

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah mengubah secara signifikan cara seniman digital memperoleh dan mengelola pekerjaan di era kontemporer. Fenomena ini mendorong banyak seniman digital untuk memilih jalur non-reguler sebagai online digital artist, di mana mereka mengandalkan platform freelance internasional dan media sosial untuk mencari komisi [1][2]. Fokus pasar utama berada di luar negeri karena sebagian besar pembeli dan market komisi animasi furry-anime berasal dari Amerika Serikat, Eropa, dan negara-negara Asia lainnya yang memiliki daya beli lebih tinggi serta permintaan besar terhadap karya komisi berkualitas tinggi.

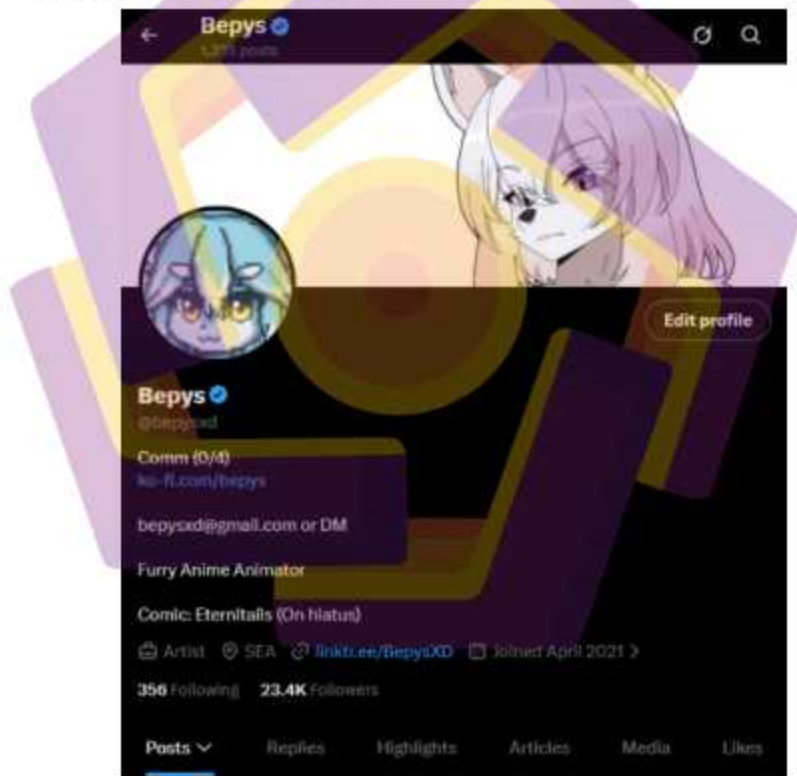
Platform X memiliki algoritma yang lebih mengutamakan konten video dibandingkan teks biasa [9][10][11]. Algoritma tersebut cenderung memberikan jangkauan (reach) dan engagement yang lebih tinggi pada video yang memiliki durasi pendek, visual menarik, dan loop animation. Hal ini menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan siklus komisi mandiri penulis.

Penulis, sebagai artis digital online yang berfokus pada niche komunitas furry dan anime, menemukan peluang unik berupa Siklus Komisi Mandiri. Siklus ini dimulai dari satu komisi awal yang diterima dari klien luar negeri, kemudian karya tersebut didistribusikan secara strategis melalui media sosial sehingga menghasilkan engagement organik berupa likes, repost, komentar, dan share yang menarik klien baru secara alami, sehingga menciptakan siklus yang terus berputar tanpa promosi berbayar [5]. Niche komunitas furry dan anime dipilih karena memiliki karakteristik yang sangat mendukung model bisnis ini, yaitu loyalitas tinggi, budaya kreatif yang kuat, serta permintaan besar terhadap custom character art, reference sheet, dan ilustrasi bertema furry/anime [1][2][3][4][14]. Khususnya dalam komunitas furry, rata-rata pengeluaran anggota untuk komisi digital art mencapai \$175,11 per tahun, yang menunjukkan potensi ekonomi yang signifikan [2]. Sementara itu, pasar anime global juga terus berkembang pesat melalui strategi pemasaran dan distribusi konten digital yang inovatif [6][7]

