

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi, pasar tenaga kerja mengalami perubahan signifikan, ditandai dengan meningkatnya fleksibilitas dalam bentuk pekerjaan *freelance*, kontrak jangka pendek, dan pekerjaan jarak jauh [1]. Peluang untuk memperoleh pendapatan tambahan semakin terbuka luas melalui berbagai platform berbasis daring atau *work from home* (WFH). *Work from home* adalah praktik di mana karyawan bekerja dari lokasi di luar kantor, seperti rumah atau tempat lain [2]. Hal ini sejalan dengan munculnya platform internasional seperti Displate, yang menawarkan peluang bagi *freelancer* digital untuk memasarkan karyanya secara global.

Displate adalah poster logam unik yang dirancang untuk menangkap hasrat konsumen. Displate telah menciptakan kanvas abad ke-21 yang kokoh, bermagnet, dan cukup tahan lama untuk menahan tatapan intens seumur hidup [3]. Displate bekerja dengan sistem *print-on-demand*, dimana kontributor mengunggah karya digital sesuai pedoman yang ditetapkan, kemudian karya tersebut melalui proses kurasi sebelum tampil sebagai produk poster metal di katalog Displate. Ketika terjadi pembelian, pihak Displate menangani seluruh proses produksi, pengemasan, dan pengiriman, sedangkan kontributor menerima komisi dari setiap penjualan sesuai ketentuan yang berlaku. Adanya platform Displate ini, maka diharapkan bisa menjadi salah satu jalan untuk mencari pendapatan tambahan.

Displate menerapkan sistem kerja berbasis *freelance* yang memungkinkan desainer bekerja secara independen. *Freelance* merupakan pekerjaan paruh waktu atau pekerjaan lepas atau istilah yang biasa digunakan untuk orang yang bekerja sendiri dan tidak harus berkomitmen untuk jangka panjang kepada perusahaan, pemilik bisnis maupun usaha tertentu, sehingga kerjaan tidak bersifat terikat dengan aturan perusahaan [4]. Sistem kerja berbasis *freelance* memungkinkan

individu mengoptimalkan keterampilan desain grafis sebagai sumber pendapatan tambahan.

Bidang desain grafis memiliki peran penting sebagai media komunikasi visual yang memadukan unsur estetika dan pesan. Desainer grafis dituntut untuk menghasilkan karya yang menarik, orisinal, dan sesuai tren pasar agar memiliki nilai jual. Desain grafis tidak hanya berfungsi untuk kebutuhan komersial, tetapi juga menjadi produk kreatif yang dapat dipasarkan langsung melalui berbagai platform daring seperti Displate.

Dalam memaksimalkan potensi ekonomi kreatif, penerapan strategi yang tepat menjadi kunci utama bagi *freelancer* desain grafis. Strategi yang dimaksud mencakup langkah-langkah sistematis untuk meningkatkan keterlihatan dan jangkauan karya di pasar digital, menarik minat pembeli, serta menjaga konsistensi unggahan agar tetap relevan dengan tren pasar. Strategi yang terarah dan berkelanjutan memungkinkan *freelancer* desain grafis meningkatkan pendapatan serta memperkuat posisi di pasar global melalui platform Displate.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran umum seperti yang telah dijelaskan dalam 1.1, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan riset desain agar menghasilkan karya yang memiliki peluang tinggi untuk terjual di platform Displate?
2. Bagaimana proses pembuatan desain untuk diunggah ke platform Displate?
3. Bagaimana melakukan evaluasi terhadap kinerja karya pada platform Displate?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada strategi yang diterapkan oleh *freelancer* desain grafis dalam memasarkan karya mereka secara khusus melalui platform

Displate, tidak membahas secara mendalam platform lain seperti Redbubble, Society6, atau Etsy.

2. Kajian difokuskan pada upaya peningkatan pendapatan melalui aktivitas desain di Displate, tidak mencakup aspek teknis produksi fisik (seperti proses pencetakan dan distribusi produk oleh pihak Displate).
3. Subjek penelitian dibatasi pada *freelancer* desain grafis independen (bukan studio atau agensi) yang aktif menjual karya di Displate minimal selama enam bulan terakhir.
4. Penelitian ini membahas strategi, faktor pendukung, dan tantangan dari sudut pandang pelaku (*freelancer*), bukan dari sisi konsumen maupun pihak manajemen Displate.

1.4. Tujuan

Berdasarkan gambaran umum, rumusan masalah, dan batas penelitian yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Menganalisis dan mengidentifikasi langkah-langkah riset desain yang efektif untuk menghasilkan karya yang berpotensi terjual di platform Displate.
2. Menjelaskan dan mendeskripsikan proses pembuatan desain yang memenuhi standar kualitas, mengikuti tren visual terkini, serta sesuai dengan persyaratan teknis pada platform Displate.
3. Mengevaluasi kinerja karya yang diunggah pada platform Displate dengan mengevaluasi data penjualan dan faktor-faktor yang memengaruhi performa desain.