

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di jaman yang serba modern dan digital ini, rasanya tidak ada lagi batasan bagi dunia dalam bidang berkarya dan menghasilkan uang. Karena di era yang modern seperti sekarang, semua mempunyai kesempatan dan peluang yang sama dalam berpartisipasi dalam industri 4.0 ini. Segala bisnis tengah berevolusi dari konvensional menjadi lebih modern lagi di beberapa segmen yang dibutuhkan. Tak luput pula dengan industri dalam bidang mode dan desain.

Jika beberapa tahun yang lalu, berkarya dan menghasilkan uang adalah dua hal yang berbeda. Namun karena dunia sudah berkembang dan internet semakin memperluas jangkauannya, pasar-pasar baru pun hadir dan bisa menyatukan dua sisi antara berkarya dan menghasilkan uang. Dengan kata lain, berkarya dan berpenghasilan adalah dua aktivitas yang bisa dilakukan bersama-sama.

Sejak *Covid-19* menyebar ke seluruh dunia, masyarakat harus dipaksa berkenalan dengan apa itu yang bernama *freelance*. Normalnya, seorang pekerja akan berangkat ke sebuah tempat kerja pada pagi hari dan kembali ke rumah pada sore atau sampai malam hari. Namun *Covid-19* membalikkan semuanya. Sudah semakin sering istilah bekerja di rumah atau *Work From Home* (WFH) terdengar di telinga masyarakat umum.

Freelancer sudah memulai kebiasaan bekerja seperti ini dari dulu, dari sebelum istilah WFH digulirkan. *Freelancer* adalah sebutan dari pelaku *freelance*. Sedangkan *freelance* adalah suatu pekerjaan yang tidak terikat kontrak jangka panjang namun tetap memiliki ikatan kerja yang kuat terhadap perusahaan. Kontrak yang diberikan oleh perusahaan kepada *freelancer* biasanya hanya sebuah ikatan suatu project, *design*, waktu pengerjaan, dan juga biaya yang dikenakan [1]. Pada dasarnya, *freelancer* adalah seorang yang bekerja tidak terikat dengan kontrak.

Sebagaimana yang penulis lakukan dalam beberapa tahun terakhir. Penulis sudah kurang lebih 4 tahun melakoni bisnisnya dengan sistem *freelance*. Hingga pada laporan ini ditulis, sudah banyak karya yang penulis hasilkan dan terjual di berbagai situs *microstock* (sebutan pasar *stock* yang berskala *micro*).

Sebagai pelaku usaha, penulis mencoba berbagai macam sektor bisnis *stock* di berbagai macam situs *marketplace*. Mulai dari berjualan ilustrasi wajah, desain ikon, mengisi situs *print on demand* (POD), dan situs penyedia jasa lainnya. Berikut adalah beberapa situs yang penulis gunakan untuk menjual karyanya :

1. Shutterstock (<https://www.shutterstock.com>)
2. Adobe Stock (<https://www.stock.adobe.com>)
3. The Noun Project (<https://www.thenounproject.com>)
4. Flat Icon (<https://www.flaticon.com>)
5. Displate (<https://www.displate.com>)
6. Teepublic (<https://www.teepublic.com>)

Namun untuk kali ini, penulis akan mengulas tentang bagaimana cara untuk membuat gambar atau ilustrasi yang bisa dijual di Shutterstock dengan menggunakan Adobe Illustrator. Sehingga, berat bahasan kali ini hanya akan pada seputar Shutterstock dan Adobe Illustrator saja.

1.2 Profil Pekerjaan

Desain grafis merupakan salah satu komoditi yang besar di Shutterstock. Selain karena keterampilan dasar penulis adalah desain grafis, penulis memilih bidang desain grafis di Shutterstock karena Shutterstock adalah salah satu pasar terbesar untuk pasar desain grafis. Tercatat sudah sebanyak 388.490.862 lebih *stock* desain grafis yang sudah terunggah di Shutterstock dan menunggu diunduh oleh siapa saja [2]. Tentu jumlah tersebut akan bertambah seiring berjalannya waktu karena banyaknya *contributor* yang berkontribusi di Shutterstock di tiap saatnya.

Ada sekian banyak juga gaya desain yang diperjualkan di Shutterstock. Seperti logo, ikon, *design template*, *flat illustration*, dan lain-lain. Belum juga jika diurutkan berdasarkan utilitas atau kegunaan. Shutterstock menjadi lahan yang basah untuk desainer grafis untuk berkarya dan berjualan.

