

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Fans atau penggemar merupakan orang yang menyukai suatu hal, baik itu menggemari makhluk hidup ataupun benda-benda lainnya. *fans* (penggemar) merupakan kata dari *fanatic* berasal dari bahasa Latin *fanaticus* (Jenkins, 1992) Dalam kamus Latin Oxford *fanaticus* memiliki arti “Dari atau berasal dari sebuah pemujaan; pelayan suatu pemujaan; seseorang pengikut.” Komunitas fandom terbentuk karena adanya sekumpulan penggemar yang memiliki satu kesukaan serta tujuan sama. Semakin berkembangnya teknologi dari masa ke masa kelompok-kelompok penggemar banyak terbentuk menjadi komunitas *fandom* karena difasilitasi oleh teknologi dan sosial media yang sangat luas. Paul Booth menyebutkan kelompok penggemar teks-teks media populer yang mengembangkan kreativitas dan interaksinya dengan media digital yang konvergen sebagai “digital fandom.” (Sugihartati: 2017) Adanya digital fandom membuat penggemar memproduksi berbagai karya-karya yang sedang tren seperti tulisan (*fanfiction*) dan karya-karya visual seperti video, poster, lukis digital, dan sebagainya.

Dalam sebuah komunitas penggemar dapat menjadi tempat untuk para penggemar menciptakan sebuah karya. Salah satu contoh dari karya ciptaan penggemar adalah *fan art*. *fan art* biasa dibuat dengan menyertakan idola, artis, atau karakter/tokoh-tokoh fiksi kedalam karya seni gambar. dalam bahasa Inggris *fan* berarti penggemar dan *art* yang berarti seni, maka *fan art* dapat didefinisikan sebagai suatu karya seni gambar yang diciptakan seseorang dengan menyerupai tokoh atau karakter yang terdapat dalam film, komik ataupun video game (Hindom & Sarjana, 2022). *Fan art* ini merupakan hasil dari kemajuan teknologi dalam budaya populer yang terjadi di masyarakat. Pada dasarnya kekuatan budaya populer bergantung pada penggemar dari media produk (Hills, 2013 dalam Souza-Leão, Moura, Santana, Nunes, & Henrique, 2019) Penggemar yang membuat *fan-art* disebut sebagai *fanartist*, mereka merupakan seniman – seniman penghasil karya dari karakter yang sudah ada atau idola sebagai sumber inspirasi mereka.

Stray Kids adalah *boy group* asal Korea Selatan di bawah naungan JYP Entertainment. Beranggotakan 8 orang yaitu Bang Chan, Lee Know, Changbin, Hyunjin, Han, Felix, Seungmin, dan I.N. Mereka merupakan orang-orang yang menjadi inspirasi dari para *fanartist* dalam membuat sebuah karya. Dalam komunitas penggemar *Boy Group* Stray Kids yang memiliki nama *fandom* STAY terbentuk sebuah komunitas kreatif yang disebut sebagai *Stay Artist* (disingkat menjadi *Staytist*). Komunitas ini berisi para penggemar yang senang membuat berbagai karya seperti gambar ilustrasi, lukis digital, video animasi, poster dan sebagainya, yang terinspirasi dari anggota Stray Kids. *Stay artist* lebih condong dalam pembuatan karya gambar baik secara konvensional maupun digital. Pada bulan Maret tahun 2023 STAY (penggemar Stray Kids) internasional membuat proyek bernama “Blueprint: a Stray Kids Anniversary Zine” dengan tema “Celebration” dalam rangka merayakan *debut anniversary* Stray Kids yang ke 5 tahun. Karena bersifat “free” dan “open-call” untuk seluruh *stay artist* ada lebih dari 100 seniman yang ikut dalam proyek. Zine ini berbentuk digital yang berisi berbagai karya gambar *stay artist* dari berbagai negara dan selain sebagai rangka merayakan hari debut Stray Kids juga digunakan sebagai apresiasi karya *Stay Artist*. Proyek ini juga dimoderatori oleh *stay artist* yang menggeluti bidang profesional seni dan desain. Zine ini dapat diakses melalui laman profil X @zineblueprint. Pada bulan maret 2024 STAY Indonesia juga mengadakan sebuah pameran secara offline di Art:1 New Museum, Jakarta. Proyek ini diadakan dari tanggal 6-10 Maret 2024 dalam rangka Anniverary Stray Kids yang ke 6 tahun. Pameran ini diisi dengan karya-karya fotografi, gambar, dan mural dari STAY dengan judul “STAY WITH US”.

