



Fine Art Market
dalam
Perspektif
Artpreneurship

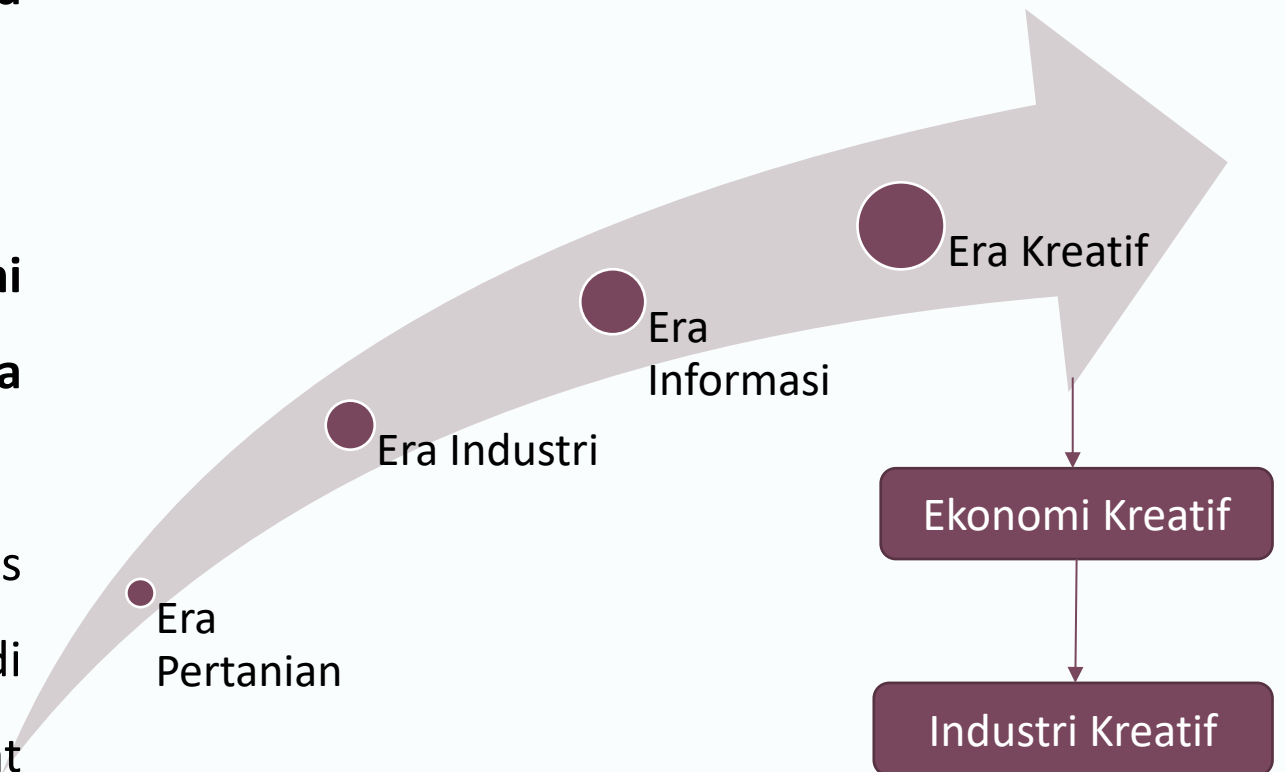
I Gede Arya Sucitra

Entrepreneurship in the Arts Creative Industries

Alvin Toffler pernah meramalkan bahwa ada tiga era dalam peradaban manusia.

Namun ternyata, prediksinya tidak selesai sampai di situ, dunia mengalami evolusi inovatif kreatif yang disebut era industri kreatif.

Pada prinsipnya, barang seni (rupa) jelas dapat dimonetisasi (*monetized*) menjadi memiliki nilai ekonomis yang dapat diperdagangkan.



