

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin modern menjadikan kesempatan bagi para penggiat seni digital untuk mengekspresikan bakat yang dimiliki ke dalam sebuah karya. Karya ini nantinya menjadi identitas bagi para *designer* atas kemampuan dirinya. Di dalam sebuah desain, desain diartikan sebagai pembuatan sebuah objek, sistem, komponen atau struktur. Proses desain pada zaman dahulu dilakukan dengan pendekatan metode manual dengan berbagai alat seperti penggaris, pensil, kertas gambar, dan pembuatannya juga memerlukan waktu yang lama. Lalu dengan perkembangan dengan teknologi informasi saat ini, terciptalah *software* yang beredar dipasaran yang dapat digunakan oleh siapapun, terkhusus oleh para *designer*. Dengan penggunaan sebuah *software*, para *designer* dipermudah dalam pembuatan suatu produk. Produk ini dapat berupa komponen, cetakan / *print* dan sebagainya.

Terciptanya hasil karya yang dibuat oleh para *designer* juga harus dibarengi dengan sebuah *platform*. *Platform* yang dimaksud adalah wadah bagi para *designer* untuk memamerkan, memasarkan, menyebarkan hasil karya yang telah dibuat agar dapat dilihat dan dinikmati oleh pecinta seni digital / *digital artwork*. *Platform* ini adalah portofolio bagi para *designer*. Dengan portofolio yang dimiliki, pengguna dapat menunjukkan identitasnya sebagai *designer* yang memiliki nilai jual. Sesuai dengan jenis seninya, maka nama *website* yang akan dibuat ialah “**Digital Artwork**”.

Terlepas dari bagaimana *designer* menikmati karya-karya seni yang ada, interaksi yang terbangun pada sebuah *platform design* biasanya hanya sebatas komentar atas suatu hasil karya. Dengan demikian, para *designer* tidak memiliki jaringan yang cukup luas untuk memperkenalkan lebih jauh hasil karya yang dimiliki. Dari hal ini, perancangan lebih lanjut dengan fitur usulutan seperti komunitas diharapkan mampu membangun interaksi antar sesama *designer*.

Lalu, terdapat kesulitan lain yakni *designer* tidak mendapati fitur pencarian *project* di *platform* yang sedang dikunjungi yang mengakibatkan harus mencari *project* tambahan secara mandiri pada *website* lain. Dengan tidak terciptanya fitur yang diperlukan, keterlibatan *designer* dalam peningkatan bekal serta pengalaman bekerja mengalami kendala yang berdampak pada portofolio *designer* yang tidak mengalami perkembangan. Dengan dampak yang dihasilkan, maka penulis ingin merancang fitur yang dapat meningkatkan keterlibatan *designer* guna mendapatkan pengalaman bekerja sesuai yang diharapkan.

Selanjutnya untuk kebanyakan *platform* lain, semua jenis seni digital / *digital artwork* yang ditampilkan tergolong kategori bebas dan juga tidak ada batasan bagi para *designer* dalam memamerkan hasil karyanya. Hasilnya, wadah yang dianggap menjadi tempatnya para *designer* berkumpul, berubah peran menjadi wadah yang kurang jelas ruang lingkupnya. Dari hal itu, penulis memiliki ide untuk merancang konsep dimana *platform* yang dirancang tidak begitu besar namun mampu menjadikan *platform* tersebut menjadi lebih ter-arah dengan fitur yang lebih berguna bagi *designer*. Lalu *platform* yang ingin penulis rancang ialah *platform* yang hanya memuat berdasarkan *sub artwork*, seperti *3D models*, *characters illustration*, *game art* dan *animation*. Dari *sub artwork* tersebut, akan terdapat *assets* atau produk yang dapat di perjual-belikan seperti *tutorials*, *game assets*, *resources*, *artworks*, *art brushes* pada fasilitas *marketplace*. *Marketplace* ini dimanfaatkan sebagai sarana promosi secara gratis serta bertujuan agar para *designer* dapat mempromosikan setiap produk yang ingin dipasarkan berdasarkan *sub artwork* yang telah disebutkan sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk merancang *website* yang berfungsi sebagai *platform* bagi para *designer* dengan tujuan membantu dalam memasarkan hasil karya atau *portfolio* serta mempromosikannya. Dan juga dengan ketersediaan *platform* seperti ini, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan kemudahan bagi pelaku industri *games*, *films*, *animation* dalam menemukan *designer* sesuai bidang kategorinya. Maka dari itu, penelitian Tugas Akhir diberi dengan judul “**Analisis dan Perancangan Website Portfolio (Digital**