## 1.2. Profil Pekerjaan yang dilakukan

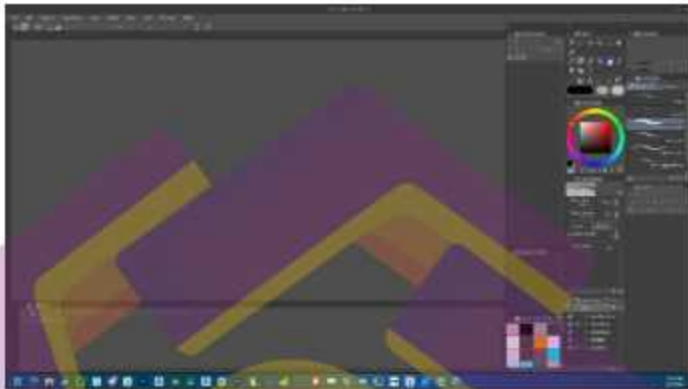
### Tentang Penulis

Penulis menjalankan pekerjaan sebagai Freelance Digital Animator dengan spesialisasi animasi 2D karakter bertema furry dan anime. Pekerjaan ini dilakukan sepenuhnya melalui jalur non-reguler dengan memanfaatkan media sosial sebagai platform utama untuk mendapatkan klien, menjalankan proses produksi, serta mendistribusikan hasil karya. Platform yang digunakan adalah X (Twitter) dengan akun @bepysxd yang telah aktif selama lima tahun dan memiliki 23.000 followers yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Akun media sosial X yang digunakan untuk bekerja Freelance.

Software utama yang digunakan dalam proses produksi adalah Clip Studio Paint, sebuah aplikasi profesional untuk pembuatan animasi frame-by-frame yang sangat relevan dengan bidang Teknik Informatika karena melibatkan pemahaman tentang timeline, layering, keyframing, dan manajemen aset digital. Tampilan software dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2 Tampilan software Clip Studio Paint.

Metode pembayaran yang digunakan adalah PayPal untuk semua komisi internasional dari klien luar negeri. Tampilan menu PayPal dapat dilihat pada Gambar 1.3.



Gambar 1.3 Akun PayPal yang digunakan untuk menerima pembayaran.

Periode kegiatan Tugas Akhir ini fokus utama pada dokumentasi siklus komisi mandiri dan kolaborasi proyek skala besar. Jenis pekerjaan yang dilakukan meliputi pembuatan animasi pendek berbasis komisi individu serta pembuatan animasi pembuka acara konvensi nasional IWAG 2025 yang diraih melalui undangan langsung organisasi IWAG (Indonesia Weekly Anthro Gathering). Bukti dapat dilihat pada Gambar 1.4.



Gambar 1.4 Bukti bergabung Tim Kreatif IWAG.

### 1.3. Performa dari jasa penyedia freelance

Selama lima tahun aktif di platform X (@bepysxd), Penulis telah berhasil membangun profil yang kuat dengan 23.000 followers. Berbeda dengan platform freelance konvensional seperti VGen atau Fiverr yang memiliki sistem rating dan review publik, platform X tidak menyediakan mekanisme penilaian umum yang terstandarisasi. Oleh karena itu, performa jasa penyedia freelance ini diukur melalui tanggapan dan penilaian langsung dari klien yang disampaikan melalui Direct Message (DM), pesan apresiasi, pemberian tips, serta izin untuk mengunggah hasil karya ke media sosial dan juga performa hasil di media sosial.

