



Peran Industri Microstock Animasi dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Kreatif di Era Digital

M. Afriansyah^{1,*}, Joni Saputra²

¹ Fakultas Sains dan Teknologi, S1 Ilmu Komputer, Universitas Qamarul Huda Badaruddin (UNIQHBA), Lombok Tengah, Indonesia

² Fakultas Sains dan Teknologi, S1 Teknologi Informasi, Universitas Qamarul Huda Badaruddin (UNIQHBA), Lombok Tengah, Indonesia

Email: ^{1,*}mafriansyah7901@gmail.com, ²saputrajoni798@gmail.com,

Email Penulis Korespondensi: mafriansyah7901@gmail.com

Abstrak—Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah mendorong transformasi ekonomi global dan mendorong kemunculan ekonomi kreatif yang mengandalkan kreativitas serta inovasi sumber daya manusia. Industri animasi, sebagai bagian dari ekonomi kreatif, mengalami pertumbuhan signifikan melalui platform microstock digital seperti Adobe Stock, Envato Elements, dan Shutterstock. Penelitian ini bertujuan mengkaji peran industri microstock animasi dalam mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif di Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan bahwa meskipun banyak mahasiswa dan lulusan di Mataram memiliki keterampilan animasi digital, masih ada keterbatasan informasi dan akses pasar global melalui platform microstock. Namun demikian, potensi besar terlihat dari sisi kemampuan teknis, ketersediaan perangkat, dan semangat kewirausahaan digital. Microstock animasi memberikan peluang penghasilan pasif serta mendukung kerja kreatif independen. Dengan strategi tepat seperti peningkatan produksi, ekspansi pasar, dan pemanfaatan media sosial, pelaku kreatif lokal dapat memanfaatkan peluang ini secara optimal. Pengembangan industri microstock animasi di NTB memiliki potensi besar dalam menciptakan lapangan kerja, memperkuat daya saing lokal, serta mendukung pertumbuhan ekonomi digital yang inklusif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Ekonomi Kreatif; Microstock; Animasi Digital; Platform Digital; Mataram; Ekonomi Digital

Abstract—The development of digital technology in recent years has driven global economic transformation and contributed to the emergence of the creative economy, which relies on human creativity and innovation. The animation industry, as part of the creative economy, has experienced significant growth through digital microstock platforms such as Adobe Stock, Envato Elements, and Shutterstock. This study aims to examine the role of the animation microstock industry in supporting the growth of the creative economy in Mataram City, West Nusa Tenggara. A descriptive qualitative approach was used, with data collected through observation, in-depth interviews, literature review, and documentation. Findings show that although many students and graduates in Mataram possess digital animation skills, there remain limitations in terms of access to global markets and information about microstock opportunities. However, there is strong potential in terms of technical ability, access to equipment, and a growing spirit of digital entrepreneurship. Animation microstock provides opportunities for passive income and supports independent digital creative work. With the right strategies—such as production capacity improvement, market expansion, and social media utilization—local creative actors can take advantage of these opportunities. The development of the animation microstock industry in West Nusa Tenggara holds great potential for job creation, strengthening local competitiveness, and supporting inclusive and sustainable digital economic growth.

Keywords: Creative Economy; Microstock; Digital Animation; Digital Platforms; Mataram; Digital Economy

1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap perubahan struktur ekonomi global. Salah satu dampak utama dari digitalisasi ini adalah munculnya ekonomi kreatif sebagai kekuatan baru dalam perekonomian, yang tidak hanya bertumpu pada sumber daya alam, tetapi juga pada kemampuan manusia dalam menciptakan ide, inovasi, dan karya yang memiliki nilai jual. Pemanfaatan teknologi digital dalam konteks ekonomi kreatif menjadi penting untuk menghadapi tantangan dan peluang baru yang muncul di tengah perubahan dinamis (Hosseini & Rajabipoor Meybodi, 2023). Di Indonesia, ekonomi kreatif telah menjadi sektor strategis yang terus dikembangkan oleh pemerintah melalui berbagai inisiatif, termasuk pengembangan ekosistem digital, pelatihan SDM kreatif, dan pembukaan akses pasar global.

Salah satu bentuk konkret dari pemanfaatan ekosistem digital dalam mendukung ekonomi kreatif adalah melalui penggunaan marketplace sebagai sarana distribusi dan promosi produk. Informasi produk juga dapat diterima oleh konsumen secara cepat, kapan saja dan di mana saja. Selain itu, sistem keamanan dalam transaksi daring yang ditawarkan oleh marketplace memberikan rasa aman bagi penjual dan pembeli (Astuti et al., 2023). Dengan dukungan teknologi ini, model bisnis dalam ekonomi digital dapat berjalan lebih efektif dan efisien (Pereira et al., 2020). Lebih lanjut, penciptaan platform digital sebagai bagian dari transformasi digital menjadi medium strategis bagi pelaku usaha untuk memaksimalkan nilai tambah dari produk mereka (Arifin et al., 2020). Di era Revolusi Industri 4.0, para pelaku industri, baik dari sektor publik maupun privat, berkompetisi melalui pemanfaatan teknologi dan sistem informasi sebagai keunggulan utama dalam proses bisnis (Setiawan & Lenawati, 2020).

