

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

*Art commission* menjadi salah satu pilihan pekerjaan sampingan maupun sebagai full-time oleh ilustrator. Tak hanya sebagai pekerjaan, *art commission* juga bisa menjadi cara untuk mengembangkan kemampuannya. *Art commission* sendiri menghasilkan karya baru dari keinginan klien. Seringkali klien terlibat dalam proses kreatif untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan ekspektasinya. Berdasarkan hasil survey dan observasi penulis, ilustrasi adalah bentuk *art commission* yang paling sering dilakukan. Namun, banyak ilustrator yang belum siap akan rumitnya *art commission* (Rozean, n.d). *Art commission* tidak hanya sekedar membuat karya saja, namun banyak hal seperti profesionalitas dan ketentuan *terms of service* yang perlu diperhatikan untuk menghindari miskomunikasi dengan klien. Dari FGD yang telah dilaksanakan, informasi tentang *art commission* berupa panduan atau himbauan tentang penipuan terpencah di berbagai media, dan tergantung pada algoritma masing-masing media sosial.

Karena informasinya terpencah-pancah, penulis merancang UI/UX *website* mengenai hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk *art commission*. Target perancangan adalah ilustrator remaja akhir usia 17-25 tahun yang tengah menjalani pendidikan S1 di Jakarta dan Jawa Barat sebagai target sekunder. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *mixed methods*, menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Perancangan UI/UX *website art commission* diharapkan dapat menjadi referensi bagi ilustrator yang ingin memulai *art commission* untuk mempersiapkan diri sebelum memulai *commission*. Metode perancangan *website* berdasarkan perancangan *website* oleh Osborn (2021), dengan tahapan *finding inspiration*, *planning*, *prototypes*, *getting feedback*, dan *coding*. *Finding inspiration* meliputi proses pencarian data dan inspirasi dari berbagai *website* dengan studi eksisting dan studi referensi. Tahapan

*planning* merencanakan konten dalam *website* dengan *information architecture* serta menentukan ide dan konsep dari *mindmap* dan *moodboard*. Tahapan *prototype* adalah perancangan, dari *low fidelity*, aset-aset *website*, hingga *high fidelity*. Konten *art commission* dalam *website* meliputi permasalahan yang dapat terjadi, identifikasi *scam commission*, serta tahapan dalam *art commission*. Di mulai dari sebelum memulai dengan menyiapkan *terms and condition* atau *terms of service*.

*Getting feedback* merupakan tahapan untuk mendapatkan masukan melalui *alpha* dan *beta test*. Dan terakhir adalah *coding*, yaitu membuat interaksi menggunakan *wiring* Figma. Hasil *alpha* dan *beta test* menunjukkan UI/UX *website* Articulate mendapatkan pandangan yang baik, dari segi desain dan konten. Interaktivitas juga cukup lancar, walaupun ada kendala dari gawai beberapa orang yang tidak optimal untuk membuka *prototype* di Figma. Secara keseluruhan *website* Articulate menarik bagi ilustrator-ilustrator yang ingin membuka *commission*.

## 5.2 Saran

Proses penelitian dan perancangan UI/UX *website art commission* memakan waktu yang panjang, sehingga ada beberapa hal yang penulis dapat sampaikan sebagai saran bagi mahasiswa yang akan menjalani tugas akhir dan ingin melakukan penelitian pada topik serupa.

- 1) Jaga kesehatan selama proses penelitian dan perancangan.
- 2) Pertimbangkan sumber-sumber mengenai topik, karena penelitian yang berkaitan langsung dengan *art commission* sendiri sulit ditemukan, walaupun banyak orang yang mengetahui dan melakukan *art commission* selama bertahun-tahun.
- 3) Atur waktu dengan baik agar ada ruang lega sebelum deadline pengumpulan atau *prototype day*.
- 4) Kumpulkan informasi di satu folder yang mudah dicari, terutama sumber-sumber seperti buku, link berita, dan sebagainya yang akan dimasukkan ke dalam daftar pustaka.

- 5) Pertimbangkan *display* untuk sidang jauh-jauh hari dari jadwal sidang, karena ada kemungkinan percetakan terhambat apabila ada hari libur menjelang sidang akhir.

*Website* yang telah dirancang belum sepenuhnya sempurna, dan penulis menemukan beberapa hal yang dapat diperbaiki. Gaya ilustrasi perlu disesuaikan lagi agar terlihat lebih konsisten, terutama pada *outline* dan beberapa media sekunder. Ilustrasi *landing page* dapat diubah agar kegiatan *art commission* sendiri tidak terlihat menjadi sekedar transaksional. *Design document* perlu diperjelas spesifikasi dari ukuran *button* karena *design document* adalah panduan bagi orang lain untuk mengembangkan *website*. Karena tahapan dari *art commission* sangat panjang, ada beberapa hal lainnya yang perlu ditambahkan seperti *copyright*, negosiasi, kontrak kerja, dan sebagainya. Informasi tersebut dapat diorganisir berdasarkan kategori seperti *hard skill* dan *soft skill*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA