

**STRATEGI FREELANCE DESAIN GRAFIS SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN PENDAPATAN MELALUI
PLATFORM DISPLATE**

LAPORAN NON-REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

SATRIA ADHI PRAMUDITA

22.11.4588

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**STRATEGI FREELANCE DESAIN GRAFIS SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN PENDAPATAN MELALUI
PLATFORM DISPLATE**

LAPORAN NON-REGULER

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



Disusun oleh :

SATRIA ADHI PRAMUDITA

22.11.4588

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

**STRATEGI FREELANCE DESAIN GRAFIS SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN PENDAPATAN MELALUI
PLATFORM DISPLATE**

yang disusun dan diajukan oleh

Satria Adhi Pramudita

22.11.4588

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

pada tanggal 23 Januari 2026

Dosen Pembimbing,



Nuri Cahyono, M.Kom.
NIK. 190302278

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

STRATEGI FREELANCE DESAIN GRAFIS SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PENDAPATAN MELALUI PLATFORM DISPLATE

yang disusun dan diajukan oleh

Satria Adhi Pramudita
22.11.4588

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Nur Aini, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302066

Nuri Cahyono, M.Kom
NIK. 190302278

Tanda Tangan



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 : Satria Adhi Pramudita

NIM : 22.11.4588

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

STRATEGI FREELANCE DESAIN GRAFIS SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PENDAPATAN MELALUI PLATFORM DISPLATE

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



The image shows a blue official stamp of Universitas AMIKOM Yogyakarta. The stamp contains the university's logo, the name 'UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA', and a unique identification number '27EANX24565741'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Satria Adhi Pramudita

KATA PENGANTAR

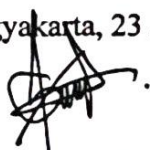
Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi non-reguler yang berjudul “Strategi Freelance Desain Grafis sebagai Upaya Meningkatkan Pendapatan Melalui Platform Displate” dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi pada Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam proses penyusunan skripsi ini, ada beberapa tantangan, namun berkat dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak, akhirnya karya ini dapat terselesaikan. Dengan segala kerendahan hati, ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusrini., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika.
4. Bapak Nuri Cahyono, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dengan sabar selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama masa studi.

Skripsi ini disadari masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi para desainer grafis yang ingin mengembangkan karier dan meningkatkan pendapatan melalui platform digital seperti Displate.

Yogyakarta, 23 Januari 2026



Satria Adhi Pramudita

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, maka dengan segala kerendahan hati skripsi ini dipersembahkan kepada:

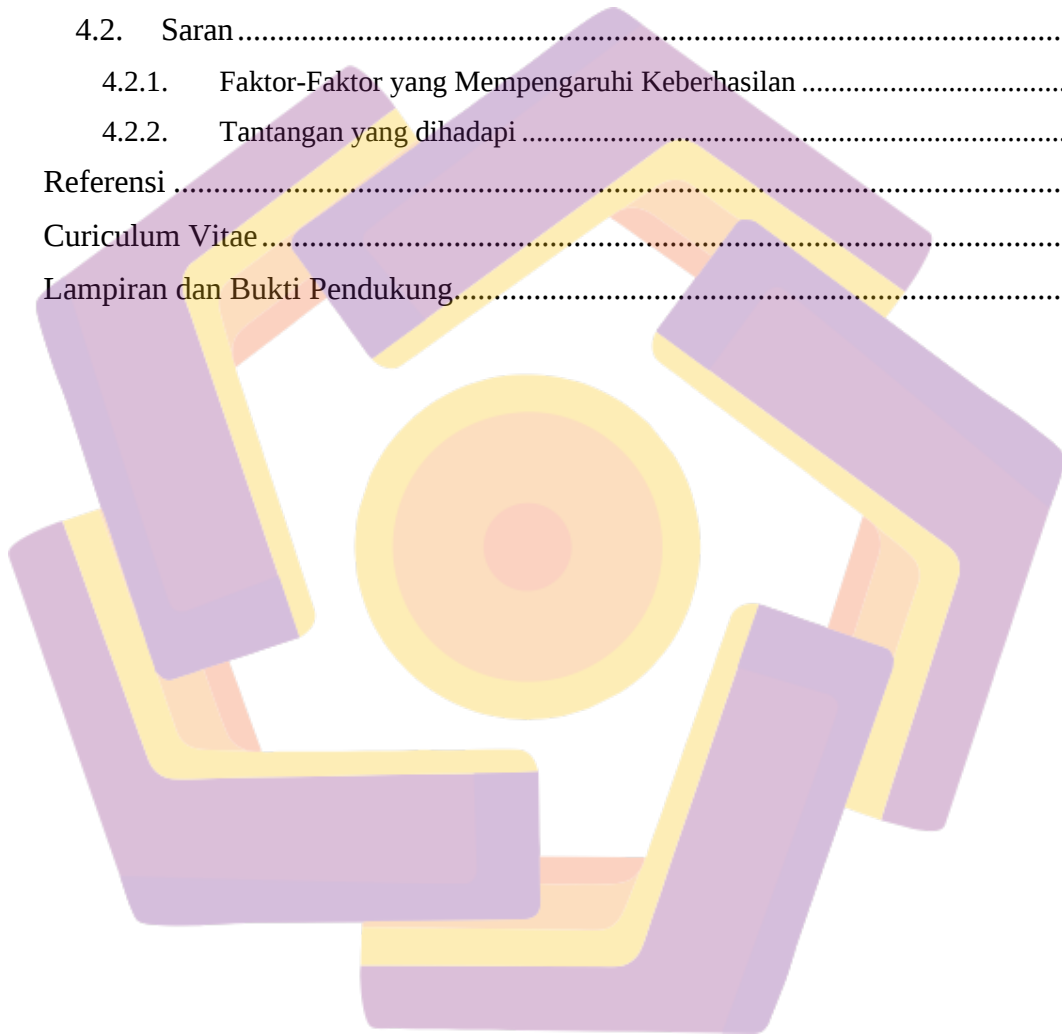
1. Orang tua dan keluarga tercinta, atas doa, dukungan, serta kasih sayangnya yang tiada henti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Rekan-rekan dan teman seperjuangan di Program Non-Reguler yang selalu memberikan semangat dan kebersamaan selama proses perkuliahan.
3. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Pernyataan Keaslian Karya	v
Kata Pengantar	vi
Halaman Persembahan	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xiv
Daftar Istilah.....	xv
Intisari	xx
Abstract	xxi
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Gambaran Umum	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	3
Bab II Teori dan Metode	4
2.1. Teori	4
2.2. Analisis	5
2.2.1. Strategi yang Diterapkan.....	7
2.2.2. Proses Produksi Desain.....	14
BAB III Hasil dan Pembahasan	33
3.1. Hasil.....	33
3.2. Status <i>Review</i> Desain dan Pendapatan <i>Artist</i>	39
3.2.1. Komisi dan Pendapatan.....	41
3.3. Data Kinerja Akun.....	43
3.4. Penjualan Desain Terbanyak	45
3.5. Evaluasi	47
3.5.1. Evaluasi Akun Pertama.....	47

3.5.2.	Evaluasi Akun Kedua.....	49
3.5.3.	Evaluasi Akun Ketiga	51
3.5.4.	Evaluasi Akun Keempat.....	53
3.6.	Penghasilan.....	55
BAB IV Kesimpulan.....		57
4.1.	Kesimpulan.....	57
4.2.	Saran	57
4.2.1.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan	57
4.2.2.	Tantangan yang dihadapi	58
Referensi		60
Curriculum Vitae.....		61
Lampiran dan Bukti Pendukung.....		63



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 3. 1. Persentase Desain yang Diunggah	43
Tabel 3. 3. 2 Total Penjualan Karya Desain	44
Tabel 3. 4. 1. Desain <i>Bestselling</i> beserta Penjelasannya.....	45
Tabel 3. 6. 1 Bukti Penghasilan	56



