

Peran Perajin Seni Dalam Mengembangkan Karya Hand Art Di Area Digital Marketing

Nia Kurniawati Puji Rahayu^[1], Wafa Siti Nurlaila^[2], Nurul Adillah^[3], Fitri Ayu Nofirda^[4]

^{[1], [2]} Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Riau

^[1] 210304120@student.umri.ac.id

^[2] 2103040122@student.umri.ac.id

^[3] Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Riau

^[3] 210304119@student.umri.ac.id

^[4] fitriayunofirda@umri.ac.id

KATA KUNCI:

Alternatif, Digital Marketing, UMKM

ABSTRAK

Berkembangnya arus organisasi dan teknologi yang semakin pesat mempermudah untuk memperlihatkan berbagai hand art yang dikembangkan oleh generasi muda sekarang, tapi kenyataannya kesenian sekarang telah didominasi dengan kesenian barat yang mana telah menggeser kesenian luhur di berbagai daerah. Keberadaan kesenian tangan sekarang banyak dilupakan atau kurang diminati, terutama hand art oleh para generasi muda. Beberapa faktor antara lain 1). Kurangnya bahan materi ajar tentang hand art pada sekolah-sekolah, 2). Pergaulan /lingkungan saat ini yang jauh dari moral budaya, 3). Faktor keluarga yang cenderung cuek untuk memberikan pengetahuan hand art dan 4). Beberapa seniman dan pemerintah yang dianggap saat ini cenderung menunggangi kegiatan dibidang seni dengan kepentingan politik Akibatnya beberapa kesenian perlahan - lahan berhenti dari kegiatan kreatif dan bahkan mulai perlahan mati karena tidak ada regenerasi baru. Salah satu bentuk kesenian mulai terabaikan, yakni kesenian kaligrafi, lukisan tangan, kesenian ini termasuk dari kesenian kriya juga bisa disebut sebagai kerajinan tangan. Secara istilah, kriya diambil dari Bahasa sansekerta "kriya" yang berarti mengerjakan. Sehingga secara singkat, seni kriya adalah seni kerajinan tangan dengan proses pembuatannya menggunakan tangan manusia, serta membutuhkan keterampilan khusus.

KEYWORD :

Alternative, Digital Marketing, MSMes

ABSTRACT

The rapid development of organizational and technological currents makes it easier to show various hand art developed by the younger generation now, but in fact art has now been dominated by western art which has shifted noble art in various regions. The existence of hand art is now much forgotten or less desirable, especially hand art by the younger generation. Some factors include 1). Lack of teaching materials tentang hand art in the school 2). The current association/environment is far from cultural morals, 3). Family factors that tend to be indifferent to providing hand art knowledge and 4). Some artists and governments that are considered today tend to ride on art activities with political interests As a result, some arts slowly ceased to be creative and even began to slowly die because there were no new regenerances. One form of art began to be neglected, namely calligraphy, hand painting, this art including craft art can also be called handicrafts. In terms, kriya is taken from

the Sanskrit word "kriya" which means to work. So briefly, craft art is a handicraft art with the process of making it using human hands, and requires special skill

1. PENDAHULUAN

Hand art pada dasarnya merupakan salah satu jenis seni yang telah ada dan tumbuh sejak lama. Sebelum era digital dimulai, beberapa jenis publikasi dan periklanan dikerjakan menggunakan tangan (by hand). Tidak hanya desain tapi seluruh prosesnya pun dikerjakan secara manual. Seiring perkembangan dunia digital dan teknologi cetak, segala jenis kebutuhan tulis dan cetak dilakukan secara digital dan otomatis, baik desain maupun cetaknya. Komputer mampu menggantikan tangan manusia secara lebih baik, dari segi presisi, akurasi ukuran, maupun pernak-pernik teknisnya. 'Lettering can simply be defined as ,the art of drawing letters'. Sekiranya seperti itulah pengertian yang didapatkan. Lettering adalah seni menggambar huruf. Hand lettering menjadi cara sederhana untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi dalam bentuk ekspresi seni yang tak terbatas. Seni bagaimana mengeksplorasi 26 karakter huruf secara konsisten menjadi sesuatu yang indah dilihat secara visual (Handoko, 2017:01).

