

**SIKLUS KOMISI MANDIRI: DISTRIBUSI KONTEN DAN
ENGAGEMENT ORGANIK ARTIS DIGITAL DALAM NICHE
FURRY-ANIME
(JALUR ARTIS - PENGAKUAN EKSTERNAL)**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh:

**Raden Mas Adrian Ibnu Albani
(23.01.5039)**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**SIKLUS KOMISI MANDIRI: DISTRIBUSI KONTEN DAN
ENGAGEMENT ORGANIK ARTIS DIGITAL DALAM NICHE
FURRY-ANIME
(JALUR ARTIS - PENGAKUAN EKSTERNAL)**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

**Raden Mas Adrian Ibnu Albani
(23.01.5039)**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

SIKLUS KOMISI MANDIRI: DISTRIBUSI KONTEN DAN ENGAGEMENT

ORGANIK ARTIS DIGITAL DALAM NICHE

FURRY-ANIME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Raden Mas Adrian Ibnu Albani

23.01.5039

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 7 Mei 2026

Dosen Pembimbing,



Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom.

NIK. 190302504

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

SIKLUS KOMISI MANDIRI: DISTRIBUSI KONTEN DAN ENGAGEMENT ORGANIK ARTIS DIGITAL DALAM NICHE FURRY-ANIME

yang disusun dan diajukan oleh

Raden Mas Adrian Ibnu Albani

23.01.5039

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Firman Asharudin, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302315

Toto Indriyatmoko, M.Kom
NIK. 190302407

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 20 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Raden Mas Adrian Ibnu Albani
NIM : 23.01.5039

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

SIKLUS KOMISI MANDIRI: DISTRIBUSI KONTEN DAN ENGAGEMENT ORGANIK ARTIS DIGITAL DALAM NICHE FURRY-ANIME

Dosen Pembimbing : Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian PENULIS sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab PENULIS, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini PENULIS buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka PENULIS bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Raden Mas Adrian Ibnu Albani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini Penulis persembahkan sebagai bukti nyata dari Siklus Komisi Mandiri yang Penulis bangun dalam niche furry-anime. Melalui distribusi konten dan engagement organik, Penulis berhasil menciptakan jalur artis digital yang sepenuhnya mandiri mulai dari satu komisi awal hingga terus berputar menghasilkan klien baru tanpa bergantung pada iklan berbayar.

TA ini Penulis dedikasikan untuk diri Penulis sendiri sebagai penghargaan atas ketekunan, disiplin, dan keberanian menempuh jalur non-reguler. Perjalanan ini bukan hanya penyelesaian studi, melainkan pembuktian bahwa seorang seniman digital mampu berdiri mandiri, membiayai pendidikan dan kehidupan sendiri, sekaligus menjaga konsistensi antara tanggung jawab akademik dan profesional di dunia kreatif.

Pencapaian ini menjadi simbol pendewasaan dan kesuksesan profesional di usia muda yang dibangun melalui kerja keras, strategi distribusi konten yang tepat, serta kepercayaan pada kekuatan engagement organik komunitas furry-anime.

Akhirnya, Tugas Akhir ini juga Penulis persembahkan kepada kedua orang tua Penulis yang telah menjadi fondasi terkuat. Terima kasih atas doa, dukungan moral, dan nilai-nilai kehidupan yang selalu menguatkan setiap langkah Penulis dalam mengejar mimpi sebagai artis digital.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan, dan bimbingan secara konsisten selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Tanpa bimbingan dan kesabaran Bapak, Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik.
2. Orang tua Penulis, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, serta motivasi yang tak pernah putus. Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih Penulis, dan doa yang selalu menyertai setiap langkah perjalanan pendidikan Penulis.
3. Teman-teman sesama artis freelance, yang telah membantu Penulis dalam membangun komunitas artis digital, berbagi ilmu, pengalaman, serta saling mendukung dalam mengembangkan karya. Kebersamaan dan kolaborasi kalian sangat berarti dalam perjalanan ini.
4. Teman-teman serta seluruh fans dan pengikut di media sosial, yang selalu memberikan dukungan, apresiasi, likes, repost, komentar, serta semangat yang luar biasa. Kehadiran kalian menjadi salah satu kekuatan terbesar Penulis dalam menjalankan siklus komisi mandiri dan terus berkarya.

Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu di bidang Teknik Informatika, khususnya dalam penerapan teknologi informasi pada industri kreatif seni digital. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat Penulis harapkan.

