

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL PANDUAN
BISNIS DI INDUSTRI *MICROSTOCK* BAGI
ILUSTRATOR PEMULA**



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN BUKU DIGITAL PANDUAN BISNIS DI INDUSTRI MICROSTOCK BAGI ILUSTRATOR PEMULA diajukan oleh R M Mukti Krisnabudi Hassanta, 1812554024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (90241) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Dr. Sri Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 196502091995121001/ NIDN 0009026502

Pembimbing II

Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

NIP 197802212005011002/ NIDN 0021027802

Cognate

Andika Indravana, S.Sn., M.Ds.

NIP 198211132014041001/ NIDN 0013118201

Koordinator Program Studi

Francisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006

Ketua Jurusan

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.

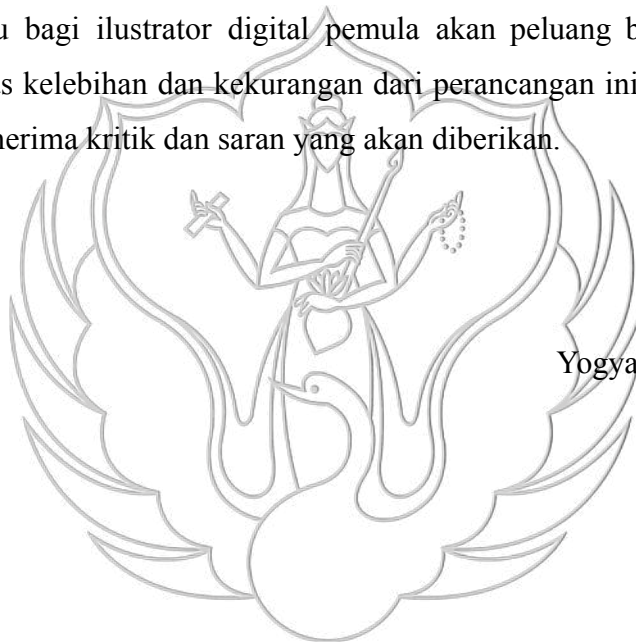
NIP 197010191999031001/ NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah S.W.T. berkat rahmat-Nya, Tugas Akhir Perancangan Buku Digital Panduan Bisnis di *Microstock* bagi Ilustrator Pemula dapat terlaksanakan.

Perancangan buku digital memberikan informasi adanya peluang bisnis di industri *microstock* bagi ilustrator pemula. Alasan diangkatnya topik perancangan ini adalah untuk mengatasi masalah yang biasa dihadapi ilustrator pemula.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan memberi informasi dan pandangan baru bagi ilustrator digital pemula akan peluang bisnis di industri *microstock*. Atas kelebihan dan kekurangan dari perancangan ini, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang akan diberikan.