fan-art terus berkembang dari waktu ke waktu mengikuti pergerakan zaman yang semakin canggih. Semakin majunya teknologi, media yang digunakan untuk membuat karya semakin bervariasi. Gambar digital ini salah satu bukti berkembangnya komunikasi dan teknologi dalam bidang seni. Sama halnya seperti gambar konvensional, gambar digital juga memiliki banyak *style*, seperti lukis digital, *cartoon style*, dan masih banyak lagi. Ketika mendengar kata “lukis” pada umumnya membayangkan cat, kuas, dan kanvas, namun ketika digabungkan dengan “digital” disitulah adanya penggunaan teknologi terkini dalam pembuatan

karya seni rupa. Berkembangnya media seni lukis menjadi sangat luas, salah satunya *digital painting* yang tidak lagi menggunakan cat (Salam, 2020: 58). Sama halnya seperti gambar konvensional menggunakan kertas/kanvas, pensil/kuas, dalam gambar digital menggunakan alat yang canggih seperti komputer, tablet grafik, *smartphone*, *pen* dan ada pendukung *software* dari alat-alat tersebut seperti Adobe Photoshop, Corel Draw, Adobe Illustration, Procreate, Ibis Paint dan masih banyak lagi. Format gambar digital ini biasanya berbentuk *bitmap* dan vektor jika *bitmap* merupakan kumpulan *pixel* di dalamnya, maka ukuran dari hasil gambar berbeda-beda karena ditentukan dari banyaknya jumlah *pixel*. Gambar raster (*bitmap*) dijelaskan sebagai parameter dari setiap *pixel* yang diatur dengan resolusi terbatas, koordinat menjelaskan setiap *pixel* pada gambar dalam bentuk kedalaman *bit* (Galtto, 2019). Sedangkan Gambar vektor terdiri dari geometri matematis seperti kurva, garis, poligon. Vektor dapat dijelaskan sebagai objek gambar yang dibentuk oleh kombinasi dari titik dan garis dengan menggunakan rumus matematika. Para Stay Artist yang membuat karya digital menggunakan jenis alat yang sama dan canggih namun memiliki kemampuan dan gaya berbeda dalam penciptaan, menjadikan hasil karya memiliki berbagai keunikan atau ciri khas yang berhubungan dengan kreativitas. Dengan adanya perbedaan gaya gambar menjadikan nilai lebih dari para seniman bahwa karya yang tercipta bukanlah hasil jiplakan atau tiruan namun murni dari hasil kreativitas mereka. Maka para penikmat *fan-art* dapat membedakan karya *stay artist* dengan mudah.

Kreativitas berhubungan erat dengan ide, merupakan sebuah gagasan yang dipikirkan oleh manusia, ide yang dihasilkan oleh manusia bisa menciptakan berbagai hal menarik salah satunya adalah ide kreatif. Ide kreatif tercipta melalui pikiran manusia yang memiliki wawasan luas dan rasa keingin tahuan tinggi terhadap berbagai hal. Dalam psikologi antara manusia yang satu dengan yang lain memiliki kecerdasan, kreativitas, kepribadian, dan daya penyesuaian berbeda-beda (Damajanti, 2006) Namun dalam hal ini yang paling signifikan dalam pembeda perilaku dan kepribadian antar individu adalah kreativitas. Tidak selamanya kreativitas dikaitkan dengan yang namanya seni, namun dalam kehidupan manusia 'kreatif itu dianggap sebagai kemampuan untuk penciptaan.

Seperti yang dikatakan oleh Utami Munandar bahwa kreativitas itu tercipta karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungan mereka. Menurut Nasoetion sikap kreatif itu ada ketika manusia mampu melakukan penciptaan atau berkreasi (1991: 28). Dengan adanya beragam tantangan dalam kehidupan manusia, dibutuhkan kreativitas untuk menghadapi hal tersebut. Baik itu di bidang ekonomi, sosial, politik, bahkan budaya dan seni. Kreativitas dapat memberikan berbagai gagasan baru serta bermacam-macam hubungan dengan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Seperti yang dikatakan Nasoetion di atas jika memiliki sikap kreatif manusia mampu berkreasi untuk mengekspresikan dirinya, ini dapat membantu meningkatkan kualitas hidup serta memiliki manfaat untuk individu dan lingkungan sekitarnya. Maka dari itu penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif yang akan dijabarkan secara deskriptif berdasarkan teori proses kreatif, agar mampu menjelaskan lebih detail dan terperinci mengenai data yang dianalisis.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana proses kreatif tiga Stay Artist Indonesia dalam penciptaan *fan art*?

C. BATASAN MASALAH

1. Penelitian ini dilakukan secara online dengan media sosial dan aplikasi online meet untuk wawancara narasumber
2. Penelitian ini dilakukan dalam lingkup komunitas STAY
3. Memabahas proses kreativitas dalam penciptaan karya gambar digital *fan-art* pada 3 Stay Artist
4. Waktu penelitian dilakukan mulai bulan Maret 2024 s/d Juni 2024

D. TUJUAN PENELITIAN

Untuk mencapai tujuan dari penelitian dilakukan analisis lebih mendalam sehingga dapat mengetahui dan menjelaskan secara detail mengenai proses kreatif dalam penciptaan *fan art* yang dilakukan oleh tiga Stay Artist Indonesia

E. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Akademis

- a. Diharapkan penelitian ini bisa memberikan pemahaman serta wawasan baru kepada semua orang khususnya dalam bidang ilmu Seni Rupa teori proses kreatif dalam proses berkarya.
- b. Membantu para peneliti di masa yang akan datang untuk melengkapi penelitian - penelitian serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan hasil dari penelitian ini membantu dalam pemecahan masalah atau alternatif solusi dalam penelitian proses kreatif serta dapat membantu penelitian-penelitian selanjutnya.
- b. Diharapkan penelitian ini mampu menjelaskan tentang proses kreatif dalam penciptaan karya seni dengan menggunakan teori Graham Wallas

F. METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi guna menganalisis proses kreatif yang terjadi pada Stay Artist Indonesia dengan menggunakan teori proses kreatif Graham Wallas

Pada umumnya penelitian kualitatif bergerak dalam bidang sejarah, kesusastraan, dan jurnalisme, sementara itu para pakar sejarah juga menggunakan video, pita rekaman, wawancara, dan statistik bagi tambahan sumber data tradisinya (Rohidi, 2011: 43) Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memahami sebuah fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain – lain secara holistik dan dengan deskriptif menggunakan kata – kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah memanfaatkan metode alamiah (Meolong,

2017:6). Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana penelitian adalah sebagai instrumen kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Dari beberapa definisi di atas dapat diketahui bahwa metode penelitian kualitatif ini lebih menekankan seberapa dalam data yang didapatkan oleh peneliti.