DAFTAR GAMBAR

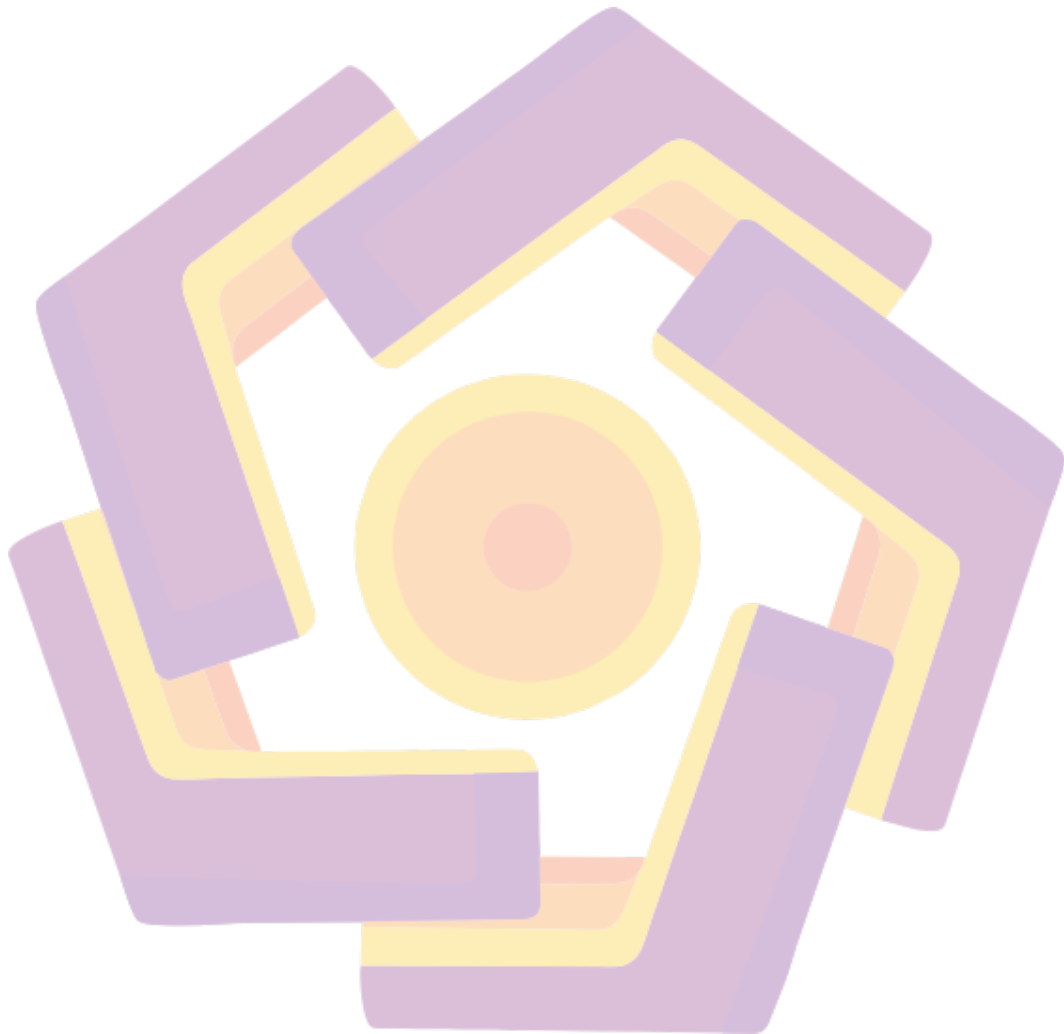
Gambar 2. 1. Flowchart Proses Kerja Desain Pada Displate.	6
Gambar 2. 2. 1. 1 <i>Search Bar</i> Chrome.....	8
Gambar 2. 2. 1. 2 Tampilan Web <i>Game Rating</i>	8
Gambar 2. 2. 1. 3 Beranda Web Displate.....	9
Gambar 2. 2. 1. 4 Contoh Web Displate yang Menampilkan Halaman Desain <i>Best Selling</i>	9
Gambar 2. 2. 1. 5 AI Gemini untuk Riset	10
Gambar 2. 2. 1. 6 Tampilan Pinterest sebagai Sumber Inspirasi Style Desain	10
Gambar 2. 2. 1. 7 AI Gemini sebagai Sumber Riset Style Desain.....	11
Gambar 2. 2. 1. 8 Web Displate yang Menampilkan Desain sebagai Inspirasi Style Desain.....	11
Gambar 2. 2. 1. 9. Web Displate yang Menampilkan Desain film dari Desainer Lainnya.....	12
Gambar 2. 2. 1. 10. Akun Nerdworld.....	13
Gambar 2. 2. 1. 11. Koleksi Desain dari Akun Nerdworld.....	13
Gambar 2. 2. 1. 12. Contoh Event <i>Black Friday</i> dengan Diskon 44%	14
Gambar 2. 2. 2. 1. Web Dafont untuk Mencari Asset <i>Font</i>	15
Gambar 2. 2. 2. 2 Web Unsplash untuk Mencari Asset Foto	15
Gambar 2. 2. 2. 3. Beranda Web Resource Boy untuk Mencari Asset <i>Texture, Brush, Font, Gradient</i>	16
Gambar 2. 2. 2. 4 Pengaturan Pembuatan Kanvas pada Photoshop.....	16
Gambar 2. 2. 2. 5. Menu <i>Solid Color</i>	17
Gambar 2. 2. 2. 6. <i>Shape</i> Dasar yang Telah Ditambahkan	17
Gambar 2. 2. 2. 7. <i>Layout Text</i>	18
Gambar 2. 2. 2. 8. Penambahan Gambar Utama.....	18
Gambar 2. 2. 2. 9. Menu <i>Clipping Mask</i>	19
Gambar 2. 2. 2. 10 Tampilan Menu <i>Camera Raw Filter</i>	19
Gambar 2. 2. 2. 11. Pembuatan <i>Background</i>	20
Gambar 2. 2. 2. 12. Tampilan Menu <i>Color Pallete</i>	20

Gambar 2. 2. 2. 13. Tampilan <i>Grup Layer</i>	21
Gambar 2. 2. 2. 14. Tampilan <i>Camera Raw Filter</i>	21
Gambar 2. 2. 2. 15. Tampilan <i>Filters</i>	21
Gambar 2. 2. 2. 16. Tampilan <i>Texture</i> yang Telah Diubah <i>Blending Mode</i>	22
Gambar 2. 2. 2. 17. Tampilan Akhir Desain	22
Gambar 2. 2. 2. 18. Tampilan Menu <i>Export</i>	23
Gambar 2. 2. 2. 19. Pembuatan Kanvas Kosong.....	23
Gambar 2. 2. 2. 20. <i>Layouting</i> Desain.....	24
Gambar 2. 2. 2. 21. Gambar Setelah Selesai Editing	24
Gambar 2. 2. 2. 22. Gambar Menu <i>Export</i>	25
Gambar 2. 2. 2. 23. Pembuatan Kanvas Kosong.....	25
Gambar 2. 2. 2. 24. Shape Utama	26
Gambar 2. 2. 2. 25. Gambar Setelah <i>Text, Color Pallete</i> Ditambahkan	26
Gambar 2. 2. 2. 26. Gambar Desain Jadi	27
Gambar 2. 2. 2. 27. Gambar Menu <i>Export</i> Desain.....	27
Gambar 2. 2. 2. 28. Tampilan Pembuatan Kanvas di Procreate.....	28
Gambar 2. 2. 2. 29. Susunan Bangunan Gedung	28
Gambar 2. 2. 2. 30. Gambar Sebelum Tahap <i>Export</i>	29
Gambar 2. 2. 2. 31. Menu <i>Export</i> Desain.....	29
Gambar 2. 2. 2. 32. Pembuatan Kanvas	30
Gambar 2. 2. 2. 33. Proses <i>Tracing</i>	30
Gambar 2. 2. 2. 34. Gambar Setelah Warna Ditambahkan	31
Gambar 2. 2. 2. 35. Gambar Menu <i>Export</i>	31
Gambar 2. 2. 2. 36 Tampilan Menu <i>Export</i>	32
Gambar 2. 2. 2. 37. Menu <i>Upload Artwork</i>	32
Gambar 3. 1. 1. Gambar Desain <i>Movie Poster</i>	33
Gambar 3. 1. 2. Desain <i>Minimalist Music Poster</i>	34
Gambar 3. 1. 3. Desain <i>Minimalist Music Poster</i>	34
Gambar 3. 1. 4. Desain <i>Movie Poster</i>	35
Gambar 3. 1. 5. Desain <i>Minimalist Movie Poster</i>	35
Gambar 3. 1. 6. Desain <i>Minimalist Movie Poster</i>	36

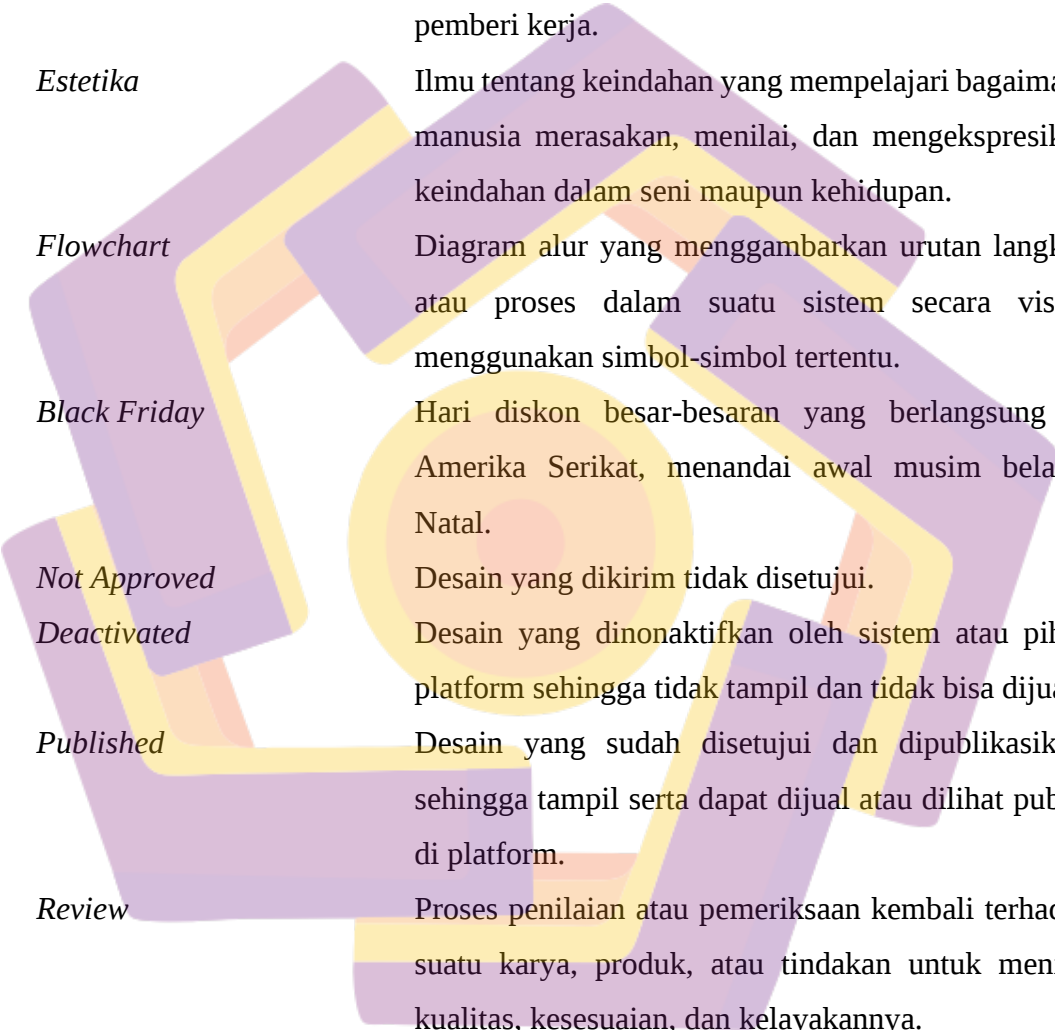
Gambar 3. 1. 7. Desain <i>Minimalist Music Poster</i>	36
Gambar 3. 1. 8. Desain <i>Minimalist Music Poster</i>	37
Gambar 3. 1. 9. Desain <i>Movie Poster</i>	38
Gambar 3. 1. 10. Desain <i>Potrait Wallpaper</i>	38
Gambar 3. 1. 11. Desain <i>Fan Art</i>	39
Gambar 3. 1. 12. Desain <i>Minimalist Music Album Poster</i>	39
Gambar 3. 2. 1. Contoh Desain yang <i>Published</i>	40
Gambar 3. 2. 2. Contoh Desain yang <i>Not Approved</i>	40
Gambar 3. 2. 3. Menu <i>Upload History</i>	40
Gambar 3. 2. 4. Contoh Desain <i>Published</i>	41
Gambar 3. 2. 5. Contoh Desain <i>Not Approved</i>	41
Gambar 3. 2. 6. Contoh Desain <i>Deactivated</i>	41
Gambar 3. 5. 1. 1. Bukti Total Penjualan dan Jumlah Penjualan	47
Gambar 3. 5. 1. 2. Profil Akun Pertama	48
Gambar 3. 5. 1. 3. Desain Disetujui	48
Gambar 3. 5. 1. 4. Bukti Karya Ditolak	49
Gambar 3. 5. 2. 1. Bukti Total Penjualan dan Jumlah Penjualan	49
Gambar 3. 5. 2. 2. Gambar Profil Akun Kedua	50
Gambar 3. 5. 2. 3. Desain Disetujui	50
Gambar 3. 5. 2. 4. Bukti Karya Ditolak	51
Gambar 3. 5. 3. 1. Bukti Total Penjualan dan Jumlah Penjualan	51
Gambar 3. 5. 3. 2. Profil Akun Ketiga	52
Gambar 3. 5. 3. 3. Desain Disetujui	53
Gambar 3. 5. 3. 4. Bukti Karya Ditolak	53
Gambar 3. 5. 4. 1. Bukti Total Penjualan dan Jumlah Penjualan	53
Gambar 3. 5. 4. 2. Profil Akun Keempat	54
Gambar 3. 5. 4. 3. Desain Disetujui	55
Gambar 3. 5. 4. 4. Bukti Karya Ditolak	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Jumlah Penarikan dan Bukti Pendukung	63
Lampiran. 2 Akun, Bukti Transaksi, Profil Akun, dan Pendapatan Total	66



