

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat, disertai meningkatnya konsumsi konten visual dalam beberapa tahun terakhir, telah mendorong pertumbuhan sektor ekonomi kreatif secara signifikan. Permintaan terhadap layanan kreatif berbasis digital, seperti desain visual, pengelolaan media sosial, dan branding, terus meningkat sehingga membuka peluang kerja yang lebih luas bagi *freelancer*, khususnya di bidang kreatif. Data yang ada menunjukkan bahwa sekitar 63% *freelancer* bekerja penuh waktu dan mengandalkan proyek digital sebagai sumber pendapatan utama (Zipdo, 2024). Di Indonesia sendiri, fenomena kerja lepas juga menunjukkan tren yang terus meningkat. Data Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat bahwa jumlah pekerja bebas (*freelancer*) mencapai sekitar 36,29 juta orang pada Agustus 2025, yang menunjukkan semakin besarnya peran model kerja fleksibel dalam struktur pasar tenaga kerja nasional (Sari, 2025). Meskipun peluangnya besar, praktik kerja *freelancer* kreatif masih menghadapi berbagai tantangan. Fleksibilitas kerja sering kali disertai tingkat ketidakpastian yang tinggi dalam aspek pendapatan, alur kerja, maupun manajemen proyek (Delavani & Linando, 2024). Situasi ini semakin kompleks karena *freelancer* sering harus menangani berbagai tugas sekaligus, mulai dari menerima brief, menyusun penawaran, mengatur revisi, berkomunikasi dengan klien, hingga memantau progres pekerjaan dan mengelola administrasi pembayaran.

Di sisi lain, studi mengenai produktivitas pekerja digital menunjukkan bahwa pekerja pengetahuan sering mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan untuk bekerja secara efektif karena informasi tersebar di berbagai sistem dan *platform* yang tidak terintegrasi (Orhan, dkk., 2021). Kondisi ini mencerminkan masalah pembagian sistem dan penggunaan berbagai *platform* terpisah yang tidak terintegrasi di satu tempat. Selain itu, penelitian mengenai transformasi digital dalam proses bisnis menunjukkan bahwa proses yang masih manual dan tidak terdigitalisasi secara terintegrasi dapat menyebabkan inefisiensi waktu, peningkatan biaya operasional, serta penurunan efektivitas

koordinasi dalam organisasi (Baiyere, dkk., 2020). Artinya, penggunaan banyak *tools* berbeda tanpa sistem yang jelas dapat menghambat produktivitas dan menurunkan kualitas kolaborasi dalam suatu proyek atau pekerjaan. Fenomena ini juga berkaitan dengan persepsi *freelancer* terhadap *platform* kerja yang bersifat daring. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa meskipun *platform online* memberikan akses terhadap klien yang lebih luas, tingkat kepuasan *freelancer* sangat dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan sistem, transparansi proses kerja, serta kejelasan alur proyek yang disediakan oleh *platform* tersebut (Ashford, dkk., 2023). Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan terhadap *platform* yang tidak hanya berfungsi sebagai *marketplace*, tetapi juga sebagai sistem manajemen proyek kreatif yang terintegrasi dan efisien. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis dan tim menginisiasi pengembangan Lync, sebuah *platform* manajemen proyek kreatif berbasis *web* yang dirancang untuk menyinkronkan alur kerja antara *early-stage creative visual-based freelancers*, selaku pengguna, dan klien dalam satu sistem terpadu. Lync mengintegrasikan fitur *Smart Brief Builder*, *Timeline-Based Project Hub*, *Integrated Business Kit* (termasuk *invoice* dan pembayaran), serta sistem transparansi progres secara *real-time*. Secara teknis, Lync dirancang sebagai *web-based project management platform* dengan pendekatan desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang berfokus pada efisiensi alur kerja, kemudahan navigasi, serta sinkronisasi data antarperan pengguna (*client* dan *artist*).