Yogyakarta, Juni 2025,

Penulis

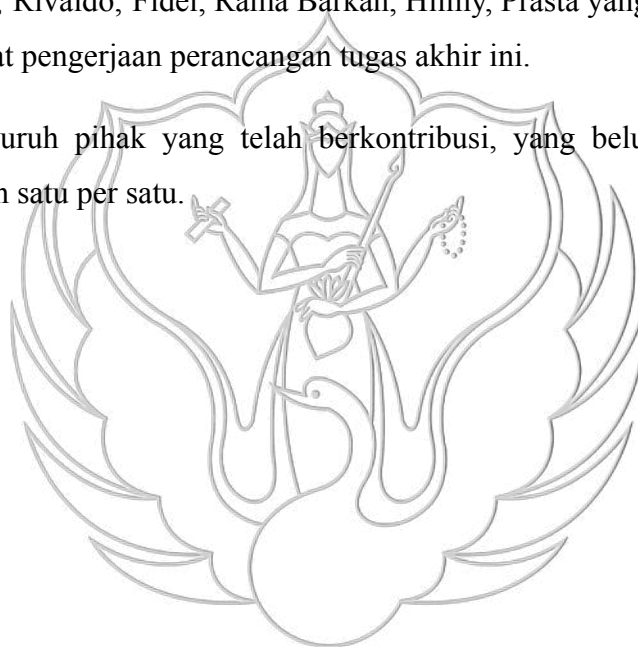
R M Mukti Krisnabudi H

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyelesaian perancangan yang dibuat ini tentunya tak lepas dari adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT karena atas rahmat dan kehendak-Nya, perancangan tugas akhir ini bisa terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Muhamad Sholahudin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S. Sn., M.Sn, selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
6. Bapak Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah bersedia membimbing, terus memberi semangat, selalu memberikan tuntunan, dan senantiasa mengoreksi perancangan ini agar menjadi lebih baik
7. Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia membimbing, selalu memberi petunjuk dan arahan seputar topik perancangan ini.
8. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. selaku dosen wali yang telah membantu berbagai proses administrasi kampus selama penulis berkuliah
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, dan pengalaman selama masa perkuliahan hingga di ujung tugas akhir ini.

10. Mas Teguh Santosa selaku narasumber pada perancangan ini sekaligus sebagai teman diskusi seputar topik perancangan ini.
11. Keluarga, ibu dan bapak yang telah memberi dukungan dalam bentuk doa dan materi dari awal masa perkuliahan hingga akhir.
12. Teman-teman Penghuni Langenarjan : Vitalis, Hilmy, Kacong, Danny aer, Prasta, Yudha, Farhan, Keke.
13. Teman-teman DKV angkatan 2018 Prau Layar, khususnya Bilun, Rarak, Kacong, Rivaldo, Fidel, Rama Barkah, Hilmy, Prasta yang telah menemani pada saat pengerjaan perancangan tugas akhir ini.
14. Dan seluruh pihak yang telah berkontribusi, yang belum dapat penulis sebutkan satu per satu.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raden Mas Mukti Krisnabudi Hassanta

NIM : 1812554024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU DIGITAL PANDUAN BISNIS DI INDUSTRI MICROSTOCK BAGI ILUSTRATOR PEMULA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



R M Mukti Krisnabudi Hassanta

NIM. 1812554024

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

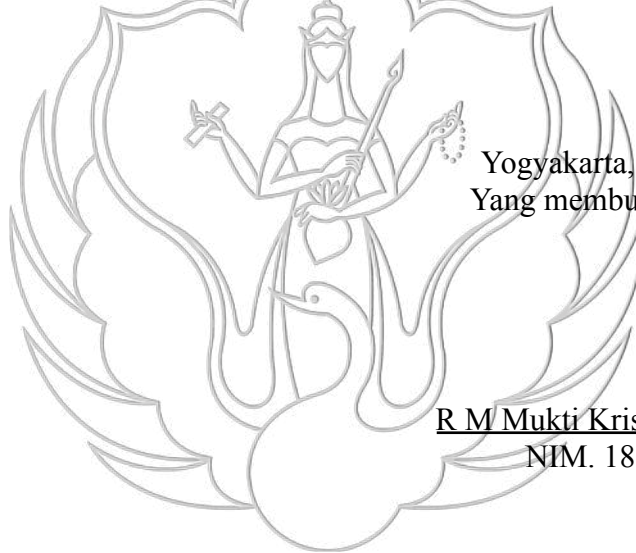
Nama : Raden Mas Mukti Krisnabudi Hassanta

NIM : 1812554024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU DIGITAL PANDUAN BISNIS DI INDUSTRI MICROSTOCK BAGI ILUSTRATOR PEMULA** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.



