

BAB II

TINJAUAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Gantibaju.com

1. Gambaran Umum Gantibaju.com

Gantibaju.com adalah *creative clothing line* yang menggabungkan *clothing line, e-commerce*, dengan kontes design kaos terbesar di Indonesia. Konsep bisnis Gantibaju.com merupakan konsep yang terbilang baru di Indonesia, perbedaan dengan konsep bisnis pada umumnya adalah desain kaos tersebut sepenuhnya merupakan kreativitas dari desainer yang menjadi member di gantibaju.com. Para *member* tersebutlah yang akan mendesain, dan mereka pula yang akan menentukan kaos mana yang akan dibuat dan dijual di Gantibaju.com.

Melalui kontes yang diadakan oleh Gantibaju.com (sepanjang tahun, tanpa ada hari libur), semua orang bisa mengirimkan desain kaos melalui situs www.gantibaju.com, yang nantinya akan di-*vote* oleh semua pengunjung situs. Hasil *voting* itu, ditambah dengan penilaian juri khusus yang berkompeten di bidang desain grafis dan kreatif, akan dijadikan acuan untuk gantibaju.com dalam menentukan desain mana yang akan dicetak. Pemenang kompetisi ini akan mendapatkan uang tunai dan royalti dari penjualan kaos tersebut.

GAMBAR 1.
Halaman utama www.gantibaju.com



(Sumber: www.gantibaju.com)

Ada beberapa situs serupa yang sudah dikenal lebih dahulu di luar negeri, tapi satu hal yang membuat gantibaju.com unik adalah, nuansa Indonesia yang menjadi ciri di setiap desain-desain yang di kompetisikan. Hanya desain-desain kreatif yang memiliki nuansa Indonesia yang diterima untuk mengikuti kompetisi ini. Pihak manajemen [Gantibaju.com](http://gantibaju.com) merasa yakin

desainer lokal tidak akan kalah dengan desainer luar, dan bila diberikan kesempatan yang sama, bahkan bisa menghasilkan karya yang lebih hebat.

Siapa pun dapat bergabung menjadi member Gantibaju.com dengan cara yang sangat mudah, siapa pun yang senang dan bisa mendesain kaos dapat menjadi member dan mendaftarkan dirinya di situs gantibaju.com, dengan mengisi formulir *online* dan mengikuti langkah-langkah yang sudah ada. Pihak manajemen Gantibaju.com juga menyediakan blanko desain yang bisa di-*download* untuk memudahkan pembuatan karya. Desainer cukup mengakses halaman "Kirim Desainmu" yang ada di halaman utama web site Gantibaju.com, selanjutnya akan ada formulir *online* yang harus diisi untuk mulai mengirim desain. Jika desain yang dikirimkan ternyata bagus, diminati dan memenuhi syarat, desain tersebut dapat dilihat di *item listing* dan siap di-*voting* di halaman "*Voting Desain Terbaru*".

Gantibaju.com akan mencetak maksimal 10 desain untuk dijadikan kaos pada tiap bulannya. Setiap pemenang akan memperoleh hadiah 1 juta rupiah ditambah royalti 10% dari hasil penjualan kaos dari desain tersebut. Disamping itu, nama desainer pemenang juga akan tertera di setiap kaos gantibaju.com yang dibuat menggunakan desain dari desainer tersebut, jadi desainer juga dapat terkenal melalui penjualan kaos gantibaju.com yang ada di seluruh Indonesia. Gantibaju.com juga sering mengadakan kompetisi dengan tema-tema khusus, bekerjasama dengan banyak *brand* lokal, nasional

dan bahkan brand internasional untuk membawa semangat yang sama dengan visi misi Gantibaju.com.

Siapa pun yang bukan berprofesi sebagai desainer atau tidak bisa mendesain mempunyai kesempatan untuk memberikan dukungan pada desain yang disukai dan dipilih menjadi pemenang melalui fitur berupa *member vote*. Desain yang mempunyai nilai *vote* tertinggi nantinya akan dicetak menjadi kaos. *Member* non desainer juga berkesempatan untuk memenangkan berbagai hadiah dan promosi menarik melalui program-program Gantibaju.com seperti “Tantang Model Gaban”, “*Customer Achievement Badge*”, dan masih banyak lagi.

