

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan *modern* saat ini, telah mengubah hidup manusia dalam berbagai sektor kehidupan. Salah satunya adalah sektor ekonomi. Perubahan tersebut tidak hanya pada segi metode pembayaran yang menjadi *cashless* atau secara *online*, tetapi juga dalam hal cara mendapatkan penghasilan. Perkembangan teknologi memungkinkan orang untuk bekerja sebagai pekerja mandiri dari lokasi manapun yang mereka inginkan, tanpa harus datang ke kantor. Kebanyakan dari model pekerjaan mandiri tersebut dapat dilakukan secara daring atau *online* dan biasa disebut sebagai *freelancer*.

Sebagian besar orang yang bekerja secara mandiri atau *freelancer* tersebut merupakan *web designer*, *web researcher*, *mobile developer* dan lain sebagainya. Berdasarkan data BPS pada tahun 2020, pekerja mandiri atau *freelancer* di Indonesia mencapai 33 juta jiwa (BPS, 2020). Sulitnya persaingan dalam mendapatkan pekerjaan bisa menjadi salah satu dorongan dalam perkembangan pekerja mandiri atau *freelance* di Indonesia. Sifat *freelance* yang global, tidak dibatasi faktor geografis, dapat menjadi pilihan yang bagus sebagai alternatif pekerjaan tradisional. Kepala Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) mengemukakan bahwa PDB ekonomi kreatif Indonesia meningkat mendekati Rp 1,102 triliun, yang salah satu dari empat sektor terbesar adalah Desain Komunikasi Visual (DKV) bertumbuh sebesar 8,14 persen (BPS, 2020). Hal ini semakin menegaskan potensi dari pekerja mandiri atau *freelance* untuk jual beli jasa profesional.

Extrude studio merupakan pekerja mandiri atau *freelance* yang bergerak pada bidang pembuatan dan penjualan desain grafis atau *web designer* di website Fiverr sejak tahun 2021 telah melakukan penjualan desain grafis *Retro Vintage* dengan teknik gambar tangan / *Hand drawn* yang diperuntukan untuk kebutuhan personal, bisnis, logo, *brand* dan *merchandise*. Dibawah ini adalah salah satu karya desain dari Extrude Studio yaitu :



Gambar 1. Desain Retro Vintage dari Extrude Studio

(Sumber : Extrude Studio di Fiverr)

Green dan Outarra (2018), menyatakan bahwa Fiverr merupakan sebuah *platform* utama mikro-job di Internet. Fiverr merupakan tempat para *freelancer* dengan berbagai macam kemampuan. Website penyedia jasa Fiverr merupakan tempat dimana jutaan pembeli dan penjual saling bertemu dan bertukar layanan, barang, produk, atau apa pun yang bisa menghasilkan uang. Proses kerja dalam

platform Fiverr tidak jauh berbeda dengan *platform* website mikro-job lainnya. Urutan proses kerja Fiverr diawali oleh *Freelancer* atau orang yang menyediakan jasa menawarkan hasil, spesifikasi kerja dan keahlian apa saja yang dimilikinya di *platform* website Fiverr. Hampir mirip dengan *Marketplace* lainnya, namun disini transaksi terjalin juga kesepakatan waktu dan uang muka di awal. Kemudian, jika *project* atau pesanan sudah selesai dalam kurun waktu yang telah disepakati, maka pembeli membayar uang kekurangan tersebut dan penjual jasa mengirimkan file yang telah dipesan.

Pada saat ini, kebutuhan akan berbagai jenis desain, gambar, logo maupun *artwork* banyak dibutuhkan untuk berbagai tujuan yang berbeda - beda seperti kebutuhan untuk personal, bisnis, *merchandise* (kaos, gantungan kunci, hiasan, dsb) serta logo atau mascot sebuah *brand*. Dengan adanya kebutuhan akan desain, gambar dan logo banyak orang yang mulai belajar sebagai *web design* untuk memenuhi kebutuhan dan permintaan akan desain tersebut, oleh karena itu saat ini banyak dari orang memilih sebagai *freelancer* dalam ranah desain grafis.

Extrude studio sebagai jasa pembuat desain grafis juga memanfaatkan berbagai layanan dan fitur yang ada pada website Fiverr untuk mempromosikan produknya. Layanan yang digunakan seperti menggunakan layanan *promotion* pada Fiverr, menentukan harga produk, menggunakan *Tag* pada Fiverr, menentukan *Gigs* yang menarik serta menambahkan *Portofolio* dan *Review* dari klien yang mana hal tersebut akan memberikan umpan balik dan membuat komunikasi pemasaran antara penjual (*seller*) dan pembeli (*buyer*). Dengan strategi pemasaran yang dilakukan oleh Extrude studio hal tersebut memiliki dampak terhadap pendapatan dan

peningkatan penjualan (*selling*) desain grafisnya di Fiverr. Dibawah ini akan dijelaskan gambar grafik penjualan desain grafis Extrude Studio di website Fiverr yaitu :



Gambar 2. Grafik Performa dan Penjualan Extrude Studio
(Sumber : Extrude Studio di Fiverr)

Berdasarkan gambar grafik diatas dapat dijelaskan bahwa Extrude Studio memiliki grafik *impressions* dan performa penjualan yang fluktuatif di website Fiverr, yang mana dengan adanya grafik *impressions* yang tinggi dapat dijelaskan bahwa banyak calon klien atau pembeli memiliki minat beli yang tinggi terhadap desain grafis dari Extrude. Kotler dan Armstrong (2017) menyatakan bahwa apabila banyak konsumen memiliki minat beli yang tinggi maka hal tersebut akan meningkatkan penjualan yang mana akan sesuai dengan tujuan pemasaran dari

suatu Perusahaan. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan Hilman (2021) menyatakan bahwa strategi pemasaran dan minat beli konsumen saling terhubung, karena strategi pemasaran biasanya bertujuan untuk meningkatkan perilaku konsumen, seperti meningkatkan kunjungan atau pembelian produk. Strategi pemasaran yang baik dapat meningkatkan minat beli konsumen,

Komunikasi pemasaran mempunyai peran yang sangat penting bagi perusahaan untuk melakukan pencitraan (*image*) atas suatu merek tertentu. Selain itu dengan komunikasi pemasaran dapat mengembangkan kesadaran konsumen terhadap produk / jasa yang dihasilkan. Sehingga konsumen mengenal produk / jasa yang ditawarkan, sehingga dapat merangsang terjadinya penjualan. Seiring dengan perkembangan zaman, Komunikasi pemasaran sangat mudah dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media *online* dengan menerapkan berbagai fitur dan pengiklanan yang ada pada media tersebut. Dengan menggunakan *digital marketing communication* / komunikasi pemasaran yang tepat, perusahaan atau penyedia jasa selaku komunikator dapat memperkenalkan serta memasarkan produk atau jasanya kepada konsumen selaku komunikan dapat dilakukan dengan tepat sasaran.

Extrude Studio sebagai penyedia jasa desain grafis atau *web design* memiliki keunikan dan perbedaan dibandingkan dengan *web design* atau desainer grafis yang lain. Keunikan dan perbedaannya terletak pada genre atau kategori desain yang diambil yaitu *Retro Vintage*, selain itu Teknik yang digunakan dengan menggunakan teknik gambar tangan / *Hand drawn*. Yang mana kategori dan teknik gambar tersebut jarang digunakan namun memiliki segmentasi pasar yang lumayan besar karena banyak *audience* yang berminat untuk kebutuhan pembuatan logo,

mascot maupun desain untuk *merchandise*. Maka dari itu penggunaan strategi komunikasi pemasaran yang tepat akan menentukan Extrude studio pada website Fiverr dalam menawarkan dan memasarkan produk desain grafisnya serta menarik minat beli klien pada website Fiverr.

Komunikasi pemasaran merupakan interaksi antara produsen dengan calon pelanggan atau klien. Dalam suatu perusahaan, komunikasi dimulai dari perencanaan pembuatan produk sampai kepada penyampaian produk ke pasar atau konsumen. Penggunaan komunikasi yang efektif merupakan sebuah proses pemikiran yang didasarkan pada pengetahuan tentang keinginan, kebutuhan dan aspirasi tentang khalayak sasaran dan lingkungannya. Pesan komunikasi yang efektif dan tepat sasaran atau target pasar akan meningkatkan kepercayaan terhadap perusahaan (Kotler, 2016). Dalam menentukan target pasar terdapat kendala yang sering terjadi, yaitu banyaknya persaingan atau kompetitor yang memiliki usaha sejenis seperti desain grafis. Maka dari itu Extrude studio harus menggunakan strategi komunikasi yang baik dan sesuai agar dapat menarik minat beli konsumen atau klien di website Fiverr yang mana dengan tingginya minat beli maka akan berdampak pada peningkatan penjualan. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai analisis strategi komunikasi pemasaran dengan judul **Strategi Komunikasi Pemasaran Extrude Studio Dalam Meningkatkan Minat Beli Di Website Fiverr.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana strategi komunikasi pemasaran terhadap minat beli Extrude Studio pada website Fiverr ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini agar tidak jauh dari tujuan penelitian, maka peneliti perlu melakukan batasan masalah agar lebih spesifik dan jelas. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah pada penelitian ini, maka batasan masalah penelitian ini antara lain adalah :

1. Penjualan desain grafis pada website Fiverr
2. Extrude Studio
3. Strategi komunikasi pemasaran yang digunakan

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang peneliti rumuskan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi komunikasi pemasaran yang digunakan Extrude Studio untuk menarik minat beli pada Website Fiverr.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian skripsi ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak, baik pihak institusi maupun pihak mahasiswa. Maka dari itu manfaat dari penelitian ini antara lain adalah :

1. Bagi Penulis

- a. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan Strata 1 Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- b. Memperoleh gelar Sarjana (S.I.kom) untuk jenjang S-1 dalam bidang Ilmu Komunikasi.
- c. Menerapkan ilmu, praktik dan teori yang didapatkan dan dipelajari selama mengikuti Pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Ilmu Komunikasi.

2. Bagi Perusahaan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan sumber informasi mengenai penggunaan strategi komunikasi pemasaran.

3. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca mengenai strategi komunikasi pemasaran untuk menarik minat beli konsumen atau klien serta dapat dipergunakan sebagai referensi maupun rujukan bagi penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Bab

Dalam penyusunan skripsi ini dibuat kerangka pembahasan secara keseluruhan yang terdiri dari lima bab dan daftar Pustaka yang akan diuraikan serta dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang kajian teori yang digunakan, penelitian terdahulu, landasan teori, pengembangan hipotesis, dan kerangka konsep.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini membahas mengenai paradigma penelitian dan definisi operasional, penentuan populasi dan sampel penelitian, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data serta penggunaan metode dan Teknik analisis yang akan digunakan.

BAB IV : TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai seluruh prosedur, proses, dan teknik penelitian serta hasil analisis data hingga pada penyajian dari hasil pengujian seluruh data penelitian yang sesuai dengan prosedur, metode dan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan saran kepada pihak-pihak yang terkait terhadap hasil penelitian

DAFTAR PUSTAKA

Merupakan tahap akhir yang berisi referensi yang digunakan dalam penelitian.