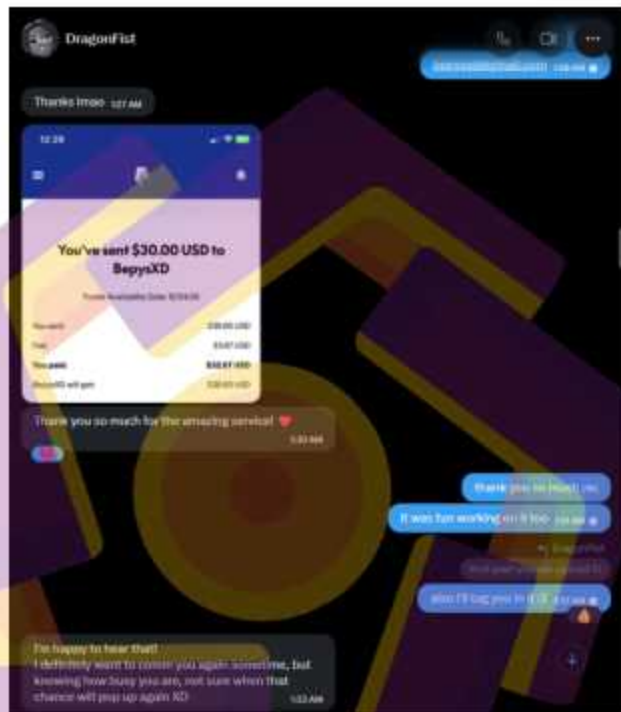
#### 1. Proyek pertama

Komisi pertama dengan klien DragonFist dari Amerika Serikat berhasil meraih 4.100 likes dan 382 repost di platform X. Bukti performa dapat dilihat pada Gambar 1.5.



Gambar 1.5 Performa postingan hasil komisi DragonFist di X

Berdasarkan tingkat kepuasan klien DragonFist, yang menyatakan sangat menyukai hasil karya tersebut, penulis menerima tip sebesar 30 dolar Amerika sebagai bentuk apresiasi dan ungkapan terima kasih dari klien. Bukti percakapan melalui Direct Message (DM) dengan klien DragonFist dilihat pada Gambar 1.6.



Gambar 1.6 Apresiasi klien terhadap hasil komisi serta pemberian tips \$30

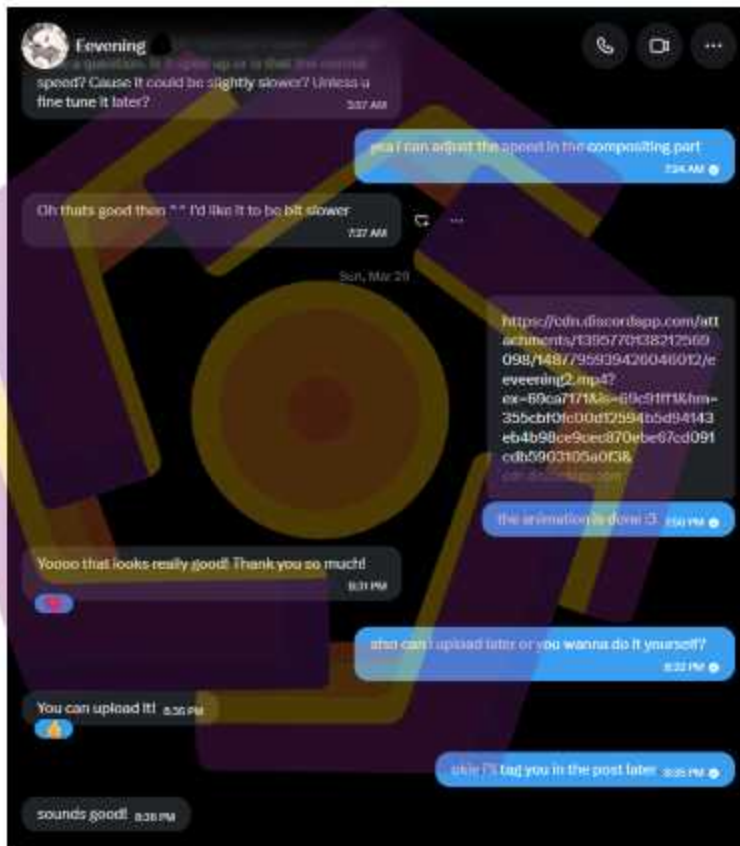
## 2. Proyek kedua

Komisi kedua dengan klien Eevening dari Findlandia juga mencapai 4.100 likes dan 250 repost, dengan klien memberikan feedback positif serta izin penuh untuk mengunggah animasi tersebut. Bukti performa dapat dilihat pada Gambar 1.7.



Gambar 1.7 Performa postingan hasil komisi Eevening di X

Serupa dengan klien DragonFist, klien Eevening juga menyampaikan apresiasi dan ungkapan terima kasih yang tinggi atas penyelesaian komisinya. Namun, berbeda dengan klien DragonFist yang memberikan tip sebesar 30 dolar Amerika sebagai bentuk apresiasi tambahan, klien Eevening tidak memberikan tip tambahan. Hal tersebut disebabkan karena nilai komisi animasi yang dikerjakan untuk klien Eevening telah mencapai 200 dolar Amerika. Bukti percakapan melalui Direct Message (DM) dengan klien Eevening dilihat pada Gambar 1.6.



Gambar 1.8 Apresiasi klien Eevening

### 3. Proyek Profesional

Melalui interaksi organik yang tinggi dan kualitas animasi yang konsisten, Penulis diundang secara langsung oleh Tim Kreatif IWAG 2025 untuk bergabung sebagai salah satu anggota tim animator pembuka acara. Bukti undangan dan acara ada di Gambar 1.9 dan 1.20.



Gambar 1.9 Bukti undangan masuk Tim Kreatif IWAG



Gambar 1.10 Poster Promosi utama acara IWAG 2025.

Undangan ini merupakan bukti nyata bahwa siklus komisi mandiri yang diterapkan Penulis tidak hanya mampu menarik klien individu, tetapi juga membuka peluang kolaborasi profesional berskala nasional.

Proyek kolaborasi ini berhasil meraih 74.000 penonton dan 7.400 likes di YouTube. Performa video youtube dapat dilihat pada Gambar 1.11.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=oEO1VjKoL3c>



Gambar 1.11 Performa animasi pembuka IWAG 2025 di YouTube.

Angka-angka engagement tersebut, ditambah dengan feedback positif dan apresiasi langsung dari klien melalui DM, membuktikan bahwa strategi distribusi konten organik mampu menghasilkan performa yang sangat baik. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa creator di niche fandom, khususnya furry dan anime, mampu membangun pendapatan berkelanjutan melalui engagement organik dan komisi digital tanpa bergantung pada promosi berbayar.

Dengan demikian, performa Penulis tidak hanya diukur dari metrik media sosial, melainkan juga dari kualitas hubungan jangka panjang dengan klien yang tercermin melalui testimoni, tips, dan peluang kolaborasi profesional berikutnya.

#### 1.4. Sekilas Proyek- Proyek yang Dikerjakan

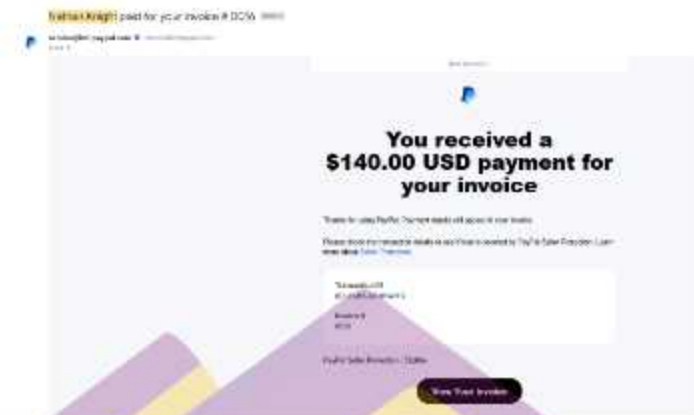
Terdapat tiga proyek utama yang menjadi fokus dalam Tugas Akhir ini. Ketiga proyek ini merepresentasikan perjalanan penulis dari komisi individu hingga proyek profesional.

