

PERANCANGAN ARTZINE FOTOGRAFI KOMUNITAS URBAN SKETCHER MEDAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Suriono¹⁾, Rendy Prayogi²⁾

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain Universitas Potensi Utama,
Indonesia

*Corresponding Email: suriono737@gmail.com

Abstrak

Komunitas *Urban Sketchers* Medan merupakan wadah bagi para seniman dan pecinta seni untuk mendokumentasikan kehidupan sehari-hari melalui sketsa langsung di lokasi (*on-location sketching*). Namun, keterbatasan media publikasi membuat eksistensi komunitas ini belum dikenal luas oleh masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan media promosi yang mampu memperkenalkan identitas dan karya mereka secara efektif. Penelitian ini bertujuan merancang sebuah *artzine* fotografi sebagai media promosi komunitas *Urban Sketchers* Medan. *Artzine* dipilih karena sifatnya yang independen, kreatif, dan fleksibel dalam menampilkan karya seni, sekaligus mampu menjangkau target *audiens* yang lebih spesifik, terutama kalangan pecinta seni, mahasiswa, dan masyarakat kreatif. Hasil akhir menunjukkan bahwa *artzine* ini tidak hanya berfungsi sebagai media dokumentasi karya, tetapi juga sebagai sarana promosi kreatif yang dapat meningkatkan visibilitas komunitas di ranah publik. Dengan demikian, *artzine* diharapkan mampu memperkuat identitas visual *Urban Sketchers* Medan sekaligus menjadi medium komunikasi yang lebih dekat dengan *audiens*.

Kata Kunci : Artzine, Fotografi, Urban Sketchers Medan, Media Promosi.

Abstract

The *Urban Sketchers* Medan community is a platform for artists and art lovers to document their daily lives through on-site sketching. However, limited publication media means this community's existence is still unknown to the public. Therefore, a promotional medium capable of effectively introducing their identity and work is needed. This research aims to design a photography artzine as a promotional medium for the *Urban Sketchers* Medan community. The artzine was chosen because of its independent, creative, and flexible nature in displaying artwork, while also being able to reach a more specific target audience, particularly art lovers, students, and the creative community. The final results show that this artzine functions not only as a medium for documenting works but also as a creative promotional tool that can increase the community's visibility in the public sphere. Thus, the artzine is expected to strengthen the visual identity of *Urban Sketchers* Medan and serve as a closer communication medium with its audience.

Keywords: Artzine, Photography, Urban Sketchers Medan, Promotional Media.

PENDAHULUAN

Dalam dunia seni lukis atau seni gambar, sketsa adalah karya seni rupa yang penting untuk mendasari segala kegiatan seni rupa yang dikerjakan oleh pelukis. Tanpa kemampuan membuat sketsa, seorang pelukis tidak akan dapat melangsungkan kegiatan seni rupanya dengan baik, karena itulah sketsa merupakan hal yang wajib dimiliki oleh seorang pelukis sebagai modal utama dalam penciptaan karya seni 2 dimensi maupun 3

dimensi. Sketsa dalam pemahaman klasik berarti *sketch*, atau bagan, rencana dari totalitas karya. Namun dalam definisi mutakhir, sebuah sketsa sudah sampai pada pengertian karya mandiri dengan unsur utamanya adalah garis.

Perkembangan seni lukis sketsa di Indonesia begitu beragam dan sangat dipengaruhi oleh perkembangan *artstyle* pada era *postmodern*. *Artstyle* atau gaya visual merupakan gaya menggambar dari seorang seniman yang membuat karyanya menjadi unik, mulai dari gaya menarik garis hingga proses *finishing* suatu karya tersebut semuanya dilakukan dengan gaya dan teknik seniman itu sendiri. Maka dapat disimpulkan bahwa setiap proses dalam pengerjaan suatu karya juga dapat dikategorikan sebagai *artstyle* (Hartt 1976).

Dengan perkembangan ini, sekarang ada berbagai komunitas sketsa *modern* yang tinggal di berbagai kota di Indonesia. Para pelukis sketsa menggunakan kelompok independen dan komunitas kreatif seperti *Urban Sketchers*. Mereka tidak hanya menjadi tempat di mana seniman berbagi karya mereka, tetapi juga tempat di mana orang berbagi gagasan dan metode baru, serta membangun hubungan sosial antar pecinta seni rupa. Promosi *Urban Sketchers* Medan saat ini melalui media sosial (*Instagram*, *Facebook* dan *TikTok*) kurang adanya sebuah pertinggal (*history*) atau kesan terhadap siapa saja yang mengikuti kegiatan *Urban Sketcher* Medan. Seharusnya untuk lebih mengekspos Komunitas *Urban Sketchers* Medan dapat melalui media promosi dalam bentuk *artzine*.