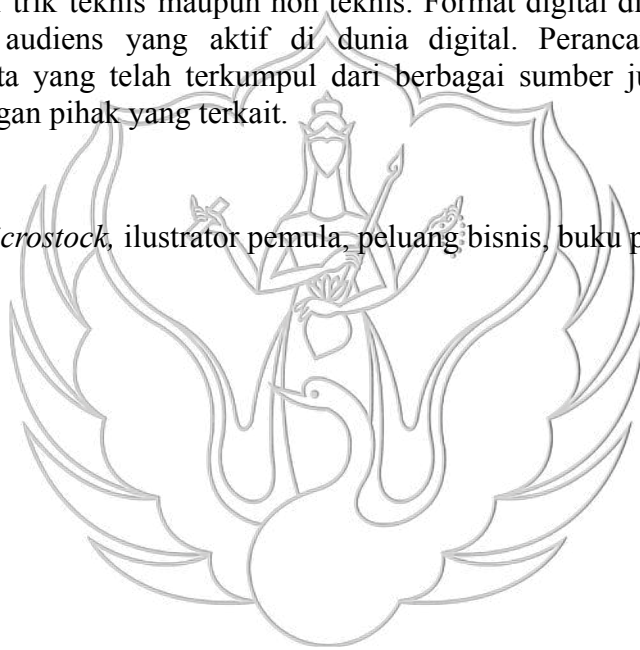
Yogyakarta, 10 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,

R M Mukti Krisnabudi Hassanta
NIM. 1812554024

ABSTRAK

Kemajuan teknologi dan mudahnya akses informasi membuat profesi ilustrator semakin dikenal luas, terutama melalui media sosial. Kemajuan teknologi daring memungkinkan ilustrator pemula untuk bersaing dengan ilustrator profesional dalam hal bisnis. *Microstock* dapat menjadi wadah untuk persaingan yang sehat dalam bisnis ilustrasi digital ini. *Microstock* yang merupakan model bisnis yang tidak berbasis klien secara langsung, dan dapat diakses secara global dinilai dapat menjadi salah satu solusi sebagai peluang bisnis sekaligus wadah untuk mengembangkan potensi dan menjadi motivasi bagi para ilustrator digital pemula. Penulis menemukan beberapa buku panduan yang membahas cara-cara memulai berjualan di *microstock*, namun, buku yang sudah ada lebih berfokus pada penjualan gambar stok fotografi. Buku panduan digital ini dirancang untuk memberikan informasi seputar peluang ilustrator digital di industri *microstock*, mulai dari cara memulai, contoh karya yang bisa dijual, hingga tips dan trik teknis maupun non teknis. Format digital dipilih agar sesuai dengan target audiens yang aktif di dunia digital. Perancangan ini dibuat berdasarkan data yang telah terkumpul dari berbagai sumber jurnal, buku, dan wawancara dengan pihak yang terkait.

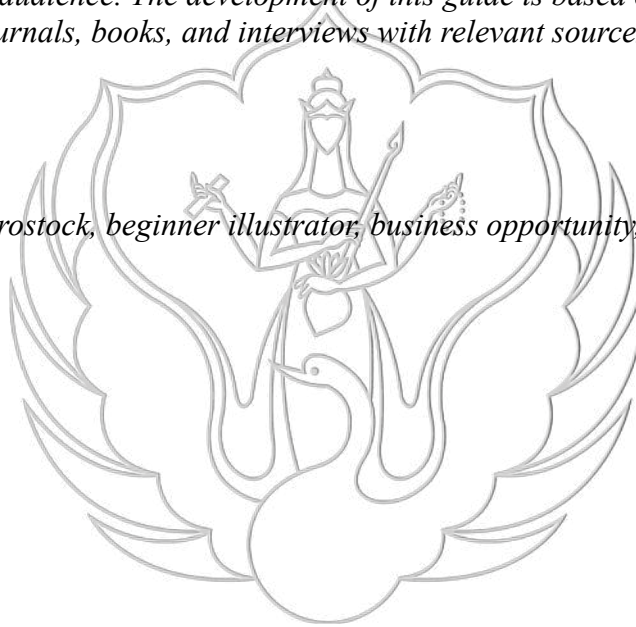
Kata Kunci : *microstock*, ilustrator pemula, peluang bisnis, buku panduan



ABSTRACT

Technological advancements and easier access to information have made the illustration profession increasingly recognized, especially through social media. The development of online technologies enables beginner illustrators to compete with professional illustrators in the business realm. Microstock can serve as a platform for healthy competition within the digital illustration industry. Microstock, a globally accessible business model that does not rely on direct client interaction, is seen as a potential solution, offering both a business opportunity and a platform for beginner digital illustrators to grow. The author found several guidebooks on how to start selling through microstock platforms, but most of them focus primarily on stock photography. This digital guidebook is designed to provide comprehensive information on the subject, including how to get started, examples of sellable works, as well as practical technical and non-technical tips. A digital format was chosen to match the habits of a digitally engaged target audience. The development of this guide is based on data collected from various journals, books, and interviews with relevant sources.