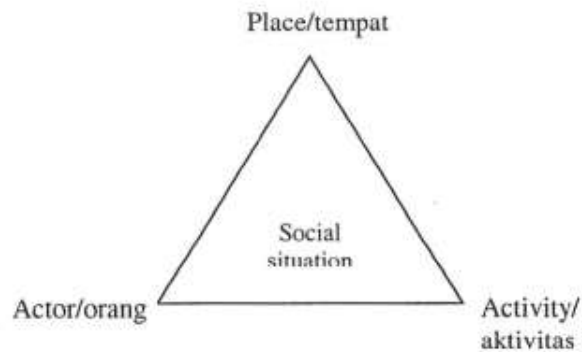
2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan secara online dengan media sosial dan online meet Indonesia

3. Sumber Data

Penelitian akan mengambil data melalui narasumber yaitu 3 Stay Artist Indonesia. Data yang diambil adalah berupa wawancara bagaimana mereka berproses kreatif dalam melakukan penciptaan, selain itu diperlukan pengambilan data visual berupa foto hasil wawancara dan karya dari narasumber atau sosial media serta foto ketika melakukan penciptaan. Untuk mendukung data yang dikumpulkan dari narasumber dibutuhkannya pendukung teoritis dari sumber ilmiah berupa artikel/jurnal, buku-buku baik berupa elektronik maupun fisik.

Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel namun dikenal sebagai sumber data pada situasi sosial (*Social Situation*) tertentu (Djama'an Satori, 2007: 2). Dalam penelitian kualitatif populasi disebut sebagai "social situation" oleh Spradley, terdapat tiga elemen, yaitu tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis (Sugiyono, 2014: 49). Dalam situasi sosial ini peneliti memiliki kesempatan besar untuk mengamati lebih dalam aktivitas dari orang-orang yang ada di tempat tertentu. Tidak hanya terfokus pada situasi sosial saja tetapi penelitian kualitatif memandang dari fenomena yang terjadi pada peristiwa alam, seperti tumbuhan, hewan, kendaraan dan sebagainya.



Gambar 1.1 Situasi Sosial (*Socia Situation*)
(Sumber: Sugiyono, 2014)

Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber, atau partisipan, informan, teman dan guru dalam penelitian (Sugiyono, 2014: 50). Pada penelitian kualitatif sampel yang digunakan bukanlah sampel statistik, namun teoritis karena penelitian ini bertujuan untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian dengan deskripsi dan teori. Di penelitian ini sampel yang digunakan yaitu *non probability sampling* dimana teknik ini merupakan pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan dan bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2014: 53). Sampel dalam kualitatif berguna untuk mengumpulkan atau mendapatkan informasi yang maksimum, dan tidak untuk digeneralisasikan. Dikarenakan metode kualitatif memasuki situasi sosial tertentu maka observasi dan wawancara dilakukan dengan penuh pertimbangan dan adanya tujuan tertentu atau disebut sebagai *purposive*.

3. Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Literatur	■	■	■	■	■	■	■	■								
2	Proposal Skripsi									■							
3	Pngumpulan Data										■	■					
4	Analisis Data											■	■				
5	Laporan																■

1.1 Tabel Jadwal Penelitian

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan Stay Artist, untuk diobservasi proses kreatif dalam pembuatan *fan-art*. Dan melakukan perbandingan proses kreatif antar narasumber dalam penciptaan karya, sehingga bisa mencapai tujuan dari penelitian ini.

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak dibatasi hanya pada orang saja, namun dilakukan pada obyek-obyek alam yang lain juga. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis yaitu dua diantaranya adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Hadi dalam Sugiyono, 2013: 145) Semua praktisi yang baik, melakukan penelitian diawali dengan observasi (Edwards dan Talbott, 1994: 77)

Dalam penelitian seni observasi digunakan untuk memperoleh data yang relevan dengan penelitian, seperti data seniman dan data karya seni. Ada 3 metode observasi dalam penelitian seni, yaitu observasi biasa, observasi terkendali dan observasi terlibat (Rohidi, 2011: 184) Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi terlibat, dimana observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan melibatkan emosional dan menjalin hubungan akrab dengan pelaku yang diamati.

