

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa kini, menjadi *freelance worker* atau pekerja bebas menjadi salah satu pilihan dalam mengatasi pengangguran yang disebabkan oleh jumlah lapangan pekerjaan yang berbanding terbalik dengan jumlah lulusan universitas atau diploma yang semakin banyak. Terhitung dari 131,03 juta jumlah penduduk yang bekerja, 4,42% di antaranya adalah pekerja bebas di sektor nonpertanian. Merujuk pada Pasal 1 Angka 24 UU Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan, pekerja bebas adalah pekerjaan yang dilakukan orang pribadi yang mempunyai keahlian khusus sebagai usaha memperoleh penghasilan yang tidak terikat suatu hubungan kerja. Hasil survei milik Sribu mengatakan bahwa pekerjaan yang dilakukan secara independen dan mandiri ini semakin diminati oleh generasi millenials dengan rentang usia 21 sampai 30 tahun dengan persentase sebanyak 49,3%, diikuti usia 30 hingga 40 tahun dengan persentase 26,5%. Mereka memilih untuk menjadi pekerja bebas karena waktu bekerja cenderung fleksibel, tidak terikat peraturan, mengharuskan diri untuk senantiasa kreatif, dan yang terpenting adalah pengalaman dan

relasi yang didapat. Menjadi pekerja bebas juga dapat melatih kemandirian dalam mengatur pendapatan.

Salah satu sektor industri yang banyak terdapat pekerja bebas di dalamnya adalah industri kreatif. Industri kreatif adalah sekumpulan aktivitas berupa penciptaan atau pembuatan suatu benda atau penggunaan pengetahuan dan informasi dalam perekonomian. Kemendag (2007) mendefinisikan industri kreatif sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta kemampuan individu untuk menciptakan lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. United Nations Conference on Trade and Development mendefinisikan industri kreatif dalam tiga karakteristik; pertama, industri kreatif membutuhkan kreativitas individu; kedua, industri kreatif berfungsi sebagai alat pembawa pesan simbolis dan bermakna; dan ketiga, industri kreatif berisikan properti intelektual yang dimiliki oleh suatu individu atau kelompok.

Berpacu pada Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, industri kreatif dipetakan menjadi beberapa sub sektor, salah satunya adalah subsektor desain. Desain merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, interior, produk, industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan. Henricus Kusbiantoro memaparkan bahwa desain adalah kompromi antara seni dan bisnis. Artinya, desain bertindak sebagai

penghubung kebutuhan pemecahan masalah visual suatu produk tanpa menghilangkan karakter, keunikan, dan fungsi inti produk tersebut.

Selain desain, ada satu sektor yang banyak digeluti oleh pekerja bebas, yaitu ilustrasi. Meskipun tidak termasuk dalam sub sektor industri kreatif menurut Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, dunia ilustrasi memiliki kemiripan dengan dunia desain. Serupa, tetapi tak sama. Ilustrasi adalah seni gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara visual. Meskipun sama-sama menggunakan visual untuk menyampaikan suatu pesan, desain dan ilustrasi mempunyai perbedaan. Perbedaannya adalah desain lebih digunakan secara komersial, menerjemahkan ide menjadi elemen visual, sedangkan ilustrasi lebih berhubungan dengan seni rupa, mempresentasikan visual dari ide atau konsep tertentu.

Tantangan bagi seorang pekerja bebas adalah persaingan yang ketat, baik secara mutu maupun harga. Penetapan harga tidak boleh sembarangan. Jam terbang, kualitas, dan layanan jasa yang diberikan menjadi pertimbangan utama dalam penetapan harga. Penetapan harga yang ideal dapat menghindari jasa tersebut dari *undercharging*. Dampak paling berbahaya dari *undercharging* adalah secara tidak sadar membiasakan klien memperoleh harga yang murah untuk suatu jasa tertentu, yang pada akhirnya berpotensi untuk merusak harga pasar yang ada. Selain itu, mematok harga rendah untuk sebuah jasa desain ataupun

ilustrasi dapat menimbulkan stigma pada masyarakat awam, bahwa desain dan seni itu murah.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penetapan Harga Jasa Desain Pada *Freelance Worker* (Pekerja Bebas)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah penulis paparkan di atas, penulis dapat merumuskan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Faktor apa saja yang memengaruhi penetapan harga pokok terhadap jasa desain,
2. Bagaimana subjek penelitian menentukan harga jual yang sesuai dan menguntungkan

C. Tujuan dan Manfaat Penulisan

1. Tujuan

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengetahui faktor apa saja yang memengaruhi penetapan harga pokok terhadap jasa desain.

- b. Mengetahui bagaimana subjek penelitian menentukan harga jual yang sesuai dan menguntungkan

2. Manfaat

a. Bagi penulis

Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan dalam penetapan harga pada sektor jasa desain dan ilustrasi yang dilakukan oleh *freelance worker* (pekerja bebas).

b. Bagi *freelance worker*

Sebagai bahan masukan atau evaluasi untuk merencanakan dan menetapkan harga jasa desain.

c. Bagi pembaca

Sebagai penambah referensi untuk memperluas ilmu, maupun sebagai referensi untuk melakukan penelitian lanjutan.