Dalam konteks ekonomi kreatif digital, salah satu subsektor yang mengalami pertumbuhan paling signifikan adalah industri animasi. Perkembangan pesat ini didorong oleh kemunculan berbagai platform digital berbasis microstock, seperti Adobe Stock, Envato Elements, Shutterstock, iStock, Motion Array, Motion Elements, dan



Storyblocks. Platform-platform tersebut membuka peluang yang sangat luas bagi para kreator independen untuk memasarkan karya animasi digital mereka dalam berbagai format, mulai dari template, elemen grafis, video intro, hingga efek visual yang dapat digunakan ulang oleh konsumen global. Melalui sistem royalti dan lisensi digital, model bisnis microstock animasi memungkinkan para kreator memperoleh pendapatan pasif secara berkelanjutan. Menariknya, hingga saat ini, kategori animasi masih tergolong memiliki tingkat persaingan yang relatif rendah dibandingkan kategori digital lainnya, sehingga membuka peluang besar untuk meraih pendapatan yang lebih tinggi di pasar internasional. Dengan demikian, integrasi antara teknologi digital, platform marketplace, dan model bisnis berbasis lisensi memberikan angin segar bagi pertumbuhan ekonomi kreatif di era digital, khususnya di subsektor animasi. Hal ini menandai pergeseran signifikan dari model bisnis konvensional menuju ekosistem ekonomi digital yang lebih terbuka, kompetitif, dan inklusif.

Fenomena ini juga mulai dirasakan di daerah-daerah, termasuk di Nusa Tenggara Barat (NTB), khususnya Kota Mataram. Dengan semakin terbukanya akses internet, tersedianya perangkat lunak animasi secara luas, serta meningkatnya literasi digital di kalangan generasi muda, potensi untuk mengembangkan industri microstock animasi semakin besar. Beberapa pelaku kreatif di Mataram telah menunjukkan eksistensinya di pasar global dengan menjual karya mereka secara konsisten di marketplace digital, meskipun dalam skala yang masih terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa industri kreatif, khususnya animasi berbasis microstock, memiliki potensi sebagai penggerak ekonomi baru di wilayah ini.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas topik seputar ekonomi kreatif dan digitalisasi, namun masih belum banyak yang secara khusus menyoroti microstock animasi di kota-kota non-metropolitan. Penelitian oleh (Nugroho & Syarif, 2020) mengkaji kontribusi industri kreatif digital terhadap pendapatan pelaku usaha di Jakarta, namun fokusnya masih pada wilayah metropolitan dan belum menyentuh isu spesifik terkait microstock maupun konteks daerah. Lebih lanjut, (Da'im et al., 2023) menggunakan pendekatan bibliometrik untuk mengidentifikasi tren transformasi digital dalam ekonomi kreatif. Penelitian tersebut menemukan adanya celah (gap) penelitian yang belum banyak dieksplorasi, khususnya pada subtema-subtema spesifik seperti digital asset atau microstock animation di wilayah non-metropolitan. Sementara itu, (Prakarsa et al., 2023) meneliti dampak subsektor ekonomi kreatif digital terhadap pertumbuhan ekonomi regional dan menekankan pentingnya dukungan kebijakan lokal dalam pengembangannya, namun belum secara mendalam membahas peran individu kreator digital dalam platform global. (N. A. Wibowo et al., 2024) melakukan tinjauan literatur komprehensif yang mencakup aspek infrastruktur, kebijakan, serta perlunya peningkatan literasi digital dalam menunjang transformasi sektor ekonomi kreatif nasional. Senada dengan itu, (Kosasih, 2023) juga menyoroti pentingnya infrastruktur digital sebagai faktor krusial dalam mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif berkelanjutan, meski belum membahas secara rinci keterlibatan pelaku kreatif dalam ekosistem microstock. Dalam konteks praktik, (Andriani, 2021) mengkaji pemanfaatan platform Shutterstock oleh fotografer lokal di Yogyakarta. Meskipun relevan dengan konteks platform digital, fokus penelitiannya masih terbatas pada ranah fotografi dan belum mencakup media animasi ataupun wilayah di luar Jawa. Adapun (Wijayanti & Hasanah, 2022) meneliti peran digital marketing dalam meningkatkan visibilitas produk kreatif melalui marketplace. Namun demikian, studi ini belum secara khusus menyoroti ekosistem microstock, terutama terkait model pendapatan pasif dari penjualan aset digital seperti template animasi. (Rahman et al., 2023) memberikan kontribusi lokal melalui pemetaan ekosistem ekonomi kreatif di NTB, khususnya pada subsektor musik dan kuliner. Akan tetapi, sektor animasi digital dan pemanfaatan platform microstock sebagai bagian dari strategi pengembangan ekonomi kreatif di NTB masih belum banyak tersentuh dalam kajian tersebut.