Kewirausahaan (entrepreneurship)



Kewirausahaan (entrepreneurship) adalah suatu kemampuan (*ability*) dalam berpikir kreatif dan berperilaku inovatif yang dijadikan dasar, sumber daya, tenaga penggerak, tujuan siasat, kiat, dan proses dalam menghadapi tantangan hidup.

Dapat diartikan sebagai “the backbone of economy”, yaitu syaraf pusat perekonomian atau sebagai “tailbone of economy”, yaitu pengendali perekonomian suatu bangsa .

Secara epistemologi, kewirausahaan merupakan nilai yang diperlukan untuk memulai suatu usaha (*star-up phase*) atau suatu proses dalam mengerjakan suatu yang baru (*creative*) dan sesuatu yang berbeda (*innovative*).

kreativitas adalah *thinking new things* (berpikir sesuatu yang baru), sedangkan **inovasi** adalah *doing new things* (melakukan sesuatu yang baru).

Industri Kreatif



Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Keberhasilan wirausaha akan tercapai apabila berpikir dan melakukan sesuatu yang baru atau sesuatu yang lama yang dilakukan dengan cara yang baru (*thinking and doing new ways*).

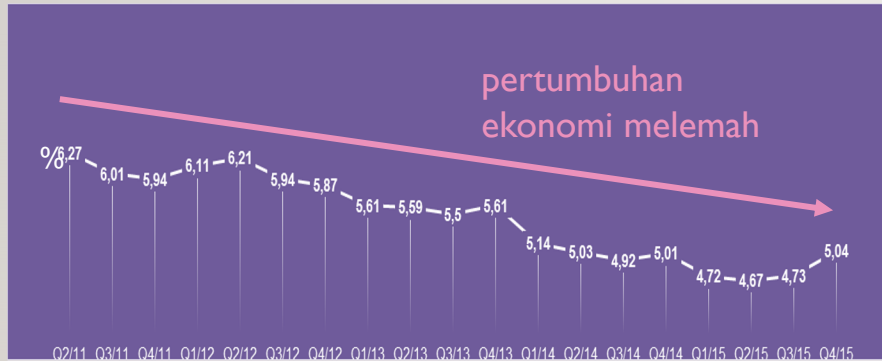
ide kreatif akan muncul apabila wirausaha melihat sesuatu yang lama dan memikirkan sesuatu yang baru atau berbeda (*look at something old and think something new or different*).

Penyelenggaraan event pameran seni rupa di Yogyakarta dapat ditemukan proses strategi pemasaran karya lukis pada khususnya dengan melibatkan **perupa - art management - kolektor/costumer**. Pola tersebut dapat dikatakan menjadi platform untuk saat ini.

Art-entrepreneurship

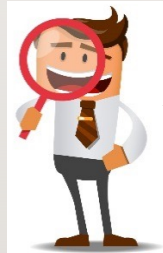
MENGAPA INDUSTRI KREATIF PERLU DIKEMBANGKAN?

PERTUMBUHAN EKONOMI



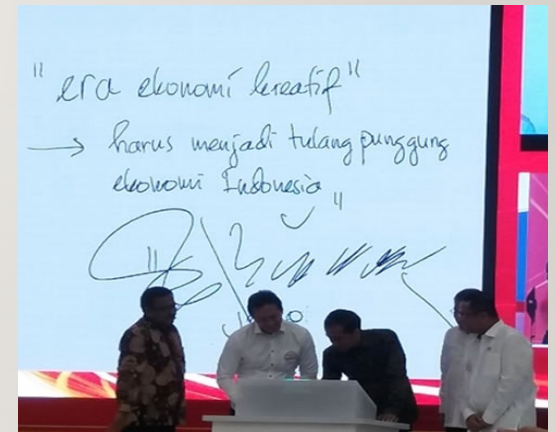
Pertumbuhan Ekonomi Nasional Hingga Q4/2015

Dependensi perekonomian nasional kepada sektor ekstraksi sumberdaya alam (mineral, perkebunan).