Analisis digital marketing terhadap penjualan hand art dapat menjadi komponen penting dalam strategi pemasaran dan penjualan untuk produk seni seperti ini. digital marketing adalah strategi pemasaran yang menggunakan berbagai platform dan teknologi digital untuk mempromosikan produk atau layanan kepada audience target dalam konteks penjualan produk seni tangan, digital marketing dapat mencakup berbagai metode seperti ; media social, situs web, email marketing, kampanye iklan online, konten berkualitas, dan analisis data. Digital marketing dapat membantu meningkatkan merek, mencapai audience yang luas, dan meningkatkan penjualan produk seni tangan dengan efektif.

Berikut beberapa latar belakang yang perlu dipertimbangkan : Pasar seni digital : dalam beberapa tahun terakhir, pasar seni digital telah berkembang pesat. Banyak seniman dan pengrajin menjual karya seni mereka secara online. Target audience : penting untuk memahami siapa target audience anda. Brand awareness : promosi digital dapat membantu meningkatkan kesadaran merek anda Strategi konten : analisis digital dapat membantu anda memahami jenis konten apa yang paling efektif dalam menarik perhatian audience anda. Pelacakan kinerja kampanye : dengan menggunakan alat analitik web dan media social, anda dapat mengukur kinerja kampanye pemasaran anda. Analisis persaingan, anda juga dapat menggunakan analisis digital untuk memantau persaingan anda.

Analisis digital marketing memberikan banyak manfaat bagi penjualan produk hand art yang mungkin mencakup seni tangan atau kerajinan tangan. Seperti, mengoptimalkan kampanye, pemahaman target market, personalisasi konten, dan penggunaan anggaran yang lebih efisien. Tujuan digital marketing terhadap hand art dapat bervariasi tergantung pada strategi dan tujuan bisnis anda. Namun tujuan untuk meningkatkan penjualan produk hand art, ialah ,meningkatkan awerness, meningkatkan jangkauan, meningkatkan keterlibatan, konversi, retensi pelanggan, dan memperluas pasar.

Digital marketing adalah penerapan teknologi digital yang membentuk saluran online (Chanel Online) ke pasar (Website, E-mail, database, digital TV dan berbagai inovasi terbaru. Termasuk blog, feed podcast dan jejaring sosial) bertujuan memberikan kontribusi kegiatan pemasaran, untuk mendapat keuntungan membangun dan mengembangkan hubungan dengan pelanggan. Pemasaran sesuatu yang penting dalam usaha atau bisnis, pemasaran berperan besar menginformasikan dan menyampaikan barang atau jasa yang diproduksi oleh perusahaan kepada konsumen. Pemasaran merupakan proses yang melibatkan berbagai macam kegiatan, memungkinkan perusahaan dan individu mendapatkan yang mereka butuhkan dan inginkan melalui pertukaran dengan pihak lain (Boyd,dkk 2004). menurut (Downey, 2002) pemasaran diartikan sebagai telaah aliran produk secara fisik serta ekonomik dari produsen melalui pedagang perantara hingga sampai ke tangan konsumen.

Dengan hadirnya e-commerce di Indonesia dapat membantu dan mendorong Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) yang ada di Indonesia untuk memperkenalkan produk atau jasa mereka dengan mudah. ini akan membantu UMKM untuk memperluas jangkauan penjualannya ke banyak daerah yang tersebar di Indonesia. Dengan adanya platform E-commerce ini akan membantu Pelaku UMKM, dikarenakan UMKM dapat mendaftarkan atau membuka toko di e-commerce tanpa perlu mempunyai store offline. adanya e-commerce ini sangat menguntungkan bagi para pelaku UMKM,

karena produk yang mereka jual dapat ditemukan dengan sangat mudah dengan hanya mengetikkan nama produk pada fitur pencarian, serta toko online yang terdaftar pada salah satu e-commerce dapat dijangkau oleh semua pengguna media atau aplikasi e-commerce diseluruh dunia selagi terjangkau dalam akses internet. Para pelaku UMKM juga dapat bersaing dengan perusahaan besar. Produk produk yang di pasarkan oleh UMKM yang berasal dari Indonesia banyak dilirik oleh warga negara asing, karena produk UMKM khas Indonesia memiliki daya tarik dan keunikan sendiri.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kampar pada bulan oktober 2023. Populasi dalam penelitian ini menggunakan probability sampling. Dimana anggota setiap populasi memiliki kesempatan atau peluang yang sama sebagai pengrajin kerajinan tangan.jumlah responden yang ada dijadikan sampel dan hasil penelitian di kumpulkan menggunakan kuesioner yang berisi tentang pertanyaan yang terstruktur.Jenis data pada penelitian ini jika dilihat dari sumbernya adalah data primer yang mana mengenai dengan perilaku pengguna hand art .Tanggapan responden tersebut lewat kuesioner terhadap pengguna yang menjadi responden terhadap penelitian ini. Analisis hasil dan pembahasan menggunakan analisis deskriptif.

