

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kolektif seni muda di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bernama Titik Kumpul Forum & *Collective*, yang berdiri pada tahun 2020. Forum Titik Kumpul kini beranggotakan 12 anggota, yang terdiri dari 12 seniman. Dalam sumber saluran media *Instagram* dari Titik Kumpul Forum & *Collective*, mereka banyak aktif dalam sebuah acara seni di Yogyakarta, salah satu pameran yang mereka ikuti adalah *Jogja Art Week* di tahun 2021, juga sebuah acara seni yang bertajuk *From This To This Art Exhibition* pada tahun 2022, dimana tidak hanya menampilkan sebuah karya-karya dari seniman, tetapi juga adanya sebuah acara *Workshop Dollmaking*. Dan acara terakhir yang mereka ikuti ialah Asana Bina Seni, sebuah acara yang diadakan oleh *Jogja Biennale* pada tahun 2023. Fenomenanya adalah meski sudah berkecimpung lama di dunia seni, tetapi mereka tidak ada waktu yang banyak dan juga tidak ada keahlian dalam hal promosi diri dan karyanya kepada para pelanggan, dikarenakan dalam satu bulannya saja mereka menciptakan tiga karya lukis. Maka dari itu mereka sangatlah memerlukan sebuah layanan pengelolaan kepada seniman, agar mudah dalam mempertemukan karyanya kepada calon pelanggan yang cocok dengan *art style* dari mereka.

Selama ini bentuk promosi yang digunakan ialah media *Instagram* pribadi seniman dan melakukan promosi konvensional melalui pameran-pameran seni yang mereka adakan atau ikuti. Dengan adanya *website* sebagai media pendukung dalam promosi dan produksi maka tidak akan merepotkan mereka kembali dalam proses produksi merchandise yang akan mereka *release*, dikarenakan semua bahan dan produksian akan dikerjakan oleh pihak *website*, dan seniman hanya membagikan karya seninya kedalam *website* dan menentukan jenis produk yang akan mereka pilih menjadi produk merchandise. *Website* yang nanti akan beroperasi akan dikelola oleh penulis dan para *web developer* dengan dukungan pembiayaan oleh investor.

Menurut (Suhir, Suyadi, & Riyadi, 2014) *Website* digunakan sebagai salah satu alat pendukung untuk mendapatkan informasi dan promosi melalui internet. Suatu *website* dalam sebuah situs toko online merupakan faktor yang dapat mempengaruhi keputusan pelanggan. uraian ini dapat membantu para penjual untuk mengenali dan dapat memahami potensi dari alat alat toko online yang digunakan. *Website* tidak hanya penting untuk memasarkan suatu produk dan jasa saja tetapi juga untuk memberikan informasi-informasi lainnya yang menarik

bagi para pelanggan. Manfaat *e-commerce* juga bermacam-macam yaitu, memperluas *market place* hingga ke pasar nasional dan internasional, memungkinkan untuk mendapatkan suatu akses informasi yang lebih cepat dan memungkinkan sejumlah barang dagangan dijual dengan harga lebih rendah.

Aspek keamanan yang akan dilakukan ialah dengan adanya verifikasi orisinalitas portofolio untuk para ilustrator, verifikasi dilakukan dengan cara mengirimkan karya-karya dari ilustrator kepada pihak kurator yang mengkurasi, agar proses jual beli dilakukan dengan bersih dan aman. Profit langsung kepada kreator diberikan dari penjualan karya ilustrasinya tanpa dipotong biaya dari pihak *website*, dan pihak *website* mendapati profit dari penjualan material baku pada merchandisenya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana perancangan *website* untuk jual beli karya ilustrasi digital. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi landasan dan strategi kreatif bagi perancangan *website* untuk jual beli karya ilustrasi digital. Dengan demikian *website* yang dihasilkan nantinya diharapkan dapat memberikan ruang jual beli karya ilustrasi digital dengan cara yang lebih efektif, praktis dan dapat menarik perhatian target pelanggan, khususnya pada kostumer dan kreator, sehingga ruang jual beli karya ilustrasi digital ini dapat digunakan atau diaplikasikan.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Melalui latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, seperti:

1. Banyak dari kolektif seni yang kesulitan untuk mempromosikan produknya.
2. Belum adanya *website* yang tepat untuk memudahkan para seniman dalam memproduksi dan mempromosikan produk kreatifnya.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *website* jual beli karya ilustrasi digital yang baik dalam mengelola karya dari ilustrator?