DAFTAR ISTILAH



<i>Freelance</i>	Sistem kerja yang tidak terikat pada satu perusahaan atau pekerja lepas bukan tetap.
<i>Freelancer</i>	Seseorang yang bekerja secara mandiri tanpa terikat kontrak jangka panjang dengan satu perusahaan atau pemberi kerja.
<i>Estetika</i>	Ilmu tentang keindahan yang mempelajari bagaimana manusia merasakan, menilai, dan mengekspresikan keindahan dalam seni maupun kehidupan.
<i>Flowchart</i>	Diagram alur yang menggambarkan urutan langkah atau proses dalam suatu sistem secara visual menggunakan simbol-simbol tertentu.
<i>Black Friday</i>	Hari diskon besar-besaran yang berlangsung di Amerika Serikat, menandai awal musim belanja Natal.
<i>Not Approved</i>	Desain yang dikirim tidak disetujui.
<i>Deactivated</i>	Desain yang dinonaktifkan oleh sistem atau pihak platform sehingga tidak tampil dan tidak bisa dijual.
<i>Published</i>	Desain yang sudah disetujui dan dipublikasikan, sehingga tampil serta dapat dijual atau dilihat publik di platform.
<i>Review</i>	Proses penilaian atau pemeriksaan kembali terhadap suatu karya, produk, atau tindakan untuk menilai kualitas, kesesuaian, dan kelayakannya.
<i>Prompt</i>	Perintah atau instruksi yang diberikan kepada sistem, seperti AI, untuk menghasilkan respon atau hasil tertentu.
<i>Brush</i>	Alat kuas digital yang digunakan untuk menggambar, mewarnai, atau membuat efek tertentu pada gambar atau layer.

<i>Texture</i>	Pola atau permukaan visual yang memberikan kesan kasar, halus, lembut, atau keras pada suatu objek dalam desain atau gambar.
<i>Font</i>	Gaya dan bentuk huruf yang digunakan untuk menampilkan teks dalam desain atau tulisan digital.
<i>Asset</i>	Elemen atau bahan desain seperti gambar, ikon, <i>font</i> , <i>brush</i> , atau tekstur yang digunakan untuk mendukung pembuatan proyek visual.
<i>sRGB</i>	Standar ruang warna digital yang digunakan untuk menampilkan warna secara konsisten pada layar monitor, kamera, dan web.
<i>Solid Color</i>	Fitur untuk membuat layer berisi satu warna penuh yang dapat digunakan sebagai latar belakang atau elemen warna seragam dalam desain.
<i>Background</i>	Bagian latar belakang dalam desain atau gambar yang berfungsi sebagai dasar atau pendukung elemen utama.
<i>Layout</i>	Tata letak atau pengaturan elemen visual dalam sebuah desain agar terlihat teratur, seimbang, dan mudah dipahami.
<i>Rectangle Tool</i>	Alat untuk membuat bentuk persegi atau persegi panjang yang dapat digunakan sebagai elemen desain, bingkai, atau area warna.
<i>Shape</i>	Bentuk geometris atau objek visual seperti lingkaran, persegi, atau segitiga yang digunakan sebagai elemen dasar dalam desain grafis.
<i>Tools</i>	Alat atau fitur dalam perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan fungsi atau pekerjaan tertentu, seperti menggambar, mengedit, atau memodifikasi objek.

Horizontal Type Tool

Alat pada Adobe Photoshop untuk menulis teks secara mendatar (horizontal) di dalam kanvas atau gambar.

Layout Text

Pengaturan posisi dan tampilan teks dalam desain agar terlihat rapi, menarik, dan mudah dibaca.

Drag and Drop

Cara memindahkan objek dengan menyeretnya menggunakan *mouse* lalu melepaskannya di tempat yang diinginkan.

Scene

Bagian atau adegan dalam suatu karya visual seperti film, animasi, atau video yang menggambarkan satu situasi, tempat, atau waktu tertentu.

Layer

Lapisan kerja dalam desain digital yang berisi elemen gambar, teks, atau efek, dan dapat diedit secara terpisah tanpa memengaruhi lapisan lainnya.

Clipping Mask

Fitur di Adobe Photoshop yang membatasi tampilan layer sehingga hanya area yang sesuai dengan bentuk layer di bawahnya yang terlihat.

Mouse

Perangkat input komputer yang digunakan untuk menggerakkan kursor dan mengontrol objek di layar melalui klik atau geseran.

Camera Raw Filter

Fitur di Adobe Photoshop untuk mengedit foto secara detail, seperti mengatur warna, pencahayaan, kontras, dan ketajaman.