Keywords : microstock, beginner illustrator, business opportunity, guidebook



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	2
B. RUMUSAN MASALAH.....	3
C. BATASAN MASALAH.....	4
1. Batasan Media.....	4
2. Batasan Konten.....	4
3. Batasan Target Audiens.....	4
D. TUJUAN PERANCANGAN.....	4
E. MANFAAT PERANCANGAN.....	4
F. DEFINISI OPERASIONAL.....	5
G. METODE PERANCANGAN.....	6
H. SKEMATIKA PERANCANGAN.....	6
BAB II.....	7
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	7
A. IDENTIFIKASI DATA.....	7
1. Tinjauan Tentang <i>Microstock</i>	7
2. Tinjauan Peluang Bisnis di <i>Microstock</i>	24
3. Tinjauan Tentang Ilustrasi Digital.....	25
4. Tinjauan Tentang Buku Digital.....	29
5. Tinjauan Tentang Infografis.....	34
B. TINJAUAN PUSTAKA.....	38
C. ANALISIS DATA.....	39
D. KESIMPULAN ANALISIS DATA.....	40
BAB III.....	41
KONSEP PERANCANGAN.....	41
A. KONSEP KREATIF.....	41
1. Tujuan Kreatif.....	41
2. Strategi Kreatif.....	42
3. Program Kreatif.....	47

B. KONSEP MEDIA.....	83
1. Strategi Media.....	84
2. Tujuan Media.....	84
3. Program Media.....	84
BAB IV.....	86
PROSES DESAIN / VISUALISASI.....	86
A. PENJARINGAN IDE VISUAL.....	86
1. Studi Visual Unsur Ilustrasi.....	86
2. Studi Visual Infografis.....	99
B. PENGEMBANGAN BENTUK VISUAL.....	104
1. Thumbnail masing-masing Media.....	104
a. Media Utama.....	104
b. Media Pendukung.....	106
2. Tight Tissue masing-masing Media.....	107
a. Media Utama.....	107
b. Media Pendukung.....	114
3. Eksekusi Final Desain.....	116
a. Media Utama.....	116
b. Media Pendukung.....	117
C. GSM (<i>Graphic Standard Manual</i>).....	120
D. Poster Pameran Tugas Akhir.....	120
E. Katalog Pameran.....	121
BAB V.....	122
KESIMPULAN DAN SARAN.....	122
A. KESIMPULAN.....	122
B. SARAN.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sistematika Perancangan.....	6
Gambar 2.1 Grup Forum <i>Microstock</i> di facebook.....	9
Gambar 2.2 Topik <i>microstock</i> pada platform threads.....	10
Gambar 2.3 Artikel pada website kompas.com.....	12
Gambar 2.4 Artikel pada website detikhealth.com.....	12
Gambar 2.5 banner UMKM Pasar Sore Langenastran.....	13
Gambar 2.6 Tips meningkatkan <i>earning</i>	14
Gambar 2.7 contoh ilustrasi <i>flat design</i>	16
Gambar 2.8 contoh ilustrasi <i>flat design</i>	17
Gambar 2.9 contoh ilustrasi ikon.....	18
Gambar 2.10 contoh ilustrasi <i>doodle</i>	19
Gambar 2.11 Contoh Penyalahgunaan Gambar dari <i>Microstock</i>	23
Gambar 2.12 <i>Vector vs bitmap</i>	29
Gambar 2.13 Contoh infografis lini masa.....	34
Gambar 2.14 Contoh infografis proses.....	35
Gambar 2.15 Contoh infografis informasional.....	36
Gambar 2.16 Contoh infografis statistik.....	37
Gambar 2.17 Contoh infografis map.....	37
Gambar 3.1 Tone Warna.....	78
Gambar 3.2 Parkinsans font.....	80
Gambar 3.3 Font Gotham.....	80
Gambar 3.4 Gaya <i>Layout</i>	81
Gambar 4.1 <i>freelancer</i> yang bekerja dirumah dengan laptop dan kopinya.....	86
Gambar 4.2 Ilustrator dengan perlengkapan gambarnya.....	86
Gambar 4.3 Seorang ilustrator digital yang memakai pakaian rumah dan bertato.....	87
Gambar 4.4 sketsa ilustrator Freelancer.....	87
Gambar 4.5 Ilustrasi Final ilustrator <i>freelancer</i>	88
Gambar 4.6 Referensi Bentuk Titik-titik untuk <i>resize</i> pada adobe ilustrator.....	88
Gambar 4.7 Referensi <i>anchor point</i>	89
Gambar 4.8 Referensi icon fitur adobe illistrator.....	89
Gambar 4.9 Visualisasi ilustrator pemula.....	90
Gambar 4.10 Visualisasi merubah <i>stroke</i> menjadi <i>shape</i>	90
Gambar 4.11 Referensi <i>website</i> jika diperkecil.....	91
Gambar 4.12 Referensi laman <i>published</i> freepik.....	91

