

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, ada banyak orang-orang yang menjadi desainer atau kuliah jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Desainer grafis, ilustrator atau *animator* juga sudah banyak dijumpai dan dicari untuk berbagai kebutuhan. Sebagian besar dari desainer bekerja di rumah sebagai *freelancer*. *Freelancer* adalah pekerjaan lepas per proyek atau kontrak yang melibatkan interaksi langsung antara pembuat jasa atau desainer dengan klien. Perbedaan *freelancing* dari bekerja dengan perusahaan adalah jam kerja *freelance* cenderung lebih bebas.

Selama ini, sebagian besar desainer di Indonesia menggunakan *website freelance*, aplikasi *freelance* atau mendapatkan klien dari kenalan. Aplikasi di Indonesia yang memadai sedikit untuk memudahkan dan menjadi jembatan antara desainer dengan klien sehingga banyak desainer Indonesia mendapatkan klien dari kenalan. Beberapa aplikasi ponsel juga cenderung fokus untuk pembeli saja dan masih harus bergantung banyak pada *browser*.

Kompetisi yang ketat antara desainer di *website jasa freelance* juga membuat hanya segelintir desainer yang mendominasi dan mendapatkan klien. Perlu ada suatu sistem yang membuat klien menemui desainer yang tidak terkenal namun dibutuhkan.

Beberapa mahasiswa atau desainer muda membutuhkan pemasukan dan mungkin belum mempunyai rekening sendiri. Daftar di *Fiverr* atau website luar negeri lainnya harus menggunakan rekening internasional atau *PayPal*. Perlu aplikasi yang mudah digunakan yang dapat diakses di ponsel dan memiliki cara pembayaran bermacam-macam untuk membuka peluang baru bagi desainer Indonesia pemula maupun orang-orang yang membutuhkan desain.

Saat ini cara desainer mencari klien adalah dengan harus aktif memperlihatkan portfolio desainnya di media sosial seperti *Instagram*, *Dribbble*,

Kreavi, Behance, dan lain-lain. Selain itu juga harus daftar di situs seperti Fiverr, 99 designs, freelancer, dan lain-lain [1][2].

Rata-rata orang di Indonesia juga lebih memilih untuk membuat desain sendiri atau mencari desainer lewat koneksi. Padahal, saat ini desain sangatlah dibutuhkan untuk mempromosikan bisnis, membuat brand bisnis atau kebutuhan lainnya seperti komisi ilustrasi, dan lain-lain. Marketplace desain yang mudah diakses dan yang dibuat seperti media sosial juga dapat menjadi pusat dalam pemenuhan kebutuhan desain.

Pada saat pandemi COVID seperti ini, pekerjaan *freelancing* juga semakin dibutuhkan. Kegiatan yang banyak dilakukan online membutuhkan desainer grafis, serta sedang gencar jasa komisi ilustrasi. Kondisi pandemi yang menyulitkan membuat para freelancer membutuhkan pemasukan lebih.

Dari segi visual dan aksesibilitas, aplikasi ponsel aplikasi freelancer lokal belum menyaingi aplikasi dari luar negeri seperti Fiverr. Contohnya seperti salah satu aplikasi lokal bernama "Panggilin". Dari segi kegunaan dan visual memang bisa digunakan tetapi layout visualnya belum menandingi Fiverr atau Fastwork.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh para desainer dan pencari desain, perancangan visual UI aplikasi perlu diterapkan untuk mempermudah pengguna di Indonesia dalam mencari klien maupun mencari desainer. Selain itu, perancangan aplikasi ini dapat menjadi sarana desainer untuk menunjukkan kemampuannya, menawarkan konsumen jasa desain yang dibutuhkan.

Aplikasi ini tidak hanya dapat menjadi jembatan antara desainer dengan klien, tetapi juga membantu mempromosikan karya-karya dari portofolio yang bisa muncul di *home user* yang bisa disimpan di *likes*, sehingga peluang desainer mendapatkan klien juga dapat bertambah.

Aplikasi ini juga berpeluang untuk ditambahkan cabang fitur-fitur yang menarik seperti *workshop* desain yang bisa diadakan oleh desainer, komunitas desain, dan lain-lain. Karena cabang desain yang luas, aplikasi ini bisa membantu banyak sekali desainer maupun yang membutuhkan desain.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan penulis, diperlukan adanya perancangan visual *user interface* aplikasi marketplace jasa desain “DEZIGNID”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Ada cukup banyak desainer muda yang kesulitan untuk menjadi *freelancer* dalam mencari klien selain dari koneksi, kesulitan dalam sistem pembayaran dan kompetisi yang ketat dalam dunia *freelance*.
2. Belum banyak *user interface* aplikasi *mobile freelance* yang bisa digunakan sepenuhnya tanpa mengandalkan versi *website*. Fitur-fiturnya pun juga belum selengkap di *website*.
3. Alur visual aplikasi *mobile freelance* masih banyak yang prosedurnya rumit.

## 1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan visual *user interface* aplikasi DEZIGNID dalam *platform mobile* yang fungsional untuk desainer dalam penyediaan layanan desain?
2. Bagaimana bentuk perancangan visual *user interface* aplikasi dengan prosedur yang simpel namun membantu *user* dalam mencari layanan desain?

#### 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka pembatasan masalah dalam perancangan ini antara lain adalah:

1. Memfokuskan perancangan dalam lingkup visual *user interface* aplikasi untuk memberi kemudahan pada *user* dalam menawarkan atau mencari layanan desain.
2. Target perancangan difokuskan pada desainer muda atau *freelancer* dalam rentang usia 17-40 tahun dan orang yang membutuhkan jasa desain *freelance*.

#### 1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan dari perancangan ini antara lain:

1. Membuat proses perancangan visual *user interface* aplikasi *marketplace* DEZIGNID untuk sarana layanan jasa desain.
2. Membentuk rancangan visual *user interface* aplikasi yang efektif dalam mencari atau menawarkan layanan desain.
3. Membuat aplikasi untuk *freelance* yang *user-friendly* dengan fitur-fitur bervariasi.

#### 1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang ingin dicapai dari perancangan ini antara lain adalah sebagai berikut:

##### 1.6.1 Manfaat Akademis

Secara akademis, perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan untuk penelitian serupa dalam bidang Desain Komunikasi Visual terutama mengenai perancangan visual *user interface* aplikasi.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, perancangan ini diharapkan dapat memberi kemudahan pada pengguna dalam mengakses dan menggunakan layanan desain DEZIGNID serta solusi efektif desainer untuk mencari klien.

