

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

#### **4.1.Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan *freelance* desain digital melalui platform Displate, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pemanfaatan platform Displate berbasis teknologi informasi terbukti dapat mendukung proses monetisasi karya desain digital melalui integrasi proses produksi, publikasi, serta distribusi karya secara daring.
- 2) Proses produksi desain digital yang meliputi pengumpulan aset, pembuatan desain menggunakan perangkat lunak grafis, penyesuaian format *file*, hingga pengunggahan dan pengisian metadata menunjukkan adanya pemanfaatan sistem digital secara terstruktur dalam pengelolaan karya.
- 3) Selama pelaksanaan kegiatan, sebanyak 1.995 karya telah diunggah dan 264 karya berhasil dipublikasikan setelah melalui proses kurasi, menunjukkan adanya standar seleksi platform yang ketat.
- 4) Strategi riset tren, analisis persaingan topik, serta pemanfaatan momentum *event* terbukti berpengaruh terhadap peningkatan peluang penjualan karya.
- 5) Aktivitas penjualan menghasilkan 1.875 transaksi dengan total pendapatan sebesar US\$5.611,33, yang menunjukkan bahwa model kerja *freelance print on demand* memiliki potensi ekonomi yang nyata bagi desainer digital.

#### **4.2.Saran**

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- 1) Desainer disarankan untuk meningkatkan kualitas visual, konsistensi gaya desain, serta orisinalitas karya agar peluang lolos kurasi platform semakin

tinggi, mengingat jumlah karya yang dipublikasikan masih lebih sedikit dibandingkan total karya yang diunggah.

- 2) Kegiatan riset tren pasar, analisis tingkat persaingan topik, serta pemilihan tema yang relevan perlu dilakukan secara berkelanjutan karena terbukti berpengaruh terhadap performa penjualan karya.
- 3) Pemanfaatan fitur sistem pada platform Displate seperti pengisian metadata, *tag*, kategori, koleksi, serta momentum event promosi sebaiknya dioptimalkan untuk meningkatkan visibilitas karya dalam sistem pencarian.
- 4) Desainer perlu meningkatkan pemahaman mengenai standar teknis *file* desain serta aspek lisensi aset dan Hak Kekayaan Intelektual guna menghindari penolakan kurasi dan potensi pelanggaran hak cipta.
- 5) Evaluasi performa penjualan dan pola karya yang diminati pasar perlu dilakukan secara berkala agar strategi produksi desain dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi konsumen, sehingga potensi monetisasi karya digital dapat terus berkembang secara berkelanjutan.