Artzine merupakan media yang mandiri dan dapat diakses oleh siapa saja. *Artzine* memberikan gagasan baru yang tidak biasa ditemukan di media massa umum. Berbeda dengan majalah, yang memiliki jadwal publikasi yang teratur. *Artzine* sering disebut sebagai media pers untuk komunitas, merupakan tulisan cetak yang berawal dari komunitas yang penyebarannya tidak secara legal, namun melewati media alternatif. Para seniman *Urban Sketchers* Medan dapat menggunakan *artzine* sebagai tempat untuk menampilkan karya mereka untuk dapat mempromosikan *Urban Sketchers* Medan dan para seniman yang ada di dalam *Urban Sketchers* Medan. Di dalam *artzine* terdapat seniman-seniman yang memiliki *artstyle* seperti *watercolor foodart*, *architectural art*, *cityscape art*,.

KAJIAN TEORI

1. Studi Literatur

a. Buku Dasar Fotografi Digital 3 Menguasai Exposure

Buku ini mengulas bagaimana ketiga elemen tersebut dikombinasikan untuk mendapatkan pencahayaan yang seimbang dalam berbagai kondisi, serta menjelaskan konsep *stop exposure* dengan cara yang sederhana. Dari buku ini penulis akan menjadikannya sebagai acuan dalam mengetahui pengertian dari bagian-bagian kamera dan dapat mempermudah penulis saat proses pengambilan foto.

b. Buku Teori Warna

Buku ini mengulas bagaimana kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang di pantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Dari buku ini menjadi acuan penulis dalam memilih warna.

c. Buku Pengantar Tifografi

Buku ini menyimpulkan bagaimana menciptakan sebuah rasa konsisten penggunaan tifografi yang konsisten di seluruh majalah akan membantu menciptakan kesan teratur. Pada buku ini membantu penulis dalam menciptakan tifografi yang konsisten.

d. Buku Software Adobe Lightroom Classic

Buku ini menjadi referensi penulis dalam mengedit dan menyempurnakan foto tanpa kehilangan kualitas aslinya.

e. Jurnal Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana

Jurnal ini penulis jadikan sebagai referensi dalam peletakan layout pada proses perancangan *artzine* fotografi.

f. Jurnal Photo Editing Courses: Pemanfaatan Profesional Graphic Design Software Dalam Mentransfer Editing Skills Dengan Mengadopsi Teknik Tps

Berdasarkan kutipan diatas, penulis akan menjadikannya acuan dalam penelitian ini sebagai referensi dalam pengeditan foto. Konsep yang di paparan dalam jurnal diatas memeberikan landasan bagi penulis dalam mengedit secara kreatif dalam memanipulasi warna dan pencahayaannya.

2. Tinjauan Karya

a. Buku Penahitam *Artzine*

Penulis mendapat inspirasi dari tata letak dan desain halaman, yaitu gagasan untuk menyusun karya para seniman dengan cermat dan menggunakan *font* yang menarik. Selain itu, penulis mendapat inspirasi tentang bagaimana metode *layout* dan fotografi yang digunakan dalam buku *artzine* ini untuk meningkatkan kualitas desain majalah dan untuk menjaga hak cipta atas karya para seniman.

b. Buku *Art Style*

Penulis mendapat inspirasi dari berbagai *art style* dan bagaimana menampilkan pengenalan sebuah karya dengan *art style* yang berbeda untuk kombinasi yang menarik. Menyusun karya para seniman dengan cermat dan dengan sesuai *art style* yang berbeda.

c. Buku *Ordinary People*

Penulis mendapatkan inspirasi, kreativitas, dan perspektif baru tentang teknik fotografi dalam membuat berbagai karya fotografi. Meskipun buku fotografi dokumentasi ini ditampilkan dalam warna hitam putih, kita dapat menikmati hasil fotonya.

d. Buku *Paraf*

Penulis mendapat inspirasi bagaimana menampilkan perkembangan dunia kreatif di Medan dengan menampilkan karya-karya seni dari para *sketcher*. Hal ini dapat membantu pembaca untuk memahami perkembangan dunia kreatif di kota Medan.

