

BAB II

IDENTIFIKASI DATA

A. *ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)*

1. Sejarah dan Perkembangan

Seorang matematikawan asal Austria, Kurt Gödel menunjukkan penelitiannya tentang logika prediksi pada tahun 1931. Penelitian ini kemudian disempurnakan oleh Alan Turing yang menemukan puncak dari kemampuan mesin untuk menyelesaikan deret aritmatik pada tahun 1937 (Ertel, 2018).

Pada tahun 1943 Warren McCulloch dan Walter Pitts muncul dan memperkenalkan sebuah model neuron dalam karya ilmiahnya yang berjudul "*A Logical Calculus of Ideas Immanent in Nervous Activity*". Model ini menjadi dasar penelitian tentang hubungan antara jaringan saraf dan cara pikir secara logis pada manusia. Model ini menggambarkan cara kerja dasar neuron di dalam otak manusia sehingga simulasi matematis terjadi. Fenomena tersebut kemudian dijadikan acuan pemrograman AI atau kecerdasan buatan dengan membuat "jaringan saraf" buatan (Ertel, 2018).

Pada tahun 1950, matematikawan lain seperti Alan Turing muncul dengan karya ilmiahnya tentang algoritma mesin. Ia memperkenalkan istilah "*computer intelligence*" dan kemudian membuat terobosan baru berupa permainan catur yang menggunakan teknologi AI (Ertel, 2018).

John McCarthy, seorang ilmuwan asal Boston dalam konferensi Dartmouth pada tahun 1956 mengemukakan teorinya tentang AI. Konferensi ini dibuat

bersama para ahli matematika dan ilmu komputer untuk berdiskusi mengenai pengembangan AI. Hasil dari konferensi ini adalah rencana dan ide-ide baru untuk pengembangan teknologi tersebut. Barulah pada tahun 1963 John McCarthy memuat laboratorium untuk meneliti AI di Universitas Stanford.

Pengembangan tersebut terus berlangsung hingga pada tahun 1990 muncul sebuah terobosan dimana muncul teori probabilitas di kalangan peneliti. Hasil dari penelitian mengenai adanya kemungkinan-kemungkinan yang bisa dicapai oleh mesin ini menghadirkan sebuah program cerdas. Program ini dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Kemampuan mesin ini kemudian membawa AI menuju kemenangan dalam permainan catur melawan atlet catur tingkat dunia, Gary Kasparov pada tahun 1997. (Ertel, 2018).

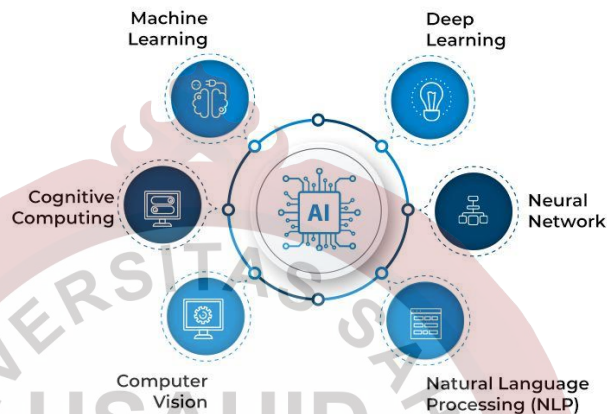
Memasuki tahun 2000-an, kompetisi robot dengan program AI mulai bermunculan. Tak hanya itu, pusat-pusat penelitian AI mulai dibangun dan dikembangkan. Tahun 2000 hingga 2020 merupakan tahun dimana AI tampak berkembang dengan pesat. Google mampu membuat mobil dengan sistem supir otomatis, program AI mampu mengalahkan juara internasional dalam permainan papan go, AI mampu digunakan sebagai penunjang aplikasi Maps, dan banyak lagi (Ertel, 2018).

2. Cara Kerja *Artificial Intelligence* (AI)

Dalam buku *Artificial Intelligence -A Modern Approach -Prentice Hall* (Russell & Norvig, 2003) cara kerja AI dibagi menjadi empat teknik dasar. Teknik tersebut yaitu:

- a. *Searching* atau pencarian solusi secara sistematis. AI yang bekerja dengan teknik ini biasanya dipakai dalam program yang dapat memberikan rekomendasi tertentu. Contohnya adalah Google Maps dan Gojek yang sistemnya akan mencari jalur tercepat untuk sampai tujuan.
- b. *Reasoning* atau penalaran berdasar logika. AI yang bekerja dengan teknik ini kerap digunakan dalam program permainan sebagai lawan tanding pada game strategi. Contohnya pada permainan catur daring dimana pemain dapat melawan komputer atau sering disebut dengan “bot” yang dapat memprediksi langkah untuk memenangkan permainan.
- c. *Planing* atau perencanaan. AI yang bekerja dengan teknik ini dapat merencanakan apa saja yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan masalah. Menguraikan masalah menjadi lebih sederhana kemudian mengambil keputusan untuk mendapatkan solusi. Contohnya adalah program berbasis AI, *Optimum-AIV* yang digunakan oleh *European Space Agency* untuk merakit pesawat.
- d. *Learning* atau pembelajaran. AI yang bekerja dengan teknik ini dapat menganalisis suatu perintah untuk menemukan sebuah solusi berdasarkan data base yang telah diberikan. Contohnya adalah pada sistem program pengenalan wajah. AI akan mengidentifikasi wajah seseorang kemudian menjadikannya dasar dari identitas yang ada pada pusat data.

AI pada masa ini dapat menggunakan gabungan dari beberapa teknik yang telah disempurnakan. Adanya gabungan antara beberapa teknik menjadikan AI dapat mengerjakan pekerjaan yang lebih bervariasi.



Gambar 2. 1 Komponen Sistem AI
(Sumber: <https://tanyadigital.com>, 2024)

AI dapat digunakan untuk mengumpulkan data, membuat modul pengajaran, membuat brief tugas, menganalisis data, dan yang paling populer adalah dapat membuat gambar ilustrasi hanya dari memasukkan teks perintah atau biasa dikenal dengan istilah “*prompt*”. Orang yang mengoperasikan program berbasis AI dengan membuat *prompt* disebut sebagai “*Prompter*”. Dengan perintah inilah AI dapat mengerjakan tugas dengan kemampuannya sendiri.

3. Jenis *Artificial Intelligence* (AI)

AI memiliki klasifikasi tersendiri berdasarkan kemampuannya berpikir. Berdasarkan buku yang berjudul “*Fenomena Artificial Intelligence (AI)*” AI dapat dibedakan menjadi tiga jenis (Zebua dkk., 2023). Tiga jenis AI yakni:

a. *Artificial Narrow Intelligence (ANI)*

ANI adalah AI yang dirancang untuk mengerjakan tugas yang perintahnya spesifik. AI ini mampu menjadi asisten yang handal dalam bidang kognitif, namun tidak memiliki kemampuan berpikir diluar rancangannya. Contoh dari pengaplikasian AI ini adalah *Siri*, *Alexa*, sistem mobil Google dan Tesla dengan supir otomatis, permainan Catur Daring, fasilitas pensortir surel, *chatbot*, dan sistem rekomendasi pada lokapasar elektronik. Sejauh ini ANI adalah AI yang mampu dikembangkan oleh manusia.

b. *Artificial General Intelligence (AGI)*

AI jenis AGI dirancang untuk berpikir dan mengambil keputusan seperti seorang manusia. Saat ini AGI masih merupakan konsep yang perlu diriset lebih jauh. Program dengan basis AI yang paling mendekati jenis ini adalah ChatGPT-4o.

c. *Artificial Super Intelligence (ASI)*

ASI adalah AI yang juga dikenal dengan istilah AI Super. AI jenis ini diperkirakan dapat melakukan tugas apapun dengan perintah seacak apapun. Selain itu AI ini juga dapat belajar dari pengalaman, mengolah data, dan mengambil keputusan seperti dan/atau bahkan lebih baik dari manusia. Meskipun masih berupa hipotesis, AI diperkirakan akan mencapai titik ini. Penggambaran dari AI jenis ASI dapat dilihat dalam film fiksi ilmiah seperti "*The Creator*" tahun 2024.