Gambar 4.13	Icon <i>download</i> dan <i>likes</i> pada akun kontributor Freepik.....	91
Gambar 4.14	Sketsa ilustrator dan klien pada platform digital.....	92
Gambar 4.15	visualisasi ilustrator dan klien pada platform digital.....	93
Gambar 4.16	sketsa cover buku.....	94
Gambar 4.17	Outline ilustrasi <i>cover</i> buku.....	94
Gambar 4.18	Visualisasi <i>cover</i> buku.....	95
Gambar 4.19	Contoh Ilustrasi <i>flat design</i>	96
Gambar 4.20	Contoh Ilustrasi <i>flat design</i>	97
Gambar 4.21	Contoh set ilustrasi.....	97
Gambar 4.22	contoh ilustrasi <i>doodle</i> dan stiker.....	98
Gambar 4.23	Contoh ilustrasi <i>bitmap</i>	98
Gambar 4.24	Contoh pengaplikasian ilustrasi untuk template poster.....	99
Gambar 4.25	Visualisasi meng- <i>expand</i> menjadi shape dan penggunaan outline view tool.....	99
Gambar 4.26	Visualisasi infografis perbedaan jika gambar di- <i>group</i> dan tidak di- <i>group</i>	100
Gambar 4.27	Infografis perbedaan <i>selection tool</i>	100
Gambar 4.28	Infografis pengganti <i>clipping mask</i>	101
Gambar 4.29	Visualisasi ikon dalam infografis cara membuat paypal.....	101
Gambar 4.30	Ikon yang menjelaskan apa saja yang dilakukan setelah menjadi kontributor.....	102
Gambar 4.31	Pengaplikasian ikon sabar dan konsisten.....	102
Gambar 4.32	Pengaplikasian ikon mencoba banyak situs.....	102
Gambar 4.33	Pengaplikasian ikon gambar yang berkualitas.....	103
Gambar 4.34	Pengaplikasian ikon menganalisis <i>trend</i>	103
Gambar 4.35	Pengaplikasian ikon kirim ke media sosial.....	103
Gambar 4.36	Contoh ikon yang dapat dijual pada platform <i>microstock</i>	104
Gambar 4.37	<i>Thumbnail cover</i> buku.....	104
Gambar 4.38	<i>Thumbnail isi</i> buku.....	105
Gambar 4.39	<i>Thumbnail kalender</i>	106
Gambar 4.40	<i>Thumbnail poster</i>	106
Gambar 4.41	<i>Thumbnail video singkat</i>	107
Gambar 4.42	<i>Tight tissue cover</i> buku.....	107
Gambar 4.43	<i>Tight tissue isi</i> buku.....	108
Gambar 4.44	<i>Tight tissue isi</i> buku.....	109
Gambar 4.45	<i>Tight tissue isi</i> buku.....	110