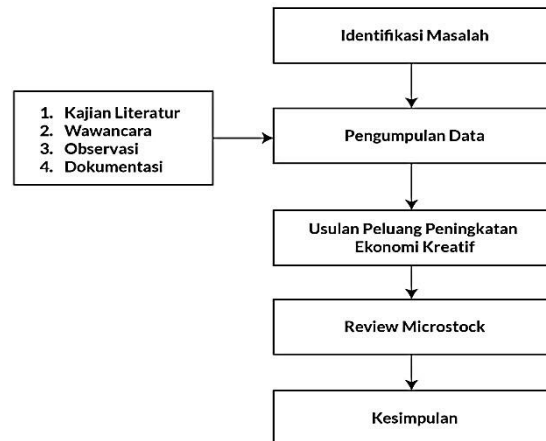
Pada penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Nugraha, 2022) melakukan kajian tentang peluang ekspor produk digital berbasis karya seni visual melalui platform global, namun masih terbatas pada desain grafis statis dan belum mencakup media bergerak seperti animasi. (Sari, 2021) meneliti potensi ekonomi kreatif di daerah pedesaan berbasis UMKM, namun belum menyentuh kontribusi ekonomi digital melalui jalur distribusi global seperti Envato Market atau Adobe Stock. (Tanjung & Hidayat, 2020) membahas adaptasi teknologi digital oleh generasi muda dalam bidang desain komunikasi visual. Penelitian ini relevan dari sisi SDM kreatif, tetapi tidak mengeksplorasi model bisnis digital seperti lisensi microstock. (Wulandari et al., 2023) meneliti perilaku konsumen terhadap konten digital berbayar di Indonesia. Fokusnya lebih pada sisi pengguna akhir, bukan dari sisi kreator atau model pendapatan pasif yang diperoleh melalui penjualan aset digital.

Dari studi tersebut, terlihat bahwa belum ada kajian komprehensif yang secara spesifik mengevaluasi perkembangan industri microstock animasi digital di kota non-metropolitan seperti Mataram. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam mengenai bagaimana industri microstock animasi berkembang di Kota Mataram, siapa saja pelaku utama yang terlibat, bagaimana dampaknya terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif lokal, serta tantangan dan peluang yang dihadapi dalam konteks ekonomi digital saat ini. Dengan memahami dinamika ini, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengambil kebijakan, pelaku usaha, dan akademisi dalam mengembangkan strategi yang tepat guna mendorong pertumbuhan sektor animasi digital yang inklusif dan berkelanjutan di NTB.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Dasar Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan peran industri microstock animasi dalam mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif di Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman mendalam terhadap dinamika industri dari perspektif pelaku langsung. Penelitian bertujuan mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat keterlibatan masyarakat lokal, serta merumuskan rekomendasi kebijakan guna meningkatkan partisipasi pelaku kreatif dalam ekosistem ekonomi digital global. Hasil penelitian diharapkan menjadi dasar bagi pengembangan program pelatihan, pendampingan, dan kebijakan ekonomi kreatif berbasis teknologi digital yang berkelanjutan dan inklusif.



Gambar 1. Alur Penelitian

Tahapan penelitian pada Gambar 1 dapat dijelaskan secara detail sebagai berikut: Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik utama, yaitu: kajian literatur, wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Kajian literatur bertujuan memperoleh landasan teoritis dan kontekstual yang relevan, mencakup topik ekonomi kreatif, industri microstock, transformasi digital, serta pengembangan usaha berbasis platform digital. Wawancara mendalam dilakukan terhadap pelaku ekonomi kreatif yang aktif dalam bidang animasi digital di Mataram, baik sebagai kreator individu maupun tim produksi kecil. Partisipan dalam penelitian ini dipilih secara purposive sampling dengan kriteria tertentu, yaitu: Berdomisili atau menjalankan kegiatan produksi di Kota Mataram. Telah aktif minimal 6 bulan di platform microstock global (seperti Envato, Adobe Stock, Shutterstock, dll.). Memiliki minimal 10 karya animasi digital yang telah diunggah dan tersedia secara komersial. Memiliki pengalaman langsung dalam produksi dan penjualan aset digital. Wawancara ini bertujuan menggali pengalaman, strategi, tantangan, dan persepsi mereka terhadap potensi ekonomi dari platform microstock. Observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas kreatif dan proses kerja pelaku industri animasi microstock, termasuk penggunaan perangkat lunak, alur kerja produksi, serta strategi distribusi dan promosi yang digunakan. Observasi ini memberikan data kontekstual yang memperkaya narasi dari wawancara. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai bukti pendukung seperti portofolio digital, arsip karya, tangkapan layar statistik penjualan, serta dokumen pendukung lainnya yang dapat memperkuat temuan kualitatif.

Setelah seluruh data terkumpul, tahap berikutnya adalah analisis data. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis tematik (thematic analysis), yaitu metode analisis kualitatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengelompokkan tema-tema penting yang muncul dari data lapangan. Proses analisis dilakukan melalui tahapan berikut: Transkripsi hasil wawancara dan catatan observasi, Proses coding atau pemberian kode pada bagian penting data, Kategorisasi kode menjadi tema-tema utama, Interpretasi makna dari setiap tema untuk menjawab rumusan masalah. Tahap berikutnya adalah perumusan usulan peluang peningkatan ekonomi kreatif berdasarkan hasil analisis temuan lapangan. Usulan ini ditinjau dengan mempertimbangkan relevansi terhadap kondisi lokal, potensi pasar global, serta efektivitas strategi yang telah dijalankan oleh para kreator. Akhirnya, penelitian ini ditutup dengan penarikan kesimpulan yang merangkum keseluruhan proses, mulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis, hingga rekomendasi. Kesimpulan ini diharapkan memberikan gambaran menyeluruh mengenai kontribusi dan potensi industri microstock animasi sebagai penggerak ekonomi kreatif digital di Mataram, serta menjadi rujukan bagi pengambil kebijakan dan pemangku kepentingan lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ekonomi kreatif adalah sektor ekonomi yang bertumpu pada eksplorasi ide dan kreativitas yang memiliki nilai jual. Menurut (Howkins, 2001) ekonomi kreatif mencakup aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan penciptaan atau



