

BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan aktivitas freelance pada platform ini yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan produksi desain dilakukan melalui proses perencanaan dan pengembangan konsep yang terarah sebelum akhirnya diajukan ke platform Displate. Selama pelaksanaan kegiatan, sebanyak 920 karya berhasil dibuat dan diunggah untuk melalui proses kurasi. Dari keseluruhan karya tersebut, 144 desain dinyatakan memenuhi standar platform dan berhasil dipublikasikan. Karya yang diterbitkan kemudian menunjukkan performa komersial yang cukup baik, terbukti dengan tercatatnya 570 transaksi penjualan yang dilakukan oleh pembeli dari berbagai negara. Aktivitas penjualan tersebut menghasilkan pendapatan total sebesar \$ 2.502,93 (Rp41.900.000). Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun tingkat kelolosan karya relatif rendah, desain yang berhasil lolos kurasi tetap memiliki potensi penjualan yang kuat dan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap pendapatan melalui sistem monetisasi yang disediakan Displate.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil dan tantangan yang ditemukan selama kegiatan, disarankan bagi desainer *freelance* yang tertarik pada platform Displate untuk memprioritaskan kepatuhan teknis (resolusi 300 DPI dan *Color Profile* sRGB) dan manajemen hak cipta yang ketat, guna meminimalisir risiko penolakan dan penonaktifan karya. Selain itu, penerapan strategi Riset Trend dan Riset Event harus dilakukan secara konsisten untuk memaksimalkan peluang penjualan, khususnya menjelang periode promosi. Untuk pengembangan kelembagaan, disarankan agar hasil kegiatan ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum studi yang relevan, terutama pada mata kuliah Ekonomi Kreatif atau *Technopreneurship*, sebagai contoh studi kasus nyata monetisasi *digital art*. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk melakukan

studi komparatif antara Displate dengan platform *Print-on-Demand* (POD) lainnya untuk memperluas pemahaman tentang ekosistem *freelance* seni digital global.