4. Contoh Implementasi *Artificial Intelligence* (AI)

Tiga tahun terakhir merupakan tahun dimana bermunculan program AI yang sangat kuat dan memiliki fungsi yang sangat menarik. Beberapa di antaranya adalah:

a. ChatGPT



Gambar 2. 2 ChatGPT
(Sumber: chat.openai.com, 2024)

ChatGPT adalah program berbasis AI yang dapat menjawab hampir seluruh pertanyaan pernggunanya. Mulai dari menjawab pertanyaan rumit, memuat teks original seperti cerita atau draf skenario, dan menerjemahkan bahasa secara instan.

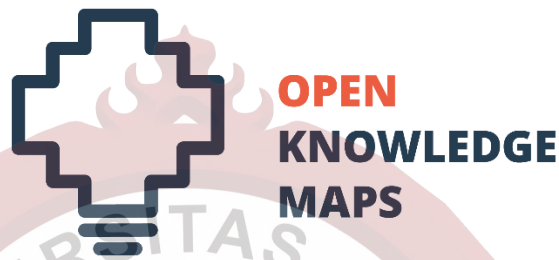
b. Lokapasar Elektronik



Gambar 2. 3 Lokapasar Elektronik
(Sumber: tokopedia.com, 2024)

Lokapasar elektronik atau *e-commerce* pada umumnya menggunakan AI yang dapat menyortir produk sekaligus memberikan rekomendasi sesuai kebutuhan penggunanya.

c. Open Knowledge Maps



Gambar 2. 4 Logo Open Knowledge Maps
(Sumber: openknowledgemaps.org, 2024)

Program ini dapat diakses secara daring melalui Google untuk mencari sumber terpercaya mengenai suatu materi (jurnal dan artikel). Pengguna dapat memasukkan kata kunci untuk mencari jurnal terkait. Laman pencari ini diklaim oleh pengembangnya sebagai bank data penelitian ilmiah terbesar di dunia. Oleh karena itu target penggunanya adalah peneliti, akademisi, dan mahasiswa.

d. DeepL



Gambar 2. 5 Logo DeepL
(Sumber: deepl.com, 2024)

DeepL adalah sebuah aplikasi alih bahasa dari Jerman yang sudah terkenal akan keakuratannya. Aplikasi ini dapat mengalihbahasakan teks, berkas dengan format pdf, docx, dan pptx. Selain itu, aplikasi ini dapat membantu penggunanya untuk mengoreksi penulisan dalam 32 bahasa. Hal tersebut dapat terwujud dengan bantuan sistem AI yang ada di dalamnya.

e. Difusi Gambar Berbasis AI



Gambar 2. 6 Logo MidJourney
(Sumber: MidJourney.com, 2024)

MidJourney adalah sebuah program digital berbasis AI yang paling populer. Program ini berbentuk *bot* yang dapat diakses dari *platform* komunikasi bernama Discord. Syarat penggunaannya adalah dengan masuk dalam peladen Discord MidJourney. Setelah itu pengguna dapat mengtikkan *prompt* detail tentang ide yang ingin divisualkan. Beberapa saat kemudian sistem akan membacanya dan membuat gambar berdasarkan *prompt* tersebut.



Gambar 2. 7 DALL-E Logo
(Sumber: <https://openai.com/index/dall-e>, 2024)

DALL-E adalah program yang dikembangkan oleh OpenAI. OpenAI sendiri adalah sebuah laboratorium riset dan pengembangan kecerdasan buatan yang didanai oleh perusahaan besar kelas dunia seperti PayPal, Microsoft, dan Tesla. OpenAI meluncurkan DALL-E pada tahun 2021 sebagai program yang dapat membuat gambar hanya dari memasukan *prompt* saja.



Gambar 2. 8 Logo Stable Diffusion
(Sumber: stablediffusionweb.com, 2024)

Stable Difusion adalah sebuah program cabang dari Stability AI. Sebelumnya Stability AI memiliki beberapa fitur seperti mengubah resolusi gambar dan editor gambar. Fitur pengubahan teks menjadi gambar dari Stable Difusion akhirnya menjadi sebuah program sendiri dan dirilis pada tahun 2022.

5. Objek Observasi

Penelitian ini membutuhkan sampel untuk mendapatkan data. Data diambil dari ilustrasi buatan AI yang dapat diambil dari internet dan sesuai dengan kategori gaya visual yang akan diamati. Banyak dari gambar buatan AI yang tidak memiliki *watermark* atau tanda air. Hal tersebut menyebabkan sulitnya identifikasi *prompter* yang membuat ilustrasi tersebut. Oleh karena itu dicantumkanlah asal dari ilustrasi yang digunakan sebagai sampel supaya jelas dari mana ilustrasi sampel diambil..

a. Ilustrasi AI Gaya Anime



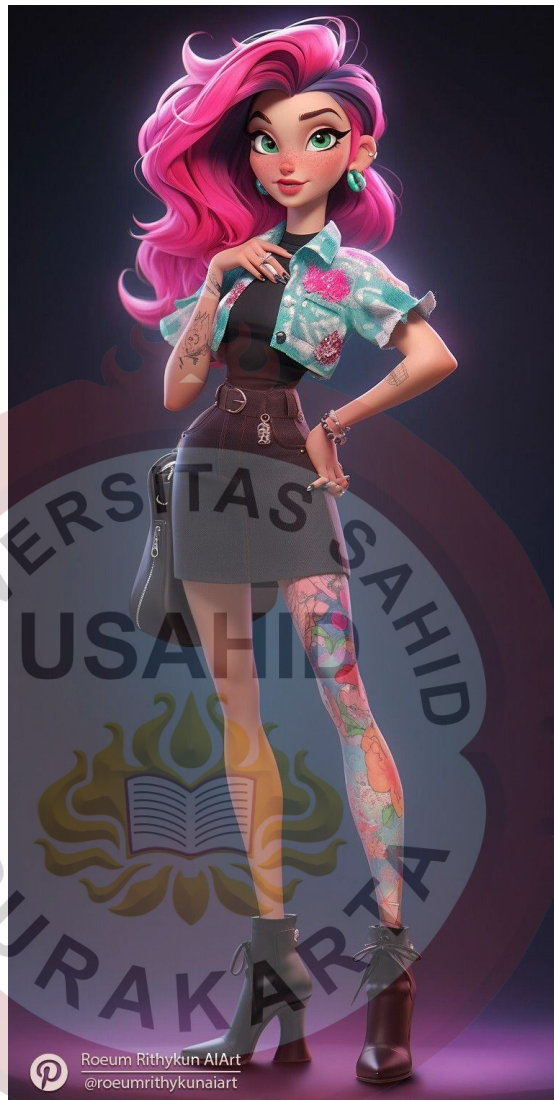
Gambar 2. 9 Ilustrasi AI Gaya Anime
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/28640147622926512>, 2024)

Ilustrasi di atas diambil dari Pinterest yang dipin oleh akun dengan nama pengguna Shishuhua5. Akun tersebut memiliki papan (*board*) dengan isi kumpulan ilustrasi buatan AI. Ilustrasi ini memiliki *point of interest* berupa seorang gadis yang memiliki tubuh kecil, rambut hitam berkuncir, dan yang mengenakan *yukata* Jepang. Ia berdiri di tengah rawa-rawa sambil memegang sebuah wadah. Disekeliling gadis tersebut terdapat tanaman dan dua ekor ikan.

