

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seni lukis merupakan cabang seni rupa yang tertua. Pada masa prasejarah, kita dapat menemukan dinding yang seringkali dihiasi gambar, yang umumnya melukiskan binatang buruan di dalam gua-gua. Suyanto (2014) berpendapat bahwa Seorang seniman lukis mengatakan bahwa seni lukis merupakan karya seni rupa yang dituangkan dalam bentuk lukisan hasil dari ekspresi jiwa seorang seniman.

Pada tahun 2018 Surabaya menjadi penyelenggara Indonesia Art Mart atau Pasar Seni Lukis Indonesia (PSLI) ke-11. Pameran Pasar Seni Lukis Indonesia (PSLI) 2018 yang berlangsung selama 10 hari ini juga akan diisi dengan pementasan teater, musik dan tari kontemporer. Tahun 2017, Pameran Pasar Seni Lukis Indonesia (PSLI) diikuti oleh 193 pelukis terbaik yang berasal dari berbagai kota di Indonesia seperti dari Jawa Timur, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta, Jakarta, Banten, Bali, Lombok, Lampung, dan Bengkulu. Adapun nilai transaksi selama pameran tersebut lebih dari Rp 3 milyar (<https://www.pedomanwisata.com/>).

Berdasarkan agenda pameran Galeri Seni Indonesia, pada tahun 2019 telah di agendakan sebanyak 16 pameran seni yang akan di selenggarakan oleh Galeri Seni Indonesia yang bertempat di gedung Galeri Seni Indonesia. Dalam pameran seni tentunya Galeri Seni Indonesia memamerkan 109 koleksi permanen yang menjadi koleksi negara. Sebagian besar merupakan hasil karya para maestro dan perupa tersohor.

Pertumbuhan pesat pangsa e-commerce di Indonesia memang sudah tidak bisa diragukan lagi. Dengan jumlah pengguna internet yang mencapai angka 82 juta orang atau sekitar 30% dari total penduduk di Indonesia, pasar e-commerce menjadi tambang emas yang sangat menggoda bagi sebagian orang yang bisa melihat potensi ke depannya. Pertumbuhan ini didukung dengan data

dari Menkominfo yang menyebutkan bahwa nilai transaksi e-commerce pada tahun 2013 mencapai angka Rp 130 triliun (kurang lebih 1% pendapatan dunia), sebelumnya pada 2012 mencapai Rp 69 triliun. (tribunnews.com)

Marketplace merupakan bagian dari e-commerce. Marketplace adalah wadah komunitas bisnis interaktif secara elektronik yang menyediakan pasar dimana perusahaan dapat ambil andil dalam B2B e-commerce dan atau kegiatan e-business lain. (Brunn, Jensen dan Skoovgard, 2002). Inti penawaran dari e-marketplace adalah mempertemukan pembeli dan penjual sesuai dengan kebutuhan dan menawarkan efisiensi dalam bertransaksi. Kemudian secara perlahan smartphone menggantikan fungsi komputer (desktop) untuk melakukan kegiatan sehari-hari termasuk kegiatan bisnis. Hal ini terlihat dari persentase penjualan sistem operasi di seluruh dunia, berdasarkan StatCounter GlobalStats periode Juni 2017 sampai Juni 2018, sistem operasi Android memimpin dengan persentase 39.96% sedangkan Windows berada di peringkat kedua dengan 36.48% dan IOS dengan 13.06% pada peringkat ketiga.

Hasil dari penelitian Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) ditahun 2017 (<https://apjii.or.id/survei2017/download/>), menyatakan bahwa penetrasi pengguna internet di Indonesia berjumlah 143,26 juta, dan pengguna internet di pulau Jawa berjumlah sekitar 58,08 %, dan mayoritas internet di Indonesia digunakan pada sektor perdagangan, sekitar 32,18% nya. APJII juga mengatakan bahwa 44,16 % pengguna internet menggunakan smartphone untuk mengakses internet.

Melihat data pengguna smarphone yang cukup banyak, peluang pemasaran pun beralih ke media digital. Dalam hal ini pameran lukisan yang sifatnya memerlukan tempat, waktu maupun biaya, dapat kita pameran melalui media digital. Cara pameran seperti ini belum di terapkan oleh pameran lukisan. Para pelukis dapat memamerkan lukisannya tanpa harus mengadakan acara pameran tanpa batasan waktu, lokasi, maupun biaya untuk mengadakan suatu pameran.