Perlu **diversifikasi sumber-sumber pertumbuhan ekonomi nasional** untuk mengatasi tantangan perekonomian nasional

ARAHAN PRESIDEN RI



Ekonomi kreatif harus menjadi tulang punggung ekonomi Indonesia

Berdasarkan indeks kreativitas global, Indonesia berada di urutan 115 dari 200 lebih negara. Indonesia kalah jauh dari negara tetangga Malaysia yang berada di urutan 3, Singapura di no urutan 9, Filipina, Vietnam, dan Thailand pada urutan 50-80.

PELUANG PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF



BONUS DEMOGRAFI HINGGA TAHUN 2035

Pada tahun **2030**, jumlah penduduk usia produktif diperkirakan **di atas 60% dan 27%** di antaranya adalah **penduduk muda** dengan rentang usia 16-30 tahun. Penduduk muda Indonesia berpotensi menjadi **Creative Class**.



PENINGKATAN JUMLAH KELAS MENENGAH

Pada tahun **2030**, diperkirakan **135 juta** penduduk Indonesia akan memiliki **penghasilan bersih (net income) di atas US\$ 3.600** sebagai **konsumen ekonomi kreatif**



PERKEMBANGAN GAYA HIDUP DIGITAL

Akses teknologi informasi dan komunikasi sudah menjangkau lebih dari **90% populasi Indonesia**



MENINGKATNYA PERMINTAAN PRODUK KREATIF

Peningkatan di **pasar global** terutama produk berbasis **media dan ICT (content industry)**



POTENSI KEKAYAAN ALAM DAN BUDAYA

Indonesia memiliki **international cultural heritage**, serta kekayaan dan **keindahan alam** sebagai **“bahan baku”** ekonomi kreatif

PROSPEK USAHA INDUSTRI KREATIF

No	Sub Sektor	Ruang Lingkup
1	Arsitektur	Jasa konsultan arsitek, properti/karya arsitektur yang memiliki nilai artistik dan budaya yang dapat menjadi daya tarik/ <i>icon</i> suatu wilayah kota
2	Desain interior	Jasa konsultan desain, jasa pendidikan desain
3	Desain komunikasi visual	Jasa konsultan, jasa pendidikan desain
4	Desain produk	Jasa konsultan, jasa pendidikan desain
5	Film, animasi, dan video	Usaha reproduksi media rekaman; studio produksi dan pasca produksi film, video dan program televisi; usaha distribusi film, video dan program televisi; jasa pemutaran film; usaha merchandise
6	Fotografi	Jasa fotografi, jasa pendidikan fotografi
7	Kriya	Usaha kerajinan berbasis tekstil, kulit, kayu, anyaman, kertas, kaca, logam; usaha furnitur/mebel, perhiasan dan barang berharga
8	Kuliner	Restoran/kafe, usaha makanan dan minuman

No	Sub Sektor	Peluang Investasi
9	Musik	Usaha pembuatan alat musik, jasa pendidikan musik, pertunjukan musik, studio rekaman musik, penerbitan musik
10	Fashion	Usaha pembuatan pakaian, barang dari kulit, alas kaki
11	Aplikasi dan game developer	Usaha pembuatan aplikasi dan game, usaha <i>merchandise</i> , usaha <i>publisher</i> aplikasi dan <i>game</i> , usaha pembuatan alat permainan anak-anak
12	Penerbitan	Usaha percetakan, usaha penerbitan buku/majalah
13	Periklanan	Jasa pembuatan iklan
14	Televisi dan radio	Usaha penyiaran radio dan televisi
15	Seni pertunjukan	Gedung pertunjukan, kegiatan pertunjukan tari, kegiatan pertunjukan teater, jasa pendidikan seni pertunjukan
16	Seni rupa	Gedung eksibisi/pameran kesenian, jasa pendidikan seni rupa

Menjadi Wirausahawan Industri Kreatif

Wirausaha harus memiliki kemampuan dan kemauan untuk memulai usaha (*start up*), kemampuan untuk mengerjakan sesuatu yang baru (*creative*), kemauan dan kemampuan untuk mencari peluang (*opportunity*), kemampuan dan keberanian untuk menanggung risiko (*risk bearing*) dan kemampuan untuk mengembangkan ide dan meramu sumber daya.