Gadis tersebut memiliki kepala dan mata yang besar sesuai dengan karakteristik gaya anime secara umum. Pada rambut rambut karakter tersebut terdapat jepit rambut berbentuk bunga. Adapun hiasan-hiasan lain yang menyerupai bentuk bunga pada rambutnya. *Yukata* yang ia kenakan memiliki motif bunga dengan warna hijau, putih, cokelat, oranye, dan hitam. Memiliki beberapa lapisan dan ada tali pengikat pada lengannya. Ia membawa sebuah wadah dengan tanaman didalamnya. Wadah tersebut berwarna hijau dan tanaman di dalamnya serupa dengan semanggi.

Lingkungan di sekitar gadis tersebut adalah rawa karena tanamannya digambarkan tidak teratur. Air dalam rawa tersebut tidak lebih tinggi dari lutut karakter serta banyak tumbuhan serupa lili air atau teratai di sekitarnya. Tumbuhan lain disekeliling tampak lebih besar dari tubuh karakter. Di dekat kakinya terdapat dua ekor ikan dengan warna oranye.

b. Ilustrasi AI Gaya Kartun



Gambar 2. 10 Ilustrasi AI Gaya Kartun
(Sumber: <https://id.pinterest.com/roeumrithykunaiart>, 2024)

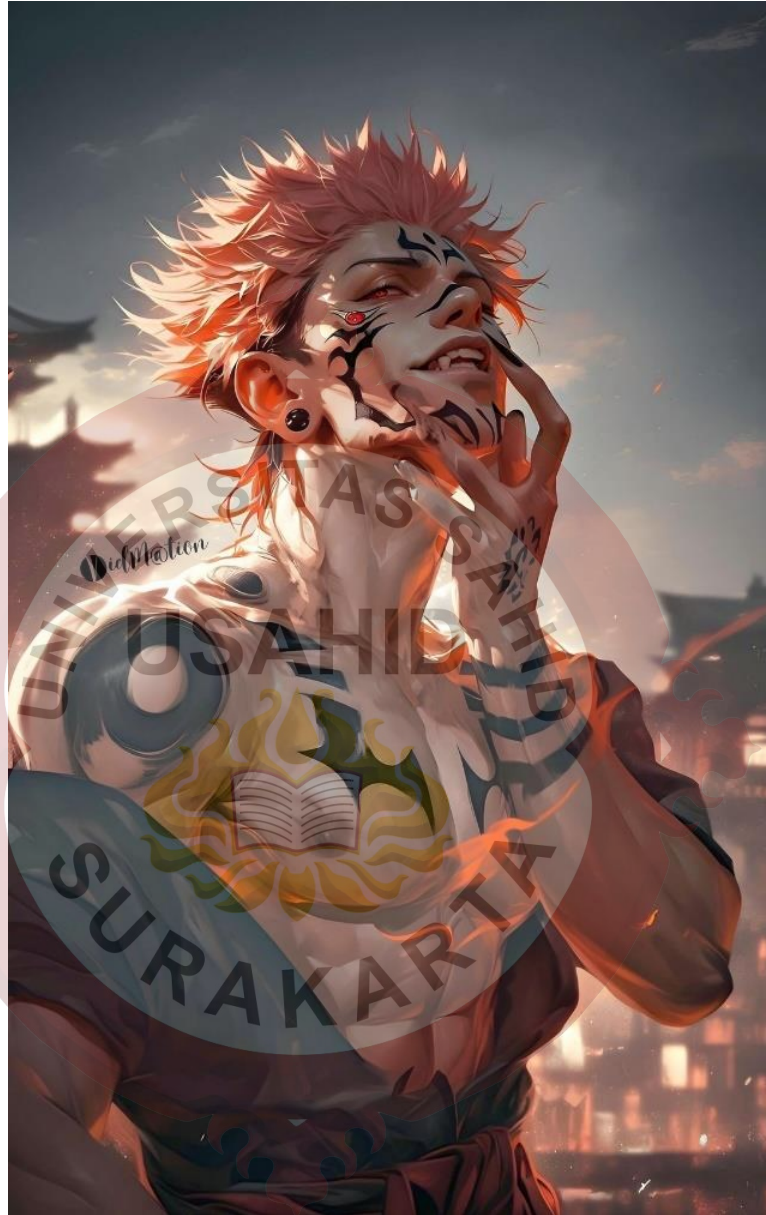
Ilustrasi di atas merupakan buatan *prompter* dengan nama Roeum Rithykun AI Art. Ilustrasi yang dibuat oleh *prompter* tersebut bergaya kartun 3D. Roeum Rithykun AI Art mengunggah ilustrasi buatan AI-nya pada laman Pinterest dengan nama pengguna yang sama. Pada ilustrasi di atas ditunjukkan karakter dari seorang wanita dengan rambut merah

muda yang tergerai. Ia mengenakan pakaian modern dengan sepatu *boots*.

Ilustrasi tersebut menunjukkan karakter seorang wanita dengan mata besar dan rambut yang tergerai. Ia memiliki tato pada kedua lengan dan kaki kirinya. Karakter wanita dalam ilustrasi tersebut mengenakan kaos hitam dengan kemeja hijau berpola abstrak, rok hitam, sepatu boots hak tinggi hitam, dan tampak membawa tas. Karakter tersebut juga mengenakan aksesoris berupa sepasang anting yang senada dengan warna kemeja, satu anting putih, sabuk hitam dengan gantungan, dan dua buah gelang di tangan kirinya.