Gambar 4.46 <i>Tight tissue</i> isi buku.....	111
Gambar 4.47 <i>Tight tissue</i> isi buku.....	112
Gambar 4.48 <i>Tight tissue</i> isi buku.....	113
Gambar 4.49 <i>Tight tissue</i> kalender.....	114
Gambar 4.50 <i>Tight tissue</i> poster.....	114
Gambar 4.51 <i>Tight tissue</i> video.....	115
Gambar 4.52 <i>mockup</i> desain final laptop.....	116
Gambar 4.53 <i>Mockup</i> desain final tablet dan smartphone.....	116
Gambar 4.54 Final Desain Poster.....	117
Gambar 4.55 <i>mockup</i> final desain poster.....	117
Gambar 4.56 <i>mockup</i> final video singkat.....	118
Gambar 4.57 <i>Mockup</i> final desain Kalender.....	118
Gambar 4.58 <i>Mockup</i> final desain <i>totebag</i>	119
Gambar 4.59 final desain stiker.....	119
Gambar 4.60 <i>Mockup</i> GSM.....	120
Gambar 4.61 Desain Final Poster Instagram Pameran TA.....	120
Gambar 4.62 Desain Final Poster Pameran Tugas Akhir.....	121
Gambar 4.63 <i>Mockup</i> Katalog Final.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Faktor Pengaruh Pembelian di <i>Microstock</i>	15
Table 2 : Naskah Rancangan Ebook.....	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Microstock merupakan *market* untuk menjual foto secara daring (termasuk gambar vektor dan video) pada harga rendah dengan lisensi *royalty free* (Torrens, 2007). *Microstock* pertama kali muncul pada tahun 1999 yang pada awalnya hanya menyediakan berbagai stok foto. Seiring berjalannya waktu, gambar vektor dan video juga bisa diunduh pada platform *microstock*. *Microstock* memiliki peranan pada perkembangan desain grafis. *Microstock* menawarkan berbagai aset visual secara gratis maupun berbayar dan selalu mengikuti tren visual yang sedang diminati publik, sehingga dapat menunjang desainer grafis dalam melakukan pekerjaannya, bahkan, non desainer pun juga dapat menghasilkan desain layaknya seorang desainer grafis dengan hanya mengunduh aset visual ataupun *template* desain yang tersedia pada sebuah situs *microstock*. Beberapa situs *microstock* yang cukup populer di kalangan desainer grafis antara lain yaitu AdobeStock, Shutterstock, Freepik, Vecteezy, Envato, Creative Market, Unsplash dan Canva.

Belakangan ini, salah satu stok aset visual yang ditawarkan *microstock* yaitu ilustrasi, sedang banyak diminati konsumen untuk memenuhi kebutuhan *marketing*, *branding*, konten media sosial, desain web, dan lain-lain. Ilustrasi merupakan bentuk komunikasi visual yang membantu, melengkapi, dan memperjelas simbol-simbol tertulis (Ross, 1963). Pada era digital saat ini, ilustrasi yang berkembang menjadi ilustrasi digital, mulai dibutuhkan di segala bidang sebagai pendukung isi konten yang akan disampaikan. Meluapnya kebutuhan akan ilustrasi digital, *microstock* dapat menjadi jawaban untuk memenuhi kebutuhan tersebut. *Microstock* yang menyajikan berbagai aset visual, khususnya ilustrasi, dengan harga beli yang jauh lebih murah sehingga sangat menguntungkan bagi pengguna. Hal tersebut tentunya dapat mengurangi peluang pekerjaan untuk para ilustrator digital, khususnya pemula dan freelance, yang belum mendapatkan tempat dan klien dalam bidang ini. Tidak dapat dipungkiri, adanya *microstock* tentu sangat mempermudah kerja

