

20  
20



JURNAL AHLI MUDA  
INDONESIA

ISSN (p) : 2722-4414  
ISSN (e) : 2722-4406

Vol. 1 No. 1

AKN PUTRA SANG FAJAR  
BLITAR

JURNAL AHLI MUDA  
INDONESIA

Jurnal hasil penelitian terapan yang di  
diterbitkan oleh Akademi Komunitas Negeri  
Putra Sang Fajar Blitar



Jl. dr. Sutomo No. 51 Kota Blitar  
Telp./Fax : (0342) 0342-814644  
E-Mail : jami@akb.ac.id

---

<b>Title:</b> Identifikasi Jenis Burung Lovebird Berdasarkan Habitatnya Dengan Metode Euclidean Distance	1-12
<b>Authors:</b> Mochammad Firman Arif, Muhammad Iqbal Adiat Fatah	
<hr/>	
<b>Title:</b> Pengembangan Game Edukasi Pilah Sampah Berbasis Android 2 Dimensi	13-24
<b>Authors:</b> Moch. Kholil, Rafika Akhsani, Kristinanti Charisma	
<hr/>	
<b>Title:</b> Efek Ekstrak Alelopati Terhadap Pembibitan Kelapa Sawit (Pre Nursery)	25-33
<b>Authors:</b> Koko Setiawan, Hartono	
<hr/>	
<b>Title:</b> Rekayasa Klasifikasi Pencarian Abstrak Tentang Mikrokontroler E-Journal Instek Dengan Algoritma Naïve Bayes	34-45
<b>Authors:</b> Faisal, A.Muhammad Syafar , Ummi Azizah Mukaddim	
<hr/>	
<b>Title:</b> Industri Microstock Sebagai Peluang Peningkatan Ekonomi Kreatif Di Tengah Pandemi Covid-19	46-54
<b>Authors:</b> Tegar Insani, Azhar Fadholi, Ircham Mutaqin, Raihan Zein, Dhanar Intan Surya Saputra	
<hr/>	
<b>Title:</b> Evaluasi Usability E-Learning Moodle Dan Google Classroom Menggunakan Sus Questionnaire	55-64
<b>Authors:</b> Dimas Setiawan, Suluh Langgeng Wicaksono, Naufal Rafianto	
<hr/>	
<b>Title:</b> Peningkatan Produktifitas Tanaman Sawi Melalui Penambahan Pupuk Kandang Ayam dan NPK 16:16:16	65-72
<b>Authors:</b> Harli A. Karim, Fitritanti Fitritanti, Yakub Yakub	
<hr/>	
<b>Title:</b> Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D	73-84
<b>Authors:</b> Andang Wijanarko	
<hr/>	
<b>Title:</b> Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Gojek Menggunakan Model UTAUT	85-95
<b>Authors:</b> Nadiyah Hidayati, Yudi Ramdhani	
<hr/>	
<b>Title:</b> Manajemen Stres pada Ikan untuk Akuakultur Berkelanjutan	96-105
<b>Authors:</b> Dian Fita Lestari, Syukriah Syukriah	

---



## INDUSTRI MICROSTOCK SEBAGAI PELUANG PENINGKATAN EKONOMI KREATIF DI TENGAH PANDEMI COVID-19

Tegar Insani<sup>1</sup>, Azhar Fadholi<sup>2</sup>, Ircham Mutaqin<sup>3</sup>, Raihan Zein<sup>4</sup>, Dhanar Intan Surya Saputra<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto  
<sup>5</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto  
 e-mail : [inzani72@gmail.com](mailto:inzani72@gmail.com)<sup>1</sup>,  
[azharf157@gmail.com](mailto:azharf157@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[irchammutaqin06@gmail.com](mailto:irchammutaqin06@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[raihanzein44@gmail.com](mailto:raihanzein44@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[dhanarsaputra@amikompurwokerto.ac.id](mailto:dhanarsaputra@amikompurwokerto.ac.id)<sup>5</sup>

Penulis korespondensi. Dhanar Intan Surya Saputra  
 Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer,  
 Universitas Amikom Purwokerto, e-mail :  
[dhanarsaputra@amikompurwokerto.ac.id](mailto:dhanarsaputra@amikompurwokerto.ac.id)

### ARTIKEL INFO

#### *Artikel History:*

Menerima 11 Mei 2020

Revisi 14 Mei 2020

Diterima 16 Mei 2020

Tersedia Online 30 Juni 2020

#### ***Kata kunci :***

Covid-19,  
 Virus Corona,  
 Work From Home,  
 Microstock,  
 Ekonomi Kreatif

### ABSTRAK

**Objektif.** Adanya pandemi Covid-19 ini membawa dampak diberbagai sektor kehidupan masyarakat, seperti Ekonomi, Pendidikan, Sosial, Budaya, hingga Pemerintahan dan banyak sektor lainnya. Dampak corona terhadap perekonomian masyarakat di Indonesia sangat signifikan. Pemerintah mengeluarkan berbagai macam kebijakan untuk dapat menekan penyebaran virus ini, seperti adanya kebijakan bekerja dari rumah (work from home), belajar dari rumah (study from home) dan beribadah di rumah, hingga adanya kebijakan isolasi, karantina dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Melihat berbagai macam dampak negative tersebut, tentu saja kita sebagai masyarakat berpendidikan perlu melihat adanya peluang yang muncul dari sisi dampak positif. Berdasarkan alasan tersebut, tindakan pengamatan dan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui peluang dalam peningkatan ekonomi kreatif di tengah pandemi Covid-19.

**Material and Metode.** Metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui adanya peluang tentang peningkatan ekonomi kreatif di tengah pandemi Covid-19 ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi dan in depth interview kepada para pelaku sektor ekonomi kreatif pada sub sektor Film, Animasi, dan Video; Fotografi; dan Desain Komunikasi Visual.

**Hasil.** Salah satu sektor riil yang sangat layak menjadi prioritas peningkatan dan peluang di tengah pandemi Covid-19 yaitu ekonomi kreatif. Berbeda dengan sektor ekonomi lainnya yang sangat tergantung pada eksploitasi sumber daya alam, kekuatan ekonomi kreatif lebih bertumpu kepada keunggulan sumber daya manusia. Hasil penelitian menyajikan analisa masyarakat yang terdampak dan peluang positif peningkatan ekonomi melalui industri microstock.

**Kesimpulan.** Ada peluang yang dapat diambil untuk meningkatkan perekonomian masyarakat khususnya masyarakat dengan keahlian di bidang sektor Film, Animasi, dan Video; Fotografi; dan Desain Komunikasi Visual yaitu melalui industri microstock.

**ARTICLE INFO***Artikel History:*

Recived 11 Mei 2020

Revision 14 Mei 2020

Accepted 16 Mei 2020

Avalilable Online 30 Juni  
2020**Keywords :**Covid-19,  
Virus Corona,  
Work From Home,  
Microstock,  
Creative Economics**A B S T R A C K**

**Objective.** The existence of the Covid-19 pandemic has had an impact on various sectors of community life, such as the Economy, Education, Social, Culture, to Government and many other sectors. Corona's impact on the economy of the people in Indonesia is very significant. The government issued various policies to reduce the spread of this virus, such as the policy of work from home, study from home and worshipping at home, to the policy of isolation, quarantine and large-scale social restrictions. Seeing the various negative impacts, of course we as an educated community need to see the opportunities that arise from the positive impact. Based on these reasons, the act of observation and research carried out to determine opportunities in improving the creative economy in the midst of the Covid-19 pandemic.

**Materials and Methods.** The research method used to identify opportunities for enhancing the creative economy amid the Covid-19 pandemic uses a qualitative approach through observation and in-depth interviews with actors in the creative economy sector in the Film, Animation and Video sub-sectors; Photography; and Visual Communication Design.

**Results** One of the real sectors that are worthy of being the priority of improvement and opportunity in the midst of the Covid-19 pandemic is the creative economy. In contrast to other economic sectors that are highly dependent on the exploitation of natural resources, the strength of the creative economy rests more on the superiority of human resources. The results present an analysis of affected communities and positive opportunities for economic improvement through the microstock industry.

**Conclusion.** There are opportunities that can be taken to improve the economy of the community, especially the community with expertise in the fields of Film, Animation, and Video; Photography; and Visual Communication Design, namely through the microstock industry.

**1. PENDAHULUAN**

Sejak awal tahun 2020, dunia dihebohkan dengan adanya wabah virus corona yang berasal dari China sejak akhir tahun 2019. Virus corona menyebabkan kepanikan di China dan menimbulkan korban jiwa sampai ribuan orang. Wabah virus corona hampir menyerang di seluruh belahan penjuru dunia. Virus Corona merupakan sebuah keluarga virus yang dijumpai menyerang pada manusia dan hewan. Sebagian virusnya dapat menginfeksi manusia serta menimbulkan berbagai macam penyakit, mulai dari penyakit umum seperti flu, hingga penyakit-penyakit yang lebih fatal, seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS) (Fung, Yuen, Ye, Chan, & Jin, 2020). Virus Corona yang menjadi pandemi saat ini memunculkan jenis penyakit baru yaitu penyakit Covid-19 merupakan penyakit parah sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (SARS-CoV-2) bernama 2019 novel coronavirus (2019-nCoV) disease. (Zu et al., 2020).

Dalam istilah kesehatan, pandemi berarti terjadinya wabah suatu penyakit yang menyerang banyak korban, serempak di berbagai negara (Radji, 2006). Badan kesehatan dunia atau World Health Organization (WHO) menetapkan penyakit Covid-19 sebagai pandemi karena seluruh warga dunia berpotensi terkena infeksi, hal ini menjadikan status darurat internasional.

Dampak wabah virus corona juga menimpa di semua negara di dunia, perekonomian dunia cukup terganggu dan mempengaruhi adanya inflasi yaitu meningkatnya harga-harga

secara umum dan terus-menerus. Perekonomian di beberapa negara masih tumbuh positif namun secara grafik periodik nilai ekonomi terjadi penurunan bila dibanding dengan kuartal sebelumnya (Khan, Naushad, Fahad, Faisal, & Muhammad, 2020).

Adanya pandemi Covid-19 ini membawa dampak diberbagai sektor kehidupan masyarakat, seperti Ekonomi, Pendidikan, Sosial, Budaya, hingga Pemerintahan dan banyak sektor lainnya. Dampak corona terhadap perekonomian masyarakat di Indonesia sangat signifikan. Pemerintah mengeluarkan berbagai macam kebijakan untuk dapat menekan penyebaran virus ini, seperti adanya kebijakan dirumah saja (stay at home), yaitu bekerja dari rumah (work from home), belajar dari rumah (study from home) dan beribadah di rumah, hingga adanya kebijakan isolasi, karantina dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Kebijakan lain juga terus muncul dari upaya untuk dapat menekan penambahan angka pasien positif Covid-19, diataranya larangan untuk mudik, karantina mandiri, isolasi daerah (lockdown), pembatasan moda transportasi umum baik darat (bus dan kereta) maupun laut dan udara.

Sebanyak 34 provinsi di Indonesia saat ini terjangkit oleh virus corona, dengan sebaran urutan 10 (sepuluh) provinsi tertinggi yaitu di DKI Jakarta, Jawa Timur, Jawa Barat, Jawa Tengah, Sulawesi Selatan, Banten, Nusa Tenggara Barat, Bali, Papua, dan Sumatera Barat (Covid19.go.id, 2020). Kebijakan dalam penanganan Covid-19 juga terjadi diberbagai daerah di Indonesia. Di Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah juga dilakukan hal yang sama. Adanya berbagai macam pembatasan aktivitas masyarakat dilakukan sesuai anjuran pemerintah pusat, ditambah adanya pembatasan-pembatasan lain seperti jam malam diberlakukan mulai pukul 22.00, tidak diperbolehkan adanya kegiatan berkumpul atau mengumpulkan massa dengan lebih dari 10 orang, hingga adanya partial lockdown (karantina wilayah secara terbatas).

Bagi masyarakat yang berprofesi sebagai pekerja harian, pedagang keliling, wiraswasta dan karyawan stasta, PSBB cukup berdampak terhadap penghasilan mereka. Bahkan ada di antara mereka yang terkena Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) karena perusahaan tempat bekerja bangkrut sehingga mereka kehilangan pekerjaan dan pendapatan. Secara pemerintahan, Indonesia juga melakukan rasionalisasi anggaran negara untuk menangani dampak Covid-19, dikarenakan virus corona jelas mempengaruhi perekonomian negara, perekonomian masyarakat yang menurun, mempengaruhi sektor industri dan sektor usaha hingga sisi sosial (Rohmah, 2020).

Melihat berbagai macam dampak negative tersebut, tentu saja kita sebagai masyarakat berpendidikan perlu melihat adanya peluang yang muncul dari sisi dampak positif. Ada banyak dampak positif dari sisi perekonomian atau usaha seperti pemilik usaha di bidang kesehatan dan kebersihan lingkungan, perusahaan hand sanitizer, sabun tangan, dan tissue basah, perusahaan farmasi dan alat-alat kesehatan. Tidak hanya itu, ada peluang usaha lain yang dapat meningkatkan perekonomian, seperti bisnis makanan dan minuman rumahan, bekerjasama dengan penyedia layanan delivery order atau ojek online, bisnis makanan olahan yang dibekukan hingga jasa logistik (Rohmah, 2020).

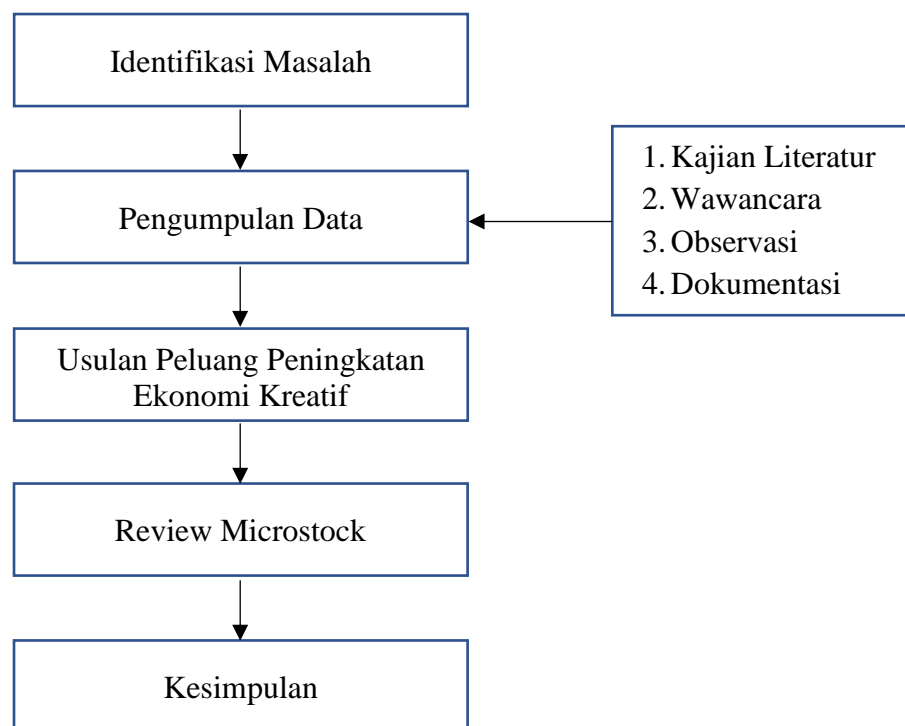
Peluang-peluang positif tersebut tentu saja sesuai dengan keilmuan atau keahlian dari masing-masing masyarakat. Jika dilihat dari keahlian lain, mungkin adanya peluang tersebut tidak terlihat. Sebagai contoh misalkan bagi mereka yang memiliki usaha studio foto, akibat dibatalkannya atau tidak dibolehkannya acara pernikahan yang membuat keramaian, studio foto pun terpaksa harus kehilangan beberapa jobs memotret. Beberapa jadwal memotret dibatalkan, baik itu Wedding, Prewedding semuanya dibatalkan. Tidak hanya itu, perusahaan layanan kreatif, video, film, animasi desain dan percetakan juga mengalami hal yang serupa. Dari permasalahan tersebut, penulis melakukan analisa untuk melihat peluang peningkatan ekonomi kreatif di tengah pandemi Covid-19.

## 2. MATERIAL DAN METODE

Metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui adanya peluang tentang peningkatan ekonomi kreatif di tengah pandemi Covid-19 ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi dan in depth interview kepada para pelaku sektor ekonomi kreatif pada sub sektor Film, Animasi, dan Video; Fotografi; dan Desain Komunikasi Visual. Lokasi objek penelitian yang penulis pilih adalah di Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah.

Adapun alur penelitian yang dilakukan, dimulai dari identifikasi masalah yang terjadi dikalangan masyarakat dikarenakan dampak adanya wabah virus corona khususnya adanya dampak dari sisi ekonomi. Tahap penelitian berikutnya yaitu pengumpulan data meliputi kajian literatur, wawancara untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber. Narasumber yang dipilih adalah masyarakat yang memiliki keahlian dalam sub sektor ekonomi kreatif dan para pelaku usaha atau wiraswasta yang memiliki usaha dalam bidang sub sektor ekonomi kreatif. Observasi dalam penumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan dan langkah berikutnya dalam pengumpulan data yaitu dokumentasi.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah adanya usulan peluang peningkatan ekonomi kreatif dari hasil pengumpulan data, tahap berikutnya yaitu review industri microstock sebagai hasil dari usulan, dan tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan. Tahapan demi tahapan penelitian dapat terlihat pada gambar 1 berikut ini.



**Gambar 1.** Alur Penelitian

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Industri kreatif sebagai sekumpulan aktivitas ekonomi yang berkaitan erat dengan penciptaan, pengetahuan dan informasi (Hesmondhalgh, 2008), dapat disebut pula dengan industri budaya atau ekonomi kreatif (Howkins, 2013). Ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep di era ekonomi baru yang memberikan informasi secara intensif dan memiliki

keaktivitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang utama (Afiff, 2012).

Melalui ekonomi kreatif terbukti dapat mewujudkan banyak wirausahawan baru (Saputra, Indartono, Handani, & Hermawan, 2020), hingga startup yang memiliki daya inovasi yang tinggi (Saputra, Indartono, & Handani, 2019). Ekonomi Kreatif dapat dikategorikan menjadi 16 (enam belas) sub sektor ekonomi kreatif menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif atau Badan Ekonomi Kreatif, yaitu Aplikasi dan Pengembang Permainan, Arsitektur, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Fashion, Film, Animasi dan Video, Fotografi, Kriya, Kuliner, Musik, Penerbitan, Periklanan, Seni Pertunjukan, Seni Rupa, Televisi dan Radio.

Indonesia menjadi salah satu negara di dunia yang memiliki kinerja ekonomi paling hebat, dengan pertumbuhan 5,02% di tahun 2019 (Badan Pusat Statistik (BPS), 2020). Berdasarkan semangat ini, maka masyarakat Indonesia yakin untuk dapat meningkatkan perekonomian khususnya disaat adanya wabah pandemic Covid-19, terutama pada sektor riil.

Salah satu sektor riil yang sangat layak menjadi prioritas peningkatan dan peluang di tengah pandemi Covid-19 yaitu ekonomi kreatif. Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia juga terus menunjukkan peningkatan dari nilai pendapatan ekonomi (Handani, Suyanto, & Sofyan, 2016). Berbeda dengan sektor ekonomi lainnya yang sangat tergantung pada eksploitasi sumber daya alam, kekuatan ekonomi kreatif lebih bertumpu kepada keunggulan sumber daya manusia. Pemerintah Indonesia juga memiliki visi untuk membangun Indonesia menjadi salah satu kekuatan ekonomi dunia dalam ekonomi kreatif dengan menciptakan suasana atau iklim yang kondusif bagi para pelaku industri kreatif dan mendorong adanya inovasi di bidang kreatif yang memiliki nilai tambah dan daya saing di dunia internasional. Terlebih pada saat masa wabah virus corona saat ini, sub sektor Film, Animasi, dan Video; Fotografi; dan Desain Komunikasi Visual, yang merupakan sektor ekonomi yang bersumber dari ide-ide kreatif pemikiran manusia. Sub sektor tersebut harus mampu bersaing secara global untuk terus memperkuat daya ekonomi masyarakat.

### *3.1 Analisa Masyarakat Terdampak*

Dari hasil pengamatan, survey dan analisa yang penulis lakukan di wilayah Kabupaten Banyumas dan sekitarnya, dijumpai beberapa kelompok masyarakat berwirausaha yang terdampak seperti :

- a. Studio Foto
- b. Fotografer
- c. Digital Printing & Offset
- d. Studio Animasi

Adapun beberapa dampak yang dirasakan yaitu berkurangnya konsumen foto pernikahan, foto wisata, foto wisuda dan keluarga. Sedangkan pada digital printing berkurangnya pesanan spanduk, backdrop, undangan dan percetakan lainnya. Pada studio animasi dampak disebabkan karena adanya pengaruh WFH, para karyawan harus bekerja dari rumah namun perangkat komputer atau laptop yang mereka miliki tidak memiliki standart produksi studio.

### *3.2 Peluang Positif Peningkatan Ekonomi*

Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan ada banyak peluang positif yang dapat diambil berdasarkan analisa diantaranya :

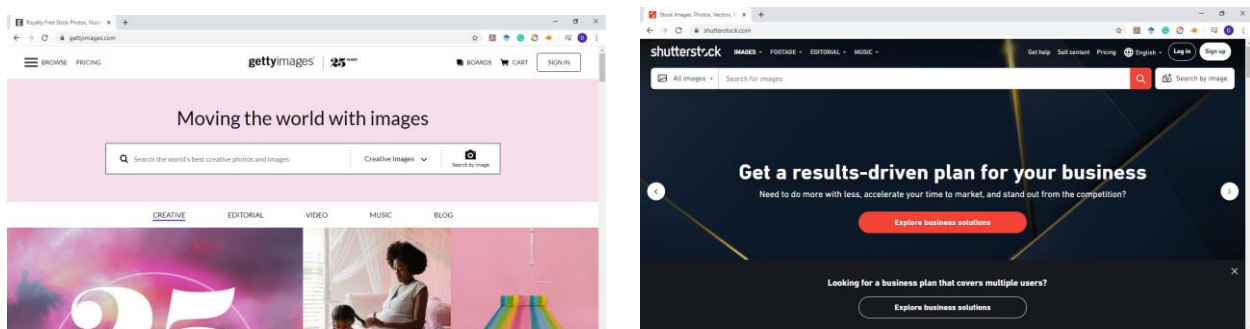


- Sebagian dari mereka yang terdampak adalah masyarakat dengan memiliki keahlian khusus
- Sebagian dari mereka yang terdampak adalah masyarakat dengan memiliki alat penunjang produksi walaupun dengan spesifikasi level menengah
- Sebagian dari mereka yang terdampak adalah masyarakat dengan usia produktif
- Sebagian dari mereka yang terdampak adalah masyarakat dengan memiliki ide-ide kreatif dan inovatif

Berdasarkan alasan tersebut dan tindakan pengamatan dan penelitian yang dilakukan, maka peluang positif untuk peningkatan ekonomi yaitu melalui industri microstock. Industri microstock merupakan pasar untuk proses jual beli karya digital secara online, dengan harga murah dan adanya lisensi namun bebas royalti. Karya digital yang dapat dijual belikan diantaranya berupa foto, vektor, ilustrasi, flat desain (Fauzi, Anuggilarso, Hardika, & Saputra, 2019), video, desain template, audio, aset tiga dimensi maupun objek digital lainnya mengikuti perkembangan tren desain kekinian (Martadireja, 2018).

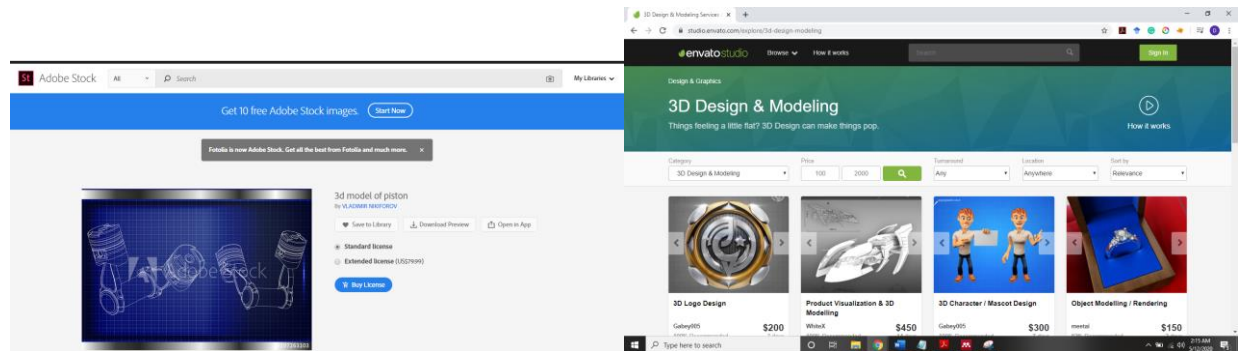
Microstock menjadi solusi dan peluang di tengah pandemi Covid-19 bagi para masyarakat dengan kemampuan dan keahlian khusus pada sektor ekonomi kreatif sub sektor Film, Animasi, dan Video; Fotografi; dan Desain Komunikasi Visual. Mereka dapat bekerja secara freelance, untuk mendapatkan penghasilan tambahan atau bahkan nantinya menjadi full-time freelance. Microstock tidak melihat latar belakang apapun dari masyarakat atau individu yang terlibat dalam industry microstock, selama individu tersebut mendaftar dan mengikuti syarat dan ketentuan karya maka produk karya ciptaannya akan diterima.

Ada banyak jenis layanan microstock yang dapat diakses oleh masyarakat, berdasarkan dari jenis karya hingga jenis pembayaran jasanya. Gambar 2 berikut menampilkan beberapa jenis industri microstock berbasis online yang dapat diakses, sedangkan Gambar 3 berikut menampilkan contoh produk karya 3D yang ada di microstock. Tabel 1 berikut ini menampilkan jenis dan layanan industri microstock yang dapat diakses oleh para masyarakat ekonomi kreatif yang terdampak oleh adanya wabah virus corona.



**Gambar 2.** Contoh Website Layanan Microstock





**Gambar 3.** Contoh Produk Karya 3D di Microstock

**Tabel 1.**

Jenis dan Layanan Industri Microstock

No	Jenis	Produk Karya	Link Website
1	Shutterstock	Foto, Ilustrasi, Video, Vector	<a href="https://www.shutterstock.com/">https://www.shutterstock.com/</a>
2	Istock	Foto, Ilustrasi, Clip Art, Video, Track Audio	<a href="https://www.istockphoto.com/">https://www.istockphoto.com/</a>
3	Fotolia	Foto, Ilustrasi, Clip Art, Video, Track Audio, File Adobe Pack (fla, swf, vfx)	<a href="https://www.fotolia.com/">https://www.fotolia.com/</a>
4	Evanto	Desain Web, Tema, Grafik, Video, Audio, Fotografi dan Model 3D	<a href="https://envato.com/">https://envato.com/</a>
5	Pond5	Vector, Musik, Efek Suara, Efek Video, Gambar, Plugin, dan Model 3-D	<a href="https://www.pond5.com/">https://www.pond5.com/</a>
6	Dreamstime	Photos, Images & Video	<a href="https://www.dreamstime.com/">https://www.dreamstime.com/</a>
7	Fiverr	Desain Grafis, Digital Marketing, Penulisan dan Penerjemahan, Video dan Animasi, Programming	<a href="https://www.fiverr.com/">https://www.fiverr.com/</a>
8	123RF	Gambar, Foto, Vector, Ilustrasi, Video, Audio	<a href="https://www.123rf.com/">https://www.123rf.com/</a>
9	Alamy	Gambar, Vektor, Video, 360° panoramic	<a href="https://www.alamy.com/">https://www.alamy.com/</a>
10	Getty Images	Gambar, Video, Ilustasi, Musik, Editorial	<a href="https://www.gettyimages.com/">https://www.gettyimages.com/</a>

Masih ada banyak jenis industri microstock lainnya yang dapat dipilih untuk melakukan bisnis. Ada beberapa solusi untuk meningkatkan pendapatan melalui microstock :

- a. Membuat akun di beberapa agensi atau lebih dari satu agensi microstock
- b. Menjual karya yang sama di beberapa agensi atau lebih dari satu agensi microstock
- c. Menambah kuantitas dan kualitas karya
- d. Mengikuti perkembangan trend desain atau karya terkini
- e. Mengikuti perkembangan kontributor lain (pelaku) karya apa yang laris mereka jual
- f. Mempromosikan karya di microstock dan menyebarkan link referral
- g. Sabar dan tetap optimis bahwa karya kita akan laku dipasaran

Ada baiknya para warga masyarakat dengan latar belakang keilmuan ekonomi kreatif, khususnya pada sub sektor Film, Animasi, dan Video; Fotografi; dan Desain Komunikasi Visual untuk dapat mencoba peluang microstock ditengah masa pandemi Covid-19 untuk meningkatkan perekonomian. Dengan begitu diharapkan bisnis, usaha atau kehidupan sehari-hari yang dijalani akan tetap survive walaupun diguncang pandemic virus corona yang entah kapan usai.