Karakter pada ilustrasi di atas memiliki kepala besar dengan rambut merah muda dan sedikit warna ungu tua yang panjang. Wajahnya tampak percaya diri karena tampak tersenyum. Ia mengenakan pakaian yang modern dengan warna dominan hitam. Ia memiliki kuku yang diwarnai dengan warna gelap. Pada tato di kakinya, tato tampak memiliki warna yang mencolok seperti oranye, biru, dan ungu. Sedangkan tato di tangannya tampak memiliki warna hitam saja. Pose dari karakter tersebut serupa dengan pose pengenalan diri yang biasa ditemui dalam panduan karakter (*character guide*).

c. Ilustrasi AI Gaya Semirealisme



Gambar 2. 11 Ilustrasi AI Gaya Semirealisme
(Sumber: https://www.instagram.com/vid_mation, 2024)

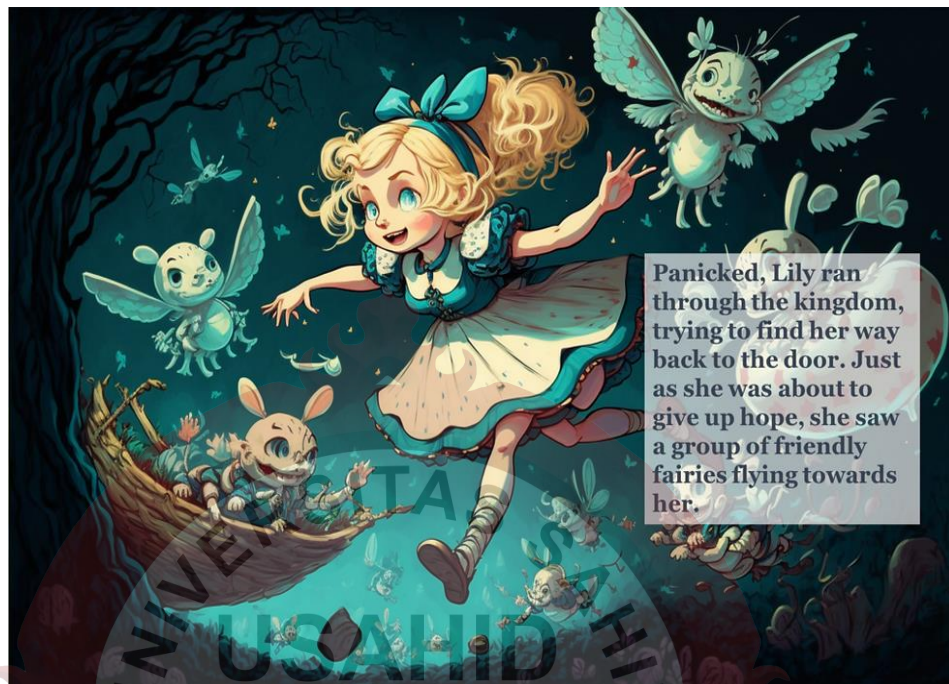
Ilustrasi dengan gaya semirealis di atas diunggah oleh akun Instagram dengan nama pengguna Vid_mation. Banyak dari ilustrasi yang diunggah pada akun ini yang menggunakan program pembuat gambar berbasis AI MidJourney. Ilustrasi tersebut menunjukkan karakter

kutukan bernama Sukuna dalam animasi Jepang Jujutsu Kaisen, dari ujung kepala hingga pinggang. Karakter tersebut digambarkan bertelanjang dada dengan otot yang menyembul keluar.

Sukuna pada ilustrasi di atas tampak memiliki rambut merah muda. Wajah karakter Sukuna tampak menyeriangi dengan gigi taring yang tajam. Tubuhnya tampak kekar dengan otot yang besar. Ia tampak mengenakan kemeja yang terbuka sehingga dada, perut, dan bahunya terlihat. Ditunjukkan juga tato di sekujur tubuhnya dari wajah, dada, hingga tangannya. Latar belakang dari ilustrasi tersebut tampak seperti permukiman dengan atap tang tampang runcing.

Sukuna berambut merah muda dan memiliki tato hitam. Ia mengenakan kemeja biru tua yang terbuka dan juga bawahan berwarna coklat. Pada telinganya terdapat anting dengan warna hitam. Pose dari karakter Sukuna tersebut tampak seperti sedang memamerkan kekuatannya karena posisi kepalanya mendongak ke atas. Tangannya dengan jari berkuku panjang menyentuh wajah. Wajahnya menyeringai dan menampakkan taringnya tampak seolah merendahkan objek di hadapannya. Tubuh dari Sukuna tampak kuat dan berotot besar. Langit pada latar belakang berwarna biru keabu-abuan sehingga tampak muram. Permukiman memiliki atap runcing menunjukkan ciri khas daerah China atau Jepang.

d. Ilustrasi AI Gaya Buku Cerita Anak



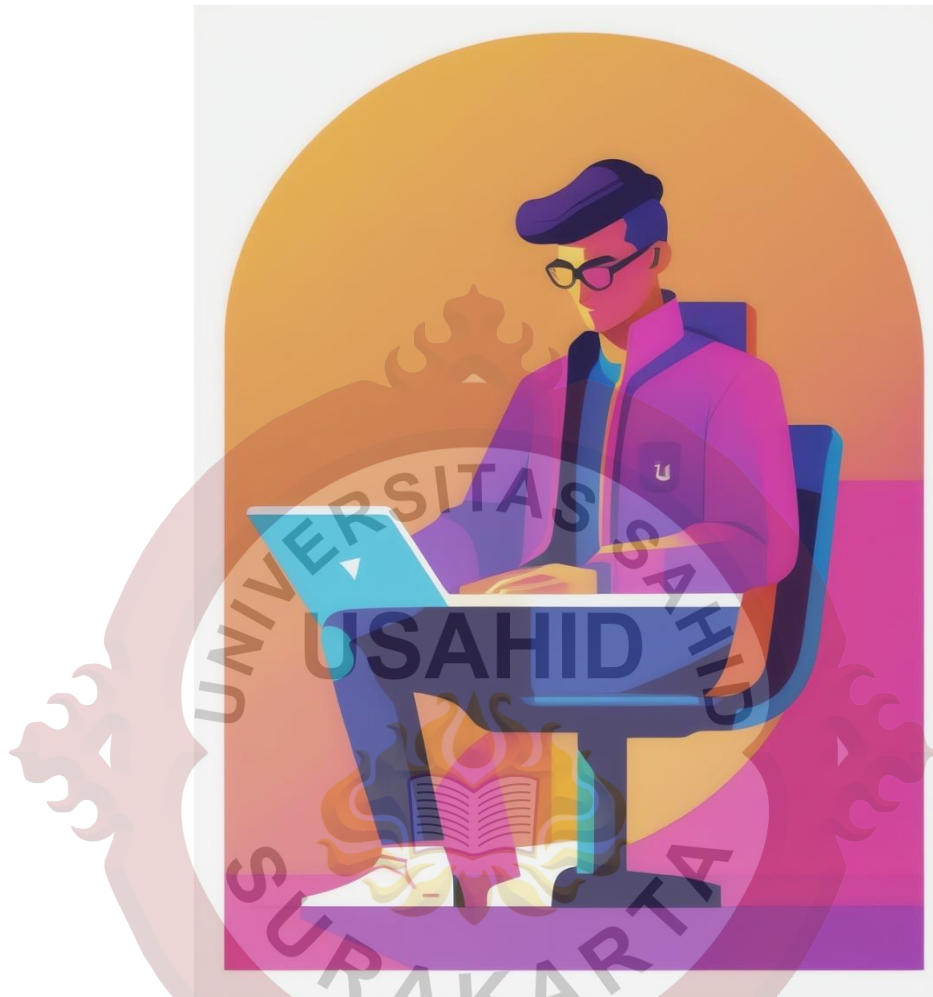
Gambar 2. 12 Ilustrasi AI Gaya Buku Cerita Anak
(Sumber: <https://www.thepourquoipas.com>, 2024)

Ilustrasi di atas merupakan ilustrasi yang diambil dari laman The Pourquoi Pas yang telah memberikan informasi seputar teknologi sejak tahun 2017. Pada laman tersebut, dijelaskan bahwa pembuatan buku cerita anak berjudul “*Lily in Wonderland*” dibuat menggunakan MidJourney dalam waktu 10 menit saja. Salah satu ilustrasi dari buku tersebut menceritakan seorang gadis bernama Lily yang sedang panik dan berlari mencari pintu keluar dari dunia ajaib. Ia kemudian bertemu dengan sekelompok peri di dalam hutan. Lily pada cerita ini digambarkan mirip dengan karakter Alice dalam cerita anak “*Alice in Wonderland*”.