b. Wawancara

Wawancara dalam penelitian digunakan untuk mendapat informasi mengenai bagaimana proses kreatif Stay Artist Indonesia. Pemilihan Stay Artist yang dijadikan sebagai subjek penelitian ini berdasarkan lamanya fanartist di dalam komunitas Stay Artist, memiliki pengalaman di bidang seni menggambar digital, dan berdomosili di Indonesia. Wawancara melibatkan interaksi secara langsung antara pewawancara atau peneliti dengan orang yang diwawancarai untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai pengalaman, persepsi, dan pandangan mereka terkait topik penelitian (Merriam, 2009)

Ada 3 metode wawancara untuk penelitian, yaitu terstruktur, semi terstruktur, dan tak berstruktur (terbuka) Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu semi terstruktur, dimana wawancara telah disusun dan diatur sesuai arahan yang telah dibuat, namun masih membuka kemungkinan untuk memunculkan pertanyaan baru di luar dari pertanyaan yang telah dibuat. Wawancara ini termasuk ke dalam *in-dept interview* karena pelaksanaannya lebih bebas dan tujuan wawancara ini untuk menemukan permasalahan lebih terbuka serta pewawancara bisa mendapatkan pendapat, ide-ide lain dengan cara mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikatakan oleh narasumber (Sugiyono, 2013: 233)

c. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan adalah visual berupa foto bukti hasil wawancara, foto karya, serta foto berproses kreatif dari Stay Artist Indonesia guna meningkatkan kredibilitas data yang diperoleh.

Dokumen digunakan sebagai salah satu cara untuk pengumpulan data atau informasi yang berkaitan dengan penelitian. Biasanya dokumen berbentuk tulisan atau catatan, foto atau gambar, video, ataupun audio yang berisi informasi mengenai obyek atau subyek yang diteliti. Dalam pengumpulan dokumen harus dilakukan secara hati-hati dan mempertimbangkan banyak hal seperti ketepatan data, sumber data

original atau asli, dan ada izin publish dari subjek yang diteliti. Dalam penelitian seni biasanya menggunakan dokumen yang berbentuk karya seni seperti gambar, patung, film dan lain-lain (Sugiyono, 2020: 481) Hasil observasi dan wawancara akan lebih kredibel atau terpercaya jika didukung dengan autobiografi dari obyek/subyek yang diteliti serta berbagai dokumentasi dari hasil penelitian yang dilakukan.

d. Studi Pustaka

penelitian ini dilakukan dengan telaah studi literatur melalui berbagai buku, laporan, jurnal, ataupun penelitian yang telah ada sebelumnya dan memiliki keterkaitan dengan tema yang diteliti.

Studi pustaka digunakan sebagai pengkajian teori serta referensi penelitian lain yang memiliki keterkaitan terhadap perkembangan nilai, budaya, dan norma pada situasi sosial. Penggunaan teori juga sebagai landasan guna memberikan fokus penelitian terhadap topik yang diteliti. Adanya 3 kriteria terhadap teori yang digunakan sebagai landasan penelitian, yang pertama relevansi merupakan teori yang dijelaskan sesuai dengan permasalahan yang diteliti, yang kedua kemutakhiran yaitu kebaruan teori atau referensi yang digunakan, dan yang ketiga keaslian merupakan originalitas sumber, guna peneliti menggunakan sumber asli dalam mengemukakan teori (Sugiyono, 2013: 291) Studi pustaka ini merupakan teknik pengumpulan data menggunakan data yang diambil melalui studi literatur seperti buku, jurnal, dan penelitian sebelumnya. Pengumpulan data dengan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada memiliki hubungan dengan pemecahan masalah dalam penelitian (Nazir, 2009: 111).

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan penelitian ini, disusun berdasarkan bab demi bab yang terdiri dari 5 (lima) bab yang akan dijabarkan dalam beberapa sub bab, yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan, dan alur penelitian atau kerangka berpikir.

