

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor kreatif merupakan salah satu sektor penting dalam ekonomi masa kini. Menurut Ketua Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif) Indonesia, Triawan Munaf, kontribusi yang diberikan sektor kreatif dalam PDB Indonesia tahun 2022 mencapai USD 6,72 Milyar atau sebesar 3,6%. (Kemenparekraf, 2023). Adapula, sektor-sektor yang mengalami pertumbuhan pesat antara lain; film, musik, seni/arsitektur, serta *game*. Salah satu peran seni dalam kehidupan manusia adalah menyajikan hiburan/kesenangan yang berfungsi sebagai istirahat dari rutinitas sosial sehari-hari (Balling & Juncker, 2016). Diluar kontribusi terhadap ekonomi, seni dan desain merupakan hal yang dapat ditemui dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, baik digital maupun non-digital.

Seperti sektor industri lainnya, dalam sektor perekonomian media kreatif, terdapat sektor pekerja formal dan informal. Menurut *International Labor Organization* (2013), sektor pekerja informal adalah golongan para pekerja yang tidak terdaftar dibawah peraturan ketenagakerjaan pemerintahan secara resmi. Salah satu contoh dari pekerja informal tersebut adalah pekerja lepas atau yang biasa kerap disebut *freelancer*. Pada tahun 2021, tercatat sebanyak 60,39% dari keseluruhan pekerja ekonomi kreatif merupakan pekerja informal (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia, 2022), sementara berdasarkan 200 responden yang mengikuti survey Kerja Layak Sindikasi (2022), 41.1% diantaranya merupakan pekerja lepas.

Freelancer atau pekerja lepas adalah kalangan pekerja yang menerima bayaran per proyek dan tidak terikat secara penuh terhadap perusahaan manapun. Karena pekerja lepas memiliki jam waktu kerja yang fleksibel dan dapat bekerja dari mana saja, tidak jarang ada stigma bahwa pekerja lepas disamakan dengan pengangguran atau dikira tidak bekerja. Adapula stigma lainnya yang sering

didengar mengenai para pekerja lepas di bidang seni dan desain adalah pekerjaan yang tidak jelas dan hanya gambar-gambar saja. Selain itu, dari data yang dikumpulkan, stigma negatif tersebut banyak berasal dari orang tua, teman sejawat, serta tetangga. Berdasarkan observasi penulis dan *insight* dari kuesioner serta wawancara, stigma negatif terhadap *freelancer* di bidang seni dan desain ini dikarenakan tren *gig economy* yang baru muncul beberapa tahun belakangan di Indonesia (Bloomberg, 2018) yang menyebabkan terjadinya pemikiran bahwa bekerja hanya bisa secara langsung di tempat kerja (kantor) sehingga para pekerja lepas yang bekerja dari rumah dianggap menganggur, dan kurangnya sosialisasi terhadap kalangan orang tua mengenai proses dibalik pekerjaan *freelancer* seni dan desain. Beberapa dampak dari stigma negatif ini sendiri adalah kehilangan *passion* dalam bidang seni dan desain yang menyebabkan merendahnya produktivitas kerja, stress hingga depresi, keinginan untuk mengganti karir serta mendapatkan halangan dan tekanan dari orang tua saat ingin merintis karir *freelancing* di bidang seni dan desain.

Berdasarkan observasi penulis dari media sosial serta pre survey yang disebar mengenai stigma negatif pekerja seni dan desain, terdapat kurangnya kampanye untuk mengubah stigma negatif dari pekerja lepas seni dan desain di Indonesia. Kampanye yang sudah ada lebih menyusung masalah struktural karena peraturan pemerintahan, dibandingkan perubahan stigma individu. Berdasarkan studi yang dilakukan Porral (2019), terdapat data bahwa Gen X mempunyai tendensi menggunakan internet untuk fungsi *utilitarian* dan untuk mencari informasi. Oleh karena itu, penulis berencana untuk merancang media kampanye interaktif untuk merubah stigma negatif pekerja seni dan desain di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat disimpulkan rumusan masalah perancangan yakni; Bagaimana perancangan kampanye interaktif untuk merubah stigma negatif pekerja lepas seni dan desain di Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang perancangan, dapat disimpulkan target dari perancangan adalah sebagai berikut.

1. Batasan Demografis

Primer

- a. Usia : 40 - 60 tahun
- b. Status Pendidikan : Lulusan SMA/ sederajat - S1/ sederajat
- c. Pekerjaan : Orang tua
- d. Tingkat Ekonomi : SES B – C

Sekunder

- a. Usia : 21 – 26 tahun
- b. Status Pendidikan : Lulusan SMA/ sederajat - S1/ sederajat
- c. Pekerjaan : Pekerja lepas bidang seni dan desain
- d. Tingkat Ekonomi : SES B – C

2. Batasan Geografis

- a. Negara : Indonesia
- b. Daerah : Jabodetabek

3. Batasan Psikografis

Primer

- a. Individual yang menganggap remeh seni dan desain atau kurangnya apresiasi terhadap pekerja seni dan desain
- b. Individual yang mengkhawatirkan bahwa pekerja lepas seni dan desain merupakan pekerjaan yang tidak stabil dari segi penghasilan
- c. Individual yang tidak mengerti sistem bekerja para pekerja lepas seni dan desain
- d. Individual yang tidak tahu menahu tentang proses pekerja seni dan desain

Sekunder

- a. Individual yang sering ditekan untuk mencari kerja kantoran meski sudah bekerja lepas dan mendapat penghasilan
- b. Individual yang merasa frustrasi karena tekanan orang tua untuk bekerja kantoran

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir adalah membuat perancangan kampanye interaktif untuk mengubah stigma negatif pekerja lepas seni dan desain dengan harapan adanya pengurangan dampak negatif dari stigma tersebut, serta terdapat peningkatan apresiasi terhadap pekerja lepas di bidang seni dan desain.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berikut adalah manfaat dari tugas akhir yang diharapkan dari perancangan tugas akhir berjudul “Perancangan Kampanye Interaktif untuk Mengubah Stigma Masyarakat terhadap Pekerja Lepas Seni dan Desain di Indonesia”

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

Melalui perancangan tugas akhir, penulis dapat menggunakan materi pembelajaran yang sudah dilalui dari 6 semester di Universitas Multimedia Nusantara, serta menambah wawasan mengenai stigma negatif dari pekerja lepas seni dan desain, dampak negatif, serta pelaku utamanya.

1.5.2 Manfaat bagi Orang Lain

Perancangan tugas akhir diharapkan dapat menaikkan kesadaran masyarakat umum mengenai proses kerja dari pekerja lepas seni dan desain. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap para pekerja seni dan desain dan mengurangi dampak negatif dari stigma yang salah.

1.5.3 Manfaat bagi Universitas

Perancangan tugas akhir diharapkan membawa manfaat untuk Universitas Multimedia Nusantara sebagai referensi dan/atau inspirasi bagi mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual yang ingin membahas permasalahan yang serupa.