penggunaan pengetahuan dan informasi. Di Indonesia, ekonomi kreatif telah menjadi sektor strategis, dan era digital mempercepat penetrasi serta pertumbuhan sektor ini melalui platform-platform digital (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi, 2023). Teknologi digital memungkinkan terjadinya distribusi karya kreatif secara lebih luas dan efisien (Simatupang et al., 2022). Subsektor animasi merupakan bagian dari industri kreatif yang sangat terdigitalisasi. Produk animasi, khususnya motion graphic dan template video, menjadi komoditas unggulan dalam pasar microstock. Menurut (Purwaningtyas & Suryani, 2021), perkembangan platform digital seperti VideoHive, Envato Market, dan Pond5 telah membuka peluang bagi kreator Indonesia untuk berpartisipasi di pasar global tanpa batas geografis. Sistem royalti dalam microstock memfasilitasi kreator untuk memperoleh pendapatan pasif melalui penjualan berulang karya digital. Wilayah seperti NTB, khususnya Kota Mataram, memiliki potensi sumber daya kreatif yang signifikan, terutama di kalangan generasi muda yang memiliki akses terhadap teknologi dan pendidikan digital. Studi oleh (A. Wibowo & Prasetyo, 2022) menunjukkan bahwa peningkatan kapasitas lokal dalam penggunaan teknologi animasi dapat mendorong partisipasi kreator daerah dalam ekonomi digital global. Dukungan pelatihan dan pengembangan platform distribusi digital menjadi kunci dalam pengembangan sektor ini (Nugroho & Sari, 2020).

3.1 Analisa Masyarakat

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara informal yang penulis lakukan di wilayah Kota Mataram dan sekitarnya, ditemukan bahwa terdapat cukup banyak masyarakat—khususnya mahasiswa dan lulusan perguruan tinggi yang memiliki kemampuan dalam bidang animasi digital, namun belum mengetahui informasi terkait peluang menjual produk digital melalui platform microstock. Selain itu, sebagian lulusan mengalami kesulitan dalam mendapatkan pekerjaan formal, sehingga memiliki ketertarikan untuk mencari alternatif penghasilan melalui jalur ekonomi digital.

3.2 Peluang Positif Peningkatan Ekonomi

Melalui hasil pengamatan dan wawancara lapangan, dapat disimpulkan bahwa terdapat sejumlah potensi yang mendukung pengembangan ekonomi kreatif digital di wilayah Mataram, antara lain:

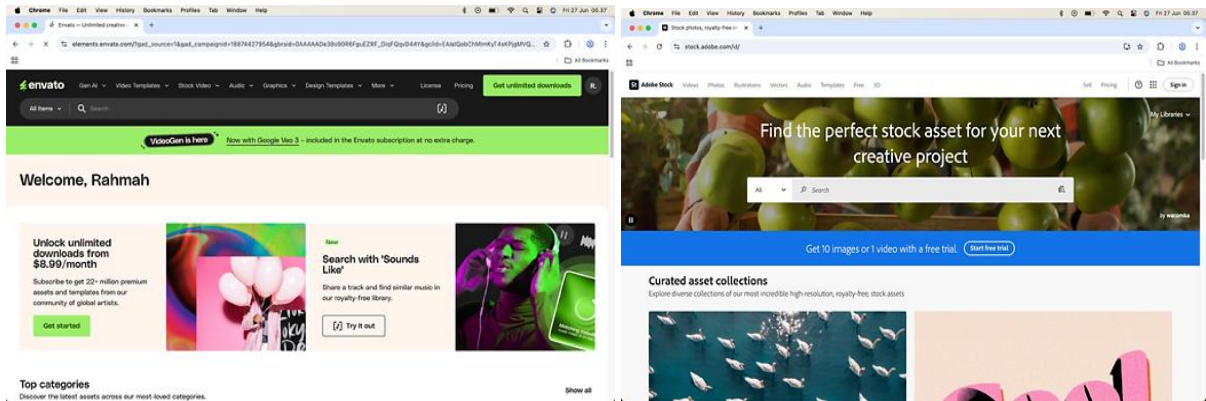
- a. Sebagian responden memiliki keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain dan animasi seperti Adobe Illustrator dan After Effects.
- b. Sebagian dari mereka telah memiliki perangkat kerja dasar, seperti laptop dan akses internet, untuk memproduksi karya digital.
- c. Munculnya ide-ide kreatif dan inovatif dari individu yang tertarik terjun ke dunia produk digital.
- d. Adanya keinginan yang kuat untuk mendapatkan penghasilan dari hasil penjualan karya digital di platform microstock global.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan, dapat diidentifikasi bahwa salah satu peluang potensial dalam mendorong peningkatan ekonomi kreatif terletak pada pengembangan industri microstock. Industri ini berperan sebagai pasar digital yang memfasilitasi transaksi jual beli karya kreatif secara daring, dengan sistem lisensi yang terjangkau dan bersifat bebas royalti, sehingga tetap memberikan perlindungan hak cipta bagi kreator namun tetap fleksibel bagi konsumen global. Karya digital yang dapat dijual belikan diantaranya berupa foto, vektor, ilustrasi, flat desain (Fauzi et al., 2019), video, desain template, audio, aset tiga dimensi maupun objek digital lainnya mengikuti perkembangan tren desain kekinian (Martadireja, 2018).

Industri microstock muncul sebagai solusi sekaligus peluang ekonomi, khususnya bagi masyarakat yang memiliki keterampilan dan keahlian dalam sektor ekonomi kreatif, terutama pada subsektor Film, Animasi dan Video, Fotografi, serta Desain Komunikasi Visual. Melalui platform ini, individu dengan kemampuan tersebut dapat bekerja secara lepas (freelance), baik untuk memperoleh penghasilan tambahan maupun untuk membangun karier penuh waktu sebagai pekerja kreatif independen. Salah satu keunggulan dari sistem microstock adalah sifatnya yang inklusif, di mana siapa pun dapat berpartisipasi tanpa memandang latar belakang pendidikan, lokasi geografis, atau status sosial. Selama individu mendaftar dan mematuhi syarat serta ketentuan yang berlaku dalam proses kurasi karya, maka karya cipta yang diunggah memiliki peluang untuk diterima dan dipasarkan secara global.

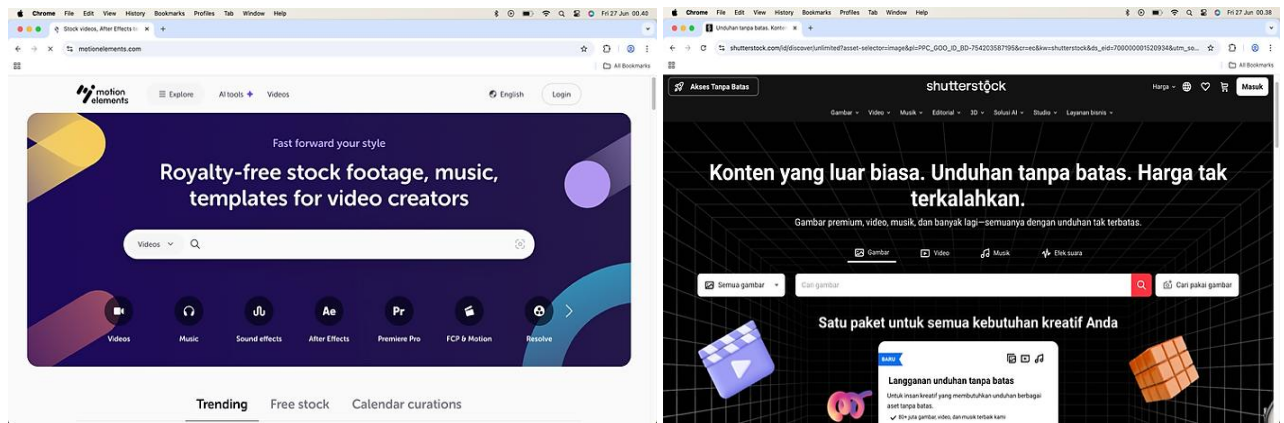
Saat ini, terdapat banyak platform microstock animasi yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat, khususnya oleh individu yang memiliki keterampilan di bidang animasi dan desain visual. Platform-platform ini berperan sebagai perantara antara kreator dan konsumen global, di mana karya animasi dapat dijual dalam bentuk lisensi digital. Salah satu model bisnis yang semakin populer di kalangan kreator adalah sistem subscription-based atau berbasis langganan, yang umumnya ditawarkan oleh platform microstock tertentu.

Platform microstock berbasis langganan memberikan keuntungan tersendiri dibandingkan dengan sistem royalti per pembelian biasa. Semakin banyak karya kreator yang diunduh oleh pelanggan dalam periode tertentu, maka semakin besar pula pembagian penghasilan yang diterima. Hal ini menciptakan model pendapatan yang berkelanjutan, terutama bagi kreator yang memiliki portofolio karya yang banyak dan berkualitas.