##### 1. Komisi DragonFist

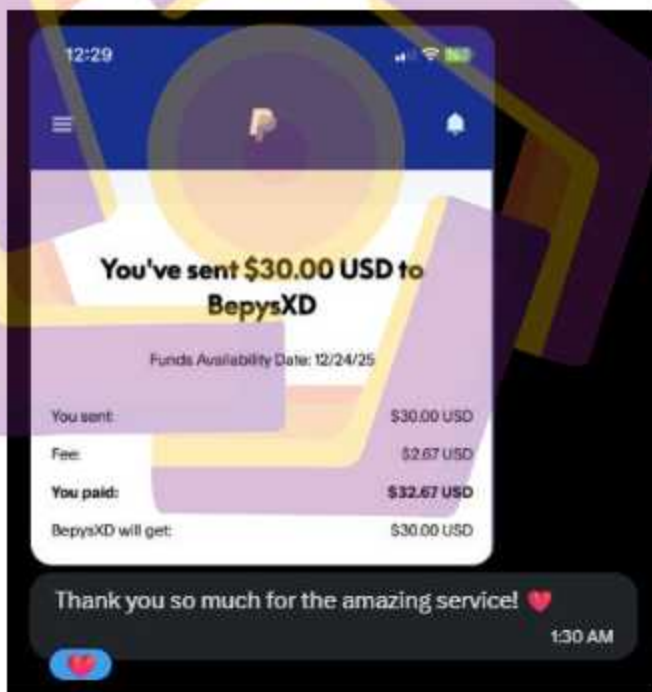
Proyek pertama adalah komisi animasi pendek untuk klien DragonFist (Amerika Serikat) dengan durasi 3 detik. Proyek ini dikerjakan selama 1 minggu (10–18 Desember 2025) dan bernilai \$140 ditambah tips \$30 melalui PayPal. Bukti pengerjaan dan pembayaran serta pemberian tips ada di Gambar 1.12, 1.13 dan 1.14.



Gambar 1.12 Bukti pengerjaan komisi DragonFist.



Gambar 1.13 Bukti pembayaran DragonFist.



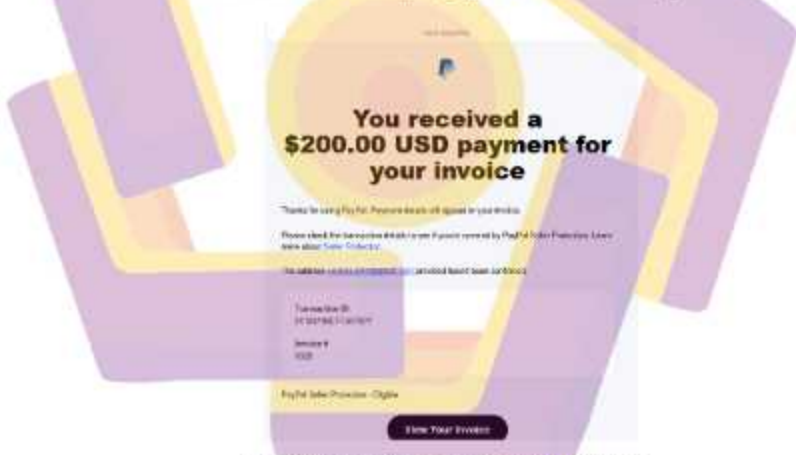
Gambar 1.14 Pemberian tips dan apresiasi DragonFist.