2. Spesialisasi Gantibaju.com

Gantibaju.com adalah *creative clothing line* dengan desain-desain bernuansa Indonesia. Disebut *creative clothing line* karena gantibaju.com mengusung konsep kompetisi dalam menentukan desain yang akan “dikaoskan”. Siapa saja yang hobi dan bisa mendesain, bisa mengikutseratakan desainnya untuk dikompetisikan dan *divoting* oleh siapapun juga yang merupakan member gantibaju.com. Hasil *voting* itu yang kemudian dijadikan sebagai pertimbangan utama dalam menentukan apakah desain tersebut layak atau tidak untuk di cetak menjadi kaos. Tentunya

ditambah dengan penjurian yang dilakukan oleh tim gantibaju.com yang memantapkan bahwa desain tersebut memang layak untuk dicetak di kaos.

3. Cara Menjadi Member [Gantibaju.com](http://gantibaju.com)

Siapapun yang suka desain atau bisa mendesain dipersilakan untuk memasukkan desain hasil karyanya ke gantibaju.com. Cara untuk mengirimkan desain, cukup klik di menu “*Kirim Desainmu*”. Langkah-langkah memasukan desain, bagaimana format yang harus digunakan, dan info-info lainnya berkaitan dengan bagaimana cara men-submit desain, dapat dilihat di halaman “*Panduan pengiriman Desain*”.

Bagi calon member yang bukan desainer, tapi suka memakai kaos dengan desain yang bagus, maka dapat memberi penilaian tentang desain-desain mana saja yang bagus dan layak untuk dikaoskan. Melalui “*Vote*” yang diberikan, maka member tersebut membantu tim gantibaju.com dalam melakukan penjurian untuk menentukan desain mana sajakah yang layak untuk dicetak di kaos.

GAMBAR 2.
Formulir *online* pendaftaran member gantibaju.com

(Sumber: www.gantibaju.com)

4. Penentuan Pemenang

Gantibaju.com akan menentukan pemenang kompetisi melalui 2 parameter:

a. Voting

GAMBAR 3.
Halaman *voting* desain



(Sumber: www.gantibaju.com)

Setiap desain yang masuk akan melalui proses *approval* awal dari tim Gantibaju.com, untuk dilihat apakah desain tersebut memenuhi kriteria untuk mengikuti kompetisi atau tidak (panduan desain yang baik dapat diunduh bersama dengan blangko desain di halaman “Panduan Desain”). Apabila desain tersebut lolos, maka desain tersebut akan mendapat masa tayang 30 hari untuk dinilai oleh pengunjung situs. Penilaian akan dilakukan setelah masa tayang berakhir, dan tidak hanya dari jumlah *voting* yang akan di hitung, tetapi juga nilai kesukaan (*jempol*) yang diberikan oleh setiap pengunjung.

- **Mekanisme Voting:**

Voting akan dibuka untuk umum, dengan syarat pengunjung harus terdaftar dulu sebagai member gantibaju.com sebelum bisa memberikan *vote*. Berikut ilustrasi mekanisme *voting*:

- Setiap desain yang diikutsertakan untuk tema bebas (*open submission*) dapat di-*vote* selama 30 hari, sedangkan untuk tema-tema kompetisi tertentu dapat di-*vote* sesuai dengan lama kompetisi berlangsung
- Setiap member dapat melakukan *voting* dan memberikan nilai maksimal 1 kali untuk setiap desain setiap harinya

- Desainer tidak dapat memberikan suara untuk desainnya sendiri.