desainer grafis ataupun konsumen ilustrasi lainnya. Meskipun demikian, fenomena ini justru dapat dilihat sebagai peluang bisnis bagi para ilustrator digital *freelance* pemula dengan mencoba terjun ke dalamnya. Di mana karya mereka dapat diakses secara global, tentu hal ini menjadikan nilai plus *microstock* bagi para ilustrator pemula. Mereka dapat mencoba mengarungi dunia *microstock* ini dengan menjadi kontributor di salah satu atau berbagai situs *microstock*. Kontributor dapat memperoleh keuntungan dari dunia *microstock* ini. Keuntungan tersebut diperoleh dari banyaknya unduhan ilustrasi yang telah diunggah, namun, kecilnya bayaran per satu unduhan menjadi masalah yang dihadapi *microstocker* pemula. Bagi yang hendak memanfaatkan *microstock* sebagai penghasilan tambahan atau kerja sampingan tentu hal ini bukan suatu masalah serius. Lantas, bagaimana cara menjadikan *microstock* sebagai sumber penghasilan utama dengan nilai *passive income* yang besar. Pada kenyataannya, telah banyak kontributor yang berbagi pengalaman maupun tutorial di dunia *microstock* pada laman media sosial seperti Instagram, Facebook, Youtube, dan Tiktok, akan tetapi, informasi yang diberikan masih kurang mendalam atau hanya sekedar berbagi pengalaman dan penghasilannya saja. Diperlukan sebuah panduan secara detail dari segi teknis maupun non teknis dalam berbisnis bagi para pemula untuk memanfaatkan peluang yang ada.

Terdapat beberapa buku yang berisikan cara dan tips dalam berjualan gambar di *microstock*. Buku tersebut berjudul *Microstock Photography : How to Make Money From Your Images* karya Douglas Freer 2008 dan *Taking Stock : Make Money in Microstock Creating Photos That Sell* karya Rob Sylvan, 2011, akan tetapi, kedua buku tersebut lebih fokus kepada bidang fotografi. Penulis juga menemukan sebuah buku berjudul *Jadi Freelancer Kaya* karya Daniel G Praditya tahun 2016. Buku tersebut berisikan pengalaman si penulis buku dari awal menjadi ilustrator *freelancer* dengan bergabung pada salah satu situs *crowdsourcing* di bidang ilustrasi digital. Penulis buku ini juga memberikan saran-saran bagi pembaca untuk mencapai kesuksesan menjadi *freelancer*, namun buku ini tidak secara spesifik membahas mengenai ilustrasi pada *microstock*.

Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi yang lebih mendalam mengenai bidang ilustrasi digital di dunia *microstock*, mulai dari sekadar cara mendaftar, cara agar dapat bertahan dan bersaing, hingga etika apa saja yang harus diperhatikan para digital illustrator mengenai berbisnis atau berjualan di dunia *microstock*. Perancangan ini juga menyertakan tips dan langkah demi langkah untuk mencapai keberhasilan di industri *microstock* sehingga, diharapkan dapat dijadikan sebagai panduan atau acuan bagi *digital illustrator* yang merupakan kontributor *microstock* pemula. Dengan ini, buku panduan merupakan opsi yang dapat digunakan sebagai media utama dari perancangan ini. Buku panduan diharapkan dapat menyampaikan informasi peluang bisnis dan panduan langkah-langkah secara detail dan terstruktur. Buku panduan pada perancangan ini juga disertai infografis dan ilustrasi untuk memperjelas teks yang ada di dalamnya. Infografis dapat memperlihatkan informasi rumit dengan singkat dan jelas, sehingga informasi lebih mudah dipahami oleh masyarakat. (Hadiprawiro, 2015). Ilustrasi berarti representasi piktorial yang bermaksud untuk penjelasan atau hiasan, dipresentasikan dengan individualitas, warna, dan kegembiraan yang merangsang untuk melakukan tindakan (Ross, 1963).