Yogyakarta, 20 Mei 2026

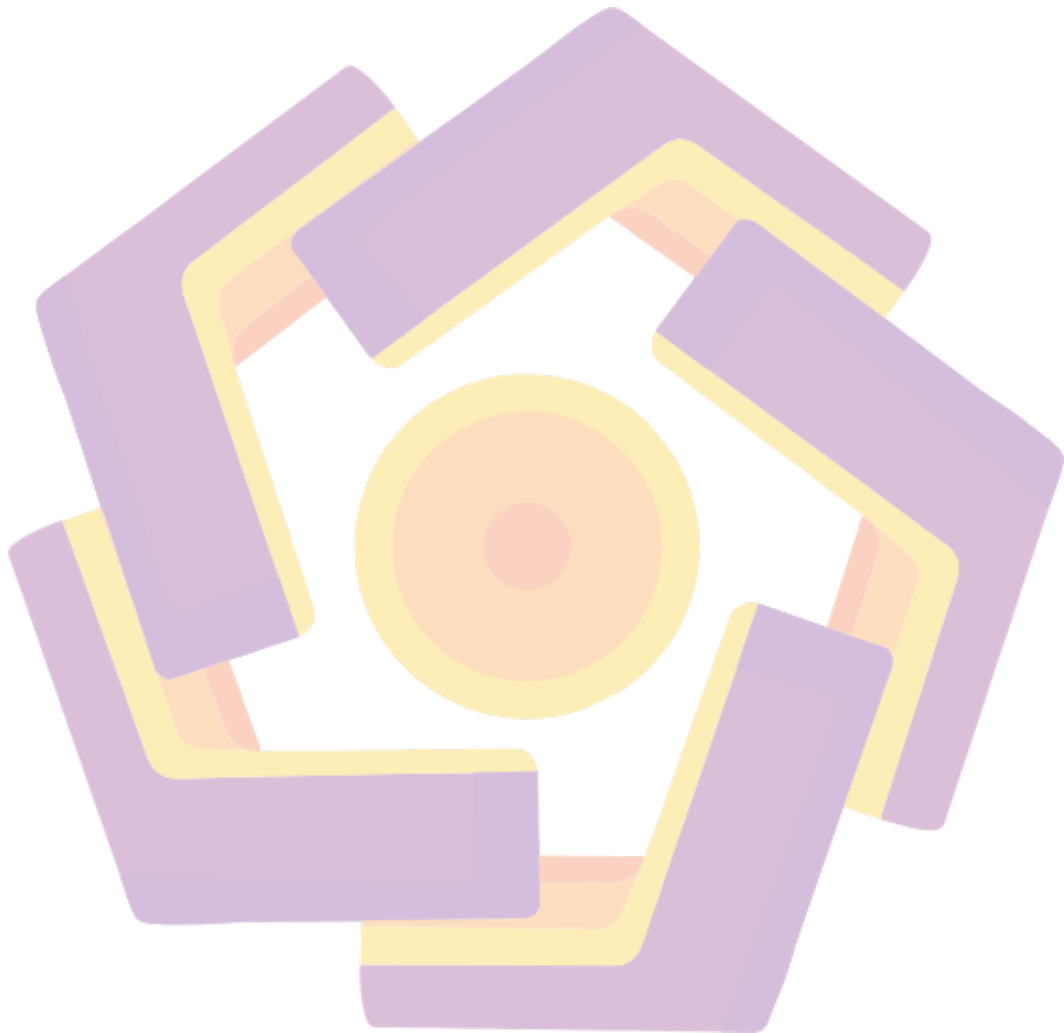
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xv
Abstract	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Profil Pekerjaan yang Dilakukan	2
1.3 Performa dari Jasa Penyedia Freelance	5
1.4 Sekilas Proyek-Proyek yang Dikerjakan	11
BAB II PEMBAHASAN	16
2.1 Analisa Brief Klien	16
2.2 Detail Kegiatan yang Dilakukan Selama Proses Pengerjaan Proyek	18
BAB III HASIL AKHIR	26
3.1 Revisi-revisi yang Diberikan oleh Klien untuk setiap Proyek	26
3.2 Penjelasan Setiap Hasil Proyek / Produk	30
BAB IV PENUTUP	34
4.1 Kesimpulan	34
4.2 Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	38

DAFTAR TABEL

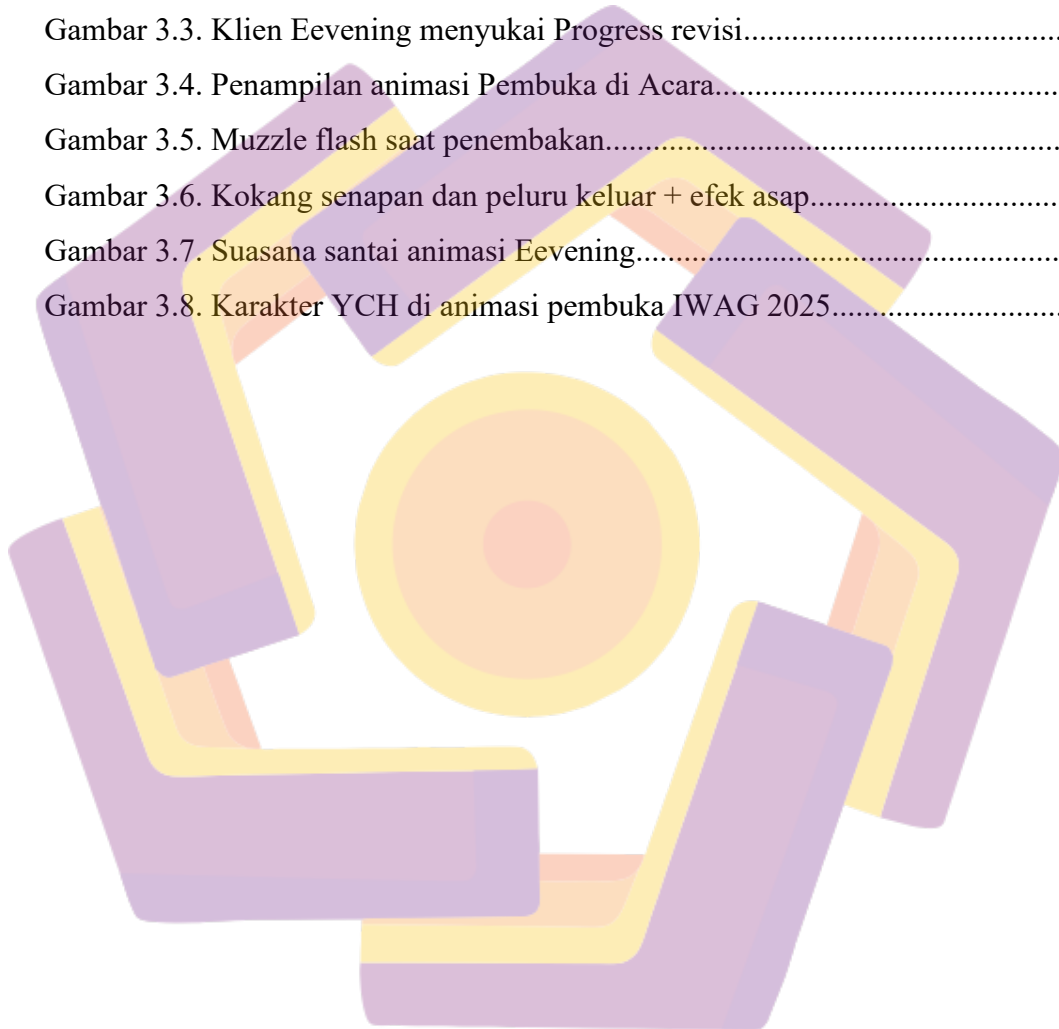
Tabel 2.1. Log Book Pengerjaan Komisi DragonFist.....	21
Tabel 2.2. Log Book Pengerjaan Komisi Evening.....	23
Tabel 2.3. Log Book Pengerjaan Animasi IWAG 2025.....	25



DAFTAR GAMBAR

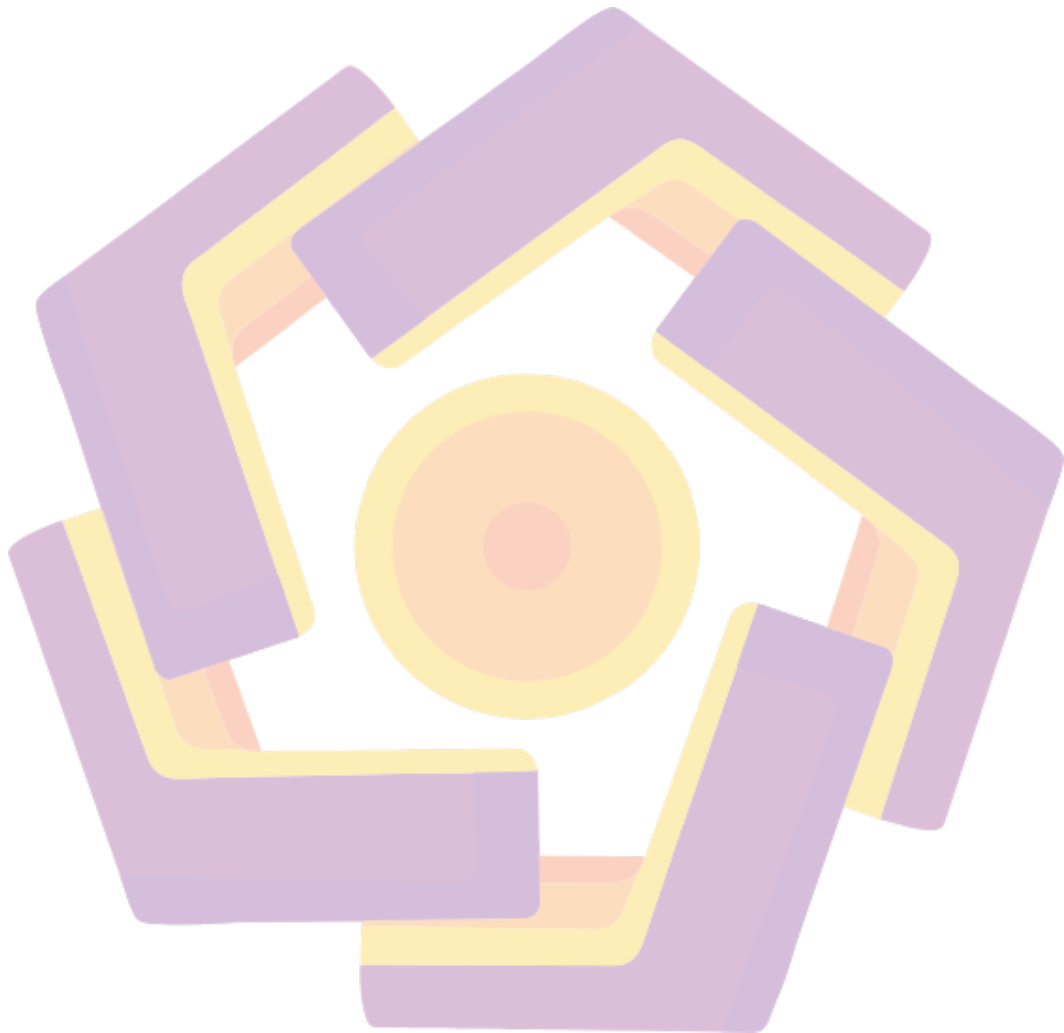
Gambar 1.1. Akun media sosial X yang digunakan untuk bekerja Freelance.....	2
Gambar 1.2. Tampilan software Clip Studio Paint.....	3
Gambar 1.3. Akun PayPal yang digunakan untuk menerima pembayaran.....	3
Gambar 1.4. Bukti bergabung Tim Kreatif IWAG.....	4
Gambar 1.5. Performa postingan hasil komisi DragonFist di X.....	5
Gambar 1.6. Apresiasi klien DragonFist dan pemberian tips \$30.....	6
Gambar 1.7. Performa postingan hasil komisi Eevening di X.....	7
Gambar 1.8. Apresiasi klien Eevening.....	8
Gambar 1.9. Bukti undangan masuk Tim Kreatif IWAG.....	9
Gambar 1.10. Poster promosi utama acara IWAG 2025.....	9
Gambar 1.11. Performa animasi pembuka IWAG 2025 di YouTube.....	10
Gambar 1.12. Bukti pengerjaan komisi DragonFist.....	11
Gambar 1.13. Bukti pembayaran DragonFist.....	12
Gambar 1.14. Pemberian tips dan apresiasi DragonFist.....	12
Gambar 1.15. Bukti pengerjaan komisi Eevening.....	13
Gambar 1.16. Bukti pembayaran Eevening.....	13
Gambar 1.17 Bukti pengerjaan animasi cut-to-cut IWAG.....	14
Gambar 1.18. Bukti pengerjaan animasi cut-to-cut IWAG lainnya.....	14
Gambar 1.19. Animasi pembuka acara IWAG 2025 di YouTube.....	15
Gambar 1.20. Penyambutan Tim Animator IWAG 2025 di panggung.....	15
Gambar 2.1. Percakapan brief dengan klien DragonFist.....	16
Gambar 2.2. Percakapan brief dengan klien DragonFist.....	17
Gambar 2.3. Rough Sketch Komisi DragonFist.....	18
Gambar 2.4. Keyframing Komisi DragonFist.....	19
Gambar 2.5. Inbetweening Komisi DragonFist.....	19
Gambar 2.6. Clean Up / Line Art Komisi DragonFist.....	20
Gambar 2.7. Coloring & Shading Komisi DragonFist.....	20
Gambar 2.8. Hasil ekspor MP4 Komisi DragonFist.....	21
Gambar 2.9. Rough Sketch / Keyframing Komisi Eevening.....	22

Gambar 2.10. Tahap Coloring & Shading Komisi Eevening.....	22
Gambar 2.11. Hasil akhir animasi Komisi Eevening.....	23
Gambar 2.12. Pengerjaan cut-to-cut IWAG 2025.....	24
Gambar 2.13. Hasil ekspor PNG Sequence IWAG 2025.....	24
Gambar 2.14. Proses compositing di Adobe After Effects.....	25
Gambar 3.1. Pembicaraan revisi proyek dengan klien DragonFist.....	26
Gambar 3.2. Pembicaraan revisi proyek dengan klien Eevening.....	27
Gambar 3.3. Klien Eevening menyukai Progress revisi.....	28
Gambar 3.4. Penampilan animasi Pembuka di Acara.....	29
Gambar 3.5. Muzzle flash saat penembakan.....	30
Gambar 3.6. Kokang senapan dan peluru keluar + efek asap.....	31
Gambar 3.7. Suasana santai animasi Eevening.....	32
Gambar 3.8. Karakter YCH di animasi pembuka IWAG 2025.....	33



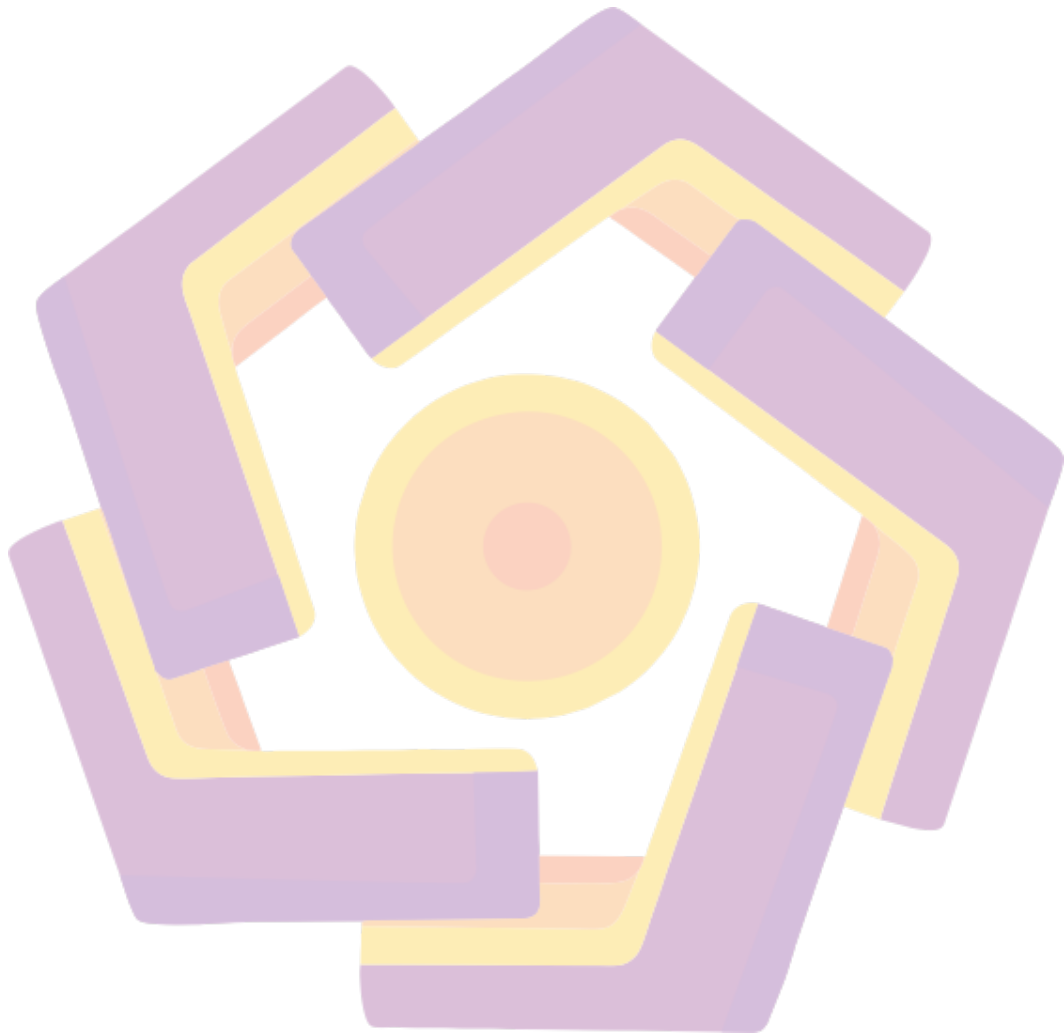
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Invoice.....	36
Lampiran 2. Curriculum Vitae (CV).....	37

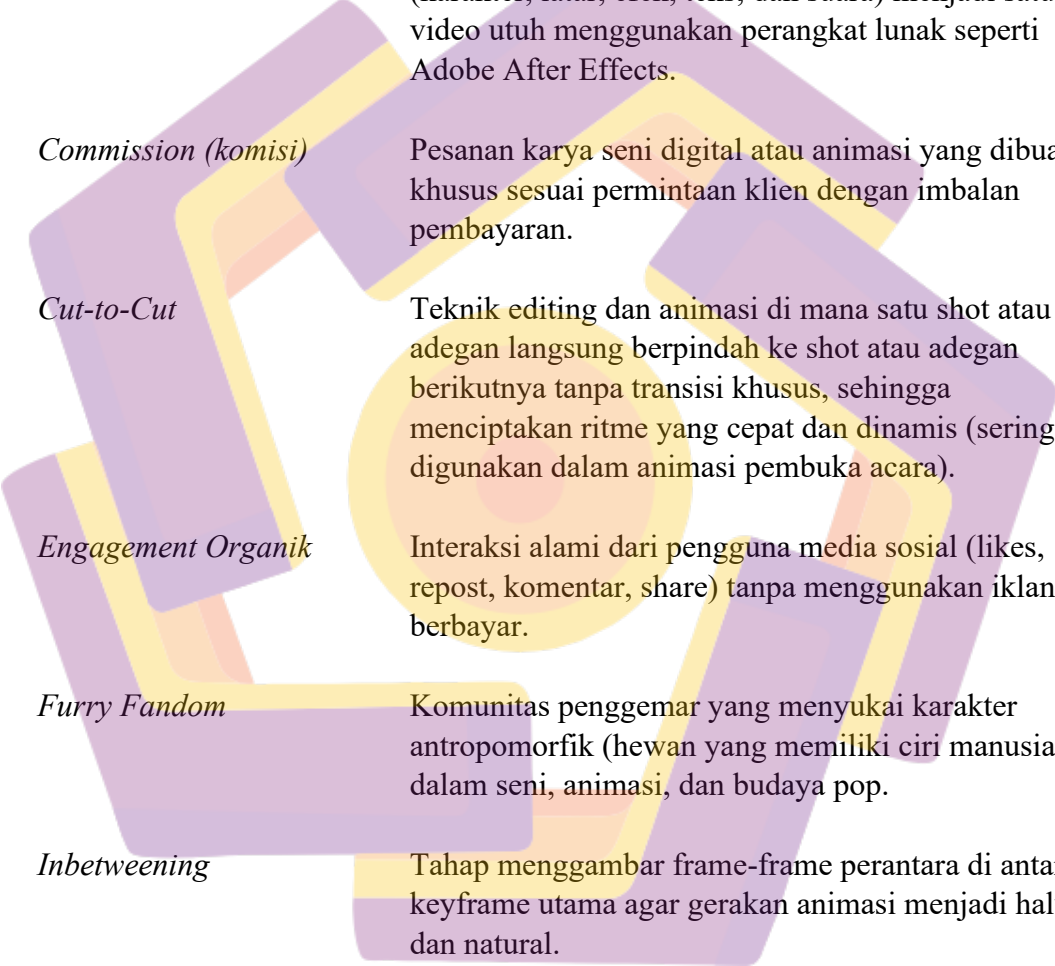


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

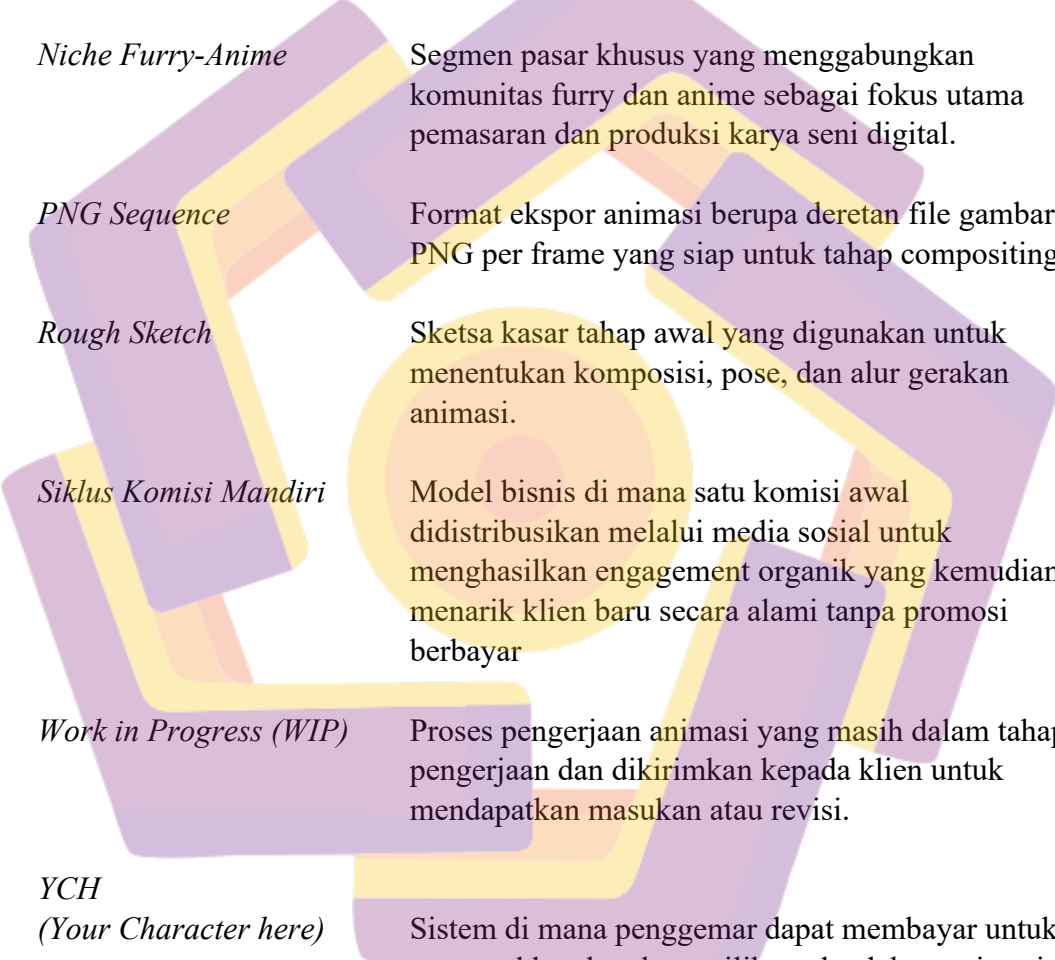
DM	<i>Direct Message (Pesan Langsung)</i>
EO	<i>Event Organizer</i>
IWAG	<i>Indonesia Weekly Anthro Gathering</i>
WIP	<i>Work in Progress (Proses Pengerjaan)</i>
X	<i>Media Sosial X (Sebelumnya Twitter)</i>



DAFTAR ISTILAH



<i>Clean Up / Line Art</i>	Tahap membersihkan garis sketsa kasar menjadi garis yang rapi dan jelas sebelum proses pewarnaan.
<i>Coloring & Shading</i>	Proses memberikan warna dasar dan bayangan (shading) pada gambar animasi untuk memberikan kesan volume dan kedalaman karakter.
<i>Compositing</i>	Proses menggabungkan semua elemen animasi (karakter, latar, efek, teks, dan suara) menjadi satu video utuh menggunakan perangkat lunak seperti Adobe After Effects.
<i>Commission (komisi)</i>	Pesanan karya seni digital atau animasi yang dibuat khusus sesuai permintaan klien dengan imbalan pembayaran.
<i>Cut-to-Cut</i>	Teknik editing dan animasi di mana satu shot atau adegan langsung berpindah ke shot atau adegan berikutnya tanpa transisi khusus, sehingga menciptakan ritme yang cepat dan dinamis (sering digunakan dalam animasi pembuka acara).
<i>Engagement Organik</i>	Interaksi alami dari pengguna media sosial (likes, repost, komentar, share) tanpa menggunakan iklan berbayar.
<i>Furry Fandom</i>	Komunitas penggemar yang menyukai karakter antropomorfik (hewan yang memiliki ciri manusia) dalam seni, animasi, dan budaya pop.
<i>Inbetweening</i>	Tahap menggambar frame-frame perantara di antara keyframe utama agar gerakan animasi menjadi halus dan natural.
<i>IWAG</i>	Indonesia Weekly Anthro Gathering Acara konvensi tahunan bagi komunitas furry di Indonesia.
<i>Keyframing</i>	Tahap menentukan pose-pose utama (key poses) yang paling penting dalam sebuah animasi untuk mendefinisikan gerakan.