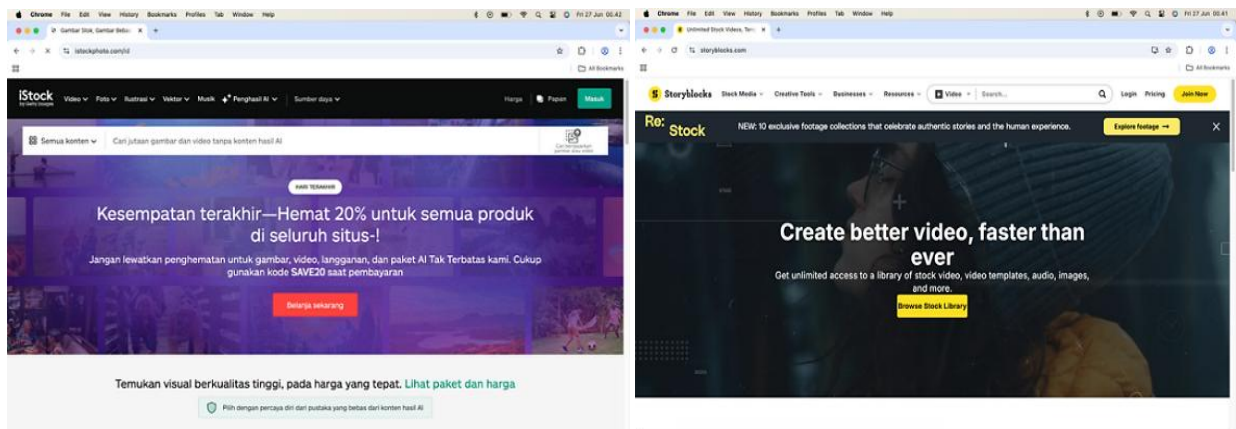
Gambar 2. Adobestock dan Envato Element

Pada Gambar 2, ini menampilkan perbandingan antarmuka dua platform microstock digital populer, yaitu Adobe Stock dan Envato Elements. Kedua situs ini merupakan marketplace berbasis digital yang memberikan peluang bagi kreator untuk menjual aset kreatif seperti animasi, video template, ilustrasi, dan elemen desain lainnya secara global. Adobe Stock menawarkan sistem pembayaran berbasis royalti per unduhan, sedangkan Envato Elements mengadopsi model berlangganan (subscription) yang memungkinkan pengguna mengunduh aset secara tak terbatas selama periode langganan. Tampilan web menunjukkan kemudahan akses, penataan kategori aset, serta fitur pencarian yang responsif, yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna sekaligus memfasilitasi eksposur karya kreator.



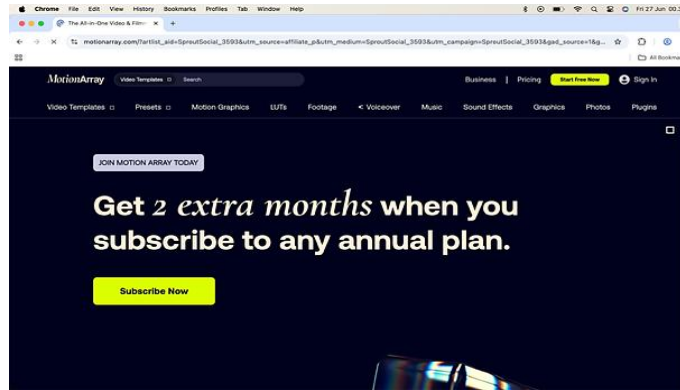
Gambar 3. Shutterstock dan Motion Element

Pada Gambar 3, ini memperlihatkan antarmuka dua platform microstock global, yakni Shutterstock dan MotionElements, yang sama-sama menyediakan berbagai aset digital seperti video, gambar, animasi, dan musik. Shutterstock dikenal sebagai salah satu marketplace tertua dan terbesar dengan sistem berbasis royalti per unduhan dan kurasi konten yang ketat. Sementara itu, MotionElements menonjol dalam kategori animasi dan motion graphic, khususnya untuk pasar Asia, dengan menawarkan kemudahan penggunaan dan dukungan lisensi fleksibel. Tampilan web keduanya menunjukkan kemiripan dari sisi navigasi, filter pencarian, serta preview aset yang ditampilkan untuk memudahkan pengguna menemukan konten yang dibutuhkan.



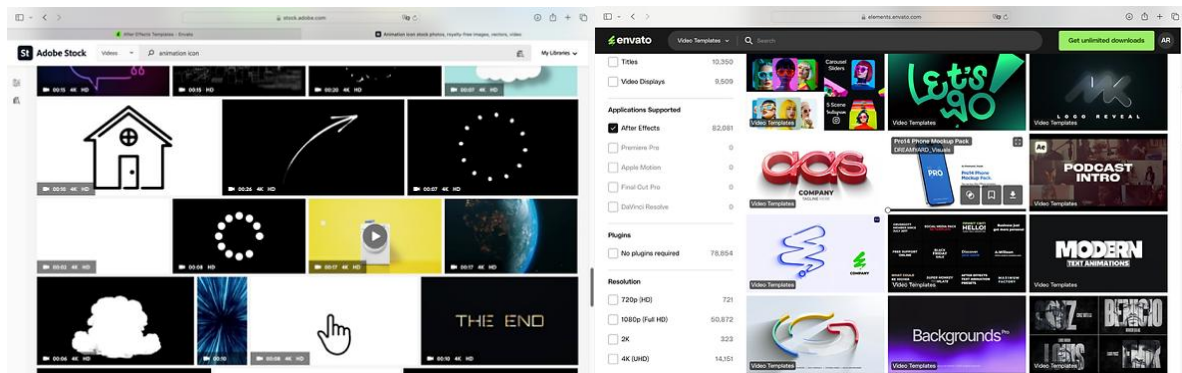
Gambar 4. Storyblocks dan Istock

Pada Gambar 4, menunjukkan antarmuka dua platform penyedia aset digital, yaitu Storyblocks dan iStock, yang keduanya berperan penting dalam ekosistem microstock global. Storyblocks dikenal dengan model berlangganan (subscription) yang memberikan akses tak terbatas ke berbagai konten video, audio, dan animasi, menjadikannya pilihan populer di kalangan kreator konten dan videografer. Sementara itu, iStock—anak perusahaan Getty Images—menawarkan sistem lisensi berbasis royalti untuk aset berkualitas tinggi seperti foto, ilustrasi, dan video, dengan segmentasi pasar premium. Kedua platform ini menyediakan fitur pencarian yang canggih, antarmuka yang responsif, serta dukungan kategori yang terstruktur, yang membantu pengguna dalam menemukan dan mengunduh konten sesuai kebutuhan proyek mereka.



