

PEMANFAATAN PLATFORM DISPLATE SEBAGAI SARANA FREELANCE DESAIN DIGITAL

LAPORAN NON-REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :

ELDY SETIAWAN

22.11.4589

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

PEMANFAATAN PLATFORM DISPLATE SEBAGAI SARANA FREELANCE DESAIN DIGITAL

LAPORAN NON-REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :

ELDY SETIAWAN

22.11.4589

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

**PEMANFAATAN PLATFORM DISPLATE SEBAGAI SARANA
FREELANCE DESAIN DIGITAL**

yang disusun dan diajukan oleh

ELDY SETIAWAN

22.11.4589

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 23 Januari 2026

Dosen Pembimbing,



Nuri Cahyono, M.Kom.

NIK. 190302278

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

**PEMANFAATAN PLATFORM DISPLATE SEBAGAI SARANA
FREELANCE DESAIN DIGITAL**

yang disusun dan diajukan oleh

**ELDY SETIAWAN
22.11.4589**

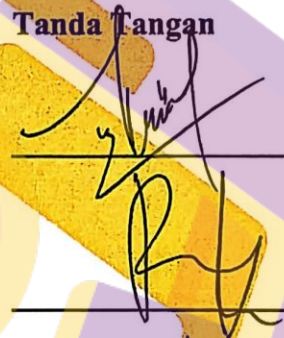
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Subektiningsih, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302413



Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302375



Nuri Cahyono, M.Kom.
NIK. 190302278



Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Eldy Setiawan

NIM : 22.11.4589

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

Pemanfaatan Platform Displate sebagai Sarana Freelance Digital

Dosen Pembimbing : Nuri Cahyono M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan kegiatan SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak-benaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 23 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Eldy Setiawan

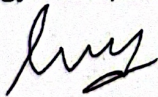
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi berjudul “Pemanfaatan Platform Displate sebagai Sarana Freelance Desain Digital” dengan baik. Tersusunya laporan ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Kusrini, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Eli Pujastuti, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Nuri Cahyono, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, nasihat, serta bimbingan dengan penuh kesabaran.
5. Tim Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan demi kesempurnaan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa dan pihak-pihak yang tertarik pada bidang ekonomi kreatif digital.

Yogyakarta, 23 Januari 2026



Eldy Setiawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan non-reguler ini penulis persembahkan dengan penuh rasa syukur dan hormat kepada:

1. Kedua orang tua, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta motivasi tanpa henti selama proses perkuliahan hingga penyusunan laporan non-reguler ini. Dukungan dan pengorbanan yang diberikan menjadi sumber kekuatan utama bagi penulis dalam menyelesaikan setiap tahapan studi.
2. Keluarga besar, yang selalu memberikan semangat, perhatian, serta dukungan dalam berbagai bentuk, sehingga penulis dapat menjalani masa perkuliahan dan proses penyusunan laporan ini dengan penuh keteguhan dan keyakinan.
3. Teman-teman seperjuangan, yang telah berbagi pengalaman, pengetahuan, bantuan, serta motivasi selama proses perkuliahan maupun dalam penyusunan laporan non-reguler ini. Kebersamaan dan kerja sama yang terjalin menjadi bagian penting dalam mendukung kelancaran penyelesaian laporan.
4. Diri penulis sendiri, yang telah berusaha dengan sungguh-sungguh, menjaga komitmen, serta bertanggung jawab dalam menyelesaikan laporan non-reguler ini meskipun menghadapi berbagai tantangan dan keterbatasan.