Kemauan dan kemampuan tersebut diperlukan terutama untuk; **Melakukan proses/teknik baru;** **Menghasilkan produk atau jasa baru;** **Menghasilkan nilai tambah baru;** **Merintis usaha baru;** dan **Mengembangkan organisasi baru.**



Menjadi Wirausahawan Industri Kreatif

Wirausaha yang sukses pada umumnya ialah mereka yang memiliki kompetensi, yaitu seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan, dan kualitas individu yang meliputi sikap, motivasi, nilai serta tingkah laku yang diperlukan untuk melaksanakan pekerjaan/ kegiatan.

Keterampilan-keterampilan tersebut diantaranya:

Keterampilan manajerial (*Managerial Skill*), keterampilan konseptual (*Conceptual Skill*), dan pengetahuan memahami, mengerti, berkomunikasi dan bereleasi (*Human Skill*), dan keterampilan merumuskan masalah dan mengambil keputusan (*Decision Making Skill*), Keterampilan mengatur dan menggunakan waktu (*Time Management Skill*), dan keterampilan teknik lainnya secara spesipik.

Perkembangan usaha perlu adanya kompetensi wirausaha berupa *technical competence*, *marketing competence*, *finance competence* dan *human relation competence* dalam mengelola usahanya.



Skema strategi Pemasaran Karya Seni

Dalam menentukan rencana pemasaran meliputi empat hal sebagai berikut :

1. Menetapkan pasar sasaran khusus yang akan dilayani perusahaan.
2. Menentukan kebutuhan dan keinginan pelanggan melalui riset pasar.
3. Menganalisis keunggulan kompetitif perusahaan dan menyusun strategi pemasaran gerilya/alternative sesuai keunggulan tersebut.
4. Menciptakan bauran pemasaran yang memuaskan kebutuhan dan keinginan pelanggan.

Strategi pemasaran gerilya meliputi teknik yang kreatif, berbiaya rendah, dan non konvensional. Menekankan pada kreativitas, kecerdikan, dan pemahaman yang baik mengenai kebiasaan membeli para pelanggan. Mereka harus mengikuti pendekatan pemasaran yang lebih terfokus, yaitu strategi yang digerakkan oleh pelanggan/pendekatan audience (*customer – driven strategy*), bukan pendekatan yang digerakkan oleh penjualan (*sales - driven approach*).

Relationship Marketing mempertahankan dan meningkatkan relasi pelanggan. menempatkan pelanggan sebagai satu bagian relasi berkelanjutan sehingga memiliki nilai tambah hubungan emosional terhadap karya yang dipamerkan.



TIPS UNTUK BERBISNIS DALAM INDUSTRI KREATIF SENI RUPA

PERMODALAN

- ✓ Memanfaatkan skema Kredit Usaha Rakyat dan Pendampingan dari pemerintah atau perusahaan yang lebih besar

SUMBER DAYA MANUSIA

- ✓ Mengikuti pendidikan dan pelatihan untuk peningkatan kompetensi pelaku ekonomi/industri kreatif dalam bidang produksi, manajemen, ekspor, dll
- ✓ Mengikuti sertifikasi sesuai bidang kreatif yang ditekuni
- ✓ Bergabung dalam komunitas orang kreatif

PEMASARAN

- ✓ Mengikuti atau menyelenggarakan ekshibisi, pameran/promosi dalam skala kecil maupun besar
- ✓ Mengembangkan Integrated Marketing Communication (terutama *e-commerce*) dengan aktif memanfaatkan media social populer seperti Instagram, Facebook, Youtube, dll.

TERIMA KASIH

SELAMAT KREATIF DAN INOVATIF