Gambar 5. Motion Array

Pada Gambar 5, memperlihatkan antarmuka utama dari Motion Array, sebuah platform microstock berbasis langganan (subscription-based) yang secara khusus menyediakan aset digital untuk kebutuhan produksi video. Platform ini menawarkan berbagai jenis konten seperti template After Effects dan Premiere Pro, motion graphics, preset, musik bebas royalti, efek suara, hingga footage video. Motion Array dikenal sebagai salah satu marketplace yang ramah bagi kreator animasi dan editor video karena menyediakan sistem kontribusi yang transparan serta dashboard analitik yang mendukung pengembangan konten. Desain antarmuka yang intuitif, pencarian berbasis kategori, dan fitur preview menjadikan platform ini efisien dan mudah digunakan oleh profesional industri kreatif maupun pemula.



Gambar 6. Contoh Produk Animasi

Pada Gambar 6, ini menampilkan contoh produk animasi digital berupa template motion graphic yang dirancang untuk kebutuhan video profesional. Produk ini dibuat menggunakan perangkat lunak seperti Adobe After Effects dan dapat disesuaikan (customizable) oleh pengguna akhir sesuai kebutuhan konten mereka. Tampilan desain menonjolkan elemen visual bergerak seperti teks dinamis, transisi modern, dan ilustrasi vektor animatif yang umumnya digunakan untuk video promosi, pembuka acara (intro), atau presentasi digital.

3.3 Marketplace subscription

Tabel 1. Marketplace Subscription

No	Marketplace	Link Website
1	Adobestock	https://stock.adobe.com/
2	Envato Element	https://elements.envato.com
3	Shutterstock	https://www.shutterstock.com/
4	Istock	https://www.istockphoto.com/
5	Motion Array	https://motionarray.com/
6	Motion Element	https://www.motionelements.com/
7	Storyblocks	https://www.storyblocks.com/



Seperti yang ditunjukkan Tabel 1, menampilkan daftar platform marketplace berbasis subscription yang paling populer digunakan oleh kreator animasi digital untuk memasarkan karya mereka secara global. Platform-platform seperti Adobe Stock, Envato Elements, dan Shutterstock telah menjadi rujukan utama karena menyediakan sistem distribusi digital yang memungkinkan pembeli mengakses ribuan aset kreatif melalui sistem langganan. Masing-masing platform memiliki keunggulan tersendiri dalam hal kurasi konten, audiens global, dan peluang pendapatan yang berkelanjutan. Melalui marketplace ini, kreator dapat menjual berbagai jenis produk animasi seperti lower third, ikon, intro video, hingga elemen visual yang dapat digunakan kembali oleh pengguna di berbagai sektor industri. Keberadaan marketplace subscription ini menjadi solusi penting dalam menciptakan ekosistem distribusi digital yang lebih inklusif dan efisien.

3.3 Keunggulan Platform Berlangganan atau subscription

Tabel 2. Keunggulan platform subscription

Keunggulan	Penjelasan
Pendapatan lebih stabil	Royalti dibayarkan berdasarkan unduhan, sehingga kreator mendapatkan penghasilan berulang.
Akses global	Karya kreator dapat diakses oleh jutaan pelanggan dari berbagai negara.
Dukungan platform	Fasilitas seperti analitik unduhan, promosi, dan komunitas kreator tersedia.

Dapat dilihat pada Tabel 2 menampilkan beberapa keunggulan utama dari model platform microstock berbasis langganan (subscription-based), yang menjadi salah satu daya tarik utama bagi para kreator digital. Pertama, dalam hal pendapatan yang lebih stabil, sistem ini memungkinkan royalti dibayarkan berdasarkan jumlah unduhan, sehingga kreator bisa memperoleh penghasilan secara berulang dari satu karya yang sama. Kedua, akses global menjadi keunggulan signifikan karena karya yang diunggah ke platform dapat dijangkau oleh jutaan pelanggan dari berbagai negara, membuka peluang pasar yang jauh lebih luas dibanding distribusi lokal. Ketiga, platform berbasis langganan umumnya memberikan dukungan teknis dan promosi, seperti ketersediaan analitik performa, fitur promosi internal, hingga komunitas kreator yang aktif, yang semuanya membantu meningkatkan visibilitas dan pendapatan kreator. Berikut Solusi cara untuk meningkatkan penghasilan melalui microstock

- Membuat akun lebih dari satu dalam satu website
- Menjual produk yang sama di beberapa microstock (ekspansi market)
- Membuat lebih banyak produk
- Mempelajari trend karya dari kontributor lain guna mengidentifikasi jenis produk yang memiliki potensi penjualan tinggi.
- Memanfaatkan social media

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa industri microstock animasi memiliki potensi strategis dalam mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif digital di Kota Mataram, khususnya bagi generasi muda yang memiliki keterampilan desain dan animasi namun belum sepenuhnya memahami peluang monetisasi karya digital melalui platform global. Meskipun keterbatasan akses informasi masih menjadi tantangan, sistem kerja yang fleksibel dan inklusif dari platform microstock seperti Envato Elements dan Shutterstock membuka peluang penghasilan pasif yang berkelanjutan. Dalam konteks terbatasnya lapangan kerja formal pasca pandemi, pengembangan industri ini tidak hanya menjadi alternatif solusi ketenagakerjaan, tetapi juga berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi lokal yang berbasis digital, inklusif, dan berkelanjutan.

