegara, M. S. (2020). Business Strategy Formulation for Art Merchandise Brand (Case Study: Gutsy Prune). *International Journal of Management, Entrepreneurship, Social Science and Humanities*, 3, 41–47. <https://doi.org/10.31098/ijmesh.v3i1.189>
- Doyle, S., & Groove, J. (2018). *History of Illustration*.

<https://www.bloomsbury.com/uk/history-of-illustration-9781501342110/>.

- Juanitasari, I. (2020). Hubungan Personal Branding Perupa dengan Artist Merchandise dalam Proses Berkarya. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 6, 83–94. <https://doi.org/10.24821/jocia.v6i2.5091>
- Liu, Y. (2019). On Computer Digital Illustration Design. *Journal of Physics: Conference Series*, 1302. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1302/2/022063>
- MacDowall, L., & Budge, K. (2021). Art After Instagram: Art Spaces, Audiences, Aesthetics. In *Art After Instagram: Art Spaces, Audiences, Aesthetics*. Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781003001799>
- Ping, G. (2020). *Explore the Advantages of Illustration Art in Visual Communication Design*. <https://doi.org/10.25236/FAR.2020.020601>
- Salam Sofyan. (2017). *Seni Ilustrasi*. Badan Penerbit UMN.
- Yang, C. (2021). *Research in the Instagram Context: Approaches and Methods*. <https://ideas.repec.org/a/arp/tjssrr/2021p15-21.html>.
- Zulkifli, Z. (2021). Seni Rupa di Era Disrupsi: Dampak Teknologi dalam Medan Sosial Seni Rupa. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 5, 134. <https://doi.org/10.24114/gondang.v5i1.24964>

#### Websites :

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/05/04/jumlah-pengguna-instagram-indonesia-terbanyak-ke-4-di-dunia>).

<https://www.usillustrations.com/blog/book-illustration-from-traditional-to-digital-and-back-again>

<https://freshmindmag.com/2024/01/12/artistic-merchandising-turning-art-into-apparel-and-beyond>

#### Biografi Penulis



**Penulis 1: Gilang Cempaka,** Institut Teknologi Bandung, Magister Seni Rupa, pengajar di Desain Komunikasi Visual Universitas Paramadina, fokus penelitian : Seni Rupa dan Ilustrasi



**Penulis 2: Irma Damjanti,** Institut Teknologi Bandung, Doktor Ilmu Seni Rupa, pengajar di Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, fokus penelitian : Psikologi Seni dan Kreativitas



**Penulis 3: Ira Adriati,** Institut Teknologi Bandung, Doktor Ilmu Seni Rupa, pengajar di Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, fokus penelitian : Seni Rupa Indonesia Lama dan Seni Rupa Perempuan