## **1.3 Ruang Lingkup**

1. **Apa**, perancangan *prototype website* jual beli karya ilustrasi digital

2. **Siapa**, perancangan *prototype website* ini ditujukan kepada ilustrator-ilustrator di Indonesia dalam menjual karyanya dan juga para pelanggan yang ingin membeli produk merchandise.
3. **Kapan**, wawancara kepada kolektif seni dan para ahli dilakukan di bulan Maret sampai Mei tahun 2024.
4. **Mengapa**, perancangan *prototype website* jual beli karya ilustrasi digital ini bertujuan untuk pengelolaan para ilustrator dalam mempromosikan karyanya.
5. **Dimana**, Proses dari perancangan *prototype website* ini dilakukan di Bandung.
6. **Bagaimana**, Hasil perancangan ini akan dijadikan media promosi dan transaksi berbentuk *website* mengenai jual beli karya ilustrasi digital.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan perancangan ini adalah untuk menghasilkan *website* jual beli karya ilustrasi digital yang baik dalam mengelola karya dari ilustrator.

#### **1.5 Pengumpulan Data dan Analisis**

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan untuk penelitian ini yaitu metode kombinasi. Berikut beberapa metode pengumpulan data yang digunakan :

##### **A. Sumber Data Primer**

###### **1. Observasi**

Observasi adalah sebuah aktivitas ilmiah empiris yang berdasarkan fakta-fakta di lapangan ataupun teks, dari pengalaman panca indra tanpa adanya sebuah manipulasi (Hasanah, 2016). Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga bisa dengan basis online. Maka observasi yang dilakukan oleh penulis adalah melihat fitur dari *website-website* jual beli karya seni, untuk menjadi sebuah referensi dari *website* yang akan dibuat.

###### **2. Wawancara**

Wawancara adalah suatu proses komunikasi secara langsung antara periset, dua orang atau lebih, yaitu dimana salah satu pihak disebut pewawancara, untuk mengajukan pertanyaan kepada pihak yang disebut dengan responden yang diasumsikan memiliki informasi tentang suatu objek (Kriyantono & Sa'diyah, 2018). Wawancara mendalam merupakan suatu cara mengumpulkan data dan informasi yang dilaksanakan dengan

suatu cara mengumpulkan data dan informasi yang dilaksanakan dengan tatap muka maupun daring dengan Penulis Seni, UI/UX Desainer, Ilustrator dan Kolektor Merchandise agar mendapatkan data yang lengkap dan juga mendalam.

### 3. Kuesioner

Kuesioner merupakan daftar pernyataan tentang sesuatu atau suatu bidang yang harus diisi oleh responden, penjawab pertanyaan, secara tertulis. Suatu metode untuk memperoleh data dalam jangka waktu yang relatif singkat, karena banyak orang dapat menyelesaikan pilihan jawaban tertulis sekaligus (Soewardikoen, 2021). Kuesioner yang dikumpulkan oleh penulis ialah kuesioner untuk para calon konsumen dari *website*, penulis membagikan kuesionernya di media sosial Instagram.

## B. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder akan didapatkan dengan cara studi Pustaka baik dari jurnal, buku, maupun dengan internet yang gunanya untuk mendapatkan teori dan panduan mengenai inti materi pembahasan, seperti contoh yang penulis lakukan ialah mencari sebuah teori-teori dari desain komunikasi visual, *website*, UI/UX dan bisnis digital di suatu jurnal online dan juga buku.

## 1.5.2 Metode Analisis Data

### 1. Analisis Matriks Perbandingan

Analisis matriks merupakan alat bantu untuk mengidentifikasi bentuk penyajian yang lebih seimbang, dengan memiliki cara yaitu menyejajarkan informasi baik berupa gambar ataupun tulisan, dalam bentuk kolom dan baris yang mengidentifikasi persamaan dan perbedaan guna membandingkan data penelitian (Soewardikoen, 2021). Penulis melakukan analisis perbandingan fitur-fitur kepada *website-website* jual beli karya seni, seperti contoh *website* etsy.com, artsy.com. society6.com.

