BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi modern dan layanan *online* yang pesat, jumlah *freelancer* yang menyediakan jasa dari beragam keahlian pun ikut meningkat pesat. Celestin dan Sujatha (2024, h.81) menemukan bahwa terdapat peningkatan pesat dalam jumlah *freelancer* sejak pandemi COVID dan teknologi yang mempermudah perekrutan jasa *freelance* seperti *platform* Fiverr, yang melaporkan kenaikan keuntungan sebesar 77% sekitar tahun 2020 dan 2021. Terlebih lagi, market *freelance* ilustrator yang diperkirakan tumbuh sebesar 5.2% antara 2022 dan 2032 (CareerExplorer, 2023, h.4).

Seiring berkembangnya teknologi *generative AI*, kekhawatiran bahwa pekerjaan dan karya seni manusia akan mutlak tergantikan. Namun, penelitian oleh Hall dan Schofield (2025, h.80-85) menemukan bahwa audiens cenderung lebih menyukai karya manusia. Biarpun gambar *generative AI* dianggap indah untuk dilihat, terdapat *demand* untuk karya seni buatan tangan manusia. Ilustrasi sebagai *commercial art* terbukti efektif untuk memperkuat pemasaran, sebuah karya ilustrasi merupakan seni yang memperindah, memperjelas dan mendekorasi pesan yang ingin disampaikan.

Micah (2015, h. 4-55) menulis bahwa ilustrasi merupakan seni murni yang mengkomunikasikan ide secara efektif, terutama untuk periklanan produk dan jasa. Seniman *commercial art* memiliki sejarah yang panjang, contoh seniman klasik ilustrasi komersial merupakan J.C. Leyndecker dan Alphonse Mucha. *Art Nouveau* merupakan gaya utama untuk ilustrasi periklanan Alphonse Mucha, karya Mucha masih relevan pada zaman sekarang sebagai gaya yang indah secara estetika dan menginspirasi beragam seniman dengan estetika *vintage* (Raluca, 2008, h.91-92).

Selain estetika *vintage* terdapat pula estetika *gothic*, estetika yang berbasis nostalgia dan mengandung aspek historis. G*othic* lebih fokus pada ketakutan dan isu-isu tabu, menggunakan rasa ketidaknyamanan pada karya (Radojevic, 2025, h.23). Perasaan yang sering muncul dalam karya *gothic* adalah perasaan sublim atau *sublime*, yang menggabungkan rasa takut dengan rasa kagum pada keindahan visual (Arcangeli, 2020, h.3). Sementara *generative AI* hanya bisa menghasilkan gambar dengan analisis pola dari data pelatihan. Dalam kata lain, *generative AI* hanya mereplikasi keindahan visual (Schwaller, 2025, h1).

Sands (2025, h.1-2) menulis bahwa ketertarikan estetika *vintage* merupakan sebuah reaksi terhadap *generative AI,* kesan *handmade* dan autentik dari estetika tersebut menambah daya tarik. Oleh karena itu, penulis akan memfokuskan strategi pemasaran pada jasa seni yang sepenuhnya dibuat manusia. Dengan *personal brand* atas nama "kemalamalam", yang memiliki gaya yang *gothic* dan terkesan horor. Penulis akan mencari klien yang menginginkan jasa ilustrasi kustom untuk keperluan pribadi atau komersial melalui *art commission*, serta menyediakan karya yang siap dibeli dalam bentuk *merchandise* seperti poster atau stiker *print to order*. Karya-karya tersebut akan memiliki dengan estetika *vintage* dan *gothic*, untuk diferensiasi visual menegaskan kualitas yang tidak dapat direplikasi *AI*.

1.2 Tujuan Kerja

Penulis memiliki banyak tujuan untuk menyelesaikan Business Acceleration Program (BAP), lebih tepatnya program Selfpreneur Skytar Ventures. Sebagai syarat kelulusan kuliah, dan juga untuk menerapkan pengetahuan yang didapatkan selama masa kuliah serta menambah ketrampilan riset pasar. Penulis pun bertujuan untuk menyederhanakan proses komunikasi dan cara menghubungi untuk klien yang tertarik. Dibawah merupakan tujuan penulis menyelesaikan program Selfpreneur Skystar Ventures:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain
2. Sarana menambah pengalaman dalam sebagai ilustrator *freelance*.
3. Mengembangkan ketrampilan seni dan *market research*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pada bagian berikut, penulis akan melaporkan detail waktu kerja yang dilalui penulis selama program Selfpreneur berlangsung. Bagian ini pun akan melaporkan prosedur pelaksanaan kerja dari pelamaran hingga selesainya program.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis mulai menjalani program Selfpreneur pada tanggal 2 Februari 2026, hingga tanggal 12 Juni 2026. Program Selfpreneur mewajibkan partisipan hadir diperkantoran Skystar Ventures. Perkantoran Skystar Ventures terletak pada Jl. Scientia Boulevard, Summarecon Gading Serpong. Di gedung Universitas Multimedia Nusantara, lebih tepatnya pada lantai 11-12 di Gedung C atau New Media Tower.

Peserta program Selfpreneur diwajibkan hadir dari senin sampai jumat kecuali tanggal merah, dari pukul 09.00 hingga 17.00 dengan total 640 jam yang dijalani. Sejak 3 April 2026, penulis akan berselang-seling masuk kantor satu minggu sekali. Dimana penulis masih diwajibkan untuk melanjutkan kerja diluar kantor tetapi tidak diwajibkan untuk masuk perkantoran Skystar Ventures pada minggu pertama, kembali masuk untuk minggu kedua secara biasa, lalu untuk minggu berikutnya tidak diwajibkan dan seterusnya.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pendaftarkan yang dilakukan penulis untuk mengikuti program Selfpreneur merupakan pengisian Google Form yang dilakukan pada bulan Januari 2026. Di dalam Google Form tersebut penulis menaruhkan portfolio dan ajuan peran yang akan diambil sebagai Selfpreneur, dimana penulis mengajukan diri sebagai ilustrator. Penulis lalu mendapat notifikasi bahwa penulis diterima untuk melalui program Selfpreneur. Setelah itu, penulis mengajukan permohonan *approval* Selfpreneur Program di website Pro-Step UMN untuk mendapatkan *cover letter.*

Penulis lalu mendapat pengumuman bahwa aktivitas program akan dibimbing oleh supervisor. Selanjutnya, penulis menyelesaikan registrasi Pro-Step, dimana penulis dapat memasukan jam dan detil *daily task* yang dilakukan pada hari tersebut. Terdapat pula *workshop* yang wajib dihadiri, beberapa bersifat *on-site* dan beberapa *workshop* asinkron yang dilaksanakan melalui Google Classroom. Penulis pun melalui *mentoring* dari supervisor secara *online* atau *offline,* dimana penulis bisa bertanya langsung untuk mendapat arahan dan saran pelaksanaan program. *Mentoring* yang dilakukan secara *offline* bersifat kelompok, dimana penulis dan beberapa partisipan lainnya mempresentasikan *progress* yang telah diraih sejak pertemuan terakhir. Setelah partisipan menyelesaikan presentasinya, maka supervisor akan melakukan tanya jawab secara langsung akan rencana berikutnya.