

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Pro-Step Selfpreneur

Industri kreatif kini menjadi salah satu fondasi utama dalam ekonomi, baik di tingkat global maupun nasional (Rahmawati et al., 2025). Industri ekonomi kreatif di dunia memberikan kontribusi lebih dari USD 1,5 triliun terhadap produk domestik bruto global dan terus mengalami pertumbuhan yang positif seiring kemajuan pesat teknologi digital (UNCTAD, 2022). Di Indonesia, sektor ini menyumbang sekitar Rp 1.134 triliun atau sekitar 7,4% dari total PDB nasional, serta mempekerjakan sekitar 17 juta orang di berbagai bidang (BPS-Bekraf, 2020).

Di era digital, tren *freelancing* semakin berkembang di Indonesia yang menyebabkan peningkatan sebesar 4,32 juta orang dengan profesi *freelancer* dari tahun sebelumnya di BPN, dan sudah terdapat 55.425 orang yang terdaftar di bidang desain dan multimedia oleh Sribulancer (Ahdiyati et al, 2022). Fleksibilitas ilustrator *freelance* yang disebabkan oleh sosial media atau platform-platform yang dapat menghubungkan *freelancer* dengan klien menjadi salah satu daya tarik profesi ini. Oleh karena itu, menurut Ahdiyati (2022) sangat wajib dan penting untuk *freelancer* membangun portofolio digital di sosial media untuk menarik klien.

Menjalankan usaha sebagai ilustrator secara mandiri melalui model *self-preneurship* memberikan ruang untuk melatih keterampilan baik teknis maupun *soft skill* yang dibutuhkan di dunia kerja modern. Laporan *self-preneurship* ini bertujuan untuk memaparkan proses dan peran ilustrator dalam mengembangkan bisnis digital. Penulis akan menguraikan usaha membangun personal branding digital, tahapan dan alur kerja pembuatan karya, hingga tantangan dan kendala yang dihadapi selama menjalankan program

Pro-Step Selfpreneur. Laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah untuk memahami transisi dari pembelajaran akademik menuju praktik di industri kreatif serta memperjelas peran dan tantangan profesi ilustrator di masa depan.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Pro-Step Selfpreneur

Penulis memilih untuk menjalankan project *self-preneurship* di bidang ilustrasi, khususnya pembuatan maskot, gambar 2D, dengan pertimbangan bahwa industri kreatif saat ini sangat berkembang dan permintaan terhadap karya visual yang unik terus meningkat, baik dari UMKM, *brand*, maupun *content creator*. Melalui kegiatan ini, penulis ingin mengembangkan kemampuan di bidang ilustrasi sekaligus memanfaatkan peluang usaha yang relevan dengan kebutuhan pasar digital saat ini.

Adapun tujuan *self-preneurship* yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Mengasah kemampuan ilustrasi, khususnya membuat maskot dan gambar 2D.
2. Membuka peluang usaha dan membangun portofolio di bidang ilustrasi.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Pro-Step Selfpreneur

Waktu pendaftaran *self-preneurship* dimulai pada tanggal 21 September 2025, setelah sebelumnya penulis belum mendapatkan tempat magang sampai batas akhir pendaftaran magang pada tanggal 20 September 2025. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk beralih ke program Pro-Step Selfpreneur, dengan mempertimbangkan passion di bidang ilustrasi serta pengalaman pribadi yang sebelumnya pernah membuat ilustrasi untuk jualan *fan-merchandise*.

Selama periode tersebut, penulis menargetkan adanya kerja sama dengan berbagai klien sekaligus mengembangkan portofolio sebagai *artist* dengan mengaktifkan dan memaksimalkan penggunaan media sosial. Upaya yang dilakukan meliputi *update* portofolio secara berkala, membangun branding

pribadi, serta mengikuti berbagai peluang dan tantangan di platform *online* untuk memperluas jejaring, meningkatkan eksposur portofolio, dan membuka potensi kerja sama baru di bidang ilustrasi. Sesuai dengan ketentuan Skystar Venture, penulis melaksanakan kegiatan di salah satu ruang kerja Skystar Venture setiap hari pukul 09.00 sampai 17.00 WIB serta melakukan pengabsenan selama mengikuti program self-preneurship.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berikut adalah rumusan masalah yang penulis angkat dalam laporan ini:

Rumusan masalah yang penulis angkat dalam laporan ini adalah bagaimana proses pembuatan ilustrasi maskot dan aset 2D berdasarkan kebutuhan klien?

#### **1.5 Tujuan Program**

Berikut adalah tujuan program yang ingin dicapai penulis melalui kegiatan ini:

1. Mengulas proses pembuatan ilustrasi maskot dan gambar 2D berdasarkan kebutuhan klien.
2. Membangun dan mengelola layanan ilustrator mandiri untuk menarik serta melayani klien secara profesional.

#### **1.6 Manfaat**

Berikut adalah manfaat yang diharapkan penulis dari pelaksanaan program ini:

1. Klien mendapatkan ilustrasi maskot dan gambar 2D yang sesuai kebutuhan dan membantu menguatkan identitas visual mereka.
2. Mahasiswa memperoleh pengalaman nyata membangun bisnis jasa ilustrasi dan meningkatkan skill komunikasi serta layanan profesional.