Karakter Lily memiliki kepala besar dan rambut pirang. Ia mengenakan gaun dan bando berpita. Ia juga mengenakan kaos kaki panjang dan sepatu cokelat. Di sekeliling Lily terdapat berbagai macam peri dengan bentuk yang aneh dan memiliki tangan yang banyak. Pada latar belakang ilustrasi, menunjukkan bahwa karakter Lily berada di tengah hutan yang gelap. Ada karakter-karakter peri lain yang berada di belakang Lily.

Ilustrasi di atas memiliki warna yang kontras sesuai dengan ciri-ciri umum gaya visual buku cerita anak. Namun warna yang kontras tersebut cenderung lebih gelap dan memiliki kesan menyeramkan untuk buku cerita anak. Karakter Lily digambarkan sangat mirip dengan karakter Alice dalam cerita "*Alice in Wonderland*". Keduanya sama-sama memiliki rambut pirang dan bergaun biru putih. Lily tampak sedang melompat dengan bahagia karena ia tampak tersenyum. Karakter peri digambarkan berbentuk seperti serangga. Mereka bersayap dan memiliki banyak tangan. Peri-peri tersebut memiliki warna putih dan tersenyum lebar. Latar belakang ilustrasi menunjukkan hutan yang gelap dengan dominan warna hitam dan biru kehijauan. Warna yang ditunjukkan memberikan kontras, namun kesan yang diberikan justru terlalu gelap untuk buku anak.

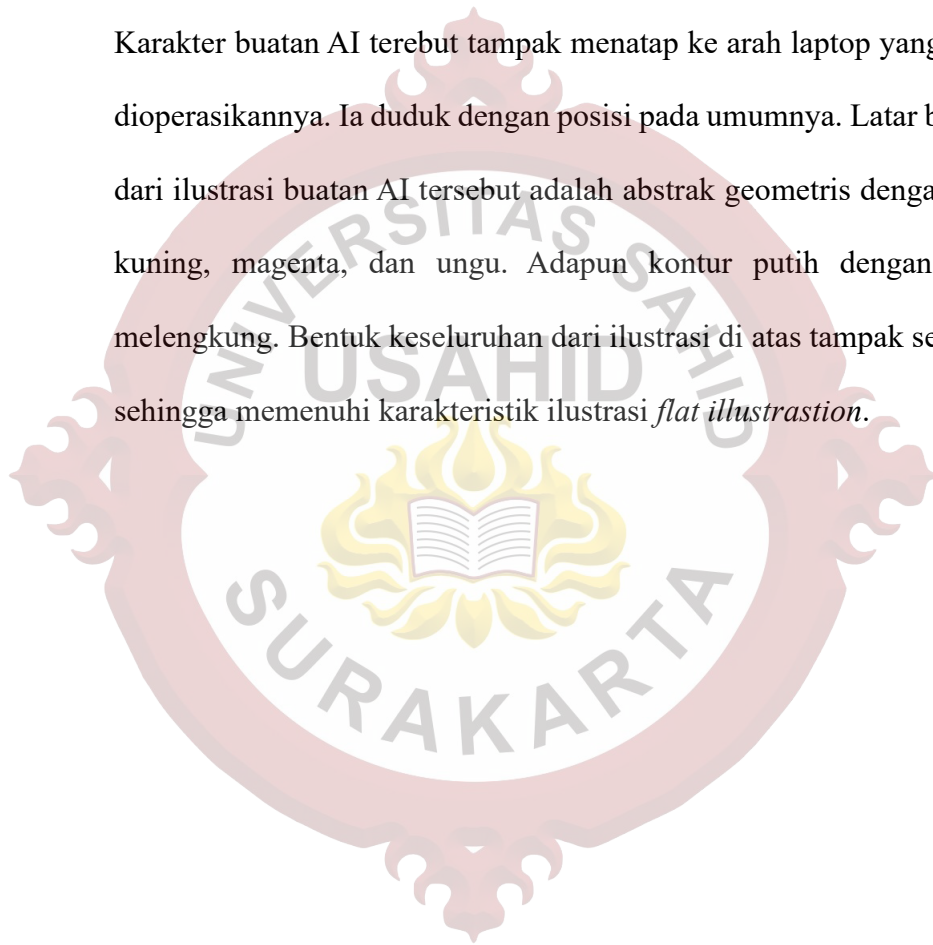
e. Ilustrasi AI Gaya *Flat Illustration*



Gambar 2. 13 Ilustrasi AI Gaya *Flat Illustration*
(Sumber: <https://pixabay.com/illustrations/ai-generated-programmer-developer-8497653>, 2024)

Ilustrasi di atas merupakan ilustrasi gaya *flat illustration* yang dibuat oleh akun dengan nama pengguna *Roses_Street* pada laman Pixabay.com. Akun tersebut sudah menjual ilustrasi buatan AI sejak bergabung pada laman Pixabay.com di tahun 2017. Pada ilustrasi tersebut ditunjukkan karakter seorang pria dengan kacamata yang sedang mengoperasikan laptop. Ia digambarkan tengah mengenakan jaket ungu dan duduk pada bangku yang meja dan kursinya menyambung.

Karakter pria pada ilustrasi di atas tampak memiliki rambut pendek dengan jambul berwarna gelap. Wajahnya tidak menampilkan mata, hidung, maupun mulut. Meskipun wajahnya rata, pria tersebut mengenakan kacamata. Ia mengenakan jaket dengan kerah yang tinggi. Ia juga mengenakan celana berwarna gelap dan sepatu berwarna putih. Karakter buatan AI tersebut tampak menatap ke arah laptop yang sedang dioperasikannya. Ia duduk dengan posisi pada umumnya. Latar belakang dari ilustrasi buatan AI tersebut adalah abstrak geometris dengan warna kuning, magenta, dan ungu. Adapun kontur putih dengan bentuk melengkung. Bentuk keseluruhan dari ilustrasi di atas tampak sederhana sehingga memenuhi karakteristik ilustrasi *flat illustration*.



B. ILUSTRASI BUATAN MANUSIA

1. Sejarah dan Perkembangan

Mengutip dari jurnal karya Joneta Witabora, di Indonesia ilustrasi pertama ditemukan pada dinding-dinding gua (Witabora, 2012). Manusia prasejarah telah membuat ilustrasi pada abad ke 15 hingga 18. Mereka menggunakan teknik memahat, cetak tinggi, litografi, dan etsa.



Gambar 2. 14 Ilustrasi Pada Dinding Gua
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/84161086777677990>, 2024)

Akhirnya tahun 1890-1920, mesin cetak pun ditemukan. Media cetak pun berkembang dan menjadi sarana penyampaian informasi yang sangat penting terutama dalam dunia iklan. Pada masa itu pula ilustrasi digunakan untuk mempercantik desain dalam media-media cetak.

Tahun 1920-1950 dunia ilustrasi sempat mengalami kemunduran karena ditemukannya fotografi. Televisi pun mulai dikembangkan sehingga penerbit koran dan majalah mulai kehilangan eksistensi mereka. Masyarakat lebih

mudah menangkap informasi dari media audio visual sehingga media cetak dengan ilustrasinya mulai ditinggalkan.

Pada tahun 1970, muncullah generasi yang dikenal dengan istilah “*flower generation*”. Generasi ini adalah kumpulan dari pemuda pemudi yang menentang adanya perang, sadar akan isu rasial, perang dingin, dan perang nuklir. *Flower generation* memiliki semangat yang menggebu-gebu untuk melayangkan kritik mereka. Oleh karena itu mereka membutuhkan media yang dapat membantu mereka menyampaikan aspirasi, salah satunya dengan membuat poster. Kepopuleran penggunaan media poster di kalangan pemuda pemudi ini menciptakan banyak aliran ilustrasi baru yang lebih konseptual, eksperimental, dan terkesan lebih ekspresif serta agresif. Ilustrasi ini dikenal dengan “Ilustrasi Psychedelic” (Suryo Banindro, 2009).



Gambar 2. 15 Poster Kampanye Feminisme 1970-an
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/494973815301212053>, 2024)

Pada tahun 1990-2000 ilustrasi sudah memiliki peran yang lebih penting di dunia industri. Pengusaha dan instansi terkemuka mulai melirik para ilustrator untuk diajak bekerja sama dan membuat produk yang eksklusif dengan tujuan komersial. Teknologi pun berkembang. Kini ilustrasi sudah marak diwujudkan dalam bentuk digital. Ilustrasi digital merupakan jenis ilustrasi yang tengah merajai dunia ilustrasi saat ini. Selain karena pembuatannya dinilai lebih praktis, ilustrasi digital dinilai lebih ramah lingkungan karena tidak menggunakan media yang sekali pakai seperti kertas atau kanvas.

2. Jenis Gaya Visual

Ilustrasi merupakan salah satu bahasa visual. Tentu saja dalam pembuatannya, seorang ilustrator memiliki gaya visualnya sendiri. Meskipun demikian, ada beberapa contoh dari gaya visual yang sering ditemui:

a. Gaya Anime



Gambar 2. 16 Contoh Gaya Anime
(Sumber: https://x.com/souls_max/status/1640754278015926285, 2024)

Gaya anime lahir dari gaya komik Jepang atau yang biasa dikenal dengan sebutan “manga”. Manga merupakan gaya visual paling populer di Jepang. Jepang sendiri sudah sangat dekat dengan dunia ilustrasi sejak tahun 600-an. Ilustrasi tersebut berkembang dan muncullah istilah “manga” pada awal abad ke-19. Manga berkembang dari masa ke masa hingga akhirnya dikenali dunia internasional pada tahun 1952, saat komik Astro Boy diterbitkan. Adaptasi gaya ini dalam dunia animasi disebut dengan istilah “anime”. Anime sendiri adalah kata serapan yang merujuk pada gambar berjalan atau animasi. Pada masa kini, ilustrasi dengan gaya manga disebut juga sebagai gaya anime mengingat keduanya memiliki keterkaitan yang sangat erat.

Ciri utama dari gaya ilustrasi anime atau manga menurut laman web kursus ilustrasi populer Domestika (Tempone, 2022) adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki bentuk mata yang ekspresif
- 2) Memiliki siluet tubuh yang ramping dengan kepala besar
- 3) Cenderung memiliki latar belakang dengan penataan realistik
- 4) Kebanyakan karakter berkulit putih dan berseragam sekolah

b. Gaya Kartun



Gambar 2. 17 Contoh Kartun
(Sumber: <https://www.pinterest.jp/pin/467248530105016255>, 2024)

Konsep gambar kartun sudah ada sejak abad pertengahan. Kartun pada masa itu mengacu pada coretan di atas kertas. Gaya kartun mulai berkembang pada akhir abad ke-19. Gaya ini terkenal khas dengan adanya garis tepi (*outline*) pada karakter dan objeknya. Penggunaan gaya ini dalam surat kabar dan majalah sebagai pemanis saja sangat populer di masanya. Seiring berjalannya waktu, gaya ini diadaptasi menjadi animasi. Oleh karenanya kini istilah “kartun” lebih identik dengan animasi daripada gaya visual.

Ciri utama dari gambar kartun adalah memiliki bentuk yang sederhana namun menonjol, memiliki anatomi yang dilebih-lebihkan, serta disajikan dengan pose dinamis dan ekspresif.

c. Gaya Semirealisme



Gambar 2. 18 Contoh Semirealisme
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/13862711348057224>, 2024)

Semirealisme merupakan gabungan dari gaya seni rupa realisme dan gaya kartun. Gaya realisme adalah gaya yang menunjukkan anatomi proporsional selayaknya objek pada dunia nyata. Sedangkan gaya kartun adalah gaya yang menonjolkan sisi yang lebih ekspresif daripada objek di dunia nyata. Gabungan dari kedua gaya tersebut menciptakan visual yang proporsional dan juga ekspresif. Gaya ini merupakan gaya yang paling mudah dikembangkan oleh ilustrator. Hal tersebut dikarenakan gaya semirealisme memiliki cakupan variasi yang luas untuk digunakan dalam

membuat desain karakter maupun lingkungan latar belakang (*background*).

d. Gaya Buku Cerita Anak



Gambar 2. 19 Contoh Style Buku Cerita Anak
(Sumber: <https://blog.tubikstudio.com>)

Anak cenderung menyukai buku-buku dengan gambar di dalamnya. Pada awalnya buku cerita anak menggunakan ilustrasi dengan gaya kartun biasa. Namun karena perkembangan gaya kartun dan semakin maraknya buku cerita bergambar, akhirnya gambar kartun yang ada dalam buku anak tersebut lebih dikenal dengan gaya buku cerita anak. Gaya ilustrasi dalam buku anak memiliki ciri khas berupa warna yang digunakan lebih kontras, bentuk objeknya lebih sederhana, *outline* yang digunakan memiliki transparansi tinggi atau malah tidak ada, dan penataannya tidak realistik.

e. *Gaya Flat Illustration*



Gambar 2. 20 Contoh *Flat Illustration*
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/291678513367725508>, 2024)

Gaya *flat illustration* adalah gaya yang khas dengan bentuk objeknya yang lebih simpel dan geometris. Pada masa ini, gaya *flat illustration* menjadi populer karena cocok dengan desain yang minimalis.

