

Jika foto Anda tidak seindah harapan, mungkin perlu sentuhan Qbonk.

Ahmad Suwandi



## Bisnis Jiplakan, Bisnis Masa Depan

► Bisnis gaya hidup adalah bisnis yang menjanjikan. Salah satu bagian dari bisnis gaya hidup adalah foto. Bagaimana tidak menjanjikan, jika hampir setiap orang, pasti memiliki foto lebih dari satu. Baik yang disimpan secara tersembunyi di dalam lipatan-lipatan dompet, terpasang di dinding-dinding rumah, atau yang tersimpan rapi dalam album foto.

Apalagi kaum muda kota metropolitan. Pangsa yang sangat besar dan memiliki banyak bujet untuk kebutuhan gaya hidup. Pasar inilah yang ditargetkan oleh Qbonk sebagai target konsumennya. Seperti yang disampaikan oleh **Lea Veronika**, pemilik sekaligus pengelola *Qbonk.Com*.

Menurut Lea, pangsa anak muda tidak akan pernah surut atau berhenti. Selain itu, ide masuk mal juga diilhami maraknya *photo box*. Banyak ABG—Anak Baru Gede, sebutan lazim untuk remaja—yang rela antri untuk bergaya dan berpose demi foto instan di *photo box*.

Dalam rangka mendekati pangsa kaum muda, Lea merencanakan dalam tahun

ini akan membuka *outlet* di mal. Mal dipilih sebagai ruang publik yang banyak dikunjungi oleh kaum muda.

### Sengsara dan MTV Membawa Nikmat

Novel legendaris *Sengsara Membawa Nikmat*, mirip dengan kisah Lea Veronika yang juga hobi balap mobil ini. Sebab, Qbonk menjadi seperti saat ini tidak luput dari kesengsaraan Lea. Bahkan, bisa dibilang bila Qbonk diawali dengan kesengsaraan dan penderitaan.

Awalnya, Lea adalah seorang *art director* di beberapa perusahaan film dan *production house* terkemuka di Indonesia. Karena hobinya ngebut di jalan raya, malang tak dapat ditolak, pada bulan Mei 2002, sebuah kecelakaan menimpanya di jalan raya.

Akibatnya, Lea terluka parah. Bahkan sempat lumpuh selama beberapa bulan. Tentu saja, hal ini membuat Lea *shock*. Perubahan drastis dalam hidup Lea mulai terjadi. Dari seorang *art director* yang selalu *mobile*, menjadi orang yang

sangat statis di ranjang. Bahkan tidur miring saja tidak bisa.

Keterbatasan fisik itu tidak menghalangi jiwa kreatif Lea. Apalagi, hampir setiap hari Lea hanya bisa menonton televisi. Lea terinspirasi dengan animasi serta grafis yang sering muncul di MTV.

Pelan-pelan, Lea mulai bisa duduk, dilanjutkan dengan bisa memegang mouse. “Prestasi” yang sangat luar biasa ini dicapai awal tahun 2004, atau hampir setahun setelah terjadi kecelakaan.

Prestasi ini, didukung dengan banyak inspirasi dari televisi dibantu bakat seni dalam diri Lea, melahirkan karya pertamanya. Sebuah kartu ucapan selamat ulang tahun dengan desain unik berbasis vektor hasil *tracing*.

Lea pun mengirimkan kartu ucapan buatan sendiri yang berisi foto temannya tersebut dalam bentuk vektor. Karena unik, temannya kemudian memesan untuk kebutuhannya sendiri. Dari order awal inilah, Lea kemudian nekad mencoba membisniskan *tracing*. Hasil karya perdana tersebut, melahirkan order yang

datang bertubi-tubi. Order pertama Qbonk datang dari teman di Amerika.

Sedikit demi sedikit, order mulai rutin datang. Peningkatan order dan tentu saja omzet, tidak mematikan ide-ide kreatif Lea. Justru semakin banyaknya order, memaksa Lea semakin fokus dalam bisnis sekaligus mengembangkan varian-varian produk baru.

Tak heran jika kemudian Qbonk.Com menyediakan banyak variasi hasil output tracing. Meskipun berbasis pada output tracing foto, namun bisa diaplikasikan dalam berbagai produk. Mulai tas kanvas, jam dinding, mug, hingga baju.

Akhirnya, pada awal tahun 2005 ini, Lea serius menekuni Qbonk. Sebagai bukti keseriusannya, Lea merekrut delapan orang desainer dan ilustrator *freelance* serta satu orang yang khusus menangani administrasi dan pemesanan.

Sebelumnya, Lea harus mengerjakan semuanya sendirian, hanya dibantu seorang sekretaris yang mengatur *back office*. Misalnya kontrak kerja, jadwal pameran, hingga memeriksa foto yang hendak di-tracing.

Kini, pengerjaan tracing hanya dilakukan Lea jika ada waktu senggang saja di tengah kesibukannya. Kebanyakan order kini dikerjakan oleh *freelancer* di bawah Qbonk. Meski demikian, bukan berarti Lea banyak menganggur, sebab *quality control* tetap dilakukan oleh Lea sendiri. Apalagi, hampir semua pelanggan hanya tahu Lea

sebagai satu-satunya orang yang mengerjakan semua order tracing untuk Qbonk.Com.

Quality control di tangan Lea ini juga membedakan antara produk Qbonk.Com dengan produk pabrikan yang dibuat masal atau dalam jumlah banyak sekaligus.

Sebab, berdasarkan Lea, masing-masing desainer dan ilustrator *freelance* di Qbonk.Com memiliki karakter sendiri-sendiri. Karena itu, Lea akan memeriksa sendiri masing-masing pekerjaan para tenaga *freelance* tersebut.

Demikian juga untuk setiap tipe order, masing-masing memiliki teknik dan sentuhan yang berbeda satu sama lain. Misalnya, pada foto wajah dan mobil. Masing-masing harus dikerjakan dengan sentuhan yang berbeda. Efek bayangan dan pola bentuk wajah tentu tidak bisa disamakan dengan bentuk aerodinamis pada mobil.

### Nama dan Modal Unik

Nama Qbonk memang terdengar unik, aneh, dan lucu. Awalnya mau diberi nama Mango, yang diambil dari Manga atau kartun dalam bahasa Jepang. Bagaimana jika hendak memulai bisnis seperti Lea? "Syaratnya hanya dua," jawab Lea. "Pertama modal nekad dan kedua jangan pernah berpikir rumit."

Modal nekad inilah yang memang diperlukan oleh *entrepreneur*. Bagaimana tidak, jika tanpa sepeser pun

modal, hanya ada satu komputer rakitan saja sudah berani menerima order.

Kini, ada beberapa agen penjualan Qbonk di dalam dan luar negeri. Di antaranya di Jepang, Kanada, dan Amerika Serikat. Agen-agen penjualan Qbonk di luar negeri dipegang oleh teman-teman Lea sendiri. Dan memang, kebanyakan order datangnya dari luar negeri. Terutama Los Angeles, Amerika Serikat.

Menurut Lea, hal ini terjadi karena dua sebab. Pertama, orang barat lebih percaya dengan transaksi Internet atau *e-commerce*, dibanding orang Indonesia. Kedua, apresiasi masyarakat Indonesia terhadap karya seni belum setaraf orang-orang di luar negeri.

Bicara persaingan, Lea sangat *fair*. Bahkan dia bersedia menerima orang yang hendak belajar sebelum terjun ke bisnis sejenis dengan Qbonk. Bagi Lea, tanpa ada kompetitor, Qbonk.Com bisa mengalami kebuntuan inovasi. Sebab, tidak ada lagi pihak yang bisa dijadikan *benchmark* atau lawan tanding.

### Cara Menjiplak

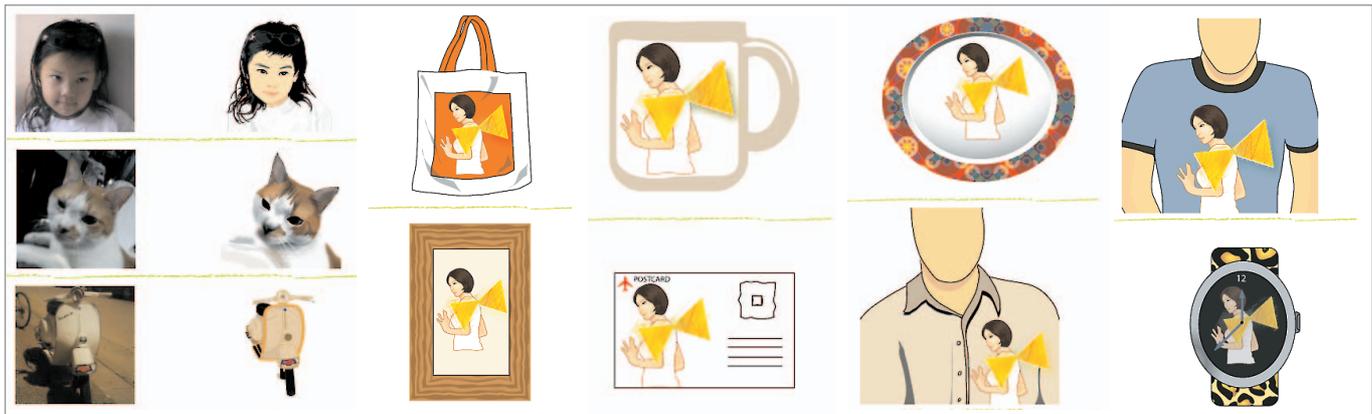
Cara kerja Qbonk.Com sangat sederhana. Sederhana perangkat yang digunakan. Jangan bayangkan Qbonk menggunakan Mac G5 atau sejenisnya. Qbonk hanya mengandalkan PC rakitan belaka. Namun hal ini bisa dimaklumi, sebab kunci utama sebuah karya desain terletak pada *brainware* atau sumber daya manusia.

Kali pertama yang dilakukan setiap kali order masuk adalah pemeriksaan kualitas dan kelayakan file. File yang hendak di-tracing harus memenuhi beberapa syarat. Di antaranya, jika foto orang, wajahnya menghadap ke depan; jika berupa file, resolusi minimalnya 300 x300 dpi (dot per inch); serta jika *hardcopy*, foto tidak kotor. Untuk Qbonk.Com, pemeriksaan ini dilakukan oleh satu orang sendiri yang sudah dipercaya Lea. Jika order berasal dari luar negeri atau luar kota, maka pemeriksaan dilakukan oleh agen Qbonk.Com setempat.

Kemudian, jika masih berupa *hardcopy*, order akan dijadikan *softcopy* dengan resolusi tinggi. Setelah itu, dikalibrasi warnanya dan diatur ketajamannya. Proses ini disebut *retouch*. Hasil *retouch* ini akan dijadikan patokan



Lea Veronika, pemilik sekaligus pengelola Qbonk.Com, dalam foto yang asli dan setelah di-tracing.



Beberapa produk pengembangan dari *tracing*. Bisa dicetak dalam berbagai bentuk. Mulai mug, jam dinding, hingga tas. Dan yang cukup membanggakan, produk ini semua dikerjakan di Indonesia.

*tracing*. Proses *tracing* selengkapnya bisa dibaca di akhir tulisan ini (boks: "Tentang *Tracing*").

Hasil *tracing* akan diperiksa kualitasnya oleh Lea. Setelah disetujui, dikirimkan ke pelanggan. Akhirnya, setelah pelanggan menyetujui hasilnya, pelanggan akan memperoleh hasil cetaknya saja, tanpa softcopy. Apabila ada order *tracing* yang dicetak di atas mug atau benda lain, hasilnya akan disertakan juga.

Untuk produk variasi, seperti tas kanvas atau mug, Lea memperolehnya dari berbagai sumber di dalam negeri. Awalnya, untuk pesanan dari luar negeri, Lea hanya mengirimkan softcopy saja ke agen. Oleh agen, softcopy ini dicetak di atas tas atau kartupos dan dikirimkan kepada pelanggan.

Namun kemudian, berdasarkan perhitungan bisnis, Lea memutuskan untuk mencetak semua produk variasi *tracing* di Indonesia saja. Sebab, biaya pro-

duksinya jauh lebih rendah dibandingkan dengan di luar negeri. Meski harga produksi di dalam negeri masih harus ditambah dengan biaya pengiriman yang tidak sedikit. Para pemasok lokal ini, sebelumnya sudah dicoba satu per satu, sebelum memutuskan untuk memilih satu yang terbaik.

Soal kualitas, mug dan kain kanvas buatan lokal, masih lebih baik dibandingkan dengan produk impor. Tak heran jika Lea sengaja memilih produk lokal. Apalagi harganya lebih murah.

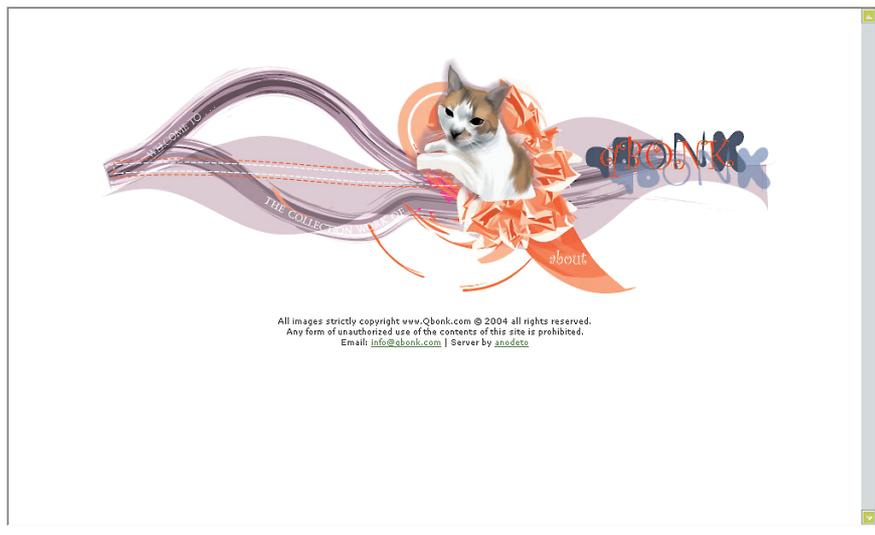
Total waktu yang diperlukan untuk mengerjakan sebuah order bervariasi. Bisa dari sehari hingga dua minggu, belum termasuk pengiriman. Sebab, masing-masing order memiliki karakter dan kesulitan sendiri-sendiri. Tak heran jika Lea membatasi order yang diterima Qbonk.Com. Demi mencapai kualitas terbaik, tak jarang Lea menolak order yang jika diterima justru menurunkan kualitas dan hanya memburu kuantitas belaka. Kini, rata-rata order dalam sebulan mencapai puluhan desain dalam berbagai varian produk. Dan pemesan dari luar negeri masih menduduki posisi teratas dalam jumlah pelanggan.

### Pasar Korporat

Layanan lain yang disediakan oleh Qbonk.Com adalah Holey Pasemon. Layanan ini ditujukan untuk korporat atau kelas perusahaan. Holey Pasemon sendiri merupakan jasa manipulasi gambar menjadi kartun yang mirip dengan gambar nyata. Keunikan produk ini, setiap gambar mempunyai memiliki peran dan karakter yang berbeda-beda

### TENTANG QBONK.COM

Nama Perusahaan	: Qbonk
Nama Kontak	: Lea Veronika
Telepon	: (021) 9282-4222
Situs	: www.qbonk.com
E-mail	: qbonk@qbonk.com
Usaha Utama	: Desainer grafis
Usaha Sampingan	: Event organizer, 3D modelling, photography, wedding organizer, kerajinan tangan.



karena didesain oleh seniman yang berbeda satu sama lain. Biasanya, jasa ini digunakan untuk pembuatan film pendek pesanan khusus.

Sayap bisnis Qbonk.Com kian berkembang dengan layanan *marketing communication* yang terintegrasi. Layanan ini meliputi pembuatan *strategic planning*, konsep dan desain, pembuatan, implementasi hingga pengawasan, serta evaluasi.

Sering juga Qbonk.Com terlibat dalam pembuatan animasi untuk proyek khusus. Misalnya mengubah sebuah maket bangunan menjadi animasi sebagai bahan presentasi sebuah perusahaan konstruksi.

Luasnya jaringan bisnis Lea tampaknya berperan penting dalam pemasaran kelas korporat. Tak heran, jika Qbonk.Com juga memperoleh hak eksklusif penggunaan *hall* sebuah mal besar di Jakarta sebagai ajang pameran saat ada *special event*.

### Paket Mahasiswa

Tanpa bermaksud merendahkan daya beli mahasiswa Indonesia, Qbonk.Com menyediakan paket harga mahasiswa.

Paket ini memungkinkan pelanggan dari kalangan mahasiswa memperoleh hasil tracing dengan harga yang relatif lebih murah. Meskipun harga rendah, bukan berarti Lea mempertaruhkan nama Qbonk.Com. Sebab, kualitas tetap menjadi prioritas hasil Qbonk.Com. Selain itu, target dari pangsa paket mahasiswa ini bukan soal omzet saja. Namun lebih diutamakan Lea untuk lahan edukasi pasar serta melebarkan segmentasi pelanggan.

Harganya sangat murah, dibandingkan dengan tarif photo box sekalipun. "Hanya Rp45.000 untuk satu pose ukuran 4x6 cm sebanyak 8 lembar," jelas Lea.

Terobosan lain yang dilakukan oleh Qbonk.Com adalah SMS Info. Sebuah layanan yang memungkinkan para pengguna ponsel untuk memperoleh informasi terbaru mengenai Qbonk.Com. Kini, layanan ini masih bisa diakses oleh pengguna GSM dengan operator Telkomsel (Halo, As, dan Simpati). Caranya, tinggal ketik Qbonk dan dikirim ke 2229, dan beban biayanya Rp500 per SMS. Untuk menarik pelanggan, Qbonk.Com menyediakan hadiah bagi yang beruntung berupa diskon 50%.