METODE PENELITIAN

1. Pengumpulan Data

Dalam konsep dan proses Perancangan *Artzine* Fotografi Komunitas *Urban Sketchers* Medan Sebagai Media Promosi menggunakan metode penelitian yaitu pengumpulan data atau penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data dilakukan dengan beberapa macam yaitu:

a. Data Primer

Observasi dilakukan dengan mendatangi Pak Yulianto sebagai *Founder* dari

Urban Sketchers Medan yang berada di ruang soesun di Jl. R.A. Kartini, Madras Hulu, Kec. Medan Polonia, Kota Medan, Sumatra Utara. Pertemuan bertujuan untuk mengetahui informasi tentang komunitas *urban sketcher* Medan . Informasi yang didapat akan diolah dan dijadikan konsep sebuah *artzine*.



Gambar 1. Wawancara Dengan Yulianto Qin
(Sumber: Suriono, 2025)

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data tambahan atau data dari pihak kedua yang bukan dari objek penelitian secara langsung. Data sekunder bisa didapatkan dari buku, jurnal dan penelitian sebelumnya. Penulis menjadikan buku *artzine* pena hitam sebagai salah satu media sekunder dalam perancangan *artzine* fotografi Komunitas *Urban Sketchers* Medan sebagai media promosi.

2. Analisis Data

Analisis data merupakan konsep pengolahan data yang telah dikumpulkan dari subjek penelitian, lalu kemudian diuraikan menjadi beberapa pengelompokan data berdasarkan karakteristiknya sehingga data yang telah dikumpulkan diharapkan mampu menjadi sebuah solusi. Analisis data yang akan penulis gunakan yaitu metode analisis SWOT sebagai berikut:

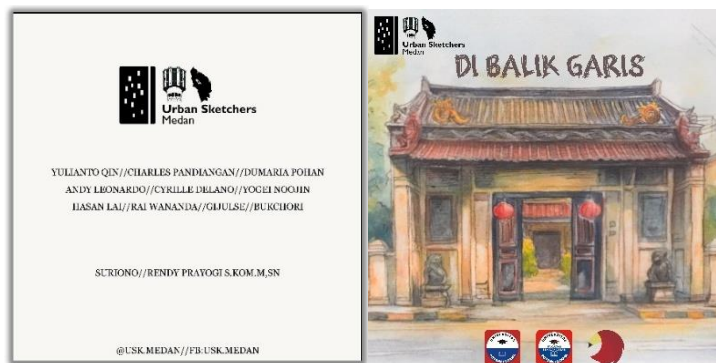
Table 1. Analisis SWOT Perancangan *Artzine* Fotografi Komunitas *Urban Sketchers* Medan
 Sebagai Media Promosi

Faktor Internal	Kekuatan (Strength)	Kelemahan (Weakness)
Faktor Eksternal	• Visual kuat & unik • Identitas lokal yang khas • Potensi daya tarik	• Distribusi terbatas • Potensi biaya produksi yang tinggi. • Keterbatasan minat terhadap zine di kalangan masyarakat umum
Peluang (Opportunities)	Strategi S-O	Strategi W-O
• Minat tinggi konten lokal dan seni • Media promosi kreatif & unik • Potensi dukungan sponsor	Manfaatkan kekuatan visual dan identitas lokal untuk menarik dukungan dan kolaborasi, kembangkan versi digital untuk jangkauan yang luas	Mengatasi keterbatasan dana pengalaman kemitraan dan edukasi perluas distribusi melalui media digital
Ancaman (Threats)	Strategi S-T	Strategi W-T
• Masyarakat belum familiar dengan format <i>zine</i> • Kurangnya apresiasi dari masyarakat • Perubahan tren digital yang sangat cepat	Menggunakan kekuatan komunitas dan konten otentik untuk melawan tren instan, menjaga partisipasi melalui kegiatan <i>sketchwalk</i>	Mengadakan pengenalan <i>artzine</i> dengan penyelenggaraan pameran atau membuat <i>artzine</i> digital

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah sebuah *artzine* fotografi. *Artzine* fotografi ini di rancang dengan ukuran 20 x 20 cm, *cover* bermaterial Tik, dan isi menggunakan jenis kertas konstruk 150 gram. Pada proses pengambilan foto penulis menggunakan kamera Sony A6400 dengan lensa kit 16-50mm f.3.5-5.6.