3. Objek Observasi

Penelitian ini membutuhkan sampel untuk mendapatkan data. Data diambil dari ilustrasi buatan ilustrator aktif yang karyanya memenuhi syarat yakni sesuai dengan kategori gaya visual yang akan diamati.

a. Ilustrasi Buatan Manusia Gaya Anime



Gambar 2. 21 Ilustrasi Ilustrator Gaya Anime
(Sumber: <https://www.instagram.com/aqy.as>, 2024)

Ilustrasi di atas adalah karya dari ilustrator komik dengan judul “*Acoustic Love*” dan “*Berandal Love Comedy*”, El Muzamil. Ilustrasi tersebut menunjukkan karakter original bernama Mia yang sedang bermain gitar. Berdasarkan informasi yang tertera dalam akun Instagramnya, aplikasi yang El Muzamil gunakan untuk membuat karya ilustrasi adalah Clip Studio Paint.

Ilustrasi buatan El Muzamil menunjukkan karakter Mia sedang bermain alat musik gitar listrik sambil melompat. Mia memiliki rambut pirang, mata besar yang ekspresif, dan kulit putih. Ia mengenakan pakaian tanpa lengan, celana jeans sobek, sepatu boots, dan kemeja

kotak-kotak yang ia ikatkan pada pinggangnya. Mia juga mengenakan kalung *choker* dan gelang berkeeling. Gitar yang ia bawa memiliki warna biru keunguan dan sudah terikat pada strap hitam. Latar belakang pada ilustrasi Mia menunjukkan bentuk geometris kotak dengan tulisan “*ROCK JAM*” dan “*Strum*”. Adapun tanda air dari ilustrator pada latar belakang ilustrasi tersebut.

Ilustrasi Mia buatan El Muzamil menggunakan palet warna yang memiliki kesan ceria dan bernuansa kuning. Karakter Mia digambarkan memiliki wajah yang tengah serius memainkan gitar listriknya. Hal tersebut ditunjukkan oleh matanya yang menatap tajam pada gitarnya. Pakaian yang Mia kenakan menunjukkan bahwa ia memiliki jiwa seorang roker. Hal tersebut ditunjukkan oleh nuansa hitam dan merah pada pakaiannya yang identik dengan musik keras seperti *rock*, *punk*, dan lain sebagainya. Warna kuning pada latar belakang menunjukkan bahwa Mia memiliki kepribadian yang ceria. Pose yang Mia lakukan menunjukkan bahwa ia sedang melompat sambil memainkan gitarnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa ia menikmati kegiatan yang dilakukannya.

b. Ilustrasi Buatan Manusia Gaya Kartun



Gambar 2. 22 Ilustrasi Ilustrator Gaya Kartun
(Sumber: <https://www.artstation.com/mariiahunenko>, 2024)

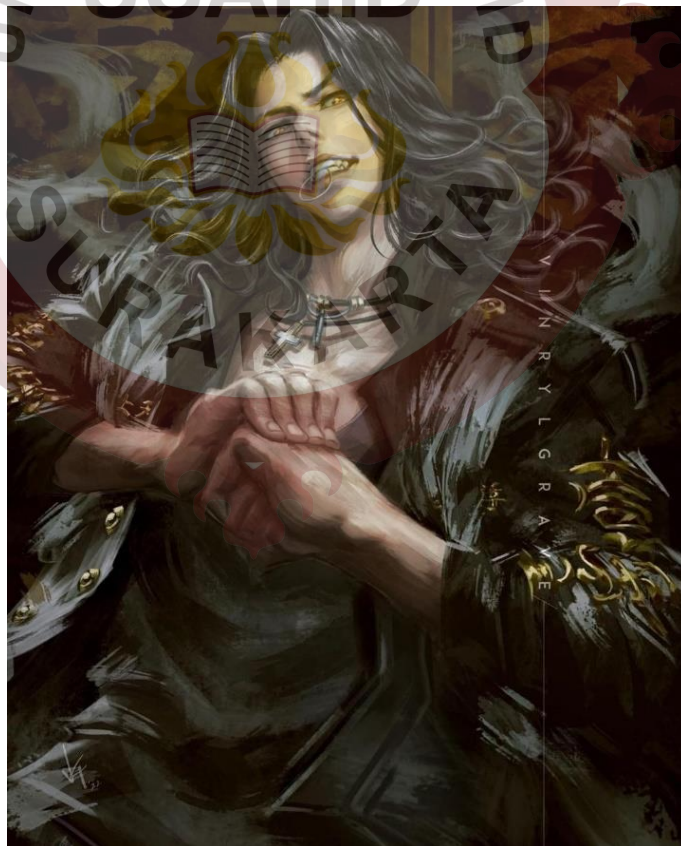
Ilustrasi kartun 3D di atas dibuat oleh ilustrator dengan nama Mariia Hunenko pada laman web portofolio Art Station. Mariia Hunenko adalah ilustrator yang berfokus pada karya ilustrasi 2D dan 3D. Beliau menggunakan aplikasi Blender dan Adobe Photoshop dalam pengerjaan karyanya. Karakter dalam ilustrasi ini merupakan karakter original dengan identitas seorang kesatria.

Ilustrasi kesatria buatan Mariia Hunenko di atas menunjukkan karakter seorang pria dengan baju zirah bernuansa emas dan ungu serta memiliki jubah ungu yang menjuntai panjang. Kesatria tersebut memiliki rambut pirang dan wajah yang tegas. Tampak ia mengenakan anting yang bersinar merah. Ia membawa sebuah pedang besar. Latar belakang pada

ilustrasi kesatria tersebut adalah warna gelap solid dengan sedikit ornamen abstrak hijau kekuningan.

Karakter pada ilustrasi di atas tampak percaya diri karena ekspresi wajahnya yang tersenyum serta posenya yang berkacak pinggang. Diperlihatkan bahwa ia mengenakan zirah khas daerah Eropa dengan warna putih dan emas. Ia berambut pirang dan berkulit putih seperti orang Eropa pada umumnya. Latar belakang yang berwarna gelap dimaksudkan untuk menunjukkan kontras sehingga *point of interest* dari ilustrasi tersebut terlihat jelas.

c. Ilustrasi Buatan Manusia Gaya Semirealisme



Gambar 2. 23 Ilustrasi Ilustrator Gaya Semirealis
(Sumber: <https://www.instagram.com/vinrylgrave>, 2024)

Ilustrasi di atas adalah karya ilustrator fanart, Kevin Tan. Ilustrasi tersebut menunjukkan karakter Keisuke Baji dalam anime Jepang berjudul “Tokyo Revenger”. Baji tampak mengenakan seragam geng motor Tokyo Manji (Touman) dengan rambutnya yang tergerai.

Baji dalam ilustrasi di atas tampak menyeringai dengan tatapan mata yang tajam. Ia memiliki kulit putih dan rambut hitam panjang. Ia tengah menggigit karet yang biasanya ia kenakan untuk mengikat rambutnya. Ia mengenakan seragam geng motornya yang berwarna hitam dengan tulisan kanji berwarna kuning keemasan. Seragam yang ia kenakan tampak terbuka sehingga memperlihatkan kaos hitam yang ia kenakan di dalamnya. Baji juga mengenakan kalung dengan liontin berbentuk salib yang identik dengan agama Kristen. Latar belakang pada ilustrasi Baji adalah goresan abstrak dengan warna dominan hitam. Adapun tanda air pada bagian kanan ilustrasi.