Semoga segala bantuan, doa, dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis berharap laporan skripsi ini dapat menjadi hasil yang bermanfaat dan menjadi langkah awal dalam pengembangan diri di masa yang akan datang.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Karya.....	iv
Kata Pengantar	v
Halaman Persembahan.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lambang dan Singkatan.....	xii
Daftar Istilah.....	xiii
Intisari	xiv
<i>Abstract</i>	xv
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Gambaran Umum.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	2
Bab II Teori dan Metode	4
2.1 Teori.....	4
2.1.1 Freelance	4
2.1.2 Desain Digital.....	4
2.1.3 Displate	4
2.1.4 Ekonomi Kreatif Digital.....	5
2.1.5 Gig Economy	5
2.1.6 Print-on-Demand (POD)	6
2.1.7 Hak Kekayaan Intelektual (HKI) / Copyright	6
2.1.8 Adobe Photoshop	6
2.2 Analisis	7

2.2.1	Diagram Alur	7
2.2.2	Strategi yang Diterapkan.....	8
2.2.3	Proses Produksi Desain	10
BAB III Hasil dan Pembahasan		21
3.1	Hasil	21
3.2	Tahap <i>Review</i> dan Pendapatan <i>Artist</i>	30
3.3	Data Kinerja Akun	36
3.4	Penjualan Desain Terbanyak.....	37
3.5	Evaluasi.....	38
3.6	Penghasilan	39
BAB IV Kesimpulan		41
4.1	Kesimpulan	41
4.2	Saran	41
Referensi		43
Curriculum Vitae		46
Lampiran dan Bukti Pendukung.....		47

