

ANALISIS PROSES BISNIS ART COMMISSIONS DI ERA DIGITAL

“TREND DAN TANTANGAN”

MUHAMMAD NAFIZ RAFKA (237007055)

E-MAIL: muhammadnafizrafka@gmail.com

ABSTRAK

Seni adalah ekspresi kreatif manusia yang menggunakan berbagai media, teknik, dan ide untuk menghasilkan karya yang memiliki nilai estetis, emosional, atau intelektual. Ini adalah bentuk komunikasi dan ekspresi yang tidak hanya mencakup seni visual seperti lukisan dan patung, tetapi juga mencakup seni pertunjukan seperti musik, teater, tari, serta berbagai bentuk seni lainnya seperti sastra, fotografi, desain, dan seni rupa.

Seni sangat subjektif, dan apa yang dianggap sebagai seni dapat bervariasi dari satu individu ke individu lainnya. Namun, seni secara umum adalah manifestasi kreativitas dan ekspresi manusia yang memberikan warna dan makna dalam kehidupan kita.

Ilustrasi memiliki peran penting dalam berbagai media dan industri, seperti ilustrasi buku anak-anak, ilustrasi ilmiah, ilustrasi mode, ilustrasi komik, dan ilustrasi editorial. Tujuan utama ilustrasi adalah menyampaikan pesan atau cerita dengan cara yang visual dan kreatif, seringkali dengan menggabungkan elemen desain, warna, komposisi, dan gaya unik yang sesuai dengan konteksnya.

Kata kunci: Seni, Desain, Ilustrasi, Website.

A. LATAR BELAKANG

Setiap orang pasti memiliki hobi atau hal yang disukai, begitupun dengan kami yang memiliki minat di bidang ilustrasi & animasi yang akhirnya kami menekuni keahlian sebagai ilustrator. Kami sebagai ilustrator pastinya membutuhkan art supplies yang berkualitas agar kami bisa menciptakan karya, namun untuk membuat suatu karya kami membutuhkan banyak budget agar bisa membeli art supplies yang dibutuhkan seperti laptop dan pentablet untuk ranah digital dan kuas, cat, kanvas, pensil, dan lain-lain untuk ranah tradisional.

Maka dari itu, kami para ilustrator untuk bisa membeli art supplies yang berkualitas, kami memanfaatkan hobi kami yaitu menggambar untuk membuka jasa menggambar ilustrasi untuk menambah pemasukan keuangan kami.

Hobi kami bukan hanya sebatas hobi, kami berusaha agar hobi kami bisa menghasilkan sesuatu yang bermanfaat, baik bagi kami sendiri maupun bagi orang disekitar kita.

B. LANDASAN TEORI

1. SENI

Seni adalah ekspresi kreatif manusia yang menggunakan berbagai media, teknik, dan ide untuk menghasilkan karya yang memiliki nilai estetis, emosional, atau intelektual. Seni mencakup berbagai bentuk, mulai dari seni visual seperti lukisan dan patung, seni pertunjukan seperti musik dan teater, seni literatur seperti sastra dan puisi, hingga berbagai bentuk seni lainnya seperti fotografi, desain grafis, seni rupa, dan seni digital.

2. ILUSTRASI

Ilustrasi adalah seni atau praktik menciptakan gambar, gambar, atau visual untuk menggambarkan, mengilustrasikan, atau memperkuat suatu konsep, ide, cerita, atau pesan. Ilustrasi digunakan untuk menyampaikan informasi atau memperkaya narasi dalam berbagai konteks, seperti buku, majalah, iklan, media digital, desain grafis, animasi, dan berbagai media lainnya.

3. DESAIN

Desain adalah proses merencanakan, menciptakan, dan mengatur elemen-elemen dalam suatu karya atau produk dengan tujuan mencapai fungsi tertentu atau menciptakan pengalaman estetis yang memadai. Ini adalah bentuk ekspresi kreatif yang mencakup berbagai bidang, seperti desain grafis, desain industri, desain interior, desain mode, desain web, dan banyak lagi.

4. WEBSITE

Website adalah koleksi halaman web yang terkait dan dapat diakses melalui internet. Setiap halaman web dalam sebuah website dapat berisi teks, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau menyediakan layanan kepada pengguna. Website dapat mencakup berbagai jenis konten, mulai dari situs berita dan blog pribadi hingga toko online, portal bisnis, dan banyak lagi.

C. METODOLOGI

1. PROFIL BISNIS

Art commissions adalah sebuah proses bisnis yang dimana kita sebagai seorang ilustrator menawarkan sebuah jasa untuk membusat sebuah karya seni sesuai dengan apa yang diminta klien tersebut. Singkat nya kami seorang ilustrator sedang membuka kesempatan untuk orang orang yang mau memesan gambar kita, dan kami sebagai ilustrator sudah siap untuk membuka lapak jualan gambar baik untuk di komersilkan ataupun pesanan costum.