Ilustrasi di atas bernuansa hitam yang mana sesuai dengan latar belakang karakter Baji sebagai geng motor. Wajah Baji menyeringai dengan sorot mata tajam menunjukkan bahwa ia adalah karakter yang ganas. Posenya yang memegang kepalan tangan menunjukkan bahwa ia sedang memamerkan kekuatannya. Dagunya yang terangkat menunjukkan bahwa ia meremehkan lawannya.

d. Ilustrasi Buatan Manusia Gaya Buku Cerita Anak



Gambar 2. 24 Ilustrasi Ilustrator Gaya Buku Cerita Anak
(Sumber: <https://www.instagram.com/letsvann>, 2024)

Karya ilustrasi ini adalah buatan ilustrator buku cerita anak Irvan Sinaga. Ilustrasi menceritakan tentang Dorothy dan karakter dari cerita anak "*The Wizard of Oz*" yang sedang terkejut. Karakter tersebut adalah manusia jerami, robot, dan singa dengan pita di surainya.

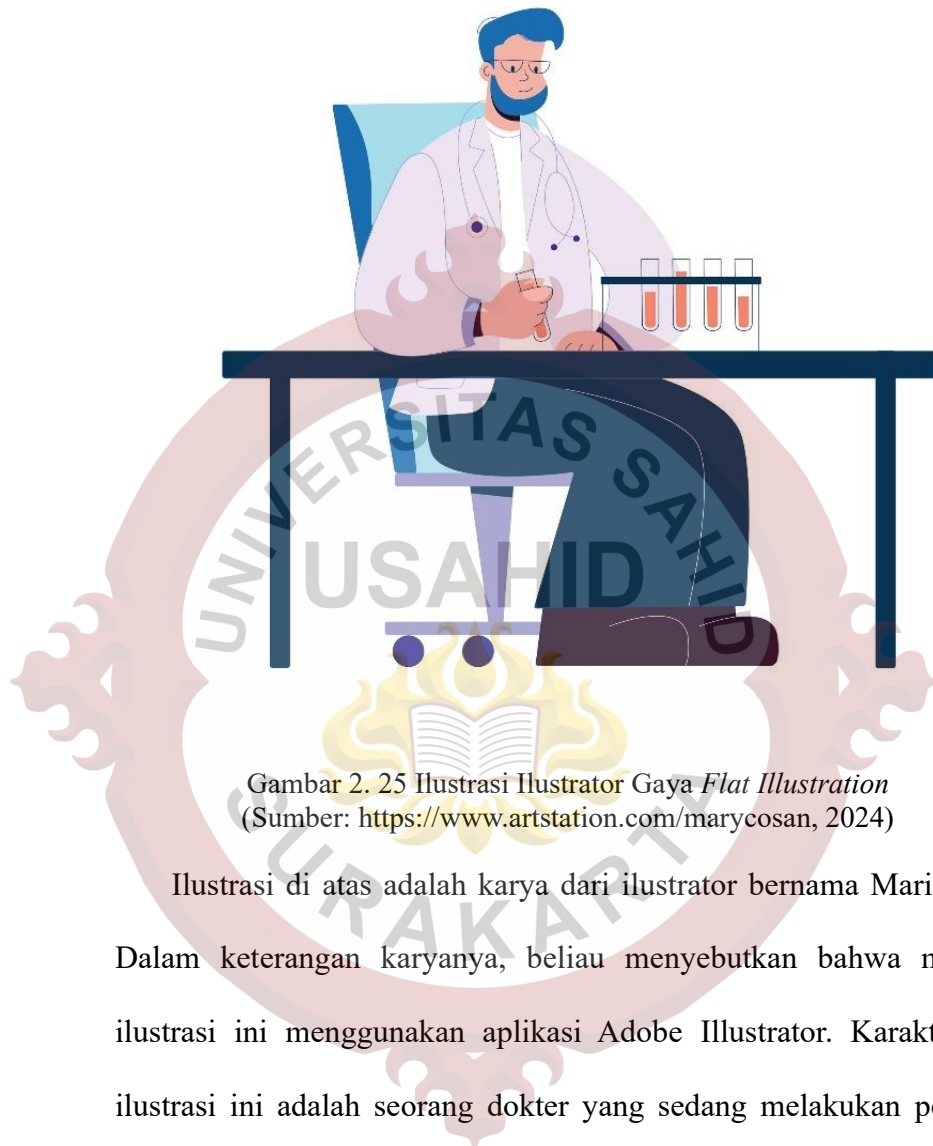
Dorothy digambarkan sebagai karakter gadis perempuan berpakaian biru putih. Ia berkulit putih dan berambut coklat yang dikuncir dengan pita biru. Karakter robot tampak terbuat dari besi dan kepunya tampak seperti corong. Karakter manusia jerami mengenakan pakaian hijau, syal berwarna magenta, dan topi penyihir hitam dengan aksesoris ungu. Ia

tampak memiliki warna kulit seperti karung pada orang-orangan sawah yang sering terlihat di ladang. Karakter singa memiliki warna bulu kuning dengan surai cokelat terang. Pada surainya tampak terikat aksesoris pita berwarna merah muda.

Latar belakang pada ilustrasi di atas menunjukkan bahwa karakter berada di dalam hutan. Hal ini ditunjukkan oleh tingginya semak belukar dan banyaknya pohon.

Ilustrasi anak buatan Irvan Sinaga di atas menunjukkan empat karakter dengan posisi berdekatan. Tangan karakter singa tampak memegang pundak karakter robot menunjukkan kedekatan yang mereka miliki. Keempatnya menunjukkan ekspresi terkejut karena mata mereka digambarkan melebar dan mulut terbuka. Warna yang digunakan ilustrator pada ilustrasi tersebut adalah warna terang dan kontras sehingga memenuhi karakteristik ilustrasi buku cerita anak. Warna pada latar belakang ilustrasi memiliki nuansa terang sehingga dapat menonjolkan karakter sebagai *point of interest*.

e. Ilustrasi Buatan Manusia Gaya *Flat Illustration*



Gambar 2. 25 Ilustrasi Ilustrator Gaya *Flat Illustration*
(Sumber: <https://www.artstation.com/marycosan>, 2024)

Ilustrasi di atas adalah karya dari ilustrator bernama Maria Carey. Dalam keterangan karyanya, beliau menyebutkan bahwa membuat ilustrasi ini menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Karakter pada ilustrasi ini adalah seorang dokter yang sedang melakukan pengujian sampel.

Ilustrasi di atas menggambarkan seorang dokter karena karakter tampak mengenakan jas laboratorium dan melingkarkan stetoskop di lehernya. Ia memiliki rambut biru muda, mengenakan pakaian putih dan celana biru tua serta sepatu hitam. Karakter dokter juga mengenakan kacamata. Ia sedang duduk di kursi kantor beroda. Kursi tersebut

berwarna biru muda dan rodanya berwarna ungu. Di depan karakter ada sebuah meja berwarna biru gelap dan di atasnya terdapat beberapa tabung sampel. Karakter dokter membawa sebuah tabung sample dengan warna oranye. latar belakang dari ilustrasi adalah putih polos.

Palet menggunakan warna dominan biru. Warna biru sesuai dengan penggambaran karakter sebagai dokter karena warna biru identik dengan ketekunan, kepercayaan, dan keteraturan. Dokter digambarkan sedang melakukan pengujian terhadap sampel. Ia menguji dengan seksama. Hal tersebut dapat dilihat dari tatapan matanya yang mengarah kepada sampel di hadapannya.