#### 4. KESIMPULAN

Dari munculnya dampak negative dan dampak positif tersebut, kita harus tetap bersemangat, yakin dan optimis bahwa Covid-19 segera berlalu dari Indonesia dan secara global seluruh dunia. Selain itu, sebagai warga masyarakat dengan memiliki keilmuan dan keahlian, pasti akan dapat digunakan untuk meningkatkan taraf hidup dan meningkatkan perekonomian. Ada banyak peluang yang dapat diambil untuk meningkatkan perekonomian masyarakat khususnya masyarakat dengan keahlian di bidang sektor Film, Animasi, dan Video; Fotografi; dan Desain Komunikasi Visual yaitu melalui industry microstock.

Adanya wabah yang melanda saat ini menyebabkan perekonomian melemah sehingga ide ide kreatif dan inovatif sangat di butuhkan untuk mempertahankan laju perekonomian sehingga pemenuhan kebutuhan akan tetap berjalan baik. Setiap warga masyarakat diharapkan harus mencari jalan keluar dan terus berusaha. Tetap jaga kesehatan dan selalu berfikir positif sehingga Tuhan akan selalu melindungi kita semua.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada jajaran Program Studi Teknologi Informasi dan Fakultas Ilmu Komputer dan pihak-pihak yang membantu pelaksanaan penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afiff, F. (2012). Kewirausahaan dan ekonomi kreatif. *Rangkaian Kolom Kluster I*.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2020). Ekonomi Indonesia 2019 Tumbuh 5,02 Persen. Retrieved May 10, 2020, from <https://www.bps.go.id/pressrelease/2020/02/05/1755/ekonomi-indonesia-2019-tumbuh-5-02-persen.html>
- Covid19.go.id. (2020). Peta Sebaran Kasus Per Provinsi. Retrieved May 12, 2020, from <https://covid19.go.id/peta-sebaran>
- Fauzi, R. A., Anuggilarso, L. R., Hardika, A. R., & Saputra, D. I. S. (2019). Penggunaan Konsep Flat Design pada Markers Semaphore Augmented Reality. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 4(1), 5–9.
- Fung, S. Y., Yuen, K. S., Ye, Z. W., Chan, C. P., & Jin, D. Y. (2020). A tug-of-war between severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 and host antiviral defence: lessons from other pathogenic viruses. *Emerging Microbes and Infections*, 9(1), 558–570. <https://doi.org/10.1080/22221751.2020.1736644>
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi. *Telematika*, 9(1).
- Hesmondhalgh, D. (2008). *Cultural and creative industries*.
- Howkins, J. (2013). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas* (2nd ed.). Penguin.
- Khan, N., Naushad, M., Fahad, S., Faisal, S., & Muhammad, A. (2020). COVID-2019 and World Economy. *Journal of Health Economics, SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3566632>
- Martadireja, S. (2018). Pengaruh Microstock Terhadap Kesadaran Hak Kekayaan Intelektual Desainer Grafis. *Journal of Urban Society's Arts*, 5(1), 19–28.
- Radji, M. (2006). Avian Influenza a (H5N1) : Patogenesis, Pencegahan dan Penyebaran pada Manusia. *Majalah Ilmu Kefarmasian*, III(2), 55–65.
- Rohmah, S. N. (2020). Adakah Peluang Bisnis di Tengah Kelesuan Perekonomian Akibat Pandemi Coronavirus Covid-19 ? 'Adalah - *Buletin Hukum Dan Keadilan*, 4(1), 63–74.

- Saputra, D. I. S., Indartono, K., & Handani, S. W. (2019). *Business Models based Technology for Startup*. 03(02), 91–98.
- Saputra, D. I. S., Indartono, K., Handani, S. W., & Hermawan, H. (2020). *Program Pengembangan Kewirausahaan Industri Kreatif di STMIK Amikom Purwokerto*. 4(1).
- Zu, Z. Y., Jiang, M. D., Xu, P. P., Chen, W., Ni, Q. Q., Lu, G. M., & Zhang, L. J. (2020). Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): A Perspective from China. *Radiology*, 295(1).