Buku panduan pada perancangan ini dipublikasikan secara daring dalam bentuk *e-book*, sehubungan dengan subjek perancangan yang merupakan platform digital, agar dapat dijangkau *target audience* yang berkarir di dunia digital. Dipublikasikannya secara daring juga diharapkan dapat mempermudah tahap penyebaran, sehingga dapat menjangkau cakupan yang luas. Merujuk pada *microstock* yang merupakan pasar digital berskala internasional, buku panduan yang akan dirancang juga akan menggunakan dua versi bahasa yaitu bahasa Indonesia dan Inggris sebagai bahasa internasional, sehingga dapat memperluas cakupan pembaca.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang *e-book* sebagai panduan bagi illustrator dalam memasuki dunia *microstock* ?

C. BATASAN MASALAH

1. Batasan Media

Media utama pada perancangan merupakan buku digital dengan dua versi bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris

2. Batasan Konten

Konten yang disajikan pada perancangan ini antara lain :

- a. Langkah demi langkah memasuki dunia *microstock* bagi ilustrator digital
- b. Buku pada perancangan ini hanya membahas ilustrasi pada industri *microstock*
- c. Tips dan trik bagi kontributor pemula dalam memasuki dunia *microstock*
- d. Etika yang perlu diperhatikan kontributor

3. Batasan Target Audiens

- a. Ilustrator digital pemula yang ingin memulai karier di dunia *microstock*.
- b. Ilustrator digital *freelance* yang ingin memperluas pasar dan mendapatkan penghasilan tambahan melalui platform *microstock*.

D. TUJUAN PERANCANGAN

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan panduan dalam bentuk buku ilustrasi infografis bagi para ilustrator digital bagaimana cara memulai dan langkah-langkah apa saja yang dibutuhkan untuk memulai bisnis di industri *microstock*.

E. MANFAAT PERANCANGAN

1. Bagi Masyarakat

Buku pada perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi masyarakat umum mengenai berbisnis di dunia *microstock*, terlebih buku ini ditujukan kepada ilustrator digital pemula sehingga pembaca juga dapat belajar dari dasar.

2. Bagi Mahasiswa DKV

Diharapkan menjadi sebuah informasi kepada mahasiswa bahwa *microstock* merupakan salah satu pilihan bidang yang dapat dicoba dalam bidang ilustrasi

3. Bagi Dunia Ilustrasi dan Buku Bacaan Indonesia

Menjadi literasi yang menyampaikan kepada artis atau kreator ilustrasi digital mengenai adanya peluang bisnis pada industri digital *microstock*

4. Bagi Target Audience

Buku digital pada perancangan ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi target audience yang merupakan ilustrator digital yang ingin mencoba peruntungan di dunia *microstock*

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. Buku Panduan. Buku panduan merupakan jenis buku yang berisi tentang sebuah petunjuk. Ciri yang terlihat dari buku panduan adalah menjelaskan sebuah cara atau tutorial.
2. *E-Book*. *E-book* atau buku digital merupakan “sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti *android*, *smartphone*, atau *tablet*,” (Mentari, dkk., 2018: 131)
3. *Microstock*. *Microstock* merupakan *market* untuk menjual foto secara daring (termasuk gambar vektor dan video) pada harga rendah dengan lisensi *royalty free* (Torrens, 2007).
4. Ilustrasi Digital. Ilustrasi merupakan bentuk komunikasi visual yang membantu, melengkapi, dan memperjelas simbol-simbol tertulis (Ross, 1963). Seiring kemajuan teknologi, gambar ilustrasi juga berkembang menjadi ilustrasi digital.

G. METODE PERANCANGAN

1. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur
2. Studi Visual
3. Observasi
4. Wawancara

2. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode analisis SWOT sehingga dapat mengetahui kelebihan, kekurangan, peluang, dan ancaman dari data yang akan diteliti.

H. SKEMATIKA PERANCANGAN



Gambar 1.1 Sistematika Perancangan
(sumber: Raden Mas Mukti Krisnabudi H 2024)