Art Showcase) Untuk Sektor Industri Kreatif Sebagai Media Informasi dan Media Promosi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah penting sebagai berikut:

1. Sulit dalam meningkatkan pengalaman bekerja guna peningkatan *portfolio*.
2. Keterbatasan dalam mempromosikan dan memasarkan produk (*marketplace*).
3. Kurangnya fitur pendukung yang tersedia pada sebuah *platform*.
4. Minimnya interaksi pengguna dalam suatu *platform*.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam melakukan perancangan *website*, penulis akan membahas mengenai beberapa hal, yakni:

1. Pemasaran produk / mekanisme dalam memasarkan produk dengan fitur *marketplace*.
2. Peningkatan profil pengguna dengan penerapan fitur pengelolaan *blogs* serta fitur *portfolio*.
3. Menyediakan *platform* bagi para pengguna dengan memberikan fitur yang dapat meningkatkan pengalaman bekerja pengguna (*work experience*).
4. Menyediakan fitur komunitas untuk dapat saling berbagi (*sharing*) antar pengguna.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah untuk merancang *website* yang dapat memfasilitasi kegiatan *designer*. Dengan terciptanya rancangan ini, pengguna akan mendapatkan manfaatnya, yakni:

1. Rancangan *website* diharapkan memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mempromosikan layanan atau jasa.
2. *Website* yang dirancang memiliki fitur tambahan yang tidak dimiliki oleh *website* pembeding.

3. Rancangan *website* diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam meningkatkan *portfolio*, interaksi, serta bekal dan pengalaman bekerja.
4. Rancangan *website* meminimalisir menu dan fitur yang tidak dibutuhkan guna memudahkan pengguna dalam memahami *website* secara keseluruhan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode dalam perancangan *website* yang digunakan oleh penulis adalah metode *prototyping*. Metode *prototyping* adalah representasi dari desain yang telah dibuat sebelumnya [1]. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mendapatkan gambaran terlebih dahulu bagaimana suatu sistem bekerja. Tanpa melakukan pengetikan kode program, penulis dapat memberikan visualisasi langkah demi langkah bagaimana cara penggunaan. Adapun tahapan dalam menggunakan metodologi *prototyping*, yakni sebagai berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan

Penulis melakukan perbandingan terhadap *website* sejenis yakni ArtStation dan DeviantArt berdasarkan tampilan, fitur, serta bagaimana sistem bekerja pada kedua *website* tersebut. Penulis akan melakukan observasi sistem dengan menggunakan *flowchart diagram*.

2. Merancang *Wireframe*, *Mockup*, dan *Prototype*

Perancangan *wireframe* digunakan sebagai landasan awal agar penulis memiliki gambaran tentang bagaimana desain *mockup* yang akan dirancang secara menyeluruh akan terbentuk. Setelah proses *wireframe* selesai yang ditandai dengan beberapa *base layout* yang sama (*reusable*) untuk beberapa halaman, maka proses desain *mockup* akan dirancang sedemikian rupa guna menghasilkan *prototype* yang berkualitas. *Tool* yang penulis gunakan dalam melakukan rancangan ialah dengan menggunakan Adobe XD beserta *plugin* tambahan guna mendukung perancangan.

3. Evaluasi Rancangan

Memastikan kembali terhadap fitur yang ditambahkan, apakah fitur yang tersedia dapat menjawab kebutuhan pengguna atau justru mempersulit pengguna (*user experience*).