### 2. Analisis Data Wawancara

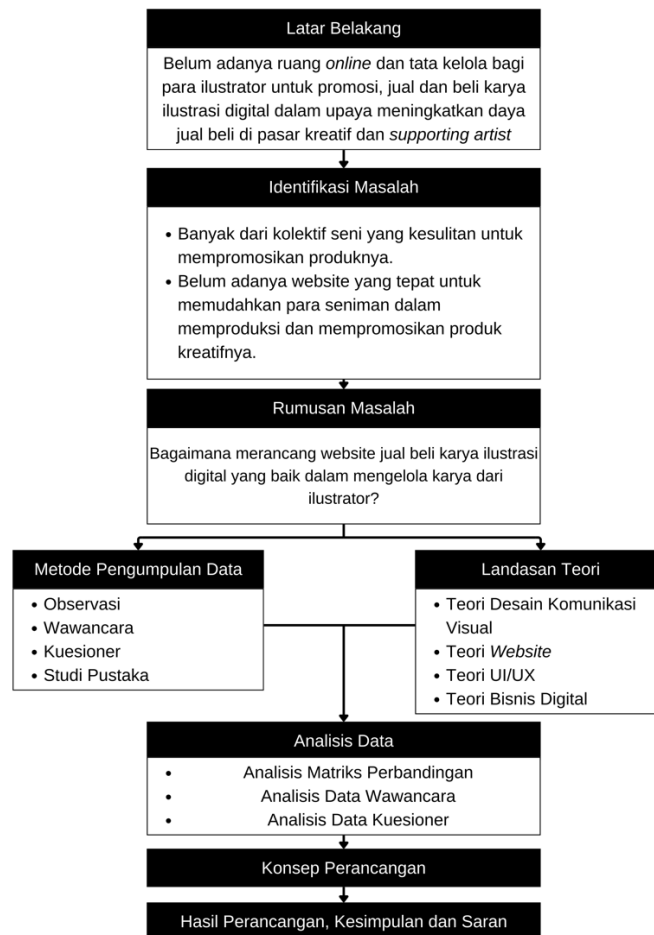
Analisis data wawancara merupakan pembuatan rangkuman pada kalimat-kalimat kunci dari hasil wawancara, yang kemudian digabungkan menjadi suatu pernyataan yang berkesinambungan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian (Soewardikoen, 2021). Wawancara yang penulis lakukan, ialah mewawancarai secara online kepada

seorang penulis seni, UI/UX desainer, ilustrator, dan juga mewawancarai secara *face to face* kepada kolektor merchandise.

### 3. Analisis Data Kuesioner

Merupakan hasil perhitungan dari variabel poin yang diteliti. Berdasarkan hasil perhitungan setiap faktor yang diberikan responden, kita dapat melihat faktor mana yang lebih tinggi dan mana yang lebih rendah. Jika hasil perhitungan yang signifikan dari suatu variabel dikaitkan dengan gejala yang terjadi, interpretasinya dapat dibandingkan menjadi sebab akibat (Soewardikoen, 2021) penulis melakukan analisis perbandingan dari soal-soal kuesioner yang telah dijawab, untuk memastikan jika perancangan ini benar-benar dibutuhkan.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1. Kerangka Perancangan  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

## 1.7 Pembabakan

### A. BAB I Pendahuluan

Dalam BAB I menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, analisis data, kerangka perancangan dan sistematika penulisan mengenai perancangan *Prototype Website Jual Beli Karya Ilustrasi Digital*.

### B. BAB II Landasan Teori

Dalam BAB II akan menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini, Teori yang akan digunakan yaitu tentang Desain Komunikasi Visual, *Website*, UI/UX, dan juga Bisnis Digital.

### C. BAB III Data dan Analisis Data

Dalam BAB III akan diisi dengan data-data yang diisi melalui proses observasi *website* sejenis, wawancara dengan Penulis Seni, UI/UX Desainer, Ilustrator, Kolektor Merchandise, Kuesioner dan juga Studi Pustaka. Data yang terkumpul akan dianalisis untuk menjadi rujukan dalam pengerjaan bab selanjutnya.

### D. BAB IV Konsep & Hasil Perancangan

Dalam BAB IV menjelaskan konsep dari perancangan yang akan dibuat untuk *Website* Jual Beli Karya Ilustrasi Digital. Proses perancangan akan dipaparkan secara detail mulai dari proses awal hingga akhir dan hasil perancangan.

### E. BAB V Penutup

Dalam BAB V menjelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan untuk penulisan penelitian ini dan saran yang dapat melengkapi penelitian.