

BAR I

PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang besar bagi masyarakat untuk berkreasi dan memonetisasi karya desain melalui platform daring. Di era digital, keberadaan dan partisipasi seniman di platform online dapat meningkatkan eksposur, jaringan, dan kesempatan penjualan karya secara global, sebagaimana dijelaskan dalam studi mengenai dampak kehadiran digital terhadap karier seniman visual [1]. Selain itu, inovasi model bisnis pasar seni tradisional menuju perdagangan online turut menciptakan ruang baru bagi monetisasi karya seni melalui penjualan digital, yang relevan dengan konsep marketplace global seperti Displate [2].

Kegiatan freelance di bidang desain digital kini menjadi salah satu bentuk ekonomi kreatif yang diminati, terutama oleh generasi muda dan mahasiswa di bidang teknologi informasi. Perkembangan platform digital pada industri desain telah mendorong munculnya ekosistem baru bagi pekerja kreatif di bidang *gig economy*, yang memungkinkan desainer memasarkan karya mereka tanpa batasan wilayah melalui marketplace daring dan media sosial [3][4]. Melalui sistem ini, desainer dapat mengembangkan keterampilan visual, memahami pola konsumsi digital, dan membangun portofolio profesional secara mandiri.

Pengembangan ekonomi kreatif digital sangat bergantung pada kemampuan desainer dalam menciptakan konten visual yang menarik dan relevan dengan kebutuhan pasar, karena platform digital secara fundamental telah mengubah struktur pekerjaan dan membuka peluang baru bagi pekerja kreatif untuk menghasilkan nilai ekonomi dari keterampilan mereka [5].

Produk utama yang dihasilkan dalam kegiatan ini berupa desain digital yang kemudian diunggah ke Displate. Kegiatan ini bertujuan untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan standar kurasi platform dan memiliki daya tarik pasar global.

Dengan adanya sistem kurasi, Displate tidak hanya menjadi wadah publikasi karya, tetapi juga sarana evaluasi kualitas desain. Setiap karya yang diunggah dinilai dari aspek teknis seperti resolusi, komposisi warna, dan orisinalitas [6].

Kemampuan dalam mengoperasikan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop, memahami prinsip estetika visual, dan menyesuaikan karya dengan standar platform dapat ditingkatkan. Secara keseluruhan, kegiatan ini berfungsi sebagai sarana pengembangan diri dalam bidang desain digital sekaligus memperkenalkan potensi industri kreatif berbasis teknologi bagi mahasiswa Informatika.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam laporan ini adalah:

1. Bagaimana proses pemanfaatan platform Displate sebagai sarana freelance desain digital?
2. Bagaimana tahapan pembuatan dan kurasi desain digital di platform Displate?
3. Bagaimana evaluasi hasil karya dalam pemanfaatan platform Displate sebagai sarana freelance?

1.3.Batasan Masalah

Batasan masalah dalam laporan ini adalah:

1. Studi dibatasi pada periode Februari–Agustus 2025.
2. Fokus pada platform Displate.
3. Analisis mencakup aspek pengelolaan akun, pembuatan desain, dan evaluasi pendapatan.

1.4.Tujuan

Tujuan dari laporan ini adalah:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan platform Displate sebagai media freelance desain digital.

2. Menjelaskan tahapan pembuatan, pengunggahan, dan proses kurasi desain digital di platform Displate.
3. Melakukan evaluasi terhadap hasil karya yang dipublikasikan di platform Displate.

