

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, industri kreatif di Indonesia sudah semakin berkembang dan memiliki ragam jenisnya, salah satunya bidang seni rupa. Ilustrator merupakan salah satu jenis pekerjaan dalam bidang seni rupa yang membuat visualisasi untuk berbagai fungsi, seperti menyampaikan gagasan ataupun pesan kepada audiensnya. INSTIKI (2022) menyatakan bahwa ilustrator adalah salah satu peluang karir yang terbaik untuk lulusan Desain Komunikasi Visual. Ilustrator dapat bekerja secara independen tanpa terikat dengan perusahaan (*freelance*) maupun bekerja secara *full-time employment* dalam suatu perusahaan. Menurut survei yang dilakukan penulis kepada 110 ilustrator bulan September 2023, sebanyak 93,6% ilustrator berminat untuk bekerja secara *freelance*. Dengan ini, dapat dikatakan bahwa *freelance ilustrator* menjadi salah satu prospek kerja yang cukup diminati oleh generasi muda di Indonesia.

Untuk generasi muda yang suka bekerja secara independen dan senang berkarya, pekerjaan sebagai ilustrator terdengar mudah untuk dilakukan. Namun, tidak jarang bagi ilustrator baru yang kebingungan untuk mengambil langkah tepat supaya dapat berkembang dan menjadikan pekerjaan *freelance illustrator* menjadi penghasilan utama. Hal ini mengakibatkan banyak ilustrator Indonesia yang mau dibayar murah oleh klien meskipun honor tersebut tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari (Shelvia, 2016). Kebanyakan ilustrator Indonesia bingung ingin menentukan dan mengembangkan nilai karyanya mulai dari mana sehingga mereka seringkali berakhir menerima upah yang sedikit dengan pekerjaan yang berat.

Menjadi seorang *freelance illustrator* tidak sulit untuk dimulai karena adanya peluang kerja yang selalu terbuka, namun tetap saja cara untuk bertahan dalam membangun *value* akan pekerjaan ilustrator maupun pengetahuan tentang

monetisasi karya perlu untuk dipelajari. Penulis melakukan survei kepada 110 responden, terdapat 63,6% yang menjawab bahwa mereka merasa kesulitan untuk menentukan nilai karyanya. Hal tersebut memiliki efek dalam lapangan pasar ilustrasi, yaitu 54,5% ilustrator mengakui bahwa mereka merasa kesulitan untuk menjual karya mereka. Masalah yang dihadapi ini disebabkan karena kurangnya platform media informasi yang mampu mewadahi *freelance illustrator* untuk dapat berkembang secara finansial dan nilai karya. Hal ini dibuktikan dari hasil survei penulis, terdapat 40,9% yang menjawab bahwa media informasi untuk *freelance illustrator* di Indonesia masih sedikit dan kurang membantu di Indonesia, sementara 39,1 menjawab belum mengetahui tentang cukup atau tidaknya media informasi untuk menaungi *freelance illustrator*.

Penulis juga melakukan survei mengenai pendapatan bulanan yang dapat dihasilkan oleh seorang *freelance illustrator*, dan menemukan bahwa terdapat 84,5% yang menjawab bahwa pendapatan bulanan sebagai seorang *freelance illustrator* berada di bawah UMR Jabodetabek. Rinciannya, 53,6% memiliki pendapatan bulanan kurang dari Rp1.000.000 dan 30,9% menjawab Rp1.000.000 hingga Rp4.000.000. Berdasarkan data dari Kompas, UMR Jakarta mencapai Rp4.901.798, Bogor Rp4.639.429, Depok Rp4.694.493, Tangerang Rp4.584.519, dan Bekasi Rp5.158.248. Dengan ini, dapat dikatakan bahwa kurangnya pengetahuan ilustrator di Indonesia mengenai cara mengembangkan dan menentukan nilai karya sebagai *freelance illustrator* dapat berpengaruh pada penurunan tingkat kesejahteraan dalam masyarakat Indonesia.

Oleh karena itu, dibuat perancangan media informasi berupa *website* dengan harapan dapat membantu mengedukasi *freelance illustrator* di Indonesia dalam mempersiapkan karirnya ke jenjang yang lebih tinggi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Pendapatan *freelance illustrator* di Indonesia berada jauh di bawah UMR Jabodetabek.
2. Kurangnya pengetahuan mengenai persiapan karir sebagai *freelance illustrator* di Indonesia meskipun peminatnya banyak.
3. Tidak terdapat media informasi mengenai persiapan karir yang efisien dan berkesan.

Mempertimbangkan dari rumusan masalah tersebut, penulis mengajukan penelitian desain dengan pertanyaan:

1. Bagaimana perancangan *website* persiapan karir sebagai *freelance illustrator* di Jabodetabek?

### 1.3 Batasan Masalah

Berikut di bawah ini merupakan batasan masalah dari perancangan *website* persiapan karir sebagai *freelance illustrator* di Jabodetabek.

1. Batasan demografis
  - b. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
  - c. Usia: 15-24 tahun
  - d. Status pendidikan: SMA dan S1
  - e. Tingkat ekonomi: SES B hingga C
2. Batasan geografis
  - a. Negara: Indonesia
  - b. Daerah: Jabodetabek
3. Batasan psikografis
  - a. Remaja akhir yang tertarik untuk melakukan pekerjaan *freelance illustrator* tetapi kebingungan untuk memulai dari mana.
  - b. Dewasa muda yang sedang melakukan pekerjaan *freelance illustrator* tapi masih merasa *stuck* dan sulit untuk menentukan dan mengembangkan nilai karyanya.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah menghasilkan rancangan *website* untuk memberi edukasi mengenai persiapan karir sebagai *freelance illustrator*, dengan harapan dapat menentukan dan mengembangkan nilai karya yang dimiliki oleh para ilustrator Indonesia.

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan *website* persiapan karir sebagai *freelance illustrator* di Jabodetabek dibagi menjadi tiga bagian:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat mengekspansi kemampuan dalam berkarya, serta menambah wawasan baru dari topik yang diangkat penulis. Perancangan tugas akhir ini juga membantu penulis memenuhi syarat kelulusan.

2. Bagi Orang Lain

Perancangan tugas akhir ini bermanfaat untuk membantu ilustrator muda yang ingin mencari tahu cara mengembangkan karir sebagai *freelance illustrator* dan menentukan nilai karyanya.

3. Bagi Universitas

Hasil dari perancangan tugas akhir ini dapat menjadi sumber informasi baik literasi maupun referensi bagi mahasiswa yang sedang melakukan penelitian dengan topik yang sama.

