





Penyelenggaraan webinar “Peluang menjadi *freelancer* teknologi digital berbasis *motion graphic* di masa pandemi Covid-19”

Aisyah Herlina Arrum, Syifaul Fuada 

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

 syifaulfuada@upi.edu

 <https://doi.org/10.31603/ce.5090>

Abstrak

Salah satu dampak yang timbul akibat pandemi Covid-19 adalah pengurangan tenaga kerja pada sektor usaha. Para pekerja yang terdampak pada dasarnya tetap memiliki kesempatan yang lebar dalam bertahan di tengah surutnya perekonomian melalui kerja lepas (*freelancer*). Dengan *freelancer*, selain pekerjaan yang bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja, juga dapat membantu pemerintah untuk menanggulangi dampak ekonomi akibat Covid-19. Pelaksana menyelenggarakan kegiatan webinar tentang peluang menjadi *freelancer* bagi mahasiswa, *fresh graduate* dan umum. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar mengenai *freelancer*, dengan bidang khusus teknologi digital, yaitu *motion graphic* yang saat ini telah mengambil posisi yang strategis, terutama jasa iklan digital. Total peserta sejumlah kurang lebih 27 orang. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kegiatan webinar sangat bermanfaat bagi para peserta dan sesuai dengan ekspektasi. Diharapkan melalui webinar ini dapat membuka wawasan dan memotivasi para peserta untuk memulai menjadi *freelancer* di bidang teknologi ataupun di bidang apapun di tengah pandemi Covid-19.

Kata Kunci: Pandemi Covid-19; *Freelancer*; Webinar; Teknologi digital; *Motion graphic*

Organizing a webinar on the opportunities to become a motion-graphics-based digital technology freelancer during the Covid-19 pandemic

Abstract

One of the impacts of the Covid-19 pandemic is the reduction of the workforce in the business sector. However, the affected workers can survive the downturn in the economy by freelancing. With freelancers, the government can still cope with the economic impact of Covid-19. These webinars reveal freelancing opportunities for students, fresh graduates, and the community. This activity provides a basic knowledge of freelancing within the field of motion graphics. 27 people participated in this activity and the results showed that the webinar was very beneficial and fulfilled its objectives. It is hoped that this webinar will open insights and motivate participants to venture into freelancing during and even after the Covid-19 pandemic.

Keywords: Covid-19 pandemic; Freelancers; Webinars; Digital technology; Motion graphics

1. Pendahuluan

Awal tahun 2020 telah menjadi sejarah baru bagi dunia termasuk di Indonesia, dimana terjadi wabah Covid-19 yang mengakibatkan segala aktivitas masyarakat terbatas, sehingga masyarakat lebih banyak beraktivitas atau bekerja dari rumah. Hal ini dipicu

oleh kebijakan pemerintah Indonesia yang menetapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sebagai upaya mencegah penyebaran Covid-19 menjadi kebijakan yang mendasar atas permasalahan ekonomi. Sektor perdagangan sampai perusahaan besar mulai mengalami penurunan pendapatan secara drastis sehingga terjadinya ketidakseimbangan ekonomi. Selain itu, banyak dari perusahaan yang meminimalisir kegiatan produksi bahkan banyak yang pada akhirnya melakukan keputusan akhir dengan PHK (Kurniawati & Fuada, 2021). Tingginya jumlah para pekerja yang dirumahkan sementara dan PHK telah menambah beban pemerintah. Fokus pemerintah untuk menanggulangi Covid-19 kini teralihkan dengan menanggulangi lebih dari 1 juta orang yang dirumahkan. Namun, sebenarnya masyarakat atau pekerja yang dirumahkan bisa mengantisipasi kekhawatiran tersebut dengan menjadi pekerja lepas (*freelancer*). Suatu profesi yang bekerja pada instansi tanpa adanya ikatan kerja yang cukup ketat disebut juga dengan *freelance*. Sementara seseorang yang bekerja *freelance* disebut sebagai *freelancer*. Perkembangan teknologi serta jaringan internet yang cukup pesat memberikan dampak positif bagi masyarakat, yaitu membuka peluang usaha secara *online* yang dapat ditekuni oleh masyarakat terdampak krisis pandemi Covid-19 (Faisal, Ariyanto, & Sudarsono, 2021; Rosmadi, 2021; Sabiila, 2020).

Freelancer akan menjadi salah satu jalur karier di masa mendatang yang semakin diminati. Hal tersebut dapat dinyatakan benar adanya karena dilihat dari dua indikator, yaitu pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memberikan kemudahan masyarakat dalam melakukan serta menyajikan berbagai jenis pekerjaan terpilih. Hadirnya beragam pekerjaan baru ini sejalan berkembangnya teknologi digital, diantaranya adalah sebagai penulis lepas, *web developer*, *animator*, *graphic designer*, *game developer*, *apps developer*, jurnalis dan lain sebagainya. Di era globalisasi dalam dunia bisnis, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai pemasaran produk, baik berupa barang ataupun jasa. Teknologi informasi dan komunikasi memiliki produk yang dapat memberikan manfaat bagi pengusaha yaitu media sosial. Dengan memanfaatkan media sosial para pelaku usaha bisa menyampaikan spesifikasi, kualitas serta harga dari produk sehingga konsumen ataupun klien dapat leluasa memilih kebutuhan sesuai kemampuannya (Mustofa, 2018; Purbohastuti, 2017; Rosmadi, 2021; Rusdiono, 2019). Di Indonesia, menjadi *freelancer* bukan lagi suatu hal yang baru. Kini telah banyak masyarakat bekerja sebagai *freelancer*. Namun, menjadi *freelancer* pada saat itu kurang dikenal, ditambah dengan ketersediaan fasilitas jaminan sosial yang dimiliki karyawan perusahaan pada umumnya. Seiring dukungan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta pertumbuhan banyak *start-up* baru (ekonomi digital), *freelancer* mulai menjadi banyak diminati. *Freelancer* kini telah umum digunakan untuk para badan usaha yang memanfaatkan pekerja lepas pada perusahaannya (Anggrian & Sumarlin, 2016). Pada masa pandemi, jumlah *freelancer* (bidang non pertanian atau pertanian) meningkat karena imbas dari perusahaan yang merumahkan para pegawai atau karyawannya (Jayani, 2021). Banyak perusahaan yang turun pemasukannya. Masyarakat secara tidak langsung terdorong untuk mencari sumber penghasilan lain karena kondisi yang ada.

Melihat latar belakang tersebut, perlu diselenggarakan seminar yang bertujuan memberikan pengetahuan maupun pengalaman yang dapat memotivasi masyarakat dalam memulai sebagai *freelancer* teknologi digital seperti menjadi *web developer*, *animator*, *graphic designer*, *game developer*, *apps developer*. Namun, pandemi Covid-19 yang mengakibatkan segala aktivitas dilakukan di rumah, menjadikan beragam kegiatan tidak bisa dilakukan secara langsung, termasuk seminar, *workshop*, sosialisasi

atau berbagai bentuk *sharing session* lainnya. Namun tidak menutup kemungkinan hal tersebut menjadi penghalang penyelenggara maupun pelaku usaha yang ingin berbagi ilmu untuk dapat melaksanakan kegiatan seminar yang kini berbasis *online* atau bisa diikuti di rumah masing-masing peserta. Kegiatan seminar di masa pandemi ini disebut juga dengan *web-based seminar* atau lebih dikenal istilah webinar (Gogali, Tsabit, & Syarief, 2020). Justru dengan adanya wabah pandemi, webinar semakin populer diselenggarakan karena dapat memotong biaya akomodasi perjalanan, konsumsi, registrasi, dan lain sebagainya. Masyarakat hanya bermodalkan jaringan internet yang memadai, *gadget* yang mendukung, tempat yang nyaman, alokasi waktu, dan sedikit biaya apabila webinar berbayar. Adapun webinar yang dilaksanakan pada masa pandemi ini antara lain webinar peran teknologi dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19 (Rahmawati et al., 2020), selanjutnya webinar pelatihan media pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yang merupakan program pengabdian pada masyarakat oleh mahasiswa KKN (Fauzi et al., 2021), dan banyak webinar lainnya. Pemanfaatan webinar untuk memberikan pengalaman pelaku usaha di masa pandemi Covid-19 dirasa cukup efektif dan informatif bagi masyarakat yang terdampak. Kegiatan webinar sangat diminati oleh masyarakat umum untuk mengisi waktu luang atau kebosanan selama di rumah.

Pelaksana melaksanakan program pengabdian masyarakat dengan membuat webinar "*Sharing Time*" yang khusus membahas tentang peluang menjadi *freelancer* bidang *motion graphic* terbuka untuk umum yang meminati bidang ini. Sasaran webinar ini yaitu masyarakat yang terdampak Covid-19 (khususnya PHK), mahasiswa *on-goin* maupun *fresh graduate*. Berkaitan dengan menjadi *freelancer* yang kini banyak dijumpai pada bidang *design graphic* maka webinar ini diharapkan dapat memotivasi dan memberi pengetahuan kiat-kiat menjadi *freelancer* di tengah pandemi. Kegiatan ini sejalan dengan tujuan dari salah satu program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik PPD Covid-19 Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2020 Tahap II pada sektor ekonomi yaitu pemberian dan penguatan keterampilan fungsional bagi masyarakat yang terdampak Covid-19 (PHK) sesuai dengan keahlian dasar yang dimilikinya.

2. Metode

Bentuk kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan berupa webinar dengan judul *Sharing Time* dan mengangkat tema "Peluang menjadi *freelancer* teknologi digital *motion graphic designer* di tengah pandemi Covid-19". Kegiatan webinar ini dilakukan secara daring menggunakan *platform google meet* pada hari Rabu, 16 Desember 2020. Peserta yang mengikuti kegiatan webinar sejumlah ± 27 orang.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan menghubungi pemateri untuk kesediannya mengisi materi pada kegiatan webinar. Selanjutnya untuk mematangkan konsep kegiatan, pelaksana melakukan koordinasi melalui *whatsapp call*. Selanjutnya adalah kegiatan pembuatan *tagline* sebagai acuan pembahasan pada sesi diskusi dan menyiapkan beberapa pertanyaan untuk peserta diakhir kegiatan sebagai penutup. Selain itu, untuk memudahkan komunikasi kepada peserta kegiatan webinar, pelaksana membuat *whatsapp group* khusus sebagai sarana informasi.

Pembuatan pamflet kegiatan webinar dilakukan untuk mengajak peserta mengikuti kegiatan *Sharing Time* ini. Informasi yang tercantum dalam pamflet mengenai judul kegiatan, tema, pemateri, moderator, hari/tanggal/jam pelaksanaan, *platform* yang digunakan, *barcode whatsapp group* serta fasilitas kegiatan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Pamflet disebar diberbagai sosial media seperti *instagram*, *facebook*, *whatsapp*, dan lain sebagainya.



Gambar 1. Pamflet kegiatan Webinar

b. Tahap Inti

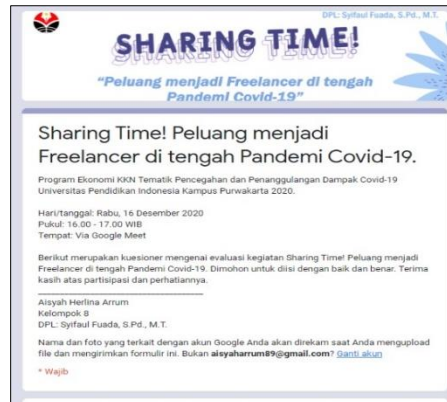
Sebelum kegiatan berlangsung, pelaksana membuat *room meeting* di *google meet* yang kemudian *link meeting* diberikan melalui *whatsapp group* agar peserta dapat bergabung langsung. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan perkenalan pemateri yang dipimpin oleh moderator. Materi yang didiskusikan diantaranya 1) apa itu *freelancer*; 2) seperti apa pekerjaan yang dilakukan; 3) *platform* yang mawadahi *freelancer* untuk mendapatkan klien; 4) waktu pekerjaan, 5) penghasilan sebagai *freelancer*, dan 6) apakah menjadi *freelancer* menjanjikan. Selanjutnya, sesi tanya jawab dengan pemateri terkait *freelancer* dan pengalaman ketika mulai menjadi *freelancer*. Dari beberapa sesi tanya jawab, pemateri juga menampilkan cuplikan pekerjaan *freelance* yang dibuat untuk kliennya berupa video iklan berbasis *motion graphic* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2. Serangkaian pembahasan didiskusikan bersama sampai pada evaluasi memberikan pertanyaan kepada 2 orang peserta dan ditutup dengan sesi foto bersama.



Gambar 2. Tampilan contoh animasi berbasis *motion graphic*

c. Tahap Evaluasi

Terdapat 2 bentuk evaluasi kegiatan webinar ini, pertama berupa pertanyaan yang dilontarkan kepada peserta untuk dijawab yakni seputar pembahasan yang telah didiskusikan (sebanyak 2 pertanyaan untuk 2 peserta). Bentuk evaluasi yang kedua, adalah berupa kuesioner melalui *google form* yang akan diisi oleh peserta terkait keberlangsungan kegiatan webinar. Formulir dikirim melalui *whatsapp group*. Dokumentasi ditujukan pada **Gambar 3**.



Gambar 3. Tampilan link evaluasi melalui *google form*

3. Hasil dan Pembahasan

Melihat peningkatan angka pengangguran yang disebabkan oleh adanya pemutusan hubungan kerja (PHK) atau dirumahkan, maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat khususnya di Indonesia cukup banyak mengalami permasalahan dalam dunia kerja di tengah pandemi Covid-19. Peluang mencari atau memulai pekerjaan yang dapat dilakukan sendiri atau lebih dikenal dengan istilah kerja sampingan (*freelancer*) sangat berpotensi menanggulangi hal tersebut. Namun, beberapa dari mereka masih ada yang belum mengetahui apa itu *freelancer* sehingga belum memanfaatkan dan melihat peluang menjadi *freelancer* di tengah pandemi melalui *platform* digital yang mewadahi para pekerja dengan klien untuk sebuah proyek sesuai bidang yang diminati. Selanjutnya, pengetahuan akan dunia *freelancer* belum dikuasai secara sepenuhnya oleh masyarakat yang nantinya akan bersaing dalam bisnis *online*. Dengan demikian, sosialisasi melalui berbagi pengalaman (*sharing session*) terkait kerja sampingan penting dibagikan terlebih dahulu kepada para pemula *freelancer* sebelum terjun langsung ke dunia *freelance*. Adapun pembahasan yang didiskusikan adalah peluang menjadi *freelancer* di tengah pandemi Covid-19 dengan bidang teknologi digital "animasi *motion graphic*" dengan peserta dari kalangan umum, *fresh graduate*, dan mahasiswa dengan status *on going* dari berbagai jurusan.

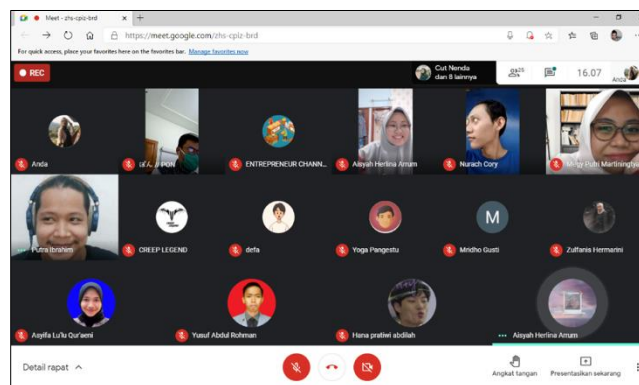
Saat ini, menjadi *freelancer* telah menggeliat berkembang dengan sangat pesat karena kondisi perkembangan teknologi digital dan kondisi perekonomian bangsa. *Graphic designer* dan *motion graphic* merupakan dua rekomendasi bidang para *freelancer* saat ini. Banyaknya *start-up* teknologi yang bermunculan saat ini (seperti *Gojek*, *Grab*, *Shoope*, *Tokopedia*, *OLX*, *JD.ID*, dan ribuan lainnya) tidak menutup kemungkinan untuk membuka peluang *freelance* dibidang grafis dan animasi video pendek sebagai bentuk promosi mereka. Sehingga pemilihan tema webinar ini dirasa sangat tepat bagi para milenial yang telah akrab dengan teknologi informasi. Ada beberapa keuntungan yang

akan didapatkan oleh anak muda yang meminati *freelancer* bidang *graphic designer* dan *motion graphic*, yakni menyalurkan hobi, kreativitas dan memiliki kesempatan luas untuk bekerja di perusahaan *start-up* teknologi, terutama di bagian digital *creative industry* atau divisi kreatif pada agensi *marketing*, divisi infografis pada media sosial milik pemerintah, *branding agency*, desainer logo berbasis *motion graphic*, desainer majalah digital, desainer perusahaan sosial media dan banyak pekerjaan lain. Media berita *online* memerlukan gambar dan desain grafis untuk mempercantik dan mendukung tulisan-tulisan yang diterbitkannya. Penggabungan desain grafis dengan musik/suara/audio dan animasi menjadi media visual *motion graphic*. Kehadirannya sangat kuat di era teknologi digital seperti saat ini, seperti dibidang promosi, opening program di *youtube* atau televisi, hiburan, berita, iklan komersil, dan lain sebagainya. Dengan kemajuan teknologi grafis dan animasi, maka semua dapat dilakukan oleh mahasiswa dari jurusan manapun atau siapapun (tidak harus mahasiswa jurusan desain komunikasi visual atau desain industri). Belajar grafis dan animasi dilakukan secara otodidak dengan ulet, sabar, kerja keras, banyak berlatih untuk mengasah kemampuan dan ketajaman imajinasi, berkemauan mengoperasikan beragam software baik berbayar ataupun gratif. Referensi dapat diambil dari berbagai buku yang telah banyak dijual di toko buku, sumber-sumber e-book gratis, dan tutorial berbasis audio-visual di Youtube yang menyediakan ribuan contoh desain berbagai tingkat atau level kesulitan baik berbahasa asing maupun Indonesia.

Kegiatan webinar yang dilakukan secara daring menunjukkan adanya ketertarikan peserta terhadap dunia *freelancer*. Antusias ini terlihat dari banyaknya peserta yang mengajukan pertanyaan kepada pemateri terkait dunia *freelance* dan juga pengalaman dari pemateri ketika memulai sebagai *freelancer*. Pertanyaan umum yang diajukan peserta yaitu terkait bagaimana langkah awal mempersiapkan diri untuk menjadi seorang *freelancer*. Tentunya dalam hal ini, pemateri menegaskan untuk para peserta membuat portofolio serta mengasah kemampuan atau keterampilan pada bidang yang diminati, sebagai contoh yaitu pemateri sendiri yang fokus pada bidang *motion graphic designer*. Disebutkan bahwa dunia *freelance* tidak hanya pada bidang *motion graphic* saja, namun banyak bidang lainnya yang dapat mewartakan seseorang menjadi *freelancer*. Seperti, *design graphic*, animator, ilustrator, foto editor, video editor, penulis dan masih banyak lagi yang mana dapat diambil sebagai job oleh para peserta apabila memiliki minat dan kemampuan dibidang yang telah disebutkan. Bidang *motion graphic* yang menjadi kemampuan pemateri, menjadi daya tarik peserta dalam mengikuti webinar dari awal sampai akhir kegiatan. Pemateri memberikan beberapa gambaran proyek yang dikerjakan dari *freelance* yang mana telah mengundang perhatian peserta untuk turut melihat proses menjadi seorang *freelancer*. Untuk memudahkan peserta terkait informasi seputar *freelance*, pemateri juga memberikan beberapa referensi *platform* yang dapat dimanfaatkan untuk para pemula *freelancer* mencari atau mendapatkan suatu proyek dari klien di sosial media, salah satunya yaitu *sribulancer.com*. Kegiatan webinar ini sangat bermanfaat bagi para pemula yang berminat menjadi *freelancer* dan memberikan pengetahuan dan wawasan baru tentang dunia *freelance* untuk berbagai bidang non pertanian. Melalui kegiatan tersebut, peserta mengetahui bahwa sebenarnya menjadi *freelancer* merupakan pekerjaan yang fleksibel. Disamping itu, untuk menjadi *freelancer* perlu adanya persiapan diri sebelum masuk ke dunia *freelance*, salah satunya dengan membuat portofolio sesuai bidang yang diminati. Menjadi *freelancer* bisa dilakukan oleh siapapun, hal ini menjadi solusi bagi pekerja yang tidak ingin terikat peraturan oleh sebuah perusahaan.

Menurut salah satu peserta, Maesyaroh, *freelancer* bisa menjadi pekerjaan yang menyenangkan apabila bidang yang ditekuni merupakan hal yang disenangi. Di samping tidak adanya keterikatan oleh suatu instansi perlu diketahui bahwa profesi ini perlu komitmen yang besar dan juga profesionalitas yang tinggi serta disiplin diri yang baik. Dilandanya pandemi Covid-19 tidak menutup kemungkinan masyarakat untuk bisa menjadi seorang *freelancer*. Terlihat mulai banyaknya masyarakat yang berlomba-lomba membuka usaha *online* dan membutuhkan yang namanya konsep desain untuk sosial media yang mereka pakai. Kegiatan webinar ini dapat membantu menumbuhkan motivasi diri serta inspirasi untuk terus mengembangkan kemampuan. Kegiatan webinar memungkinkan orang-orang yang kehilangan pekerjaan merasa terbantu untuk memulai usaha sendiri. Sedikit banyak dari peserta yang tertarik untuk memulai menjadi *freelancer* pada bidang *design graphic* dan *motion graphic*. Maka dari itu, *freelancer* menjadi salah satu pekerjaan yang cocok pada saat pandemi Covid-19.

Keberlangsungan webinar ini didukung oleh adanya komunikasi dan koordinasi yang terjalin cukup baik antara pelaksana dengan pemateri. Pelaksana telah mendiskusikan secara rinci terkait kegiatan sebelum dilaksanakan saat hari-H. Selain itu, kemudahan dalam membagikan informasi melalui sosial media sehingga kegiatan webinar dapat tersebar luas dan menarik perhatian masyarakat. Faktor penghambat dari kegiatan webinar diantaranya adalah kurangnya ketelitian terhadap *platform* yang digunakan untuk direkam sehingga tidak menampilkan keseluruhan tampilan, hanya yang berbicara yang tampil pada layar perekam. Semua peserta tidak terlihat dalam satu layar. Berikutnya adalah persiapan yang begitu singkat sehingga pada saat mendekati kegiatan masih mempersiapkan hal-hal yang terlewat seperti pembuatan link evaluasi menggunakan *google form*. Secara keseluruhan kegiatan webinar menghasilkan suatu program yang dapat diambil kebermanfaatannya bagi masyarakat dan kegiatan berjalan dengan sangat baik. Dokumentasi ditujukan pada [Gambar 4](#).



Gambar 4. Tangkapan layar salah satu peserta webinar

Menjadi seorang *freelancer* bukanlah suatu hal yang sulit, namun bukan suatu hal yang mudah pula. Berdasarkan kemampuan yang dimiliki terhadap bidang yang diminati menjadi faktor utama dalam memulai menjadi *freelancer*. Menjadi *freelancer* lebih mudah daripada bekerja secara konvensional dengan syarat yang berlaku, yaitu kemampuan yang relevan dengan pekerjaan yang diambil. Persiapan diri untuk memenuhi kriteria seorang *freelancer* dapat dituangkan dalam portofolio yang nantinya menjadi daya tarik klien ketika mengajak kerja sama. *Freelancer* menawarkan waktu dan tempat yang fleksibel sehingga pekerja tidak perlu keluar rumah dan waspada akan Covid-19. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Mahriani, 2020) bahwa

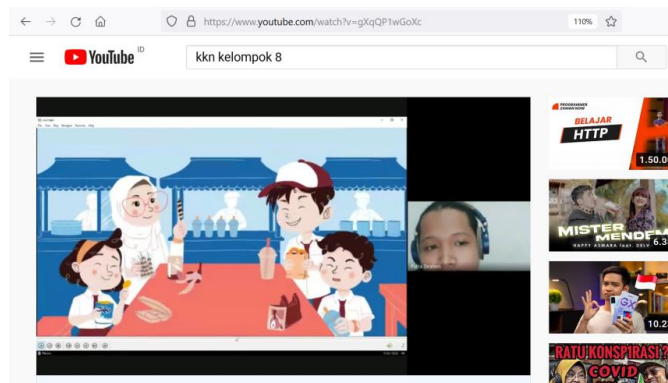
para pelaku usaha di tengah pandemi Covid-19 harus dapat melihat peluang untuk strategi bisnis yang efektif dan efisien dengan mengutamakan protokol kesehatan. Selain itu, *freelancer* dapat menentukan waktu pekerjaannya dengan bebas dan seefektif mungkin, artinya waktu bekerja ada pada keinginannya sendiri. Honor menjadi *freelancer* dapat dikatakan tidak terbatas pendapatannya karena disesuaikan berdasarkan kesepakatan dan beban kerja yang dikerjakan, bahkan tidak menutup kemungkinan penghasilan yang didapat lebih besar gaji pada perusahaan sebelumnya (Dermawan & Saraswati, 2009; Nofriansyah et al., 2020; Sabiila, 2020). Dimasa pandemi Covid-19, pilihan masyarakat untuk menjadi *freelancer* menjadi andalan utama dalam menghidupi persendian perekonomian keluarga. Adapun keunggulan *freelancer* adalah memungkinkan pekerjaan sesuai hobi, tidak terikat waktu sehingga bisa beraktivitas dengan bebas (dapat bekerja di tempat lain), peluang mendapat pemasukan yang lebih tinggi sesuai kadar jam kerja, dan lain-lain.

Keberadaan seorang *freelancer* merupakan sebuah peluang dalam dunia bisnis pada umumnya dan bagi perusahaan pada khususnya. Terdapat berbagai manfaat dari seorang *freelancer*, diantaranya adalah hemat, ide atau gagasan baru, fleksibel, terampil dan pelayanan (Mustofa, 2018). Hemat artinya perusahaan yang menyewa jasa *freelancer* akan memiliki keuntungan secara finansial tersendiri karena pembayaran berdasarkan proyek dan waktu yang terbatas. *Freelancer* cenderung bebas mengajukan masukan atau pendapat serta ide yang objektif untuk klien, sehingga tidak perlu khawatir akan kebutuhan karier jangka panjang. Dalam dunia persaingan, *freelancer* yang mempunyai pengetahuan adalah yang akan unggul dibandingkan yang lainnya. Karena menjadi *freelancer* harus dapat mengembangkan pengalamannya dalam berbagai kesempatan. *Freelancer* adalah seorang pekerja yang fleksibel secara waktu, kapan saja klien meminta bantuan, seorang *freelancer* berupaya memenuhi hal tersebut. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Cohen (2017) bahwa pada umumnya, *freelancer* senantiasa siap jika klien membutuhkan bantuannya. Reputasi yang baik seorang *freelancer* dilihat dari upaya mendisiplinkan tenggat waktu pengerjaan proyek. Tujuannya, guna menjaga kepercayaan klien terhadap profesionalitas kerja dari *freelancer*. Sehingga, salah satu aset penting menjadi *freelancer* adalah nama baik karena etos kerja yang baik.

Freelancer memperlihatkan peningkatan yang signifikan sebagai pilihan untuk bekerja. *Freelance* yang cenderung memperhatikan kemampuan dari pada kapabilitas pendidikan turut menjadi pertimbangan profesi *freelancer* semakin diminati. Hal ini sejalan dengan kabar Elance-oDesk yang menunjukkan bahwa kualitas *freelancer* di Indonesia rata-rata mendapatkan nilai feedback 4.5 (dari skala maksimum 5). Oleh karena itu, perekonomian makro bagi Indonesia dapat dikatakan fantastis atas kontribusi dari pekerja *freelance*. Selain itu, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Grandon & Pearson (2004), Kurniawan (2017), dan Laohapensang (2009) menunjukkan bahwa *e-commerce* sangat berperan dan memiliki manfaat baik untuk produsen sebagai pemilik produk maupun konsumen sebagai pembeli produk yang cepat dan sesuai keinginan (Mustofa, 2018; Rosmadi, 2021). Aktivitas ekonomi (jual beli) di *e-commerce* tidak lepas dari peran desain grafis dan animasi video pendek karena keduanya dapat dikatakan sebagai sarana daya tarik atau promosi atau iklan produk dan komunikasi yang ampuh antara penjual terhadap pembeli.

Diharapkan para peserta yang mengikuti webinar ini dapat segera bergabung dengan suatu komunitas sesuai minatnya masing-masing, yang dalam hal ini adalah minat

dibidang desain grafis dan *motion graphic*. Lewat komunitas ini, beberapa anggota yang memiliki hobi dibidang tersebut dapat saling berbagi pengalaman, informasi, dan terhubung dengan peluang tawaran-tawaran kerja sesuai bidangnya. Kemauan atau motivasi awal dari peserta harus didukung dengan banyaknya mengeksplorasi desain grafis dan animasi, dengan demikian portofolionya semakin lengkap dan bagus terlepas dari bidang keilmuan para peserta. Modal ini merupakan awal yang baik yang dapat digunakan dimasa depan apabila ingin melamar di *start-up* teknologi yang diimpikan oleh para peserta, terutama bagi mahasiswa *on going* dan *fresh graduate*. Peluang kerja bagi *motion graphic designer* sangat terbuka selain *start-up* ternama, terutama untuk sektor *broadcasting* (pertelevisian), film, dan video, *digital marketing*, dan pengembang konten sosial media. Kemampuan yang harus dimiliki oleh *motion graphic designer* adalah desain grafis, kemampuan membuat animasi dengan *tool-tool* yang telah tersedia, memahami dasar-dasar animasi, dan imajinasi/kreativitas. (Gambar 5).



Gambar 5. Video rekaman webinar yang diunggah di Youtube

4. Kesimpulan

Kegiatan webinar *Sharing Time* yang bertemakan Peluang menjadi *freelancer* di tengah pandemi Covid-19 dirasakan sangat bermanfaat bagi para pemula yang berminat menjadi *freelancer*, terutama bidang teknologi digital (*motion graphic designer*). Disamping itu, pengetahuan baru telah didapatkan oleh para peserta melalui webinar ini, seperti mampu mengenal apa yang dimaksud *freelance* dan *freelancer*, bagaimana mempersiapkan diri sebelum memasuki dunia *freelancer*, informasi mengenai cara mendapatkan klien, melihat peluang yang bisa dimanfaatkan dengan keahlian yang dimiliki, cara personal *branding* dan apa saja kelebihan dari *freelancer*. Alternatif pekerjaan di tengah pandemi Covid-19 sebagai *freelancer* kini menjadi incaran para pekerja yang terdampak, sehingga peluang untuk meningkatkan perekonomian mulai menunjukkan kemajuannya. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar program berjalan lebih menarik, salah satunya yaitu dengan diadakannya pelatihan di banyak bidang sesuai kemampuan awal masing-masing para peserta sehingga bagi para pemula akan lebih siap untuk terjun di dunia *freelancer*. Dengan demikian, topik webinar tidak terbatas pada bidang *motion graphic* saja (misalnya bidang SEO, *copywriter*, social media admin, penulis lepas, *web develop*, desain grafis, *android apps developer*, dan lain sebagainya). Kemampuan untuk membangun komunikasi dan juga relasi adalah hal yang krusial bagi peserta sebagai pondasi untuk lebih memahami *freelancer*. Kegiatan webinar ini perlu ditindaklanjuti guna membantu para pekerja

yang terdampak di berbagai daerah dapat merintis sebagai seorang *freelancer* di berbagai bidang sehingga mampu mendapatkan penghasilan tambahan atau bahkan utama di tengah pandemi Covid-19.

Acknowledgement

Terima kasih kepada LPPM Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mendukung kegiatan Webinar ini melalui program KKN-Tematik “Pencegahan dan Penanggulangan Dampak Covid-19”. Selanjutnya terima kasih kepada media masa yang telah meliput webinar ini sehingga program dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas, terutama anak muda yang dekat dengan teknologi, tautan berita tersedia di: <https://ubahlaku.id/read/166845/mahasiswa-ajak-masyarakat-jadi-freelancer>, dan berita cetak di Koran Radar Karawang, 28 Desember 2020 halaman 9.

Daftar Pustaka

- Anggrian, W., & Sumarlin, A. (2016). Pengaruh Komitmen Tenaga Kerja Lepas terhadap Motivasinya dalam Perusahaan Keluarga di Sektor Informal. *Jurnal Manajemen Teknologi*, 15, 139–153. <https://doi.org/10.12695/jmt.2016.15.2.3>
- Cohen, N. S. (2017). Venture Labor | Freelancing as the Good Life? *International Journal of Communication*, 11(0), 3.
- Dermawan, R., & Saraswati, D. (2009). *Cari Duit dari Freelance*. Jakarta: Penebar PLUS+.
- Faisal, M., Ariyanto, A., & Sudarsono, A. (2021). Solusi Bisnis Online Dimasa Pandemic Pada Rumah Tahsin Al Hikam, Pondok Kacang Timur Tangerang Selatan. *Jurnal Desikasi PKM*, 2(1), 6.
- Fauzi, L. A., Inzani, D. A., Ar, S. A., Syukur, M., Rahmat, M., Sofyan, M., & Halisa, N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di Masa Covid 19. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(1), 143–151.
- Gogali, V. A., Tsabit, M., & Syarief, F. (2020). Pemanfaatan Webinar Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Di Masa Pandemi Covid-2019 (Studi Kasus Webinar BSI Digination “How To Be A Youtuber And An Entrepreneur”). *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 20(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>
- Grandon, E. E., & Pearson, J. M. (2004). Electronic commerce adoption: an empirical study of small and medium US businesses. *Information & Management*, 42(1), 197–216. <https://doi.org/10.1016/j.im.2003.12.010>
- Jayani, D. H. (2021, Maret). Risiko Maraknya Pekerja “Freelance” di Masa Pandemi [Online].
- Kurniawati, R. & Fuada, S. (2021). Pendampingan Bisnis Online Model Dropshipping guna Pemulihan Ekonomi Akibat Pandemi Covid-19 pada Masyarakat Kampung Dayeuhkolot - Subang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEKS*.
- Kurniawan, P. (2017). Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Komunikasi Pemasaran Modern Pada Batik Burneh. *Competence: Journal of Management studies*, 11(2), 9. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/kompetensi.v11i2.3533>
- Laohapensang, O. (2009). Factors influencing internet shopping behaviour: a survey of consumers in Thailand.
- Mahriani, E. (2020). Model Bisnis di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Hadratul*

- Madaniyah*, 7(1), 9–14. <https://doi.org/10.33084/jhm.v7i1.1596>
- Mustofa. (2018). Pekerja Lepas (Freelancer) dalam Dunia Bisnis. *Jurnal Mozaik*, 10.
- Nofriansyah, D., Jatiningrum, C., Siregar, M. N. H., Butarbutar, N., Abadi, S., Jamaludin, J., ... Hutahaeen, J. (2020). *Bisnis Online: Strategi dan Peluang Usaha*. Yayasan Kita Menulis.
- Purbohastuti, A. W. (2017). Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Tirtayasa Ekonomika*, 12(2), 212. <https://doi.org/10.35448/jte.v12i2.4456>
- Rahmawati, E., Abidin, Z., Purwanti, S. N., Khasanah, A., Prabowo, D. L. A., & Kancanadana, G. (2020). Webinar Peran Teknologi dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. In *Proceeding of The URECOL* (hal. 27–32).
- Rosmadi, M. L. N. (2021). Penerapan Strategi Bisnis di Masa Pandemi Covid-19. *Ikhra-Ith Ekonomika*, 4(1), 6.
- Rusdiono, R. (2019). Peran Media Sosial Sebagai Upaya Pemasaran Bisnis Online Shop Pada Online Shop Antler MakeUp - @antler.makeup. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen*, 3(2), 195–202. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v3i2.5356>
- Sabiila, G. A. (2020). Antara Pandemi Covid-19, Kacaunya Perekonomian dan Solusi Pemecahan. In *Minda Mahasiswa Indonesia: Antisipasi Resesi dan Krisis Pangan Akibat Pandemi* (hal. 7–13). Aceh: Syiah Kuala University Press.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
