

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Gambaran Umum

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara kreator dan desainer visual memasarkan serta mendistribusikan karya mereka. Munculnya berbagai platform digital memungkinkan para desainer terutama pekerja *freelance* untuk menjual karya secara global tanpa batasan geografis [1]. Model pekerjaan *freelance* semakin diminati karena fleksibilitas tinggi, kebebasan dalam memilih proyek, dan peluang menjangkau pasar internasional [2]. Meski demikian, desainer tetap menghadapi tantangan berupa persaingan yang ketat dan pentingnya membangun identitas visual yang kuat agar karya dapat dikenal dan diminati.

Dalam bidang Informatika, khususnya pada rumpun desain grafis dan *digital content creation*, kompetensi teknis seperti penguasaan perangkat lunak desain, manajemen aset digital, hingga pemahaman terhadap tren visual merupakan kemampuan penting yang dibutuhkan desainer modern. Penelitian menunjukkan bahwa kreativitas dan kualitas desain sangat berperan dalam menarik perhatian audiens dan meningkatkan nilai karya [3]. Banyak desainer menghadapi kendala seperti kurangnya akses platform yang dapat memberikan dukungan untuk mempublikasikan dan memonetisasi karya mereka secara profesional.

Platform seperti Displate muncul sebagai solusi bagi desainer digital. Displate merupakan perusahaan Polandia yang memungkinkan kreator menjual karya seni dalam bentuk poster cetak logam berkualitas tinggi, di mana seluruh proses produksi dan pengiriman ditangani oleh pihak platform. Hal ini memberikan keuntungan bagi desainer karena mereka dapat fokus pada proses kreatif tanpa memikirkan sisi operasional penjualan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa platform *freelance* dan *marketplace* kreatif dapat membantu memperluas eksposur karya serta memberikan peluang penghasilan yang lebih berkelanjutan bagi kreator digital [4][5].

Fenomena tersebut juga dialami secara langsung oleh penulis. Pada September 2024, penulis mulai bergabung dengan platform Displate setelah melihat peluang monetisasi yang dimanfaatkan oleh rekan sejawat. Pada tahap awal, penulis belum memiliki latar belakang atau pengalaman profesional dalam desain digital. Proses pembelajaran dilakukan secara mandiri melalui eksplorasi perangkat lunak desain, riset tren pasar, serta percobaan berulang dalam mengunggah dan mengoptimalkan karya. Melalui konsistensi dan adaptasi terhadap standar *marketplace* global, penulis berhasil memperoleh pembayaran pertama pada Januari 2025. Pencapaian ini menjadi indikator bahwa karya yang dihasilkan telah memiliki nilai komersial dan dapat diterima oleh pasar internasional.

Pemanfaatan Displate oleh penulis menjadi salah satu bentuk penerapan keilmuan Informatika dalam industri kreatif modern, sekaligus menunjukkan bahwa platform digital dapat menjadi sarana pengembangan kompetensi sekaligus sumber pendapatan yang relevan dan berkelanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana platform Displate dapat menjadi sarana efektif bagi desainer *freelance* dalam memonetisasi karya mereka di era digital, baik dari sisi teknis, strategi, maupun peluang pengembangan karier.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan gambaran umum yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam laporan non-reguler ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses produksi karya desain digital hingga siap dipublikasikan pada platform Displate?
2. Bagaimana penerapan strategi produksi dan publikasi karya dalam pengelolaan akun Displate untuk meningkatkan peluang penjualan desain?
3. Bagaimana hasil pemanfaatan platform Displate terhadap performa publikasi karya, penjualan, dan pendapatan desainer?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dari laporan non-reguler ini sebagai berikut:

1. Platform yang dikaji hanya Displate sebagai media monetisasi karya.
2. Karya yang dibahas terbatas pada desain digital yang diproduksi menggunakan perangkat lunak desain grafis.
3. Pembahasan difokuskan pada proses produksi desain, pengunggahan, pengisian *metadata*, kurasi, serta sistem komisi.
4. Studi dibatasi dari Agustus 2025 – Januari 2026.

#### 1.4. Tujuan

Tujuan dari penyusunan laporan non-reguler ini adalah:

1. Menjelaskan proses produksi karya desain digital hingga siap dipublikasikan pada platform Displate.
2. Mendeskripsikan strategi yang diterapkan dalam pengelolaan akun Displate untuk meningkatkan peluang publikasi dan penjualan karya.
3. Menganalisis hasil pemanfaatan platform Displate terhadap performa publikasi karya, penjualan, serta pendapatan desainer.