Gambar 2. Media Utama
 (Sumber : Suriono, 2025)

2. Media Pendukung

a. *Sketchbook*



Gambar 3. *Sketchbook*
 (Sumber : Suriono, 2025)

Ukuran	: A5
Bahan	: Selulosa
Realisasi	: <i>Digital Printing</i>

b. *Totebag*



Gambar 4. *Totebag*
 (Sumber : Suriono, 2025)

Ukuran	: 30 cm x 40 cm
Bahan	: Canvas

Realisasi : Sablon

c. Gantungan Kunci



Gambar 5. Gantungan Kunci

(Sumber : Suriono, 2025)

Ukuran : 7 cm x 7 cm

Bahan : *Acrillic*

Realisasi : *Digital Printing*

d. Stiker



Gambar 6. Stiker

(Sumber : Suriono, 2025)

Ukuran : 7 cm x 5bcm

Bahan : *Albatros*

Realisasi : *Digital Printing*

e. Buku Panduan Karya



Gambar 7. Buku Panduan Karya

(Sumber : Suriono, 2025)

Ukuran : A5
 Bahan : Konstruk 150gram
 Realisasi : *Digital Printing*

f. X-Banner



Gambar 8. X-Banner
 (Sumber : Suriono, 2025)

Ukuran : 80 cm x 180 cm
 Bahan : Flexi China
 Realisasi : *Digital Printing*

g. Infografis



Gambar 9. Infografis
 (Sumber : Suriono, 2025)

Ukuran : 42 cm x 59 cm
 Bahan : *Albatros*
 Realisasi : *Digital Printing*

3. Dokumentasi dan Implementasi Karya

Dalam dokumentasi ini, penulis memperlihatkan *booth* yang tidak hanya menampilkan media utama saja tetapi juga menampilkan beberapa media pendukung seperti infografis yang terbentuk *T-banner* dan ada juga *X-banner*. Kemudian, dengan menyertakan buku panduan karya yang memberikan informasi

tentang perancangan *artzine* fotografi. Kemudian penulis melibatkan unsur-unsur media *merchandise* seperti *totebag*, *sketchbook*, gantungan kunci, stiker, buku panduan karya



Gambar 10. Dokumentasi dan Implementas Karya
(Sumber : Suriono, 2025)

PEMBAHASAN KARYA

1. Kuesioner

Rentan usia rata-rata responden yang berpartisipasi dalam pengisian kuesioner adalah sebagai Berikut :

Tabel 2. Peresentase Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah
18 Tahun	3 Orang
19 Tahun	4 Orang
20 Tahun	3 Orang
21 Tahun	4 Orang
22 Tahun	7 Orang

23 Tahun	4 Orang
24 Tahun	2 Orang
25 Tahun	1 Orang
26 Tahun	3 Orang
27 Tahun	1 Orang
28 Tahun	2 Orang
29 Tahun	1 Orang
33 Tahun	1 Orang
35 Tahun	2 Orang
41 Tahun	1 Orang
43 Tahun	1 Orang
46 Tahun	1 Orang
52 Tahun	1 Orang
59 Tahun	1 Orang

Dari data sebanyak 44 responden yang sudah mengisi kuesioner tempat tinggal di Kota Medan sebanyak 82% (36 orang), Pancur Batu 9% (4 orang), Riau 2,3% (1 orang), Marelan 4,5% (2 orang), Tanjung Morawa 2,3% (1 orang).

Tabel 3. Peresentase Responden Berdasarkan Daerah

Daerah	Jumlah
Medan	36 Orang
Pancur Batu	4 Orang
Riau	1 Orang
Marelan	2 Orang
Tanjung Morawa	1 Orang

Tabel 4. Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan	Kategori Jawaban	Jumlah Responden	Peresentase
1.	Apakah anda pernah mendengar atau mengetahui tentang keberadaan komunitas <i>Urban Sketchers</i> Medan	Ya	39	88,6%
		Tidak	5	11,4%