DAFTAR TABEL

Tabel 3.3.1 Hasil Kurasi Positif	36
Tabel 3.6.1 Bukti Penghasilan	40

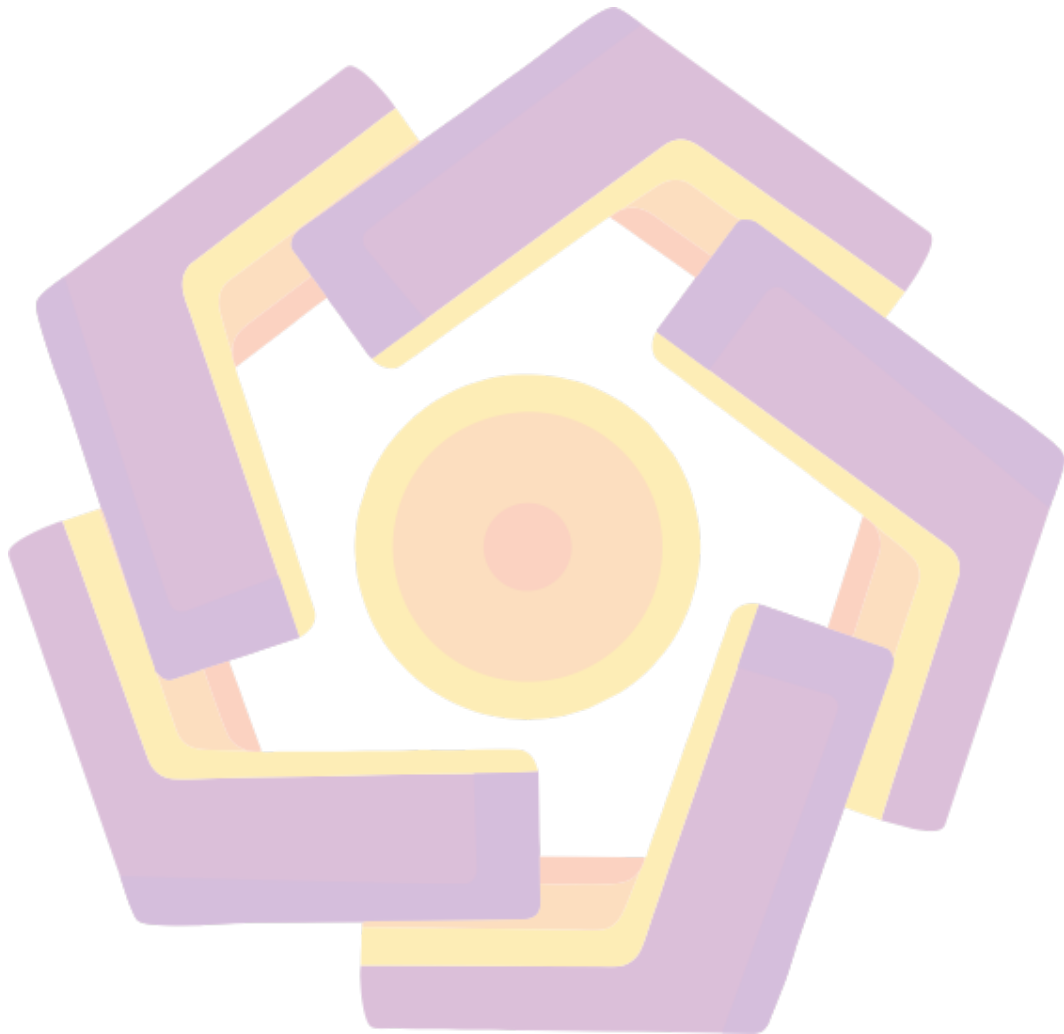


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1.1 Diagram Alur.....	7
Gambar 2.2.2.1 Platform Displate Kategori Music.....	8
Gambar 2.2.2.2 Platform Displate yang Menampilkan Desain	9
Gambar 2.2.2.3 Event Black Friday dengan Diskon 44%	10
Gambar 2.2.3.1 Web Dafont untuk variasi jenis font	11
Gambar 2.2.3.2 Web Unplash untuk mendapatkan foto beresolusi tinggi.....	12
Gambar 2.2.3.3 Web Resource Boy Untuk Mencari Asset Texture	12
Gambar 2.2.3.4 Pembuatan Kanvas	13
Gambar 2.2.3.5 Menambahkan Detail	14
Gambar 2.2.3.6 Finishing Menggunakan Exposure dan Filter Photoshop	14
Gambar 2.2.3.7 Pembuatan Kanvas	15
Gambar 2.2.3.8 Pembuatan Desain Movie.....	16
Gambar 2.2.3.9 Export Desain ke Format PNG	17
Gambar 2.2.3.10 Menu Upload Artworks.....	18
Gambar 2.2.3.11 Mengisi Judul, Deskripsi, dan Tipe Seni.....	19
Gambar 2.2.3.12 Mengisi Tags yang Berkaitan dengan Desain	19
Gambar 2.2.3.13 Memilih Kategori dan Koleksi.....	20
Gambar 3.1.1 Freddy Mercury Pop Art	21
Gambar 3.1.2 Igor Album Cover	22
Gambar 3.1.3 Stamford Bridge Stadium.....	23
Gambar 3.1.4 Kanye West Late Registration.....	24
Gambar 3.1.5 Playboi Carti Whole Lotta Red	25
Gambar 3.1.6 Radiohead OK Computer Album.....	26
Gambar 3.1.7 Playboi Carti Whole Lotta Red Album.....	27
Gambar 3.1.8 Football Player Mid-Kick	28
Gambar 3.1.9 Jude Bellingham Soccer Poster	29
Gambar 3.1.10 Real Madrid Celebration	30
Gambar 3.2.1 Desain yang Lolos Kurasi	31
Gambar 3.2.2 Desain yang Not Approved	32
Gambar 3.2.3 Desain yang Deactivated.....	33
Gambar 3.2.4 Komisi	34
Gambar 3.2.5 Minimum Saldo dapat Ditarik.....	35
Gambar 3.2.6 Penjualan Desain	35
Gambar 3.3.1 Total Penjualan Karya Desain.....	36
Gambar 3.4.1 Penjualan Desain Terbanyak	37
Gambar 3.4.2 Bukti Total Penjualan dan Jumlah Penjualan.....	38
Gambar 3.4.3 Profil Akun.....	38
Gambar 3.4.4 Bukti Desain Ditolak.....	39
Gambar 3.4.5 Bukti Desain Disetujui	39