REFERENCES

- Andriani, D. (2021). Pemanfaatan platform Shutterstock oleh fotografer lokal di Yogyakarta. *Jurnal Komunikasi Dan Media Digital*, 5(2), 120–130.
- Arifin, N. F., A Rahman, R. S. A. R., & Othman, N. (2020). Tahap personaliti Big Six dan hubungannya dengan kecenderungan keusahawanan digital dalam kalangan pelajar kolej komuniti. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 45(1), 101–110. <https://doi.org/10.17576/JPEN-2020-45.01SI-12>
- Astuti, A. W., Sayudin, S., & Muharam, A. (2023). Perkembangan bisnis di era digital. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(9), 2787–2792.
- Da'im, S., Novita, D., Ali, M., Fais, M. A. F., & Irwansyah. (2023). Analisis ekonomi kreatif dan penggunaan teknologi digital: Studi tentang transformasi dan peluang pertumbuhan bisnis. *Jurnal Lentera Bisnis*, 14(1). <https://doi.org/10.34127/jrlab.v14i1.1258a>
- Fauzi, R. A., Anugilarso, 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. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v4i1.1375>
- Hosseini, E., & Rajabipoor Meybodi, A. (2023). Proposing a model for sustainable development of creative industries based on digital transformation. *Sustainability*, 15(14), 11451. <https://doi.org/10.3390/su151411451>



- Howkins, J. (2001). *The creative economy: How people make money from ideas*. Penguin Books.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi. (2023). *Laporan statistik ekonomi kreatif nasional*. Deputi Riset dan Pengembangan Ekraf.
- Kosasih. (2023). The impact of digital infrastructure on creative economy growth in Indonesia. *International Journal of Artificial Intelligence Research*, 6(1), 1–15. <https://doi.org/10.29099/ijair.v6i1.1.695>
- Martadireja, S. (2018). Pengaruh microstock terhadap kesadaran hak kekayaan intelektual desainer grafis. *Journal of Urban Society's Arts*, 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.24821/jousa.v5i1.2141>
- Nugroho, H., & Sari, P. (2020). Penguatan ekonomi kreatif berbasis digital di kawasan perdesaan. *Jurnal Ekonomi Dan Kebijakan Pembangunan*, 9(2), 133–142. <https://doi.org/10.14710/jekp.v9i2.133-142>
- Nugroho, H., & Syarif, M. (2020). Kontribusi industri kreatif digital terhadap pendapatan pelaku usaha di Jakarta. *Jurnal Ekonomi Digital Indonesia*, 2(1), 45–56.
- Pereira, A. G., Lima, T. M., & Charrua-Santos, F. (2020). Industry 4.0 and Society 5.0: Opportunities and threats. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(5), 3305–3308.
- Prakarsa, Y. E., Zuhri, N., Nugroho, A. A., & others. (2023). The effect of digital creative economy sector on economic growth in Bangka Belitung: Theory perspective. *International Journal of Business, Technology and Organizational Behavior*, 4(1). <https://doi.org/10.52218/ijbtob.v4i1.308>
- Purwaningtyas, D., & Suryani, R. (2021). Potensi industri animasi Indonesia di pasar digital global: Studi pada kreator motion graphic. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 20(1), 15–24. <https://doi.org/10.24198/nirmana.v20i1.29632>
- Putri, A. D., & Nugraha, B. (2022). Eksplorasi peluang ekspor produk digital berbasis seni visual melalui platform global. *Jurnal Desain Dan Kreativitas Digital*, 3(2), 101–110.
- Rahman, R., Lestari, T., & Fauzan, I. (2023). Pemetaan ekosistem ekonomi kreatif di NTB: Studi kasus pada sektor musik dan kuliner. *Jurnal Ekonomi Daerah Dan Kreativitas*, 6(1), 15–28.
- Sari, M. P. (2021). Potensi ekonomi kreatif berbasis UMKM di wilayah pedesaan melalui digitalisasi. *Jurnal Ekonomi Dan Teknologi Inovatif*, 7(1), 55–67.
- Setiawan, D., & Lenawati, M. (2020). Peran dan strategi perguruan tinggi dalam menghadapi era Society 5.0. *RESEARCH: Computer, Information System & Technology Management*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.25273/research.v3i1.4728>
- Simatupang, T. M., Sandhyaduhita, P. I., & Yulianto, E. (2022). Ekosistem digital ekonomi kreatif: Tantangan dan peluang. *Jurnal Teknik Industri*, 24(1), 47–57. <https://doi.org/10.9744/jti.24.1.47-57>
- Tanjung, A., & Hidayat, M. (2020). Adaptasi teknologi digital dalam karya desain komunikasi visual oleh generasi muda. *Jurnal Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 2(4), 88–97.
- Wibowo, A., & Prasetyo, D. (2022). Pengembangan industri kreatif digital berbasis potensi lokal. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Pembangunan*, 22(2), 95–104. <https://doi.org/10.21009/JIEP.022.2.07>
- Wibowo, N. A., Wahyudi, E. J., Ismawati, L., Hermawan, A., & Wardana, L. W. (2024). Opportunities and challenges of digital transformation for creative economy development: Study literature review. *International Journal of Business, Law, and Education*, 5(1), 1369–1380. <https://doi.org/10.56442/ijble.v5i1.569>
- Wijayanti, N., & Hasanah, U. (2022). Strategi digital marketing produk kreatif pada marketplace digital. *Jurnal Bisnis Kreatif Dan Inovasi*, 4(3), 89–99.
- Wulandari, E., Prasetya, R., & Kurniawan, D. (2023). Perilaku konsumen terhadap pembelian konten digital berbayar di Indonesia. *Jurnal Media Dan Konsumen Digital*, 5(1), 25–38.