Color Grading

Proses penyesuaian dan pengaturan warna dalam foto atau video untuk menciptakan suasana, gaya, atau emosi tertentu.

Opacity

Tingkat ketebalan atau transparansi suatu elemen, yang menentukan seberapa jelas atau samar elemen tersebut terlihat.

Color Pallete

Kumpulan warna yang dipilih dan digunakan dalam suatu desain

<i>Smart Object</i>	Fitur di Adobe Photoshop yang menyimpan data asli suatu gambar atau objek, sehingga dapat diedit tanpa menurunkan kualitas aslinya.
<i>Convert To Smart Object</i>	Mengubah layer biasa menjadi <i>Smart Object</i> agar bisa diedit tanpa kehilangan kualitas.
<i>Filter</i>	Alat untuk memodifikasi gambar, seperti menambahkan <i>blur</i> , <i>noise</i> , atau tekstur.
<i>Filter Gallery</i>	Fitur di Adobe Photoshop untuk melihat dan menerapkan berbagai filter sekaligus dengan preview efek secara langsung.
<i>Grain</i>	Tekstur butiran halus pada gambar atau foto yang memberi kesan kasar atau natural.
<i>Film Grain</i>	Efek butiran halus pada foto atau video yang meniru tekstur khas film analog.
<i>Finishing</i>	Tahap akhir dalam proses desain atau produksi untuk menyempurnakan tampilan, kualitas, dan detail sebelum hasil akhir dipublikasikan atau dicetak.
<i>Blending Mode</i>	Cara layer bercampur dengan layer di bawahnya untuk membuat efek warna atau transparansi.
<i>Screen</i>	Mode atau tampilan di layar yang menampilkan konten atau efek tertentu, atau dalam konteks desain, bisa juga merujuk pada <i>layer blending mode</i> yang membuat layer lebih terang dengan menggabungkan warna.
<i>Level</i>	Fitur untuk mengatur kecerahan dan kontras dengan menyesuaikan <i>highlight</i> , <i>midtone</i> , dan <i>shadow</i> pada gambar.
<i>Export</i>	Menyimpan atau mengekspor file dari program ke format lain agar dapat digunakan di luar aplikasi.
<i>Png</i>	Format file gambar yang mendukung latar belakang transparansi.

Jpg

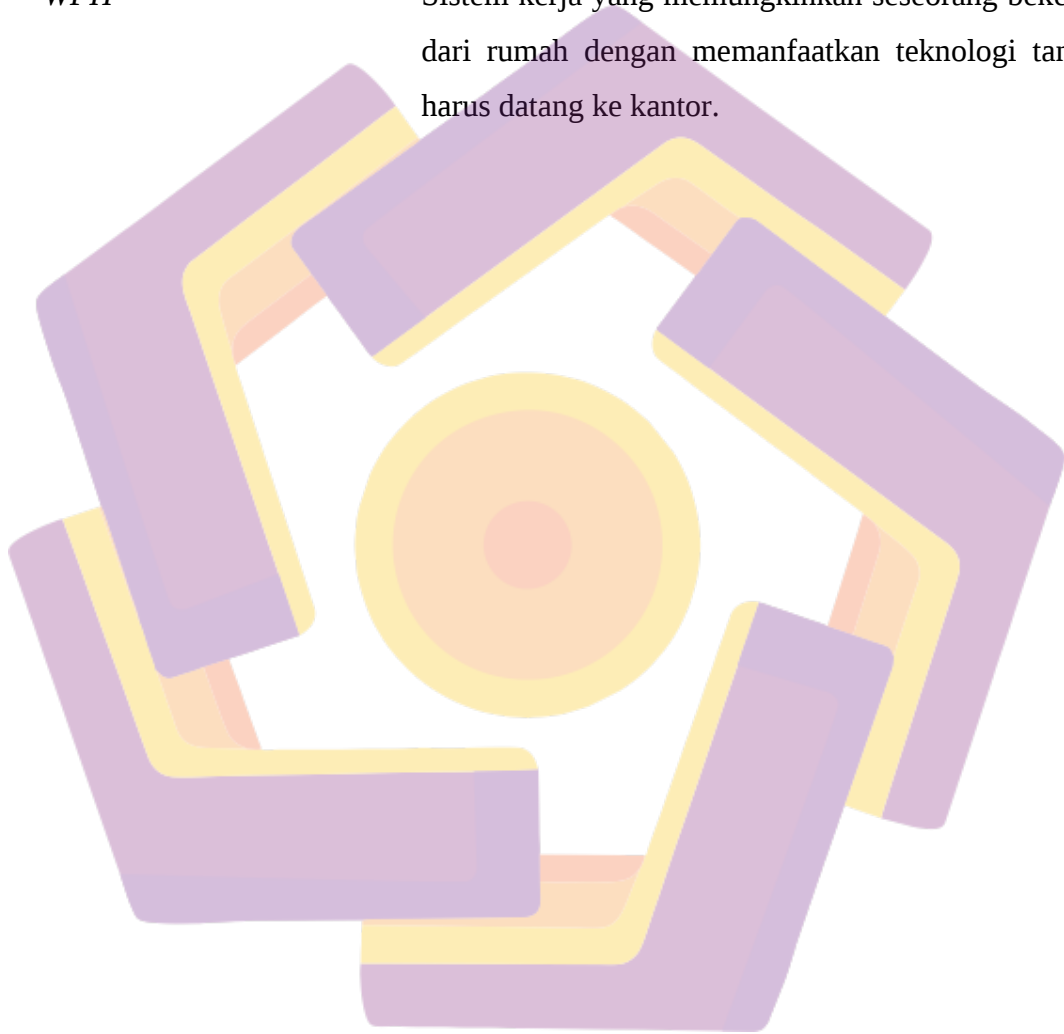
Format file gambar yang menggunakan kompresi untuk memperkecil ukuran file.