Proses pameran akan di lakukan jika pelukis sudah mengunggah karya lukisannya pada aplikasi. Karya lukisan yang telah di unggah harus di sertai dengan deskripsi yang detail, mulai dari bahan yang di gunakan hingga

mendeskripsikan tema karya lukisan yang di buat. Untuk melihat pelukis pemula dan pelukis yang lebih professional dapat dilihat di bagian “riwayat pameran”, di bagian ini menampilkan riwayat – riwayat pameran yang telah pelukis lakukan dan dapat di jadikan acuan dalam memilih lukisan. Jika ada pengunjung yang berminat untuk mengapresiasi lukisan dari hasil karya salah satu pelukis dapat memberikan tanda “suka” pada kolom lukisan. Dan jika pengunjung ingin memiliki karya lukis tersebut, pengunjung dapat membeli lukisan tersebut dengan harga yang sudah tercantum. Pelukis dapat memberikan harga yang sesuai dengan nilai seni lukis yang terkandung.

Berdasarkan permasalahan diatas, dibutuhkan sebuah sistem *marketplace* sebagai wadah untuk melakukan kegiatan pameran lukisan untuk memudahkan pelukis agar karyanya dapat di pameran serta di jual mengapresiasi karya lukisan para pelukis baik secara komersil maupun moril. Agar kedepanya para pelukis pemula dapat memamerkan karyanya tanpa harus mengadakan pameran yang membutuhkan waktu, tempat dan biaya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Bagaimana agar pelukis pemula dapat memamerkan dan menjual hasil karya lukisannya tanpa harus mengadakan pameran yang membutuhkan biaya, waktu dan tempat?
2. Bagaimana agar para pengunjung untuk dapat menikmati pameran lukisan tanpa harus mengunjungi lokasi pameran?
3. Bagaimana agar pelukis pemula dapat mengenalkan hasil karya lukisannya kepada para pengunjung dan mendapatkan apresiasi?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah antara lain :

1. Membuat sebuah aplikasi marketplace untuk pelukis agar dapat memamerkan dan menjual hasil karya lukisannya.
2. Agar para pengunjung tidak perlu datang ke lokasi pameran untuk menikmati pameran lukisan.

3. Para pelukis pemula dapat memamerkan karya lukisannya pada Sistem Aplikasi Market Place Pameran Lukisan.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Agar permasalahan yang dijelaskan pada latar belakang diatas tidak meluas dan melebar terlalu jauh, maka dibuat beberapa batasan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Android Studio.
2. Aplikasi ini hanya membahas tentang pameran lukisan dan penjualan lukisan.
3. Proses pameran dapat dilakukan jika pelukis telah mengunggah lukisan mereka, format yang di unggah berupa jpg. Lukisan dilengkapi dengan deskripsi berupa judul lukisan, kategori lukisan, bahan lukisan, filosofi lukisan dan harga lukisan. Pengunjung dapat berkomentar tentang lukisan di kolom lukisan, dan memberikan tanda “suka” pada tombol suka.
4. Proses pembelian lukisan di lakukan dalam menu lukisan, pengunjung memilih lukisan yang di inginkan. Setelah itu pengunjung menekan tombol “beli” untuk membeli lukisan, lalu menuju proses pembayaran. Pembelian lukisan dapat di lakukan jika lukisan tersedia, jika ada 2 orang yang berminat maka yang pertama membeli yang bisa mendapatkan lukisanya dengan catatan jike pembayaran lukisan tidak melebihi batas waktu yang telah ditentukan.
5. Proses pembayaran dapat dilakukan dengan transfer bank melalui rekening admin, batas waktu pembayaran yaitu selama 24 jam. Sebelum itu pembeli harus mengisi data pengiriman seperti nama, alamat, kode pos, alamat email dan nomer telpon. Dan di kirim melalui jasa pengiriman atau langsung datang ke alamat si pelukis .
6. Pembayaran dan jasa pengiriman hanya berupa dummy.

#### **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Para pelukis baik pemula maupun professional mendapatkan wadah agar dapat memamerkan dan menjual hasil karya lukisannya.
2. Para pelukis dapat memamerkan lukisannya dan penikmatnya pun tidak harus datang ke pameran lukisan.
3. Memberikan wadah untuk pelukis pemula agar dapat memamerkan dan menjual hasil karya seni lukisannya, walaupun belum ada riwayat mengikuti ataupun mengadakan pameran .

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I Pendahuluan**

Pada poin ini berisikan uraian latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, dan sistematika penulisan.

### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini merupakan landasan teori yang berisikan teori-teori yang melandasi dan berkaitan dengan.

### **BAB III Gambaran Umum**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum Pameran Lukisan dan juga metode penelitian yang digunakan untuk pembuatan skripsi ini.

### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Bab ini berisi bahasan mengenai hasil analisis penelitian yang telah dilakukan serta pengimplementasian sistem aplikasi yang telah di rancang sebelumnya, dan ujicoba terhadap aplikasi yang telah dibuat.

### **BAB V Penutup**

Menyatakan Tugas Akhir sudah di selesaikan dan pandangan alternative bilamana terdapat peluang saran untuk pengembangan penelitian.

### **Daftar Pustaka**

Pada poin ini memuat sumber – sumber yang dikutip dalam Proposal Tugas Akhir.