

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Covid-19 telah ditetapkan oleh WHO (*World Health Organization*) sebagai pandemi pada bulan maret 2020 silam, adanya pandemi telah mempengaruhi berbagai macam aspek kehidupan manusia, mulai dari kesehatan, pendidikan, dan juga perekonomian.<sup>1</sup> Di mana pandemi mengharuskan kita untuk beradaptasi dengan segala perubahan yang terjadi secara drastis. Berdasarkan laman kompas.com Satgas penanganan Covid-19 telah merilis data penambahan kasus Covid-19 sebanyak 760 kasus pada (22/10/2021). Tercatat bahwa jumlah kasus Covid-19 di Indonesia telah mencapai 4.238.594 kasus yang terhitung dari awal Maret hingga saat ini.<sup>2</sup>

Pandemi Covid-19 merupakan sebuah ancaman yang sangat besar bagi manusia, di mana manusia dituntut untuk bertahan hidup di tengah perekonomian yang tidak stabil yang diakibatkan oleh pandemi ini. Penyebaran yang tidak terkendali membuat pemerintah Indonesia menetapkan sebuah kebijakan yang dikenal dengan sebutan PSBB (Pembatasan Sosial Bersekala Besar). Kebijakan yang diambil oleh pemerintah Indonesia memberikan dampak positif dan negatif bagi

---

<sup>1</sup> Ahmad, Asrori dkk, "Ekonomi Kreatif Sub-Sektor Kuliner Dalam Menunjang Pertumbuhan Ekonomi Masa Pandemi di Biltar", Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol 6 No. 1 (2021) hal 35

<sup>2</sup> Update 22 Oktober: Kasus Covid-19 di Indonesia Capai 4.238.594 bertambah 760. (22, Oktober 2021). Diakses pada Oktober 22, 2021 dari berita online: <https://nasional.kompas.com/read/2021/10/22/1718047>

masyarakat, dan pastinya setiap kebijakan yang diambil selalu memiliki resiko tersendiri.

Dampak positif diberlakukannya PSBB ini diantaranya yaitu untuk menekan dan mengurangi laju penyebaran Covid-19 agar tidak meluas, adapun dampak negatifnya yaitu terjadinya kemerosotan perekonomian di mana banyak sekali perusahaan yang melakukan PHK kepada karyawan untuk menekan beban pengeluaran perusahaan. Berdasarkan laman kompas.com (2/3/2021) tercatat pada data Badan Pusat Statistis (BPS) bahwa jumlah pengangguran karena Covid-19 pada periode Agustus 2020 terhitung sebanyak 2,56 jiwa hal ini menyebabkan terjadinya penambahan jumlah pengangguran di Indonesia.<sup>3</sup>

Oleh karena itu setiap orang dituntut untuk jeli dan peka dalam melihat setiap peluang usaha yang ada di masa pandemi seperti ini, dengan memadukan kreativitas dan memanfaatkan teknologi dapat menciptakan sebuah peluang usaha yang dapat dijalankan di masa pandemi agar dapat bersaing dan bertahan hidup melewati masa krisis ekonomi yang diakibatkan oleh Covid-19. Saat ini sudah banyak tersebar peluang usaha yang dapat ditemui dilingkungan sekitar maupun melalui media online.

Kementrian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia mencatat, ada sekitar 8,2 juta usaha kreatif di Indonesia yang didominasi usaha seperti kuliner, *fashion* dan kriya sehingga ketiga sektor usaha kreatif tersebut menjadi kontributor terbesar terhadap

---

<sup>3</sup>Update 02 Maret 2021: Satu Tahun Pandemi: Jumlah Pengangguran Nyaris 10 Juta, Kemiskinan Tembus 10 Persen. (02 Maret 2021). Diakses pada Oktober 22, 2021 dari berita online:<https://money.kompas.com/read/2021/03/02/161627926>

PDB Ekonomi kreatif. Selain ketiga sektor tersebut terdapat beberapa sub sektor yang memiliki pertumbuhan yg cepat yaitu TV dan radio, film, animasi, video, seni, pertunjukan dan desain komunikasi visual.<sup>4</sup>

Di masa pandemi seperti ini diharuskan untuk bekerja dari rumah saja, dan banyak para pekerja yang dirumahkan karena khawatir terkena paparan virus Covid-19. Beberapa orang sudah mulai peka terhadap peluang usaha kreatif yang dapat dijalankan dari rumah saja salah satunya adalah menjadi seorang pekerja lepas atau yang dikenal dengan sebutan *freelancer*. Namun ada beberapa yang masih belum memanfaatkan kecanggihan teknologi dan internet dengan maksimal, sehingga hanya digunakan untuk bermain media sosial saja tanpa digunakan untuk mencari peluang usaha kreatif.

Di dalam Al-Qur'an menjelaskan bahwa manusia harus melakukan perubahan untuk dapat mengikuti perkembangan zaman, dengan cara berfikir kreatif yang menghasilkan sebuah inovasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Adapun ayat Al-Qur'an yang membahas perubahan terdapat pada QS.Ar-Ra'd ayat 11.

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

*“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan mereka sendiri”.*

Berdasarkan ayat-ayat Al-Quran di atas dapat dipahami bahwa sebagai manusia harus memiliki keinginan untuk berubah

---

<sup>4</sup> Kementrian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia, *Industri Kreatif dan Digital: Kembangkan Potensi, Gerakan Ekonomi, dan Ciptakan Lapangan Kerja*. Diakses dari <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/2449/industri-kreatif-dan-digital-kembangkan-potensi-gerakkan-ekonomi-dan-ciptakan-lapangan-kerja>

menggunakan akal pikiran yang kreatif dan dapat melakukan inovasi agar dapat mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern dan canggih. Pada saat ini kita telah memasuki era digital di mana hampir semua kegiatan manusia beralih menjadi online, mulai dari berbelanja, mencari informasi, bekerja, belajar dan lain sebagainya. Semua itu merupakan hasil dari pola pikir manusia yang semakin kreatif, mengadakan yang sebelumnya tidak ada.

Melihat fenomena seperti ini membuat peneliti tertarik untuk menganalisis peluang usaha kreatif di masa pandemi. Di masa pandemi ini, sangat mudah untuk mencari peluang usaha atau mencari ide bisnis lewat media online. Media online seperti *Website*, *Facebook*, *Instagram* dan *Youtube* merupakan sarana dalam pencarian peluang usaha kreatif yang dapat dijumpai dengan mudah, hanya bermodalkan jaringan internet, kreatifitas dan kejelian dalam melihat peluang usaha serta memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan maksimal. Dengan berbagai kemudahan yang sudah tersedia apakah masyarakat Indonesia sudah mulai memanfaatkan peluang tersebut atau belum.

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apa yang dimaksud dengan usaha kreatif dan bagaimana cara menjalankan usaha kreatif tersebut, yang dimaksud dengan usaha kreatif dalam penelitian ini adalah bagaimana kita memadukan kreativitas dengan kecanggihan teknologi sehingga tercipta berbagaimacam usaha kreatif berbasis digital, bagaimana usaha kreatif tersebut dilakukan, serta apakah usaha kreatif tersebut dapat menjadi solusi bagi masyarakat.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus penelitian di atas maka rumusan masalah kali ini adalah:

1. Apa saja peluang usaha kreatif berbasis digital yang dapat dilakukan di masa pandemi Covid-19?
2. Bagaimana cara menjalankan usaha kreatif berbasis digital tersebut?
3. Apakah peluang usaha kreatif tersebut menjadi solusi bagi masyarakat di masa pandemi Covid-19?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui apa saja peluang usaha kreatif yang dapat dilakukan di masa pandemi Covid-19.
2. Untuk mengetahui bagaimana usaha kreatif tersebut dijalankan.
3. Untuk mengetahui apakah peluang usaha kreatif menjadi solusi bagi masyarakat di masa pandemi Covid-19.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini secara teoritis digunakan sebagai :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai subangan pemikiran bagi dunia perekonomian.
- b. Menjadi salah satu bahan acuan penelitian di bidang ekonomi.
- c. Menjadi salah satu kajian untuk penulisan ilmiah berkenaan dengan analisis peluang usaha kreatif di masa pandemi.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan inspirasi bagi masyarakat yang bersangkutan yang sedang mencari peluang usaha kreatif agar lebih jeli dalam melihat setiap peluang yang terdapat di lingkungan sekitar.

## F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dari itu peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut :

| No | Peneliti  | Persamaan   | Perbedaan  | Kesimpulan  |
|----|---|---|--|---|
| 1  | Anah dkk (2021).<br>Meningkatkan Kreativitas dan Menciptakan Peluang Usaha Di Masa Pandemi Covid-19 Yayasan Kafilatur Rosul Pamulang <sup>5</sup> | Pemanfaatan kreativitas dalam mencari dan menciptakan peluang usaha di masa pandemi | pola berfikir kreatif dalam melihat setiap peluang usaha yang ada sedangkan dalam penelitian saya membahas proses pencarian peluang usaha kreatif online | Menciptakan kepekaan dalam mencari dan memanfaatkan peluang usaha yang terdapat di lingkungan sekitar pada masa pandemi Covid-19. |

---

<sup>5</sup> Furyanah, Anah dkk, "Meningkatkan Kreatifitas dan Menciptakan Peluang Usaha di Masa Pandemi Covid-19 Yayasan Kafilatur Rosul Pamulang", Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 2, No. 2 (2021)

Hasil dari penelitian ini adalah menciptakan kepekaan dalam mencari dan memanfaatkan peluang usaha yang terdapat di lingkungan sekitar khususnya pada saat masa pandemi seperti ini. Adapun kaitan antara penelitian Anah DKK dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti ialah mengenai cara memanfaatkan peluang usaha.

|   |   |                                     |  |   |
|---|---|-------------------------------------|--|---|
| 2 | Yudha Eka Nugraha (2021). Tantangan dan Strategi Unit Usaha Ekonomi Kreatif Tenun Ikat NTT dalam Menghadapi Pandemi Covid-19 <sup>6</sup> | Membahas tentang Unit Usaha Kreatif | Dalam penelitian Yudha Eka Nugraha menjelaskan terkait langkah-langkah yang dapat dijalankan oleh pelaku usaha kreatif dalam menghadapi tantangan serta mencari solusi dalam menghadapi situasi pandemi Covid-19. Sedangkan dalam penelitian saya membahas terkait tantangan usaha | terdapat empat tantangan utama bagi unit usaha ekonomi kreatif dalam menghadapi dampak pandemi Covid-19 yaitu penurunan pendapatan, hilangnya kesempatan kerja, tuntutan inovasi produk, tantangan pemanfaatan teknologi. |
|---|---|-------------------------------------|--|---|

---

<sup>6</sup> Nugraha, Yudha Eka, "Tantangan dan Strategi Unit Usaha Ekonomi Kreatif Tenun Ikat NTT dalam Menghadapi Pandemi Covid-19", Jurnal Industri Pariwisata, Vol 4, No. 1 (2021)

|  |  |  |   |  |
|--|--|--|---|--|
|  |  |  | <p>           kreatif berbasis digital         </p> |  |
|--|--|--|---|--|

Hasil dari penelitian saudara Yudha Eka Nugraha menunjukkan bahwa terdapat empat tantangan utama bagi unit usaha ekonomi kreatif dalam menghadapi dampak pandemi Covid-19 yaitu penurunan pendapatan para pengrajin tenun ikat akibat adanya pandemi Covid-19, hilangnya kesempatan kerja, tuntutan inovasi produk, tantangan pemanfaatan teknologi. Sehubungan dengan penelitian Yudha Eka Nugraha dengan penelitian kali ini ialah terkait strategi dalam menjalankan usaha kreatif tersebut.

|   |  |   |  |  |
|---|--|---|--|--|
| 3 | <p>           Maskarto Lucky Nara Rosmadi (2021). Inovasi dan Kreativitas Pelaku Usaha UMKM di Era Covid-19<sup>7</sup> </p> | <p>           Membahas tentang inovasi dan kreativitas         </p> | <p>           Penelitian Maskarto Lucky Nara Rosmadi menjelaskan sebuah inovasi dan kreatifitas dalam strategi pemasaran Sedangkan dalam penelitian saya lebih menekankan tentang strategi <i>digital marketing</i> </p> | <p>           Inovasi dan kreativitas dapat berpengaruh terhadap peningkatan volume jumlah penjualan.         </p> |
|---|--|---|--|--|

---

<sup>7</sup> Rosmadi, Maskarto Lucky Nara, "Inovasi dan Kreatifitas Pelaku Usaha UMKM di Era Covid-19", Jurnal IKRA-ITH Ekonomika, Vol 4, No. 2 (2021)



Hasil dari penelitian Maskarto Lucky Nara Rosmadi dapat diketahui bahwa inovasi dan kreativitas dapat berpengaruh terhadap peningkatan volume jumlah penjualan. Adapun kaitan antara penelitian kali ini dengan penelitian hasil Maskarto Lucky Nara Rosmadi yaitu terletak pada kesamaan penggunaan inovasi dan kreativitas dalam memanfaatkan media digital sebagai alat untuk bersaing di era digital.

|   |   |   |  |  |
|---|---|---|--|--|
| 4 | Rio Febriannur Rachman (2019). Pengembangan Industri Kreatif Berbasis Media Digital di Surabaya dalam Perspektif Islam <sup>8</sup> | Membahas tentang usaha kreatif berbasis digital | Dalam penelitian Rio Febriannur Rachman hanya mencari keselarasan antara kebijakan pemerintah kota Surabaya dalam bidang pengembangan industri kreatif berbasis media digital melalui pengadaan <i>Co-Working Space</i> dengan maqasid al-syari'ah sedangkan | Pengembangan Industri Kreatif berbasis media digital harus tetap mengikuti prinsip muammalah dalam islam |
|---|---|---|--|--|

---

<sup>8</sup> Rachman, Rio Febriannur, "Pengembangan Industri Kreatif Berbasis Media Digital di Surabaya dalam Perspektif Islam", Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam. Vol 10, No. 2 (2019)

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  | dalam penelitian saya hanya membahas peluang usaha digital tanpa menggunakan pengadaan <i>Co-Working Space</i> |  |
|--|--|--|--|--|

Hasil dari penelitian Rio Febriannur Rachman ialah terkait dengan industri kreatif ataupun usaha kreatif lainnya harus tetap memegang teguh prinsip-prinsip muamallah dalam islam. Adapun kaitannya dengan penelitian kali ini adalah mengenai pemanfaatan teknologi untuk pengembangan usaha kreatif terutama di bidang digital.

|   |   |   |  |  |
|---|---|---|--|--|
| 5 | Ni Made Sri Wahyuni Trisna dan Farriz Fardani Zulkifli (2021). <i>Bisnis Kreatif di Era Digital dengan Mengangkat Kearifan Lokal</i> <sup>9</sup> | Berbagi informasi mengenai bisnis digital serta menjelaskan tentang bisnis digital apa saja yang dapat dijalankan | Dalam penelitian Ni Made Sri Wahyuni Trisna dan Farriz Fardani Zulkifli menjelaskan tentang cara memanfaatkan digitalisasi dalam memasarkan produk lokal | Dalam berbisnis di era digital dapat menyisipkan kearifan lokal dengan menerapkan strategi bisnis dan pemasaran yang tepat |
|---|---|---|--|--|

---

<sup>9</sup> Trisna, Ni Made Sri Wahyuni dan Farriz Fardani Zulkifli, "Bisnis Kreatif di Era Digital dengan Mengangkat Kearifan Lokal", Jurnal Da Moda. Vol 2, No. 2 (2021)

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  | sedangkan penelitian saya membahas tentang berbagai usaha kreatif berbasis digital termasuk juga cara menjalankan usaha tersebut |  |
|--|--|--|--|--|

Hasil dari penelitian Ni Made Sri Wahyuni Trisna dan Farriz Fardani Zulkifli menunjukkan bahwa produk-produk lokal juga dapat bersaing di era digital seperti sekarang dengan menggabungkan kearifan lokal, strategi bisnis dan teknik pemasaran yang tepat dapat mengangkat brand atau produk lokal menjadi lebih dikenal.