Print On Demand

Model bisnis percetakan di mana produk dicetak hanya saat ada pesanan, sehingga tidak perlu stok barang.

WFH

Sistem kerja yang memungkinkan seseorang bekerja dari rumah dengan memanfaatkan teknologi tanpa harus datang ke kantor.



INTISARI

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang ekonomi kreatif. Salah satu wujud pemanfaatan teknologi tersebut adalah munculnya berbagai platform digital yang memberikan peluang bagi individu untuk bekerja secara *freelance*, salah satunya melalui platform Displate yang memungkinkan para desainer grafis menjual karya dalam bentuk metal poster kepada konsumen di seluruh dunia. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana melakukan riset desain secara efektif agar dapat menghasilkan karya yang memiliki peluang tinggi untuk terjual di platform Displate, menjelaskan proses pembuatan desain yang meliputi tahapan perancangan hingga siap diunggah sesuai ketentuan platform, mengetahui cara melakukan evaluasi terhadap kinerja karya yang telah dipublikasikan, sehingga dapat diperoleh gambaran mengenai efektivitas strategi yang diterapkan serta peluang perbaikan dalam meningkatkan kualitas dan performa desain di masa mendatang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *freelancer* desain grafis perlu memperhatikan konsistensi unggahan, relevansi tema karya dengan tren pasar global. Diperoleh total desain digital yang diunggah sebanyak 1.215 karya, dengan desain yang disetujui (*published*) sebesar 355 karya, dan desain yang tidak disetujui (*not approve*) sebanyak 860 karya. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan dalam meningkatkan pendapatan melalui platform Displate sangat bergantung pada pemahaman terhadap pasar, kualitas karya, serta konsistensi dalam mengunggah dan memperbarui desain. Penerapan strategi yang terarah tidak hanya meningkatkan peluang karya untuk dilihat dan dibeli oleh audiens global, tetapi juga membuka kesempatan bagi *freelancer* untuk menambah pengalaman serta memperluas wawasan mereka dalam industri kreatif digital.

Kata kunci: teknologi digital, *freelance*, Displate, desain grafis, ekonomi kreatif.

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has had a significant impact on various aspects of life, including the creative economy. One manifestation of the use of this technology is the emergence of various digital platforms that provide opportunities for individuals to work freelance, one of which is through the Displate platform that allows graphic designers to sell their work in the form of metal posters to consumers worldwide. This study aims to understand how to conduct design research effectively in order to produce work that has a high chance of being sold on the Displate platform, explain the design creation process including the design stages until it is ready to be uploaded according to the platform's provisions, know how to evaluate the performance of published works, so that an overview of the effectiveness of the implemented strategy can be obtained and opportunities for improvement in improving the quality and performance of designs in the future. The results show that graphic design freelancers need to pay attention to the consistency of uploads, the relevance of the work theme to global market trends. A total of 1,215 digital designs were uploaded, with 355 designs approved (published) and 860 designs not approved. The conclusion of this study indicates that success in increasing revenue through the Displate platform depends heavily on market understanding, work quality, and consistency in uploading and updating designs. Implementing a targeted strategy not only increases the chances of your work being seen and purchased by a global audience but also opens up opportunities for freelancers to gain experience and broaden their horizons in the digital creative industry.

Keywords: digital technology, freelance, Displate, graphic design, creative economy.