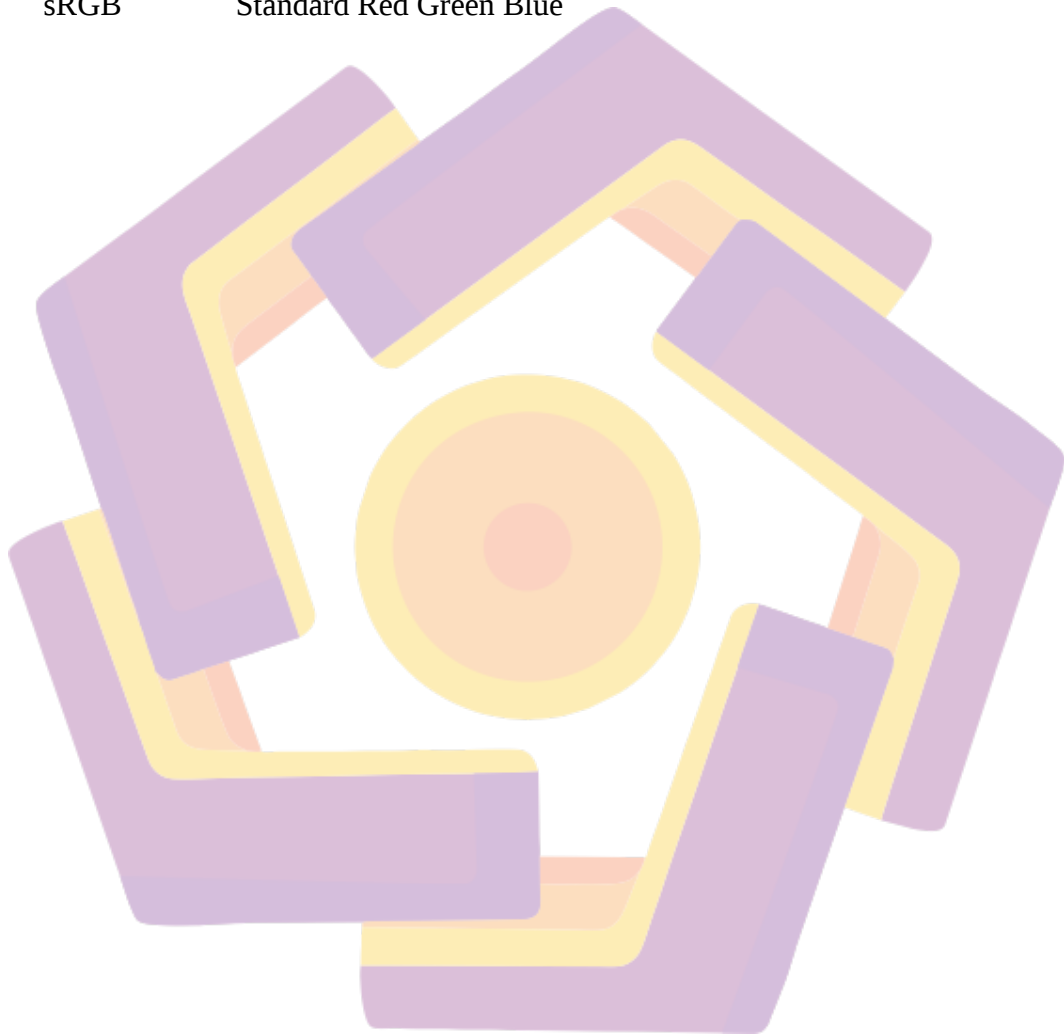
Daftar Lampiran

Lampiran 1. Screenshot dashboard penghasilan di akun Displate	47
Lampiran 2. Bukti kepemilikan akun.....	47
Lampiran 3. Bukti pendapatan selama 6 bulan (Februari–Agustus).....	48



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

POD	Print-on-Demand
HKI	Hak Kekayaan Intelektual
DPI	Dots per Inch
sRGB	Standard Red Green Blue