## 2. Komisi Evening

Proyek kedua adalah komisi animasi untuk klien Evening dengan durasi 3 detik. Proyek ini dikerjakan selama 1 minggu (12–24 Maret 2026) dan bernilai \$200 melalui PayPal. Bukti pengerjaan dan pembayaran ada di Gambar 1.15 dan 1.16.



Gambar 1.15 Bukti pengerjaan komisi Evening.



Gambar 1.16 Bukti pembayaran Evening

Kedua komisi ini dipilih karena memiliki tingkat komunikasi dan profesionalisme yang lebih tinggi dibandingkan proyek-proyek sebelumnya. Proyek-proyek sebelum yang memiliki komunikasi yang lebih santai dan kurang terstruktur, sehingga kurang representatif untuk mendokumentasikan siklus komisi mandiri yang profesional.

### 3. Animasi Pembuka Acara IWAG 2025

Proyek ketiga adalah kolaborasi profesional sebagai anggota tim animator pembuka acara IWAG 2025. Animasi ini berdurasi 1 menit dan dikerjakan selama 6 bulan (Januari hingga Juni 2025). Meskipun secara kronologi proyek IWAG dikerjakan lebih awal dibandingkan dua komisi individu, penulis menyajikannya sebagai proyek ketiga karena IWAG merupakan hasil langsung dari siklus komisi mandiri. Komisi-komisi yang diunggah sebelumnya secara organik di platform X berhasil menarik perhatian Tim Kreatif IWAG, sehingga penulis diundang untuk bergabung dalam tim animasi IWAG. Tugas Penulis adalah membuat beberapa scene cut-to-cut karakter menggunakan Clip Studio Paint. Proses pengerjaan dapat dilihat pada Gambar 1.17 dan 1.18.



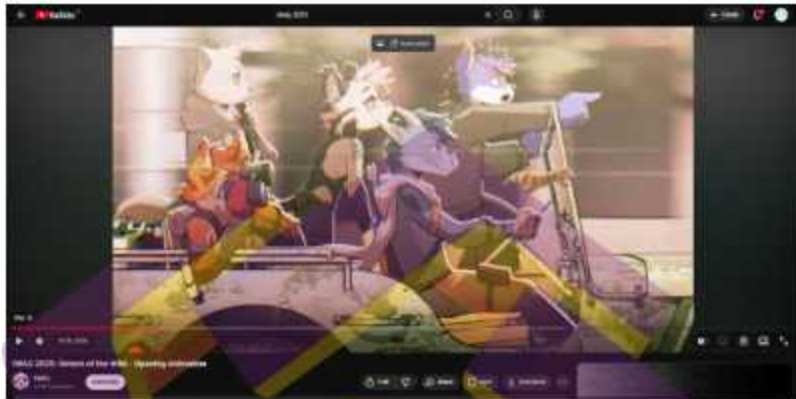
Gambar 1.17 Bukti pengerjaan animasi cut-to-cut IWAG.



Gambar 1.18 Bukti pengerjaan animasi cut-to-cut IWAG lainnya.

Proyek ini memiliki nilai Rp5.500.000 per orang yang dibayarkan langsung ke rekening bank BCA Penulisihak panitia IWAG tidak mengirimkan screenshot bukti pembayaran kepada para animator, karena pembayaran tersebut diberitahukan secara langsung saat seluruh tim IWAG berkumpul di satu tempat setelah acara.

Meskipun demikian, proyek ini tetap menjadi pencapaian penting karena berhasil meraih 74.000 penonton dan 7.400 likes di YouTube serta mendapat penyambutan langsung di atas panggung. Performa Video di youtube dan bukti penyambutan Tim Animator ada di Gambar 1.19 dan 1.20.



Gambar 1.19 Animasi pembuka acara IWAG 2025 di YouTube.



Gambar 1.20 Penyambutan Tim Animator IWAG 2025 di panggung