

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggiat Karya Seni atau Seniman di dunia khusus nya di Indonesia kian makin menjamur, ada yang datang dari latar belakang sekolah seni, kursus seni, hobi, ataupun keinginan tersendiri karena tertarik dengan yang namanya seni . Banyak orang yang menyukai dalam membuat karya seni hanya untuk kesenangan tersendiri ataupun meluapkan apa yang ada dalam pikiran nya kedalam karya seni itu sendiri, tetapi tidak sedikitpun bahkan cenderung banyak orang yang mencari uang atau berbisnis melalui karya seni. Bagi pendatang baru dalam dunia seni yang menginginkan pendapatan berupa uang melalui karya seni baik karya seni secara digital atau pun tradisonal terkadang mereka bingung harus bagaimana cara supaya mereka bisa menjual apa yang mereka bisa buat dengan kemampuan nya .

Perkembangan pesat pangsa *e-commerce* di Indonesia memang sudah tidak perlu diragukan lagi, dengan melihat jumlah pengguna internet yang mencapai angka 82 juta orang atau sekitar 30% dari total penduduk di Indonesia, Pasar *e-commerce* menjadi sebuah tambang emas yang sangat menggoda bagi sebagian orang yang jeli melihat peluang akan potensi ke depannya. Pertumbuhan ini sendiri didukung dengan data dari Bank Indonesia (BI) yang menyebutkan bahwa nilai transaksi *e-commerce* meningkat hampir 60% dari tahun sebelum nya dan mencapai angka 266.3 Triliun pada tahun 2020 (katadata.co.id)

Marketplace merupakan bagian dari *e-commerce*. *Marketplace* adalah penggunaan data elektronik dan aplikasi untuk perencanaan dan pelaksanaan konsepsi, distribusi dan harga sebuah ide, barang dan jasa untuk menciptakan pertukaran yang memuaskan tujuan individu dan organisasi. atau sebagai salah satu penyedia media online berbasis internet (*web based*) yang tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari supplier sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh

sesuai harga pasar. (Strauss 2001 dan Opiida (2014) inti sebenarnya dari *marketplace* adalah mempertemukan pembeli dan penjual sesuai dengan kebutuhan dan menawarkan keefisienan dalam bertransaksi. Kemudian secara perlahan sedikit demi sedikit *smartphone* menggantikan fungsi komputer (desktop) untuk melakukan kegiatan sehari sehari termasuk dalam kegiatan bisnis. Hal ini terlihat dari persentase pangsa pasar sistem operasi di seluruh dunia, berdasarkan data dari *StatCounter Global Stats* pada periode Maret 2020 sampai Maret 2021, sistem operasi Android memimpin dengan persentase 40.17% sedangkan Windows berada di peringkat kedua dengan 32.39% disusul dengan ios 16.47% pada peringkat ketiga.

Hasil dari penelitian Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di periode tahun 2019-2020 menyatakan bahwa penetrasi pengguna di Indonesia berjumlah 196.71 juta jiwa pengguna internet dari total populasi 266.91 juta jiwa penduduk di Indonesia dengan mayoritas pengguna tertinggi berada di pulau Jawa dengan persentase berjumlah 56,4 % dan mayoritas internet di Indonesia digunakan pada sektor perdagangan, sekitar 32.18% nya. APJII juga mengatakan bahwa 95.4 % pengguna internet menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet.

Melihat data pengguna *smartphone* yang cukup banyak, peluang pemasaran pun beralih ke media digital. Dalam hal ini Karya seni yang sifatnya memerlukan tempat, waktu dan biaya, dapat kita tampilkan melalui media digital. Para pegiat karya seni dapat menjual atau menawarkan jasa nya tanpa harus mengadakan pertemuan yang memerlukan banyak biaya, batasan waktu ataupun lokasi untuk bisa menjual suatu karya seni .

Proses penjualan atau penawaran akan dilakukan Ketika seniman mengunggah karya karya seninya pada aplikasi yang dimaksudkan untuk menarik minat pembeli, karya yang diunggah harus disertai dengan deskripsi yang sangat detail, dimulai dari jenis *style*, bahan yang digunakan hingga mendeskripsikan tema karya yang dibuat jika perlu.