GAMBAR 4.
Mekanisme *voting*



(Sumber: www.gantibaju.com)

b. Penilaian Juri

Gantibaju.com memiliki tim juri independen yang memberikan pandangan mengenai kelayakan sebuah desain untuk menjadi pemenang. Pertimbangan bisa diberikan untuk banyak hal, seperti keindahan dan estetika desain, kesesuaian dengan tema, dan seberapa bagus desain itu nantinya kalau dicetak di atas kaos. Kadang Gantibaju.com juga mengundang juri tamu yang memang kompeten di bidangnya untuk memberikan masukan. Tim manajerial

Gantibaju.com berusaha untuk seobjektif mungkin dalam memberi penilaian, karena mempunyai tujuan sederhana: menghasilkan kaos lokal Indonesia yang bagus dan membanggakan jika dipakai.

5. Produksi dan Penjualan Kaos

Pada umumnya proses produksi akan memakan waktu 7-14 hari setelah penentuan pemenang, dan tidak tertutup kemungkinan proses memakan waktu sedikit lebih lama, apalagi jika desain yang akan dicetak mempunyai kerumitan yang cukup tinggi sehingga pembuatannya menjadi lebih sulit. Waktu yang cukup lama ini diharapkan oleh tim Gantibaju.com ini tidak sia-sia, karena tim Gantibaju.com mempunyai standar desain yang selalu dijaga.

6. Hadiah untuk Pemenang

Setiap pemenang kompetisi desain gantibaju.com akan memperoleh hadiah Rp 1.000.000,-. dan secara bertahap tim Gantibaju.com akan meningkatkan hadiah ini, karena tim Gantibaju.com merasa desainer lokal layak mendapat apresiasi yang sebesar-besarnya.

GAMBAR 5.
Pemenang Gantibaju.com



(Sumber: www.gantibaju.com)

Tim managerial Gantibaju.com secara berkala akan memberikan hadiah kejutan yang istimewa untuk kompetisi yang diadakan bagi desainer yang beruntung, karena tidak menutup kemungkinan adanya kerjasama dengan sponsor terkait pengadaan tema kompetisi. Disamping itu, desainer yang berhasil memenangkan kompetisi bisa dikenal namanya melalui kaos gantibaju.com, di setiap bagian dalam kaos yang diproduksi, akan dicetak juga nama desainernya, sehingga desainer bisa turut mempromosikan dirinya melalui kaos-kaos gantibaju.com.

Selain itu, desainer akan mendapatkan royalti dari penjualan kaos-kaos gantibaju.com yang diproduksi menggunakan desain hasil karyanya. Nilai royalti adalah 10% dari harga jual produk tersebut. Harga jual produk itu sendiri dapat bervariasi bergantung pada pendekatan kompleksitas pencetakan yang digunakan, penerimaan pasar terhadap desain, dan pendekatan-pendekatan eventual seperti pemberian potongan harga pada saat hari raya, dan lain sebagainya. Pembayaran royalti dapat dilakukan *by request* desainer selama nilai royalti yang diperolehnya sudah melebihi Rp 100.000,-.

B. Sistem Crowdsourcing di Gantibaju.com

Sebelum masuk ke dalam bahasan *crowdsourcing*, tentunya kata *outsourcing* cukup terbiasa didengar. *Outsourcing* adalah konsep yang mengalihkan pekerjaan dari suatu perusahaan, institusi atau organisasi ke perusahaan, institusi, organisasi atau individu lainnya. Sebagai contoh, kita mengetahui bahwa pada tahun 2003-an, banyak *vendor-vendor* besar, katakanlah Microsoft, SunMicrosystem, IBM, Hewlet- Packard dan *vendor* lainnya, memberikan pekerjaan seperti menguji, mendeteksi celah suatu *software* pada perusahaan di India ataupun Cina, dengan demikian perusahaan di India atau Cina mendapatkan keuntungan dan pekerjaan yang dilimpahkan kepadanya, dan *vendor* besar mendapatkan kemudahan dan penilaian objektif dari *software* yang dibuatnya, konsep mendasar crowdsourcing itulah yang menjadi pondasi dan dianut oleh Gantibaju.com.

Pada awal tahun pelaksanaannya, *outsourcing* menjadi trend dan diharapkan dapat menghemat jutaan dollar bagi para *vendor* besar, karena tenaga kerja dan pajak yang murah dibandingkan apabila dilakukan (di Negara) sendiri. Namun sesuai dengan tatanan global yang sedemikian terbuka dan kompetitif, tidak cukup jutaan dolar saja yang harus dihemat, namun tingkat akseptabilitas, kompatibilitas, reliabilitas dan interoperabilitas harus dikedepankan, dan berujung pada penghematan dan pendapatan perusahaan yang lebih besar lagi hingga mencapai ratusan juta dollar, hingga milyaran dollar. Untuk itu sekarang ini konsep yang selama beberapa tahun belakangan ini dipandang sebelah mata mulai dilirik secara lebih serius, yakni *open system*, seperti *open source*, *open standard* yang menjadi cikal bakal metode *sourcing* baru yakni *crowdsourcing*.

Crowdsourcing diartikan secara kata per kata mempunyai terjemahan bebas yakni: *Crowd*: kerumunan orang, *Sourcing* (kata kerja dari *Source*): sumberdaya. Apabila digabungkan (masih dalam terjemahan bebas) akan berarti sebagai sesuatu sistem atau konsep yang sumber daya berbasis kerumunan. Definisi sederhana *crowdsourcing* menurut Jeff Howe adalah suatu aktifitas atau tindakan yang dilakukan oleh suatu perusahaan atau institusi yang mengambil salah satu fungsi pekerjaan/tugas yang seharusnya dilakukan oleh karyawannya disebarluaskan secara terbuka dan bebas untuk orang banyak/kerumunan yang terkoneksi dengan jaringan komputer, dalam hal ini Internet. Aksi tersebut kan berubah menjadi bentuk produksi sekawan

(*peer production*) manakala suatu sudah terjadi kesepakatan kerja. Sistem ini sukses diterapkan oleh Gantibaju.com untuk terus meningkatkan produktivitas dan terus mencari inovasi untuk pengembangan produknya.

Konsep umum *crowdsourcing* dimaksudkan adanya pelibatan yang tidak terbatas dan tanpa memandang latar belakang pendidikan, kewarganegaraan, agama, amatir atau professional, bagi setiap orang yang ingin memberikan kontribusinya atau solusinya atas suatu permasalahan yang dilemparkan oleh individu, perusahaan atau institusi, baik dibayar/royalti atau secara cuma-cuma. Konsep ini sesuai dengan konsep yang diterapkan Gantibaju.com bagi para pemenang kompetisi, dimana siapapun yang menjadi pemenang, dengan latar belakang apa pun mendapat kontribusi yang sama, yaitu uang tunai sebesar Rp.1.000.000 dan royalti sebesar 10% dari total penjualan kaos dari desain yang dibuat oleh desainer yang menjadi pemenang.

Konsep khusus *crowdsourcing* suatu perusahaan atau institusi ingin mendapatkan solusi atas permasalahan yang mereduksi birokrasi dengan biaya yang rendah dibandingkan dengan membayar tenaga kerja secara konvensional, sedemikian hingga permasalahan dapat ditangani secara cepat, tepat dan hemat biaya, yang pada akhirnya baik secara langsung maupun tidak langsung akan meningkatkan daya saing perusahaan atau institusi tersebut. Gantibaju.com menggunakan konsep sebagai pondasi untuk menjalankan bisnisnya, dimana tidak ada karyawan atau pegawai dari perusahaan

Gantibaju.com yang berperan sebagai desainer. Tidak adanya karyawan yang menjadi desainer, melalui konsep *crowdsourcing* ini membuat Gantibaju.com dengan cepat menghasilkan desain-desain terbaru dan inovatif serta menghemat biaya operasional untuk menghasilkan *output* kreatif jika harus dikerjakan secara mandiri, karena semua yang berkaitan dengan *output* kreatif bias didapatkan dari *online freelancer* yang menjadi *member* di Gantibaju.com.