Lea meyakini bahwa bisnis ini tidak akan mati. Meskipun kelak ada proses tracing instan sekalipun. Sebab, menurut Lea, teknologi hanya sekadar *tool*. Sedangkan proses tracing adalah sebuah proses art atau karya seni. Pelakunya, tentu saja seorang seniman, bukan *programmer* atau operator komputer belaka. Tentu saja, hasil tiap seniman pasti berbeda meski dengan *tool* sama.

Peluang berkembangnya bisnis "jiplakan" seperti ini memang masih terbuka luas. Tak heran jika Lea sempat berkhayal, suatu ketika, semua kantor akan menggunakan desain berbasis vektor untuk semua kebutuhan. Mulai logo perusahaan hingga kartu ucapan dan surat-surat. Khayalan seniman, sekaligus pengusaha kreatif seperti Lea, lebih mirip obsesi daripada lamunan.

Dan kini Qbonk.Com membuka kesempatan menjadi agen. Syaratnya mudah dan sederhana. Sederhana modal mendirikan Qbonk.Com. Kalau Anda yakin menguntungkan, kenapa tidak mencoba menghubungi langsung? Atau hendak "memperbaiki" wajah Anda? Buruan *deh*, sebelum ditolak karena kebanyakan order. ■

## TENTANG TRACING

■ Dalam terminologi komputer grafis, vektor adalah sekumpulan objek dalam garis atau bentuk tertentu yang dapat didefinisikan secara matematis, diisi warna, dan memiliki resolusi bebas. Karena itu, vektor bisa diperbesar dalam ukuran berapa pun tanpa kehilangan resolusinya. Jenis vektor data, antara lain *.ai* (Adobe Illustrator), *.fh* (Macromedia Freehand), *.cdr* (CorelDraw), *.wmf* (Windows Meta File), *.eps* (Encapsulated PostScript), *.cgm* (Computer Graphic Metafile), dan lain sebagainya.

Sedangkan bitmap adalah objek grafis yang tersusun atas pixel. Setiap pixel atau sering disebut bit dalam objek tersebut memuat data informasi berupa warna yang akan ditampilkan. Berbeda dengan vektor yang memiliki resolusi bebas, bitmap memiliki resolusi tetap. Sehingga bila diperbesar akan berakibat pada menurunnya ketajaman resolusinya. Contoh dari

bitmap adalah JPEG, TIFF, GIF, PNG, PICT, BMP, dan lainnya.

*Nah*, karena vektor jauh lebih unggul, maka sering kali para desainer melakukan perubahan format bitmap menjadi vektor. Proses ini biasa disebut tracing. Tracing ini bisa dilakukan dengan beberapa aplikasi. Misalnya Adobe Illustrator, Macromedia Freehand, CorelDraw, Xara X ataupun *software* khusus tracing seperti CorelTrace.

Masing-masing *software* memiliki kelebihan dan kelemahan. Misalnya, Freehand memiliki fitur *autotrace* dalam *software*-nya. Sehingga memungkinkan *user* melakukan tracing secara otomatis, dengan detail yang cukup baik. Sedangkan Corel memiliki fitur yang sangat banyak, tetapi terasa berat digunakan.

Proses tracing dilakukan dengan cara mengimpor bitmap ke dalam *software* di atas, kemudian digambar ulang dengan *outline* yang mengikuti bentuk bitmap yang diimpor. Setelah itu,

baru dilakukan pengisian warna sesuai dengan warna bitmap logo yang di-tracing atau disesuaikan dengan warna aslinya.

Ada juga *user* yang melakukan proses tracing dengan berbagai *software*. Misalnya diawali dengan CorelDRAW, karena *path editing*-nya mudah. Kemudian setelah selesai, hasilnya di-tracing ke Adobe Illustrator untuk *colouring* dan *finishing*.

Apapun juga *software* yang digunakan, semua pelaku tracing yang baik selalu melakukan sentuhan akhir tambahan. Sentuhan akhir ini dilakukan secara manual menggunakan Adobe Illustrator atau *software* sejenis. Misalnya, untuk memperhalus efek bayangan, menghapus bagian-bagian yang tidak diperlukan, dan lain sebagainya.

Selain *software*, tracing membutuhkan butuh modal ketekunan dan keterampilan, seperti halnya pengrajin.