BAB II KAJIAN PUSTAKA LANDASAN TEORI

Pada bab II berisikan mengenai kajian pustaka yang berupa komparasi dengan penelitian terdahulu, kemudian teori-teori dari proses kreatif yang digunakan untuk menganalisis proses kreatif Stay Artist Indonesia, dan juga penjelasan mengenai jenis-jenis gambar digital yang digunakan oleh Stay Artist.

BAB III PENYAJIAN DATA

Pada bab III (tiga) dijelaskan dan dijabarkan dari data yang telah diambil melalui metode yang sudah dijabarkan di bab I (satu). Dijelaskan juga bagian mana saja yang menggunakan data primer serta sekunder.

BAB IV PEMBAHASAN

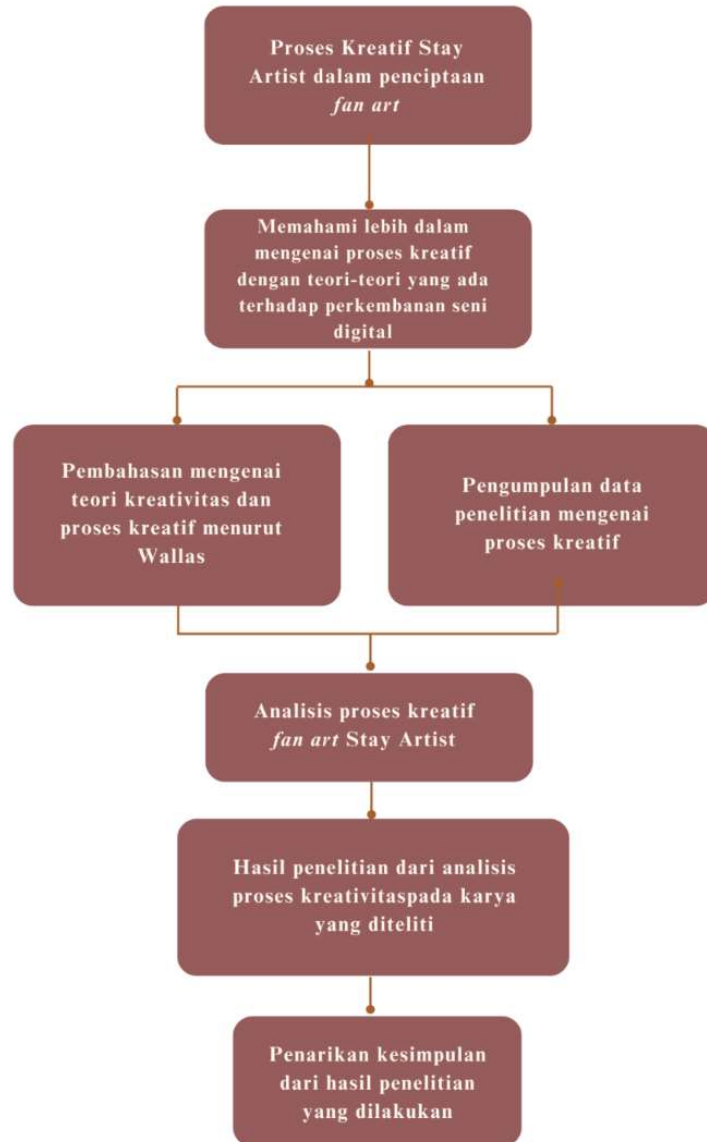
Pada bab pembahasan diisi dengan jawaban mengenai analisis proses kreatif yang dilakukan Stay Artist Indonesia. Pada bab ini juga dijelaskan seperti apa Stay Artist yang dipilih dalam melakukan penciptaan *fan art*

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Bagian ini merupakan jawaban dari permasalahan yang dikemukakan pada bab I. Selain itu di bab penutup juga berisi saran yang diberikan oleh peneliti kepada pembaca.

H. ALUR PENELITIAN DAN KERANGKA BERPIKIR

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses kreatif dalam pembuatan karya serta hasil karya yang tercipta oleh Stay Artist



Gambar 1.2 Alur Kerangka Berpikir

(Sumber: Peneliti, 2024)