Dalam konteks program PRO-STEP Entrepreneurship and Innovation, pengembangan Lync tidak hanya merupakan proyek perancangan antarmuka, tetapi juga inisiatif kewirausahaan berbasis riset pasar dan kebutuhan industri. Lync dikembangkan sebagai produk *Software as a Service* (SaaS) di bidang manajemen proyek kreatif yang mencakup perancangan prototipe *low-fidelity* dan *high-fidelity*, penyusunan *design document* dan sistem desain, serta strategi komunikasi visual melalui media sosial. Peran penulis berfokus pada perancangan UI/UX dan pengembangan sistem desain yang mendukung pengalaman pengguna yang efektif dan terstruktur. Dengan melihat pertumbuhan industri kreatif digital serta meningkatnya kebutuhan akan sistem kerja yang terintegrasi, Lync dirancang sebagai solusi inovatif yang memiliki potensi implementasi nyata di industri kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, perancangan ini dimulai dari adanya kesenjangan antara kebutuhan akan *platform* manajemen proyek kreatif yang terintegrasi dengan kenyataan bahwa para *early-stage creative visual-based freelancers* dan klien masih mengalami kendala dalam menyelaraskan alur kerja secara efisien dan transparan. Berikut merupakan beberapa permasalahan yang penulis temukan dalam kesenjangan tersebut, antara lain:

1. Para *early-stage creative visual-based freelancers* dan klien sering mengalami miskomunikasi serta ketidakteraturan alur pekerjaan karena belum adanya sistem yang menyinkronkan proses revisi, umpan balik, serta progres proyek secara terintegrasi.
2. *Platform* manajemen proyek yang ada saat ini cenderung tidak spesifik untuk kebutuhan kolaborasi kreatif visual, sehingga proses pelacakan kemajuan pekerjaan dan transparansi dokumen masih dilakukan secara terpisah (*fragmented*), misalnya melalui pesan instan, email, dan *file sharing* yang tidak terhubung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana perancangan tampilan antarmuka, pengalaman pengguna, serta prototipe *website* Lync.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ini penulis susun agar pembahasan lebih terarah dan tetap berada dalam ruang lingkup yang sesuai dengan tujuan perancangan. Perancangan ini dibatasi pada pengembangan tampilan antarmuka (*User Interface*), pengalaman pengguna (*User Experience*), serta pembuatan prototipe *website* Lync sebagai *platform* manajemen proyek kreatif. Cakupan perancangan meliputi tampilan *low-fidelity*, *wireframe*, *high-fidelity*, *prototyping*, penyusunan sistem desain dan *design document*. Fitur-fitur inti yang dikembangkan terbatas pada sistem manajemen proyek kreatif, meliputi *Smart Brief Builder*, *Timeline-Based Project Hub*, *Integrated Business Kit*, serta sistem *Live Project Transparency* untuk dua peran pengguna (pengguna aktif dan tamu).

Target pengguna dalam perancangan ini adalah dua kelompok utama, yakni *early-stage creative visual-based freelancers* (seperti desainer grafis, ilustrator, *video editor*, dan profesi kreatif sejenis lainnya yang berbasis visual) serta klien yang menggunakan jasa mereka. Kedua kelompok ini aktif menggunakan media digital, memiliki kebutuhan terhadap manajemen proyek yang terstruktur, dan menghadapi kendala dalam menyinkronkan alur kerja secara transparan dan efisien. Target ini difokuskan pada individu dengan status ekonomi sosial menengah ke atas (SES B-A) yang umumnya memiliki akses memadai terhadap perangkat digital serta koneksi internet yang stabil, serta memiliki akses terhadap perangkat digital seperti komputer atau *laptop*.

Terdapat juga fungsi dan alur kerja yang dibahas dalam perancangan ini, yang difokuskan pada proses kolaborasi antara *freelancer* dan klien, mulai dari tahap pembuatan dan penyederhanaan *brief*, penyusunan jadwal proyek berbasis linimasa, pelacakan kemajuan pekerjaan, hingga sistem pembayaran yang lebih rapi, seperti implementasi sistem pembuatan *invoice*.

1.4 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Program PRO-STEP Entrepreneurship and Innovation

Maksud dari pelaksanaan program PRO-STEP Entrepreneurship and Innovation ini adalah untuk mengembangkan ide bisnis berbasis desain dan teknologi dalam bentuk *platform* manajemen proyek kreatif yang memiliki potensi implementasi nyata di industri. Adapun tujuan dari program ini adalah:

1. Merancang solusi digital yang menjawab permasalahan penyebaran sistem kerja antara pekerja kreatif dengan klien;
2. Mengembangkan prototipe interaktif *platform* berbasis *web* yang bersifat terstruktur serta *user-friendly*;
3. Menyusun sistem desain (*design system*) yang konsisten serta *scalable* sebagai basis dari pengembangan produk digital;
4. Menguji potensi model bisnis *Software as a Service* (SaaS) di bidang manajemen proyek kreatif; serta

5. Menerapkan keilmuan Desain Komunikasi Visual dalam konteks kewirausahaan dan inovasi digital.

1.5 Manfaat Pelaksanaan Program PRO-STEP Entrepreneurship and Innovation

Pelaksanaan program PRO-STEP Entrepreneurship and Innovation ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

- a. Mengembangkan perancangan desain antarmuka, pengalaman pengguna, serta sistem desain dalam konteks bisnis nyata;
- b. Melatih pola pikir kewirausahaan berbasis riset pasar dan inovasi digital; serta
- c. Mempersiapkan portofolio profesional yang relevan dengan industri teknologi dan *startup*.

2. Bagi Orang Lain

- a. Memberikan alternatif solusi manajemen proyek yang lebih terintegrasi dan efisien bagi para pekerja kreatif, khususnya *freelancer*, dan klien;
- b. Meningkatkan transparansi, produktivitas, dan profesionalisme dalam kolaborasi proyek kreatif; serta
- c. Mengurangi ketergantungan pada banyak *platform* terpisah yang tidak tersinkronisasi.

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

- a. Mendukung pengembangan karya mahasiswa berbasis kewirausahaan dan inovasi digital;
- b. Menjadi contoh implementasi integrasi desain, teknologi, dan bisnis dalam satu proyek terpadu; serta
- c. Meningkatkan reputasi akademik melalui pengembangan produk digital yang berpotensi dikembangkan lebih lanjut secara komersial.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur Program PRO-STEP Entrepreneurship and Innovation

Di bawah ini merupakan bagan detail skema waktu kerja program PRO-STEP Entrepreneurship and Innovation yang akan dijalani, yang mana program ini berbobot 15 SKS atau setara dengan 640 jam kerja untuk *Supervisor* dan 207 jam kerja untuk *Advisor*, dengan total 847 jam kerja (18 minggu dalam 1 semester). Berikut merupakan bagan alur registrasi dan pelaksanaan program PRO-STEP yang penulis jalankan selama 1 semester, dimulai dari tanggal 2 Februari 2026 hingga 2 Juni 2026, yaitu:



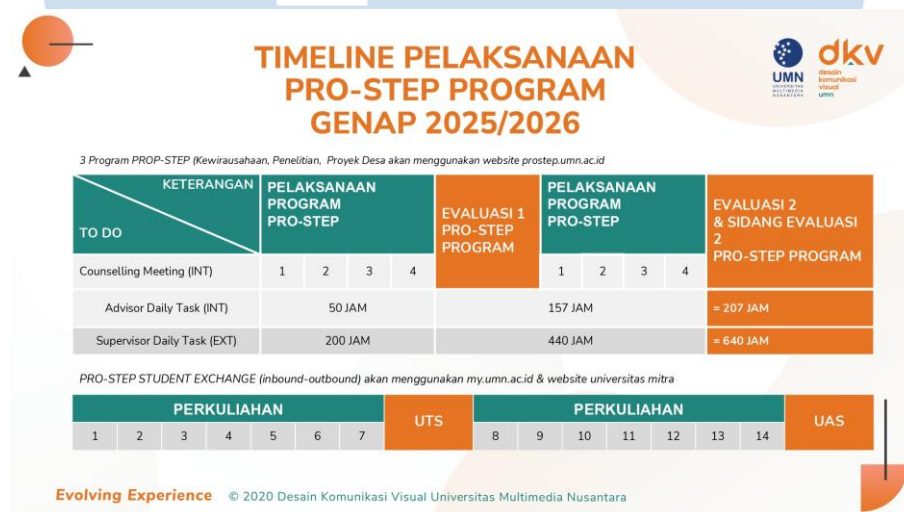
Gambar 1.1 Bagan Alur Registrasi dan Pelaksanaan Program PRO-STEP

Sumber: Universitas Multimedia Nusantara, 2025

Pada tahap pertama, mahasiswa/i wajib melakukan Bimbingan Akademik bersama dosen pembimbing masing-masing sebelum memilih program PRO-STEP yang akan diambil. Kemudian, mahasiswa/i melakukan registrasi

secara *online* melalui formulir OneDrive yang sebelumnya telah diberikan oleh koordinator program PRO-STEP Program Studi DKV melalui email, yang dilanjutkan oleh mahasiswa/i dengan tahap KRS.