Sehubungan dengan penelitian ini maka kaitan antara penelitian Ni Made Sri Wahyuni Trisna dan Farriz Fardani Zulkifli dengan penelitian saya menunjukkan bahwa usaha digital dapat menjadi alternatif dalam perekonomian saat ini.

|   |   |  |  |   |
|---|---|--|--|---|
| 6 | Dyah Perwita (2021). Telaah Digital <i>Enterpreneurship</i> : suatu Implikasi dalam Mengatasi | Memanfaatkan teknologi dan gadget untuk memperbaiki perekonomian | Dalam penelitian Dyah Perwita lebih menekankan pada strategi pemasaran digital sedangkan dalam | Memperbaiki kondisi perekonomian dengan peluang teknologi dan |
|---|---|--|--|---|

|  |                                    |  |  |                       |
|--|------------------------------------|--|--|-----------------------|
|  | Permasalahan Ekonomi <sup>10</sup> |  | penelitian saya akan membahas terkait dengan usaha kreatif yang berhubungan dengan dunia digital | gadget yang dimiliki. |
|--|------------------------------------|--|--|-----------------------|

Hasil dari penelitian Dyah Perwita adalah kondisi perekonomian dapat diperbaiki dengan cara memanfaatkan teknologi dan media digital untuk melakukan kegiatan berwirausaha, peralihan dari sistem pemasaran tradisional menuju pemasaran digital merupakan suatu hal yang baru, sehingga penggunaan gadget dapat menunjang kegiatan *digital enterpreneurshif*. Adapun kaitannya dengan penelitian kali ini adalah pemanfaatan teknologi dan digitalisasi yang dilakukan untuk mengikuti perkembangan zaman terutama di bidang usaha kreatif.

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 7 | Mustofa (2018) Pekerja Lepas ( <i>Freelancer</i> ) dalam Dunia Bisnis <sup>11</sup> | Persamaannya, sama-sama membahas mengenai <i>Freelancer</i> atau pekerja lepas yang | Perbedaannya terletak pada pembahasan, dalam penelitian Mustofa hanya menjelaskan peran <i>freelancer</i> | Teknologi semakin canggih perkembangan internet semakin maju sehingga mencari pekerjaan |
|---|---|---|---|---|

<sup>10</sup> Perwita, Dyah, "Telaah Digital Entrepreneurship: suatu Implikasi dalam Mengatasi Permasalahan Ekonomi", Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro. Vol 9, No. 2 (2021)

<sup>11</sup> Mustofa, "Pekerja Lepas (*Freelancer*) dalam Dunia Bisnis", Jurnal Mozaik. Vol X, Edisi, 1 (2018)

|  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|---|
|  |  | termasuk kedalam salah satu usaha kreatif saat ini | terhadap dunia bisnis, sedangkan penelitian saya akan membahas serta menganalisis lebih lanjut mengenai apa saja peluang usaha kreatif yang dapat dilakukan di masa pandemi termasuk juga menjadi seorang pekerja lepas atau <i>Freelancer</i> | semakin mudah jika dibarengi dengan skill yang dimiliki |
|--|--|--|--|---|

Dapat diketahui hasil dari penelitian Mustofa bahwa perkembangan zaman dapat mempermudah manusia untuk mencari pekerjaan atau peluang usaha yang sesuai dengan keahlian dan kemampuannya, hal ini dikarenakan teknologi yang semakin canggih dan penyebaran informasi melalui media online yang sangat pesat dapat mempermudah seseorang dalam mencari pekerjaan atau memulai usahanya sendiri. Adapun kaitannya dengan penelitian yang akan saya teliti yaitu terkait dengan penyaluran ide kreatif dan keahlian yang dimiliki untuk memanfaatkan teknologi dan penyebaran informasi melalui media online dapat menjadi salah satu alternatif dalam mencari ataupun menciptakan sendiri peluang usaha kreatif tersebut.

|   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
| 8 | Aisyah Herlina Arrum dan Syifaul Fuada (2021). Penyelenggaraan Webinar Peluang menjadi <i>Feelancer</i> Teknologi Digital Berbasis <i>Motion Grafik</i> di Masa Pandemi Covid-19 <sup>12</sup> | Membahas peluang usaha yang dapat dilakukan di masa pandemi, salah satunya adalah <i>freelancer</i> atau kerja lepas | Dalam penelitian Aisyah hanya membahas mengenai peluang usaha menjadi <i>Freelancer</i> dengan menggunakan teknologi digital berbasis <i>Motion Grafik</i> | <i>Freelancer</i> menjadi salah satu peluang usaha yang sangat menjanjikan di masa pandemi |
|---|--|--|--|--|

Hasil dari penelitian di atas menjelaskan bahwa menjadi seorang *Freelance* atau pekerja lepas merupakan salah satu usaha kreatif yang dapat dijalankan di masa pandemi, webinar yang diselenggarakan pun dapat membuka wawasan serta pemahaman peserta terkait dengan dunia *Freelance*. Webinar ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah batu loncatan bagi pemula yang ingin menggeluti dunia *Freelance* untuk dijadikan usaha sampingan maupun usaha tetap.

Adapun kaitannya dengan penelitian saya yaitu terkait dengan pembahasan mengenai salah satu usaha kreatif yang disebut dengan *Freelance*, *Freelancer* sendiri merupakan sebuah sebutan untuk seorang pekerja lepas yang kerjanya tidak terikat oleh waktu dan instansi, pekerjaan *Freelancer* terbilang sangat fleksibel hal ini menjadikan seorang *Freelancer* dapat dilakukan di rumah saja.

---

<sup>12</sup> Arrum, Aisyah Herlina dan Syifaul Fuada, "Penyelenggaraan Webinar Peluang menjadi Feelancer Teknologi Digital Berbasis *Motion Grafik* di Masa Pandemi Covid-19", Community Empowement. Vol 6, No. 10 (2021)

## G. Kerangka Pemikiran

Di awal masa pandemi negara Indonesia banyak mengalami kemerosotan baik dari segi kesehatan, pendidikan dan juga perekonomian, sehingga masyarakat dituntut untuk dapat beradaptasi dengan perubahan yang terjadi secara drastis. Perubahan yang drastis ini berakibat buruk pada setiap lini kehidupan salah satunya adalah pada bidang perekonomian di mana pada saat pandemi Covid-19 banyak perusahaan yang melakukan PHK kepada para pegawainya dengan alasan menekan biaya serta beban pengeluaran perusahaan dengan membayar gaji kepada para karyawannya.

Akibatnya terjadi kenaikan jumlah pengangguran pada masa awal pandemi, Badan Pusat Statistik mencatat kenaikan jumlah pengangguran di Indonesia pada periode Agustus 2020 terhitung sebanyak 2,56 jiwa.<sup>13</sup> Hal ini menjadi bukti jika kenaikan jumlah pengangguran dan krisis ekonomi yang terjadi di Indonesia merupakan akibat dari kemunculan pandemi Covid-19.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mencoba mencari solusi atas permasalahan tersebut dengan cara menganalisis berbagai macam peluang usaha kreatif berbasis digital yang dapat dikerjakan di rumah saja. Peluang usaha kreatif dapat ditemukan dengan mudah melalui media online, namun banyak masyarakat Indonesia yang belum mengetahuinya dan masih banyak yang terjebak dengan mindset kerja keras dibandingkan dengan kerja cerdas sehingga

---

<sup>13</sup> Update 02 Maret 2021: Satu Tahun Pandemi: Jumlah Pengangguran Nyaris 10 Juta, Kemiskinan Tembus 10 Persen. (02 Maret 2021). Diakses pada Oktober 22, 2021 dari berita online: <https://money.kompas.com/read/2021/03/02/161627926>

kemudahan dan kecanggihan teknologi tidak dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin.

Peluang usaha berbasis digital yang akan ditawarkan peneliti sebagai solusi atas permasalahan di atas adalah menjadi seorang *Freelance* atau dapat juga disebut dengan pekerja lepas yang tidak terikat waktu, tempat dan juga instansi. Saat ini sudah banyak *Website* yang menampung para *Freelancer* sesuai dengan keahlian yang dimiliki untuk dapat bertemu dengan calon klien. Selain itu, tutorial via *Visual Audio* sudah tersebar luas di jejaring media sosial, hanya saja masyarakat Indonesia belum sepenuhnya melek digital sehingga peluang usaha kreatif berbasis digital ini masih jarang diketahui oleh sebagian masyarakat Indonesia.

Dengan dilakukannya penelitian ini peneliti berharap jika hasil dari penelitian ini dapat menjadi solusi serta dapat membantu masyarakat untuk memulai usaha kreatif berbasis digital sehingga kondisi perekonomian masyarakat dapat menjadi lebih baik.

## **H. Metode Penelitian**

Penelitian merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang ditempuh seorang peneliti secara sistematis untuk mendapatkan pemecahan masalah atau mendapatkan jawaban dari setiap permasalahan yang ada. Setiap penelitian ilmiah yang dilakukan pasti memerlukan sebuah metode penelitian untuk dapat memperlancar sebuah penelitian, khususnya dalam pencarian data dan petunjuk mengenai cara atau langkah penelitian, metode penelitian adalah suatu cara kerja untuk dapat mempelajari dan memahami objek penelitian menjadi target atau tujuan dari penelitian.



## 1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif merupakan sebuah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi alamiah, di mana peneliti merupakan instrumen kunci.<sup>14</sup>

## 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau unit amatan merupakan sesuatu yang menjadi sumber acuan untuk memperoleh data dalam rangka menjabarkan suatu analisis. Yang menjadi amatan dalam penelitian ini adalah para *freelancer* yang merupakan pelaku usaha kreatif berbasis digital.

## 3. Objek Penelitian

Objek penelitian atau unit analisis penelitian yaitu organisasi, kelompok, orang atau kejadian, atau hal-hal lain yang dijadikan objek penelitian.<sup>15</sup> Yang menjadi objek atau unit analisis dalam penelitian ini adalah peluang usaha kreatif berbasis digital yang dilakukan oleh para *freelancer* atau pekerja lepas.

## 4. Jenis Data

Pengumpulan data adalah langkah yang paling penting dalam sebuah penelitian, karena salah satu tujuan sebuah penelitian adalah mendapatkan sebuah data, tanpa adanya data seorang peneliti akan kesulitan dalam menyusun penelitian. Data dalam penelitian terdapat dua jenis, yaitu data primer dan data skunder. Di mana data primer merupakan data atau keterangan yang

---

<sup>14</sup> Nurdin, Ismail dan Hartati Sri, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019). hal 75

<sup>15</sup> Noor, Juliansyah, *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2017). hal 30

diperoleh oleh seorang peneliti secara langsung dari sumbernya, sedangkan data skunder adalah data yang diperoleh dari pihak kedua, berupa orang maupun catatan seperti buku, laporan, artikel, jurnal dan majalah yang bersifat dokumentasi<sup>16</sup>

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu:

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh seorang peneliti, dalam penelitian ini menggunakan data primer seperti wawancara secara online. Wawancara mendalam akan dilakukan secara online kepada lima pelaku usaha kreatif berbasis digital yang bernama Gusti sebagai *portrait ilustrator*, Yogie sebagai *video editor*, Maria sebagai *desainer grafis*, Iyang sebagai *Desainer Grafis* dan Nufus sebagai *Desainer Grafis* yang bersedia menjadi informan penelitian yang sesuai dengan kriteria seperti informan penelitian merupakan pelaku usaha kreatif berbasis digital.

b. Data Skunder

Data skunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil studi kepustakaan untuk melengkapi data-data primer. Di dalam data skunder ini peneliti akan menggunakan data-data yang berasal dari buku, jurnal, dokumen dan referensi lainnya.

---

<sup>16</sup>Waluya, Bagja, *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat untuk Kelas XII Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Program Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: PT Setia Purna Inves, 2006). hal 79

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan unsur yang paling penting dalam sebuah penelitian. Hal ini dikarenakan tujuan utama dilakukannya penelitian adalah mendapatkan data, tanpa menggunakan teknik pengumpulan data yang tepat maka peneliti tidak mendapatkan data yang sesuai dengan standar penelitian.<sup>17</sup> Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

### a. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah interaksi tanya jawab antara dua orang untuk mendapatkan informasi dan ide. Dengan melakukan wawancara maka peneliti akan mendapatkan informasi dan ide yang relevan langsung dari narasumber atau informan. Jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara semi terstruktur. Jenis wawancara ini bertujuan untuk menemukan permasalahan dengan lebih terbuka dan fleksibel karena narasumber atau informan dimintai pendapat dan dapat menuangkan ide-idenya.<sup>18</sup>

Sampel dalam penelitian ini menggunakan jenis *purposive sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel dari sumber data dengan pertimbangan tertentu, karena untuk menentukan sampel dilakukan penyeleksian orang-

---

<sup>17</sup> Sugiono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2013). hal 224

<sup>18</sup> Sugiono, *metode penelitian...* hal 233

orang oleh peneliti agar sesuai dengan spesifikasi dan ciri-ciri yang dimiliki sampel tersebut sehingga data yang diperoleh dari informan dapat relevan dengan desain penelitian.<sup>19</sup>

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah peristiwa lalu yang sengaja diarsipkan untuk sebuah keperluan. Dalam penelitian, dokumentasi merupakan data pendukung untuk memperkuat data primer, dokumentasi dapat berupa gambar, tulisan, rekaman ataupun hasil karya monumental seseorang. Dokumentasi berupa catatan biasanya berupa buku harian, jurnal, sejarah kehidupan, biografi seseorang, kebijakan dan lain-lain. Adapun dokumentasi berbentuk gambar dapat berupa foto, sketsa, gambar hidup dan lain sebagainya.<sup>20</sup>

## 6. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah upaya yang dilakukan seorang peneliti dengan cara mengumpulkan data, mengorganisasikan data, menggabungkan data menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola yang tepat, memisahkan antara yang penting dan tidak penting, apa yang perlu dipelajari dan tidak, dan memutuskan apa yang hendak dibagikan kepada orang lain.<sup>21</sup> Dibagian teknik analisis data ini akan dijelaskan dan diuraikan proses pelacakan dan pencarian data,

---

<sup>19</sup> Winarni Endang Widi, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*, (Jakart: Bumi Aksara, 2018). hal 153

<sup>20</sup> Sugiono, *metode penelitian...* hal 240

<sup>21</sup> Susanti Tri, skripsi: "Pengaruh Kreativitas Produksi Terhadap Kesuksesan Usaha Studi UKM Kerupuk di Desa Purwodadi" (Lampung: IAIN Metro, 2018), hal

mulai dari pengaturan sistematis transkrip-transkrip data-data yang telah diperoleh, seperti data primer dan sekunder agar peneliti dapat menyajikan penelitiannya.

Proses analisis data pada penelitian kualitatif pada umumnya menggunakan cara berfikir induktif, cara berfikir induktif ini adalah kebalikan dari cara berfikir deduktif pada penelitian kuantitatif. Jika pada pola deduktif sebuah masalah dikemukakan dari hal-hal yang luas terlebih dahulu lalu mengerucut pada topik yang menyempit. Berbeda halnya dengan pola induktif dimana masalah dalam penelitian merupakan sebuah kejadian yang spesifik dan bersifat khusus. Cara berfikir peneliti akan meluas dan kemudian menyempit kembali.<sup>22</sup>

Di dalam analisis data peneliti berusaha untuk memaparkan data primer dan skunder yang telah didapatkan sebelumnya setelah itu peneliti akan menggunakan metode kualitatif serta menggunakan pola berfikir induktif dalam penelitiannya untuk mendapatkan kesimpulan secara umum.

## **7. Keabsahan Data**

Data lapangan yang diperoleh peneliti merupakan data mentah yang artinya data tersebut harus diolah dan dianalisis lebih lanjut untuk kemudian data tersebut dapat dipertanggungjawabkan.<sup>23</sup> Setelah peneliti memperoleh data maka langkah selanjutnya adalah menguji keabsahan data, hal penting yang merupakan bagian dari

---

<sup>22</sup> Wijaya, Helaludin Hengki, *Analisis Data Kualitatif Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik*, (Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019), hal 13

<sup>23</sup> Anggito, A dan Johan, S, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hal 214

penelitian kualitatif adalah menguji keabsahan data yang telah diperoleh oleh peneliti. Untuk menetapkan keabsahan suatu data diperlukan teknik pemeriksaan, pada penelitian ini peneliti menggunakan Triangulasi dalam keabsahan data. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan suatu data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data<sup>24</sup>

## **I. Sistematika Pembahasan**

Pembahasan skripsi ini di bagi menjadi lima bab, setiap bab terdiri dari sub-sub bab yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan bagian yang membahas latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, metode penelitian, pendekatan penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, keabsahan data, dan sistematika pembahasan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

---

<sup>24</sup> Mamik, *Metodologi Kualitatif*, (Sidoarjo: Zifatama Publisher,2015), hal 117

Pada bab ini mendeskripsikan konseptual fokus dan subfokus penelitian. Seperti pengertian usaha kreatif berbasis digital dan peluang usaha kreatif berbasis digital.

### **BAB III KONDISI OBJEK LAPANGAN PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan latarbelakang objek penelitian, visi dan misi, struktur organisasi, sasaran dan tujuan, lokasi penelitian serta strategi objek penelitian.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan dan saran secara garis besar atas hasil penelitian yang telah dilakukan.