Penulis sudah mencoba beberapa kategori dalam berkarya. Mulai dari desain ikon, logo, *design template*, dan *flat illustration*. Untuk sekian waktu, penulis pernah fokus dalam desain ikon dan hanya berjualan di situs khusus untuk berjualan icon. Namun setelah dikira cukup, penulis beralih ke gaya desain lain. Hal tersebut bertujuan untuk menambah wawasan gaya desain pribadi penulis.

1.3 Landasan Teori

1.3.1 Shutterstock

Microstock adalah sebuah skema bisnis *online* untuk mendapatkan pemasukan dari perusahaan/agensi *microstock* dengan cara berjualan gambar, ilustrasi, foto, *footage* video, dan lain-lain dalam bentuk Royalty Free (RF) [3].

Shutterstock adalah salah satu agensi *microstock* yang paling terkenal di dunia dengan koleksi aset digital melebihi 400 juta aset digital yang siap diperdagangkan. Shutterstock menerima berbagai macam jenis aset digital. Seperti gambar, foto, vektor, *graphic template*, musik, dan *footage video*.

The Shutterstock logo is centered on the page. It features the word "shutterstock" in a lowercase, sans-serif font. The "sh" is in red, "t" is in black, "t" is in red, "c" is in black, "k" is in red, and "k" is in black. A registered trademark symbol (®) is at the end. The logo is overlaid on a large, stylized graphic of a camera shutter with purple and yellow segments.

Gambar 1. 1 Logo Shutterstock

Shutterstock mempunyai jenis pembayaran royalti non-eksklusif. Jadi, aset-aset yang kita perjualkan di situs Shutterstock bisa juga diperjualkan ke situs *microstock* yang lainnya.

Shutterstock mempunyai 3 jenis lisensi yang mereka terapkan pada sistemnya. Dan beberapa perbedaannya adalah sebagai berikut :

1. *Standard License* : pengguna dibatasi untuk menggunakan *file* tersebut. Pengguna hanya dibolehkan untuk menggunakannya dalam percetakan namun tidak bisa digunakan dalam *branding* sebuah produk.

2. *Extended License* : pengguna dibolehkan untuk menggunakannya sebagai barang dagangan, aksesoris, *merchandise*, dan penggunaan komersial dengan tayangan tertentu.
3. *Custom License* : lisensi ini diperuntukkan untuk pelanggan dengan jumlah pengunduhan ber-skala besar seperti biro iklan dan penerbit.

Shutterstock mempunyai berbagai macam level kontributor yang disandarkan berdasarkan jumlah *download* yang bisa *contributor* peroleh dalam satu tahun. Meskipun royalti tersebut berdasarkan pada level, namun tak sering juga meskipun level *contributor* sudah berada di level tinggi, royalti yang *contributor* dapatkan akan tetap sama, yakni \$0.10 per *download*. Tentu ini masih membingungkan di kalangan para *contributor* karena terkesan tak konsisten.

Ada pun sistem level dalam Shutterstock adalah sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Sistem level gambar dalam Shutterstock

Level	Jumlah Download (/tahun)	Royalti (%)
1	0 – 100	15 %
2	101 – 250	20 %
3	251 – 500	25 %
4	501 – 2.500	30 %
5	2.501 – 25.000	35 %
6	> 25.001	40 %

Tabel 1. 2 Sistem level video dalam Shutterstock

Level	Jumlah Download (/tahun)	Royalti (%)
1	0 – 10	15 %
2	11 – 50	20 %
3	51 – 250	25 %
4	251 – 5.000	30 %
5	5.001 – 25.000	35 %
6	> 25.001	40 %

Level tersebut akan kembali secara otomatis di tiap tahunnya pada 1 Januari.

Adapun untuk pengguna atau *buyer*, Shutterstock menetapkan beberapa harga dan berbagai jenis paket. Seperti paket langganan (*subscription package*) dan sesuai permintaan (*on demand*). Shutterstock mewajibkan pelanggan membayar US\$29 per bulan untuk kapasitas download 10 gambar hingga US\$199 per bulan untuk kapasitas 750 download. Sedangkan untuk paket On Demand US\$49 untuk 5 gambar dan US\$229 untuk 25 gambar selama satu tahun.

Untuk *contributor*, Shutterstock mempunyai beberapa syarat terkait sistem pengunggahan ilustrasi vektor. Adapun syarat-syaratnya adalah sebagai berikut :

1. *File* EPS dengan kompatibilitas Adobe Illustrator 8 atau 10.
2. *File* ber-color profile sRGB.
3. *File* dengan rasio 4 MP.
4. *File* maksimal berukuran 100 MB.

5. *File* harus masuk ke dalam *artboard*.
6. *File* harus *ter-expand* dengan sempurna.