2. STRUKTUR ORGSNISASI

Untuk strukur organisasinya sendiri kami terdiri dari 1 orang, yaitu kami sang ilustrator itu sendiri, namun tidak jarang beberapa ilustrator juga memiliki seorang asisten agar memudahkan pekerjaan mereka.

3. TARGET PASAR

Minat akan ilustrasi kebanyakan dari kalangan muda, jadi kami menargetkan anak anak muda yang menyukai komik (seperti manga dan manhwa), animasi, dan juga sesama ilustrator yang memilik minat di bidang yang sama.

4. PRODUK YANG DI JUAL

Kami menawarkan beberapa produk, bukan hanya produk jenis gambar, kami pun terkadang menjual berbagai merchandise.

Berikut adalah detail dari produk yang biasa kami jual:

a) Ilustrasi karakter

Untuk ilustrasi ini akan dibagi beberapa bagian bagian tertentu, sesuai dengan permintaan klien, seperti:

- Headshot (bagian kepala hingga pundak)
- Waist up (bagian pinggang hingga kepala)
- Knee up (bagian lutut hingga kepala)
- Full body

Fungsi dari ilustrasi ini tergantung kepada kliennya itu sendiri. Ada yang menggunakannya sebagai pajangan, bias sebagai ikon/logo/mascot, atau hanya untuk koleksi.

b) Merchandise

Untuk merchandise ini ada beragam, contohnya seperti:

- Key chain
- Pin
- Acrylic
- Sticker
- Kaus
- Poster
- Dan lain lain

5. ANALISIS SWOT

a) Strength (*Kekuatan*)

- Bekerja di bidang yang kita minat..
- Bisa meningkatkan lagi skill kita di bidang ini.

b) Weakness (*Kelemahan*)

- Persaingan dengan fake artist, artist yang menggunakan AI dalam

seluruh pengerjaannya tanpa menggunakan skill dan tenaga sedikitpun.

- Dianggap sebelah mata.
- Para penipu atau scammer, dengan model penipuan yaitu, kami ditawarkan dengan bayaran yang besar dan dengan modus penipuan biasanya kami diminta untuk menggambarkan binatang peliharaannya, atau anaknya dengan binatang peliharaannya.

c) Opportunity (*Peluang*)

- Kolaborasi dengan sesama illustrator.
- Bekerja sama dengan sebuah perusahaan.

d) Threats (*Ancaman*)

- Artificial intelligent.
- Fake artist.
- Scammer.

6. RICH PICTURE

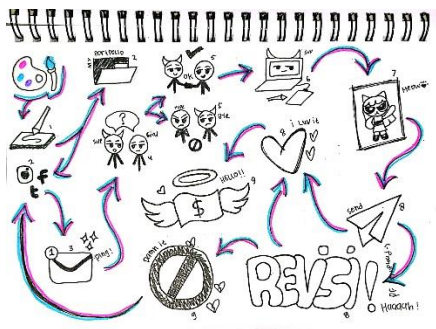
Rich picture adalah gambaran informal yang mempersentasikan pemahaman illustrator terhadap situasi yang ada. Rich picture memberikan deskripsi atau sebuah prosedur yang luas mengenai suatu situasi yang memungkinkan adanya interpretasi yang berbeda-beda.

Prosedur sistem untuk art commissions:

a) Kami para ilustrator akan membuat sebuah portofolio, agar para klien tahu bagaimana style kita.

b) Kemudian kami mengunggahnya di beberapa platform untuk para ilustrator seperti Pinterest, DeviantArt, Behance, Kreavi, dan lain lainnya. Kami pun akan mempromosikannya juga

- disosial media seperti Instagram, Twitter, Facebook, dan sosial media lainnya.
- Setelah mempromosikannya klien akan menghubungi kami, lalu kami akan membuat kesepakatan.
 - Setelah membuat kesepakatan akan terjadi dua kemungkinan, yaitu deal dan tidak deal.
 - Setelah deal kami akan langsung membuat karya yang di minta klien.
 - Setelah selesai kami akan langsung menghubungi klien.
 - Jika klien menginginkan revisi, kami akan memberikan beberapa revisi kepada klien.
 - Setelah revisi kami menghubungi kembali klien untuk menyerahkan hasil akhir dari karya yang telah kami buat.
 - Lalu setelah itu kami akan di bayar sesuai dengan harga yang telah kami tentukan, dan jika klien memberikan lebih, itu adalah bentuk apresiasi mereka terhadap kita.