Dalam metode penelitian wawancara maka sangat diperlukan adanya penentuan subjek penelitian untuk melakukan kegiatan wawancara dan penentuan objek penelitian sebagai objek yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian. Maka dari itu penulis mempersiapkan target narasumber dan objek yang sesuai dengan kriteria penelitian. Untuk mendapatkan data dan informasi yang relevan dan valid dalam analisis hand art maka penulis menetapkan sosok perajin hand art yaitu Azka Uswatun sebagai subjek penelitian yang menjadi narasumber dalam kegiatan wawancara, kemudian untuk penelitian selanjutnya peneliti menganalisis beberapa karya Azka Uswatun sebagai objek penelitian.

Wawancara merupakan pertemuan dua pihak untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu yang terkait dengan sumber data. (Sugiyono, 2013:231). Dalam kegiatan wawancara ini, sebelumnya peneliti membuat dan mempersiapkan pertanyaan yang kemudian disusun secara rapi dan sistematis dalam lembar pertanyaan guna mendapatkan informasi atau data hasil analisis yang dibutuhkan, dengan begitu wawancara akan menjadi efektif dan jelas. Peneliti pun membuat perjanjian waktu dan tempat diadakannya wawancara dengan nara sumber yang terkait yaitu Azka Uswatun tepatnya pada tanggal 20 Oktober 2023 tepatnya di Seventh Art Gallery di Gontor Putri Kampus 7.

3. PEMBAHASAN

Hand art pada dasarnya merupakan salah satu jenis seni yang telah ada dan tumbuh sejak lama. Sebelum era digital dimulai, beberapa jenis publikasi dan periklanan dikerjakan menggunakan tangan (by hand). Tidak hanya desain tapi seluruh prosesnya pun dikerjakan secara manual. Seiring perkembangan dunia digital dan teknologi cetak, segala jenis kebutuhan tulis dan cetak dilakukan secara digital dan otomatis, baik desain maupun cetaknya. Komputer mampu menggantikan tangan manusia secara lebih baik, dari segi presisi, akurasi ukuran, maupun pernak-pernik teknisnya.

‘Lettering can simply be defined as ,the art of drawing letters’. Sekiranya seperti itulah pengertian yang didapatkan. Lettering adalah seni menggambar huruf. Hand lettering menjadi cara sederhana untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi dalam bentuk ekspresi seni yang tak terbatas. Seni bagaimana mengeksplorasi 26 karakter huruf secara konsisten menjadi sesuatu yang indah dilihat secara visual (Handoko, 2017:01).

Pembahasan mengenai kesenian tidak dapat dilepaskan dari keadaan sosial dan budaya masyarakat pendukungnya. Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan kehidupan sosial, ekonomi dan budaya masyarakat berubah, kemudian berpengaruh pada kebutuhan integratif termasuk di dalamnya terdapat kebutuhan estetis.

Masyarakat modern cenderung menyukai kegiatan berkesenian yang populer dan menyenangkan. Selain itu masyarakat modern juga mengalami persaingan industri kreatif yang lebih ketat. Sehingga diperlukan wadah bagi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan tersebut yaitu dengan membentuk komunitas seni, salah satunya komunitas seni *hand art*.

Keberadaan komunitas *hand art* pada dasarnya merupakan kumpulan dari beberapa individu atau orang yang memiliki minat yang sama terhadap seni *hand art* dan memiliki tujuan yang sama yaitu menghidupkan dan mengembangkan seni tersebut.