<i>Lofi</i>	Suasana atau gaya animasi yang tenang, santai, dan memiliki nuansa ambience biasanya digunakan untuk menciptakan perasaan rileks, cozy, dan nyaman dalam animasi.
<i>Loop Animation</i>	Teknik animasi yang dirancang agar berulang secara mulus dari akhir kembali ke awal, sehingga terasa tidak ada akhir.
<i>MP4</i>	Format file video digital standar yang digunakan untuk menyimpan hasil akhir animasi.
<i>Niche Furry-Anime</i>	Segmen pasar khusus yang menggabungkan komunitas furry dan anime sebagai fokus utama pemasaran dan produksi karya seni digital.
<i>PNG Sequence</i>	Format ekspor animasi berupa deretan file gambar PNG per frame yang siap untuk tahap compositing.
<i>Rough Sketch</i>	Sketsa kasar tahap awal yang digunakan untuk menentukan komposisi, pose, dan alur gerakan animasi.
<i>Siklus Komisi Mandiri</i>	Model bisnis di mana satu komisi awal didistribusikan melalui media sosial untuk menghasilkan engagement organik yang kemudian menarik klien baru secara alami tanpa promosi berbayar
<i>Work in Progress (WIP)</i>	Proses pengerjaan animasi yang masih dalam tahap pengerjaan dan dikirimkan kepada klien untuk mendapatkan masukan atau revisi.
<i>YCH</i> (Your Character here)	Sistem di mana penggemar dapat membayar untuk memasukkan karakter miliknya ke dalam animasi atau karya seni yang dibuat untuk acara atau proyek tertentu.

INTISARI

Intisari Penelitian ini menganalisis siklus commission mandiri yang dialami seniman digital online. Fokus utama adalah bagaimana satu commission awal dari luar negeri dapat menciptakan siklus yang berkelanjutan melalui strategi distribusi konten di media sosial, sehingga menghasilkan engagement organik dan menarik client baru secara terus-menerus. Studi ini menyoroti niche komunitas furry dan anime sebagai ekosistem yang sangat mendukung karena permintaan tinggi terhadap seni karakter custom serta loyalitas komunitas yang kuat. Dengan pendekatan studi kasus dari praktik pribadi sebagai digital artist non-reguler, penelitian ini mengidentifikasi teknik distribusi konten yang efektif, pemilihan platform, timing posting, serta pentingnya izin client untuk memamerkan hasil karya. Hasil menunjukkan bahwa engagement organik dari niche furry-anime mampu meningkatkan visibilitas dan permintaan commission tanpa bergantung pada iklan berbayar. Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi seniman digital dalam membangun bisnis commission yang mandiri dan berkelanjutan di niche furry-anime.

Kata kunci: siklus commission mandiri, distribusi konten media sosial, engagement organik, seniman digital, niche furry-anime

ABSTRACT

This research analyzes the Self-Sustaining Commission Cycle experienced by online digital artists. The main focus is how one initial overseas commission can create a self-perpetuating cycle through strategic content distribution on social media, generating organic engagement and continuously attracting new clients. The study highlights the furry and anime niches as highly supportive ecosystems due to strong demand for custom character art and high community loyalty. Using a personal practice case study as a non-regular digital artist, this research identifies effective content distribution strategies, platform selection, posting timing, and the importance of client permission to showcase commissioned works. Findings demonstrate that organic engagement from the furry-anime niche significantly increases visibility and commission requests without relying on paid advertising. This study provides practical guidance for digital artists seeking to build independent and sustainable commission businesses in furry-anime niches.

Keyword: *self-sustaining commission cycle, social media content distribution, organic engagement, digital artist, furry-anime niche*