Jenis karya seni akan difilter atau dibagikan dalam beberapa kategori mulai dari *Painting, Printmaking, Sculpture, Photography Drawing, Digital Art* dan *Collage* untuk seniman akan dikelompokkan mulai dari negara asal, peringkat penjualan teratas yang memiliki ulasan dan rating tinggi dan seniman yang memang sudah profesional atau seniman yang populer dari berbagai negara, jika ada pengunjung yang berminat untuk mengapresiasi atau menyukai karya seni dari salah satu seniman dapat memberikan *love* pada profil atau etalase yang ada. Dan jika pengunjung ada yang berminat memiliki karya seni tersebut, pengunjung dapat membeli karya seni tersebut dengan harga yang sudah tercantum. Seniman dapat memberikan harga yang sesuai dengan nilai karya seni yang terkandung dan jika pengunjung ingin memesan karya seni yang baru sesuai yang diinginkan pengunjung dapat mengunjungi profil seorang seniman dan memesan nya melalui tombol komisi, pengunjung dapat memberikan budget, keterangan apa yang diinginkan dan waktu yang dibutuhkan sesuai dengan kesepekatan .

Berdasarkan permasalahan diatas, dibutuhkan sebuah *system marketplace* sebagai wadah untuk melakukan kegiatan jual beli karya seni agar seniman dapat menjual karya seninya secara langsung melalui suatu aplikasi dan mengapresiasi karya seni baik secara komersil maupun moril. Supaya kedepan nya seniman tidak perlu harus mengadakan pertemuan, pameran ataupun hal yang lainnya yang membutuhkan waktu, tempat dan biaya untuk menjual suatu karya seni nya .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan masalah yang ada yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat tampilan desain *user interface* (UI) untuk aplikasi *Marketplace* Karya Seni ?
2. Bagaimana cara membuat tampilan desain user interface aplikasi Market Place karya seni menarik secara visual?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dijelaskan pada latar belakang diatas tidak meluas dan melebar terlalu jauh maka dibuat beberapa batasan masalah dalam Perancangan Tugas Akhir ini yakni :

1. Perancangan hanya terbatas pada pembuatan tampilan *user interface* (UI) *mobile* dan *landing page web*.
2. Perancangan aplikasi ini hanya berupa UI atau *user interface* aplikasi yang dibuat menggunakan Adobe XD, Adobe Illustrator dan Corel Draw .

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dalam proyek akhir ini yaitu membuat tampilan *user interface* untuk aplikasi *marketplace* karya seni dalam bentuk aplikasi *mobile* dan *web*.

Tujuan yang hendak dicapai dalam perancangan desain *user interface* aplikasi *Marketplace* Karya seni adalah :

1. Untuk merancang UI aplikasi *marketplace* yang dapat memudahkan para seniman untuk menjual karya nya secara elektronik atau online dengan menggunakan *smartphone* dan desktop.
2. Untuk menciptakan grafis visual UI aplikasi *marketplace* karya seni yang siap di terapkan ke dalam bentuk aplikasi .

1.5 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Praktis

Perancangan desain *user interface* (UI) ini mampu menjadi dasar pembuatan aplikasi *marketplace* karya seni, yang dapat membantu bagian *app developer* untuk menciptakan aplikasi *marketplace* karya seni yang menarik secara *visual*, dan mudah digunakan sesuai dengan target *audiens*. Melalui aplikasi tersebut user atau seniman dapat mendapatkan fasilitas untuk menjual dan memasarkan karyanya melalui aplikasi tersebut tanpa harus mengadakan pertemuan dengan calon buyer secara langsung yang memerlukan biaya, waktu yang tidak sedikit, dan pengunjung pun dapat mendapatkan sebuah karya seni yang diinginkan atau yang diharapkan sesuai apa yang mereka

inginkan tanpa harus datang ke suatu tempat untuk membeli karya seni tersebut, sehingga baik seniman atau penjual maupun pengunjung atau calon pembeli dapat menikmati bisnisnya secara mudah .

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi bagi mahasiswa dan tenaga pendidik, sebagai bahan evaluasi dan referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai perancangan desain user interface dan pengembangan aplikasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Manfaat Kebijakan

Setelah rancangan desain diimplementasikan ke dalam suatu bentuk aplikasi *marketplace* karya seni, penelitian ini akan memberikan manfaat kebijakan dalam hal untuk memilih tempat untuk menjual sebuah karya seni dengan fitur fitur yang menarik dan mudah dimengerti .

1.6 Deskripsi Pemberi Kerja

Komite Seni Rupa Dewan Kebudayaan Kota Cimahi adalah Lembaga yang bergerak di bidang seni dan budaya. Beralamatkan di Jl. Kamarung No.5 Citeureup Kota Cimahi. Dewan Kebudayaan Kota Cimahi adalah Wadah Seniman dan Budayawan Kota Cimahi, dan Mitra Pemerintah Kota Cimahi

1.7 Tahap Perancangan

Tahapan perancangan dalam merancang visual desain *user interface* ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan Konsep
2. *Brainstorming*
3. *Mindmapping* ide
4. Membuat Persona *user*
5. Membuat Sketsa Kasar
6. Membuat *Wireframe*
7. Membuat *Mockup*
8. Membuat *Prototype* Desain Final