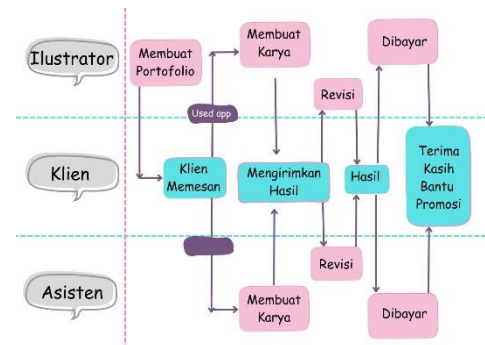


Gambar 1.1 Rich picture dari Art Commissions.

7. SWIMLANE AS-IS

Swimlane adalah elemen visual yang digunakan dalam diagram alir proses yang menggambarkan siapa bekerja pada subset tertentu dari sebuah proses. Swimlane tersebut diatur baik horisontal maupun vertikal dan digunakan untuk mengelompokkan sub-proses sesuai dengan tanggung jawab mereka.

Simlane as-is adalah sebuah konsep dari sebuah proses bisnis yang digunakan untuk merencanakan sebuah proses bisnis yang berjalan dimasadeapan tanpa dilakukan sebuah perbaikan atau perubahan.



Gambar 1.2 Swimlane As-Is Art Commissions.

8. CATWOE

CATWOE merupakan singkatan dari client, actors, transformation, world view, owner, dan environmental constraints. Teknik analisis bisnis ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah dan menentukan solusi yang dapat memengaruhi perusahaan serta pihak lainnya yang terkait.

Tabel 1.1 Analisis CATWOE Art Commissions.

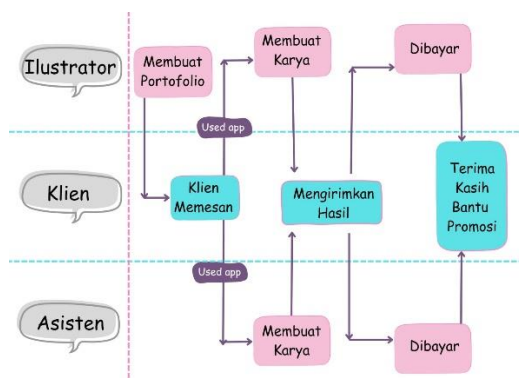
Holons	Transformations	World view	Customer	Actor	Owner	Environment	Description
Permintaan klien	Data selera klien tercatat di system	Merekam selera setiap klien	Klien	Admin	Ilustrator	Menyesuaikan selera setiap	System akan menyimpan

						klien karena beragam	data selera setiap klien
Permintaan revisi	Detail permintaan revisi tercatat di system	Merekam detail setiap revisi	Klien	Admin	Illustrator	Mengulangi detail yang akan direvisi dan memakan waktu	System akan menyimpan detail revisi agar bisa diselesaikan
pembayaran	Detail harga dan metode pembayaran tercatat di system	Menetapkan harga	Klien	Ilustrator	Ilustrator	Negosiasi harga	Menyesuaikan metode pembayaran

9. SWIMLANE TO-BE

Swimlane adalah elemen visual yang digunakan dalam diagram alir proses yang menggambarkan siapa bekerja pada subset tertentu dari sebuah proses. Swimlane tersebut diatur baik horisontal maupun vertikal dan digunakan untuk mengelompokkan sub-proses sesuai dengan tanggung jawab mereka.

Simlane to-be adalah sebuah konsep dari sebuah proses bisnis yang digunakan untuk merencanakan sebuah proses bisnis yang berjalan dimasadepan setelah sebuah perbaikan atau perubahan telah diterapkan.



Gambar 1.3 Swimlane To-Be Art Commissions.

D. KESIMPULAN

Jadi secara keseluruhan art commissions merupakan salah satu cara yang baik untuk menghubungkan artist dengan individu lain atau sebuah organisasi yang menginginkan sebuah karya seni khusus yang sesuai dengan detail permintaan mereka. Dengan art commissions juga kita dapat berkolaborasi dengan sesama illustrator lain agar dapat menciptakan jenis artstyle yang baru. Kita juga dapat mengetahui bahwa selera seni setiap individu berbeda beda, jadi kita harus bisa untuk menyesuaikan permintaan setiap klien.

Dalam menghadapi teknologi kecerdasan buatan yaitu artificial intelligent (AI), kami para illustrator harus bisa menghadapinya dengan menjaga kualitas ilustrasi kita, focus pada kreativitas, selalau melatih skill kita, mengembangkan karya kalian, tetap sabar dan terus berkembang, jangan mudah menyerah, dan terima semua kritik dan saran, agar kita dapat mengevaluasi diri kita dan memperbaikinya.