Untuk *file-file* yang tidak memenuhi syarat tersebut, akan dinyatakan *error* atau terjadi kesalahan ketika mengunggahnya.

1.3.2 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah salah satu perangkat lunak (*software*) pengolah grafis berbasis vektor.

Adobe Illustrator dikembangkan dan dipasarkan oleh sebuah perusahaan bernama Adobe System. Awalnya, Adobe hanya dirancang untuk Apple Macintosh, namun seiring perkembangan jaman, yakni pada tahun 1985, Adobe mulai merancang dan mengembangkan pula aplikasinya untuk digunakan dalam platform lain.

Adobe Illustrator adalah aplikasi yang tepat untuk digunakan dalam pembuatan vektor untuk di-*upload* ke Shutterstock. Adobe Illustrator bisa menghasilkan *file* berupa .EPS (*Encapsulated PostScript*) yang bisa langsung diunggah ke Shutterstock tanpa hambatan. Karena Adobe Illustrator secara khusus menghadirkan pengaturan penyimpanan berupa EPS 8 dan 10 yang di mana *file* tersebut adalah *file* yang dibutuhkan ketika mengunggah gambar ke Shutterstock.

1.3.3 EPS (*Encaptulated PostScript*)

EPS atau *Encaptulated PostScript* adalah suatu format berkas grafik yang berisikan grafik vektor, teks, maupun *bitmap*. Berkas-berkas EPS ditandai dengan ekstensi berkas *.eps* atau *.epsf* yang berarti *Encaptulated PostScript File* [4].

File EPS adalah versi awal dari *file* AI (*Adobe Illustrator*). Oleh karena itu, EPS mempunyai sistem yang kompleks dan ukuran yang relatif lebih besar. Jika dibandingkan dengan ekstensi *file* AI yang terbaru, maka *file* EPS mempunyai ukuran yang lebih besar.

Karena *file* EPS adalah versi awal dari *file* AI, maka banyak dari agensi *microstock* yang termasuk Shutterstock menggunakan ekstensi *file* ini sebagai syarat bagi para *contributor*-nya dalam mengunggah suatu karya. Hal tersebut tidak lain tidak bukan agar *file* tersebut bisa dibuka dengan aplikasi penampil EPS dengan versi berapa pun. Meskipun aplikasi tersebut masih berada di versi lawas sekalipun.

1.4 Sekilas Tentang *Project* yang Dikerjakan

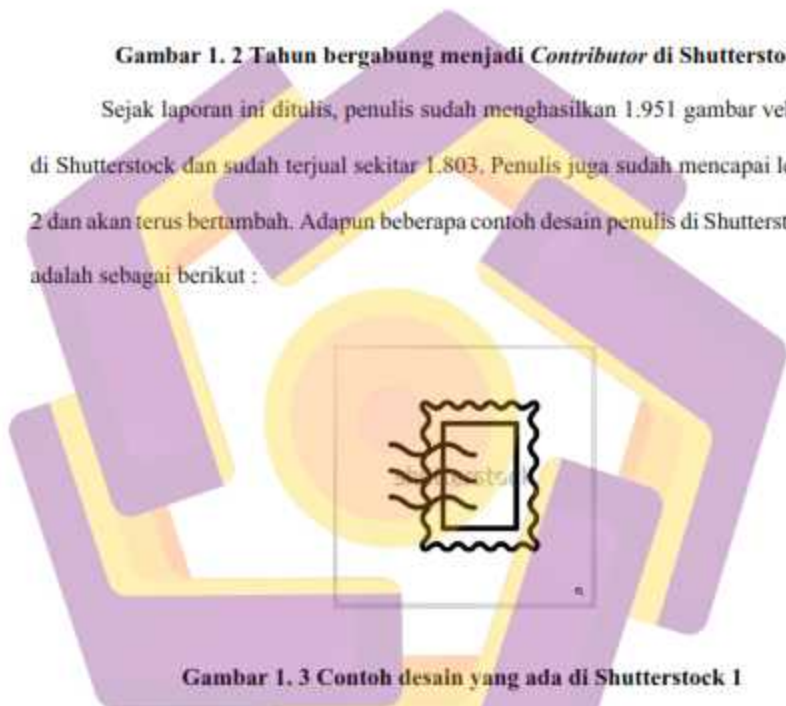
Penulis memulai karirnya menjadi *contributor* di Shutterstock sudah sejak Oktober 2017 dengan akun pengguna bernama @utawimisbah. Penulis mengambil fokus untuk berjualan berbagai macam aset digital tentang desain grafis, sesuai keahlian dasar penulis.

Berikut bukti penulis menjadi seorang *contributor* di Shutterstock :

Joined October 2017
1,805 images downloaded

Gambar 1. 2 Tahun bergabung menjadi *Contributor* di Shutterstock

Sejak laporan ini ditulis, penulis sudah menghasilkan 1.951 gambar vektor di Shutterstock dan sudah terjual sekitar 1.803. Penulis juga sudah mencapai level 2 dan akan terus bertambah. Adapun beberapa contoh desain penulis di Shutterstock adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 3 Contoh desain yang ada di Shutterstock 1



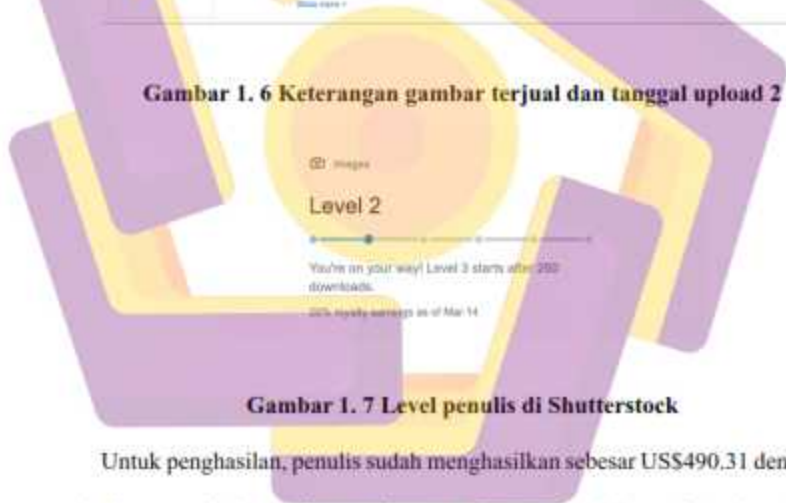
Gambar 1. 4 Keterangan gambar terjual dan tanggal upload 1



Gambar 1. 5 Contoh desain yang ada di Shutterstock 2



Gambar 1. 6 Keterangan gambar terjual dan tanggal upload 2



Gambar 1. 7 Level penulis di Shutterstock

Untuk penghasilan, penulis sudah menghasilkan sebesar US\$490,31 dengan penghasilan yang belum terbayar sebesar US\$27,28. Jumlah tersebut akan terus bertambah seiring berjalannya waktu. Adapun buktinya adalah sebagai berikut :

Unpaid Earnings

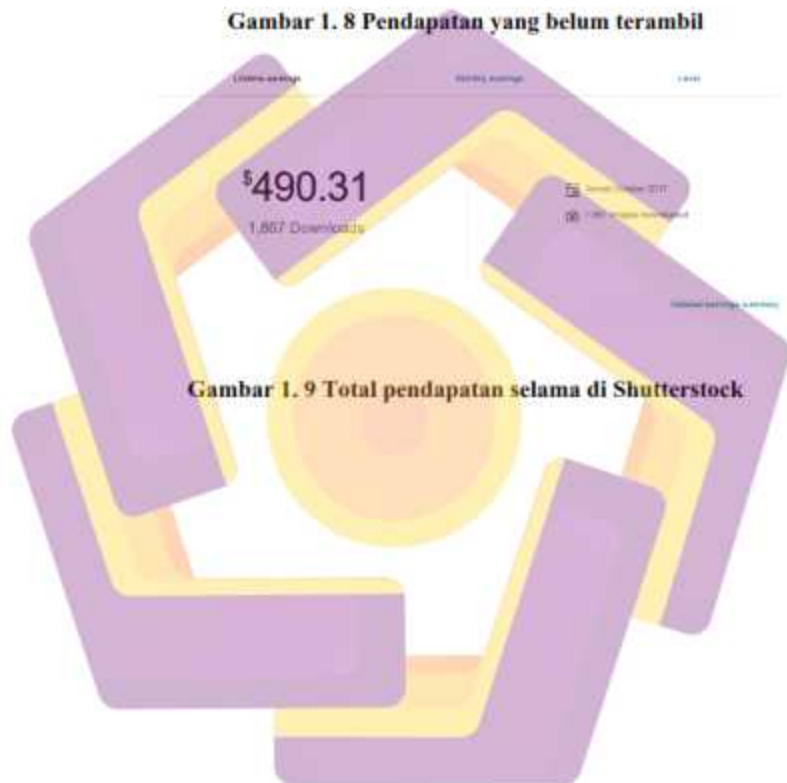
Updated approximately every 15 minutes

\$27.28

Payments are calculated at the end of every month for contributors who meet their minimum payout amount.

[Learn more](#)

Gambar 1.8 Pendapatan yang belum terambil



Gambar 1.9 Total pendapatan selama di Shutterstock