Dalam mencapai tujuannya yaitu mengembangkan seni *hand art*, komunitas memiliki beberapa peran penting yaitu :

- 1) sebagai komunikator untuk mentransfer nilai, ide, dan pengetahuan mengenai *hand art* kepada anggota dan masyarakat pendukungnya.
- 2) sebagai sarana melakukan pendekatan secara emosional kepada masyarakat untuk mensosialisasikan seni *hand art* sehingga dapat mempengaruhi kebutuhan estetis dan perilaku masyarakat pendukungnya
- 3) sebagai wadah atau ruang untuk mengaktualisasikan

diri atau wadah berkarya seni *hand lettering*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komunitas seni memiliki peran penting dalam mengembangkan karya *hand art* di era digital. Aktivitas persuasif yang dilakukan oleh komunitas dapat mempengaruhi minat dan antusiasme masyarakat modern di era digital terhadap seni *hand art*. Pada akhirnya keberadaan seni *hand art* di era digital dapat berkembang dan telah menyentuh ranah industri kreatif.

4. KESIMPULAN

Uraian serba singkat ini ingin membuka ruang bagi orang yang ingin bertanya kembali maksud dan tujuan diadakannya penelitian seni *hand art*. Seiring dengan gendang kematian seni yang berulang kali digaungkan di dunia senirupa terutama di daratan Eropa dan Amerika, apakah berarti seni harus mengomersialkan dirinya agar mempunyai manfaat langsung di dalam masyarakat sebagaimana terjadi pada bidang desain? Sedangkan di sisi lain, penemuan-penemuan saintifik juga mengambil porsi ingin dikenali sebagai sebuah karya seni atau setidaknya menyerupai dan mempunyai kualitas estetis seni. Mengilmiahkan seni dan menjadikan objek temuan ilmiah menjadi karya seni sedang menjadi ‘trend’ dewasa ini. Adakah hal yang seperti ini memberikan jalan baru bagi yang ‘menemukan kembali makna seni’ ataukah hanya sebuah alternatif bagi kebuntuan perkembangan seni yang dideklarasikan telah lama mati? Menurut kami, penelitian seni perlu memerhatikan kembali seni sebagaimana adanya sebagai pengetahuan yang belum menjadi pengetahuan, yang

mendahului saintifikasi, yang pra-reflektif, yang masih berupa kemungkinan-kemungkinan yang selalu akan menjadi sebuah seni yang bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bahari, Nooryan. (2014), *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi dan Kreasi*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- [2] Hauser, Arnold. (1982), *The Sociology of Art*. University of Chicago Press, Chicago.
- [3] Koentjaraningrat. (2009), *Pengantar Ilmu Antropologi*. PT Rineka Cipta, Jakarta. Morrisian. (2015), *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Kencana, Jakarta.
- [4] Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011), *Metodologi Penelitian Seni*. Cipta Prima Nusantara, Semarang.
- [5] Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2000), *Kesenian Dalam Pendekatan Kebudayaan*. STSI, Bandung.
- [6] Talcott, Parsons. (1951), *The Social System*. Free Press, New York.
- [7] Aryo Sunaryo. (Juli 2014), “Keanekaragaman Ungkapan Karya Sketsa Para Anggota Komunitas Indonesia’s Sketcher”, dalam *IMAJINASI, Jurnal Seni*, XIII/02, UNNES, Semarang.
- [8] Jatnika, A., & Hermawan, F. (2018). Menjadi Lelaki Sejati: Maskulinitas Dalam Komik Daring Webtoon Indonesia. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(1), 60-66.
- [9] Dedi Sudiana. (Juni 2001), “Tipografi: Sebuah Pengantar”, dalam *MEDIATOR, Jurnal Komunikasi*, II/02, UNISBA, Bandung.
- [10] Figur Rahman Fuad. (April 2015), “Wayang Onthel Komunitas Old Bikers Velocipede Old Classic (VOC) Magelang”, *Jurnal Kajian Seni*, I/02, UGM, Yogyakarta.
- [11] Iyus Kusnaedi, Pribadi Widodo, Triyadi Guntur. (Desember 2014), “Hubungan Kemampuan Sketsa Freehand dan Digital dengan Kreativitas Mahasiswa dalam Proses Pendidikan Desain, Studi Kasus Mahasiswa Tingkat Akhir Desain Interior FSRD Itenas Bandung”, dalam *REKARUPA, Jurnal Desain dan Seni Rupa*, II/02, Itenas, Bandung.

- [12] Mayang Pitaloka. (Januari 2017), “Peran Komunitas Seni Rupa “ORArT-ORET” sebagai Wadah Ekspresi Seni Masyarakat Kota Semarang”, dalam *IMAJINASI, Jurnal Seni*, XI/01, UNNES, Semarang.