	sebelumnya?.			
2.	Jika ya, dari mana anda mengetahui komunitas <i>Urban Sketchers</i> Medan?	Media Sosial	20	45,5%
		Teman	6	13,7%
		Event	14	31,8%
		Founder	1	2,3%
		belum	3	6,9%
3.	Apakah anda pernah membaca atau melihat <i>artzine</i> sebelumnya?	Ya	23	52,3%
		Tidak	21	47,7%
4.	Apakah anda tertarik membaca sebuah <i>artzine</i> fotografi?	Sangat Tertarik	27	61,4%
		Tertarik	14	31,8%
		Mungkin	3	6,8%
5.	Bagaimana menurut anda tentang karya seni yang dikemas dalam bentuk fotografi?	Sangat Menarik	38	86,4%
		Menarik	6	13,6%
6.	Bagaimana pendapat anda tentang <i>artzine</i> fotografi Komunitas <i>Urban Sketchers</i> Medan sebagai media promosi ini?	Sangat Bagus	39	88,6%
		Bagus	5	11,4%
7.	Bagaimana menurut anda tentang kualitas desain <i>layout</i> dari <i>artzine</i> fotografi komunitas <i>Urban Sketchers</i> Medan sebagai media promosi?	Sangat Bagus	33	75%
		Bagus	11	25%
8.	Apakah informasi yang disajikan mudah dipahami?	Ya	39	88,6%
		Lumayan	5	11,4%
9.	Apakah anda tertarik untuk mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh <i>Urban Sketchers</i> Medan?	Sangat Tertarik	33	75%
		Tertarik	9	20,5%
		Mungkin	2	4,5%

SIMPULAN

Perancangan *artzine* fotografi Komunitas *Urban Sketchers* Medan sebagai media promosi berangkat dari kebutuhan komunitas akan wadah dokumentasi yang kreatif sekaligus mampu memperkenalkan identitas mereka kepada publik. *Artzine* dipilih karena memiliki karakter independen, fleksibel, dan dekat dengan dunia seni sehingga sesuai

dengan citra *Urban Sketchers* Medan. Konsep desain yang digunakan adalah minimalis dengan mengutamakan kesederhanaan visual, keteraturan *layout*, serta fokus pada fotografi dokumentasi kegiatan komunitas. *Layout* yang dipakai adalah *modular grid* dan *sidebar layout* untuk menjaga keterbacaan, konsistensi, dan fleksibilitas komposisi halaman. Dari segi warna, digunakan tone monokrom dengan aksentasi hangat untuk memberikan nuansa modern namun tetap bersahabat. Sementara tipografi yang dipilih adalah *sans-serif modern* untuk menegaskan kesan tegas, sederhana, dan mudah dibaca. Selain artzine sebagai media utama, dirancang pula media pendukung berupa *totebag*, stiker, *sketchbook*, gantungan kunci, infografis, *X-banner*, buku panduan karya. Kehadiran *merchandise* ini tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap promosi, tetapi juga sebagai sarana memperkuat branding komunitas dan meningkatkan kedekatan dengan *audiens*. Dengan demikian, perancangan artzine fotografi ini berhasil menghasilkan media promosi yang tidak hanya menampilkan karya dan aktivitas *Urban Sketchers* Medan, tetapi juga mampu memperkuat eksistensi dan citra komunitas di ruang publik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto. (2010). Pengantar Tifografi. Jakarta: Elex Media Computindo
- Ahmad Yahya Khafi. (2021). Buku Teori Warna. Any Flip.
- Boedi Basoeki. (2016). Paraf “Kolektif Visi & Inspirasi. PT Ide Untuk Indonesia.
- Deniek. G. Sukarya. (2000). *Ordinary People*. Sukarya Pandetama.
- DR. Priya Yabaluri (2025). *Art Style “Internasional Art Magazine”*. World Art Media.
- Jerrold Levinson (2005). *The Oxford Handbook Of Aesthetics*. Oxford University Press
- Jubilee Enterprise (2018). Belajar Sendiri *Adobe Photoshop*. Elex Media Komputindo.
- Jubilee Enterprise (2018). *Software Adobe Lightroom Classic*. Elex Media Komputindo.
- Julianti, S. (2014). *The Art Of Packaging*. Gramedia Pustaka Utama.
- Pain Sugar, dkk. (2024). Penahitam *Artzine “Madness Issue”*.
- Wahyu Dharsito. (2016). Buku Dasar Fotografi Digital 3 Menguasai *Exposure*. Elex Media Komputindo.
- Al Zuhri, dkk. (2024). *Proses Editing Courses : Pemanfaatan Profesional Graphic Design Software Dalam Mentransfer Editing Skill Dengan Mengadopsi Teknik TPS. Meuseuraya: Jurnal Pengabdian Masyarakat 3(1), 2024.*
- Asthararianty, Fanny Lesmana. (2018). Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana. *Nirmana: 18(1) 13-19.*
- Helmy Roushen Fikri, Djuli Djatiprambudi. (2015). Analisis Karya Sketsa M. Thablib Prasudjo Tahun 1983 Sampai 2008. *Jurnal: Pendidikan Seni Rupa, 03(03).*