DAFTAR ISTILAH

<i>Freelance</i>	Bentuk pekerjaan lepas di mana individu menawarkan jasa tanpa terikat kontrak kerja jangka panjang.
<i>Displate</i>	Platform <i>marketplace</i> global yang berfokus menjual karya seni dalam bentuk poster berbahan logam dengan sistem <i>Print-on-Demand</i> .
<i>Gig Economy</i>	Sistem ekonomi di mana pekerjaan didapatkan melalui penugasan atau proyek lepas (<i>gigs</i>), bukan melalui pekerjaan tetap tradisional.
<i>Published</i>	Status karya yang menandakan desain telah lolos kurasi dan siap dijual di galeri Displate.
<i>Kurasi</i>	Proses verifikasi dan penilaian oleh Displate terhadap kualitas teknis dan konten karya yang diunggah sebelum karya tersebut diterbitkan.
<i>Not Approved</i>	Status penolakan karya oleh Displate karena tidak memenuhi standar teknis atau kualitas platform.
<i>Deactivated</i>	Status penghapusan karya yang sebelumnya sudah terbit (<i>Published</i>), disebabkan oleh pelanggaran kebijakan konten, terutama isu Hak Cipta (<i>Copyright Infringement</i>).
<i>Royalty</i>	Komisi atau persentase pendapatan (23%) yang diterima desainer dari setiap unit karya yang berhasil terjual di platform Displate.
<i>Metadata</i>	Data deskriptif karya (seperti Judul, Deskripsi, dan <i>Tags</i>) yang digunakan untuk meningkatkan visibilitas karya dalam hasil pencarian.
<i>Niche</i>	Segmen pasar yang sangat spesifik dan terfokus (misalnya, <i>Niche</i> Desain Poster Musik <i>Vintage</i>).
<i>Unsplash</i>	Repositori gambar beresolusi tinggi yang menawarkan lisensi bebas royalti (<i>Royalty-Free</i>) untuk keperluan komersial.

INTISARI

Pemanfaatan platform Print-on-Demand (POD) Displate sebagai sarana *freelance* desain digital merupakan studi yang bertujuan mendeskripsikan secara komprehensif proses pemanfaatan platform, menganalisis tahapan pembuatan dan kurasi desain, serta mengevaluasi hasil karya yang berhasil dipublikasikan. Metodologi yang diterapkan dalam kegiatan ini bersifat sistematis, meliputi riset tren untuk menentukan *niche* pasar yang menjanjikan, optimalisasi *metadata* karya guna meningkatkan visibilitas pencarian, dan strategi unggah berbasis kalender *event* Displate untuk memaksimalkan potensi penjualan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa Displate terbukti efektif sebagai sumber pendapatan pasif yang konsisten selama periode studi tujuh bulan (Februari–Agustus 2025). Meskipun demikian, platform ini menerapkan proses kurasi yang sangat ketat; tercatat rasio penerimaan karya (*Published*) hanya sekitar 15.65% dari total 920 karya yang diunggah. Tantangan terbesar yang dihadapi dan teridentifikasi adalah tingginya penolakan karya akibat isu ketidaksesuaian teknis (*Not Approved*) dan pelanggaran hak cipta (*Deactivated*). Secara keseluruhan, kegiatan *freelance* ini berhasil memvalidasi Displate sebagai media monetisasi global yang menuntut tidak hanya kreativitas visual yang tinggi, tetapi juga kepatuhan pada standar kualitas teknis dan hukum Hak Kekayaan Intelektual.

Kata kunci: Displate, Freelance Desain, Ekonomi Kreatif, Print-on-Demand, Adobe Photoshop.

ABSTRACT

The utilization of the Print-on-Demand (POD) platform Displate as a digital design freelance medium is a study aiming to comprehensively describe the process of platform utilization, analyze the stages of design creation and curation, and evaluate the published work results. The methodology employed in this activity was systematic, encompassing trend research to identify promising market niches, metadata optimization to enhance search visibility, and an event-calendar-based upload strategy to maximize sales potential. The results demonstrate that Displate proved effective as a source of consistent passive income over the seven-month study period (February–August 2025). Nevertheless, the platform enforces a highly stringent curation process; the acceptance rate (Published) was only about 15.65% out of 920 total uploaded works. The primary challenges identified were the high volume of work rejection due to technical inconsistencies (Not Approved) and copyright infringement issues (Deactivated). Overall, this freelance activity successfully validated Displate as a global monetization medium that demands not only high visual creativity but also strict adherence to technical quality standards and Intellectual Property laws.

Keyword: *Displate, Freelance Design, Creative Economy, Print-on-Demand, Adobe Photoshop.*