Mahasiswa/i kemudian diarahkan untuk bergabung juga ke dalam Line *Group*, melakukan registrasi lagi melalui laman PRO-STEP resmi milik Universitas Multimedia Nusantara, dan mematuhi linimasa serta peraturan yang telah ditentukan selama masa pelaksanaan program PRO-STEP Entrepreneurship and Innovation ini. Di bawah ini terdapat juga panduan linimasa pelaksanaan program PRO-STEP dari sesi *briefing* yang telah dilakukan bersama para koordinator program PRO-STEP program studi DKV, yaitu:



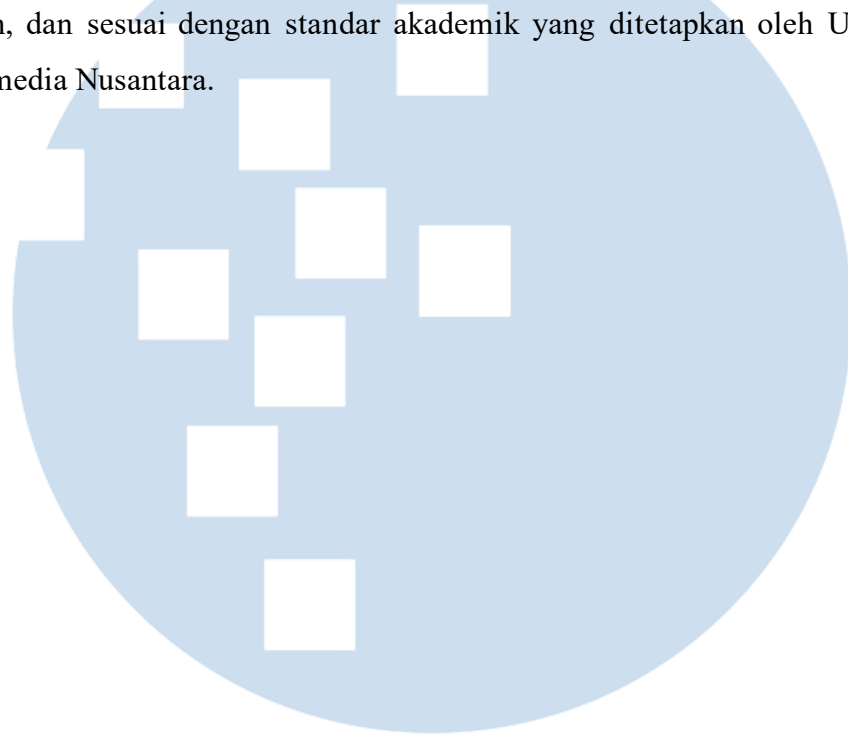
Gambar 1.2 Linimasa Pelaksanaan Program PRO-STEP
Sumber: Universitas Multimedia Nusantara, 2025

Berdasarkan linimasa tersebut, rangkaian pelaksanaan program mencakup beberapa tahapan evaluasi dan kegiatan penting, yaitu:

1. Evaluasi 1 : 30 Maret 2026 – 3 April 2026
2. Evaluasi 2 : 25 Mei 2026 – 2 Juni 2026
3. Demo Day : 2 – 4 Juni 2026
4. Sidang Akhir : 5 Juni 2026

Dengan adanya arahan dan linimasa yang telah ditetapkan, mahasiswa/i diharapkan dapat mengikuti seluruh rangkaian program PRO-STEP Entrepreneurship and Innovation secara disiplin, terstruktur, dan bertanggung

jawab. Melalui panduan linimasa yang telah disampaikan oleh koordinator program studi DKV, mahasiswa/i dapat memahami tahapan kerja yang harus dicapai, sehingga proses pengembangan ide bisnis dan perancangan dapat berjalan optimal, terarah, dan sesuai dengan standar akademik yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA