

PELUANG USAHA INDUSTRI ANIMASI DI INDONESIA

Tanaya Nayaka¹, Ida Bagus Putu Dananjaya²

^{1,2} Prodi Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Kota Denpasar, Bali 8023, Indonesia

e-mail: ottororin@gmail.com¹, bagusdanan84@gmail.com²

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRACT
Received : September 2024 Accepted : October 2024 Publish : October 2024	<i>The animation industry in Indonesia has shown significant growth in recent years, fuelled by the increasing demand for creative content across various media platforms, such as film, television, social media, and gaming. This research aims to identify business opportunities in Indonesia's animation sector and analyze the factors influencing its growth. The research method used is a literature study and a survey of local animation industry players, including animation studios, independent animators, and educational institutions. The results show that technological support, increased access to digital platforms, and government programs that encourage creativity provide excellent opportunities for the growth of the animation industry in Indonesia. However, challenges such as lack of investment, limited skilled human resources, and lack of access to international markets must be overcome. The conclusion of this study emphasizes the importance of strengthening the animation industry ecosystem through collaboration between the education sector, government, and industry to create a business climate that supports sustainable growth.</i> <i>Keywords: animation, business opportunities, creative industry, digital technology</i>
	ABSTRAK Industri animasi di Indonesia telah menunjukkan perkembangan signifikan dalam beberapa tahun terakhir, didorong oleh meningkatnya permintaan akan konten kreatif di berbagai platform media, seperti film, televisi, media sosial, dan game. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peluang usaha di sektor animasi di Indonesia serta menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhannya. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dan survei kepada pelaku industri animasi lokal, termasuk studio animasi, animator independen, dan lembaga pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya dukungan teknologi, peningkatan akses terhadap platform digital, serta program pemerintah yang mendorong kreativitas memberikan peluang besar bagi pertumbuhan industri animasi di Indonesia. Namun, tantangan seperti kurangnya investasi, keterbatasan sumber daya manusia terampil, serta minimnya akses ke pasar internasional menjadi hambatan yang perlu diatasi. Kesimpulan dari

penelitian ini menekankan pentingnya penguatan ekosistem industri animasi melalui kerjasama antara sektor pendidikan, pemerintah, dan industri untuk menciptakan iklim usaha yang mendukung pertumbuhan berkelanjutan.

Kata kunci: animasi, peluang usaha, industri kreatif, teknologi digital

PENDAHULUAN

Perkembangan industri animasi Indonesia yang luar biasa dalam berbagai aspek, telah menarik peluang yang sangat besar. Pertama, meningkatnya minat masyarakat terhadap konten animasi, khususnya di kalangan anak muda, menciptakan pangsa pasar yang semakin besar. Permintaan akan hiburan digital dan kreativitas visual membuat animasi menjadi pilihan yang semakin populer.

Teknologi yang merupakan pendorong utama bagi kemudahan akses internet dan juga berkembangnya platform distribusi digital memungkinkan para animator Indonesia menjangkau khalayak global. Saat ini media sosial telah menjadi saluran yang efektif untuk mempromosikan dan berbagi karya animasi, sehingga memberikan peluang besar untuk ekspansi pada sasaran yang lebih luas.

Dari sisi pemerintah sendiri tentunya juga mendukung melalui kebijakan industri yang pro-kreatif sekaligus membantu menciptakan sarana prasarana yang kondusif. Inisiatif seperti pelatihan tenaga kerja kreatif, insentif pajak, dan promosi ekosistem kreatif memberikan dorongan positif bagi pengembangan industri animasi.

Peningkatan kualitas produksi animasi Indonesia menjadi kunci keberhasilan, oleh karena itu, semakin banyak studio animasi lokal berfokus pada pengembangan cerita berkualitas tinggi dan animasi yang menarik secara visual. Pencapaian ini turut membentuk citra industri animasi Indonesia yang semakin kompetitif di tingkat internasional.

Dengan meningkatnya minat pasar, dukungan pemerintah, kemajuan teknologi, dan peningkatan kualitas produksi, industri animasi Indonesia tidak hanya menarik peluang lokal tetapi juga menciptakan panggung global untuk eksplorasi dan ekspansi lebih lanjut.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Metode penelitian ini menggunakan studi kasus industri animasi di Indonesia untuk memahami secara mendalam peluang usaha yang ada. Penelitian ini mengeksplorasi beberapa studio animasi lokal, cara mereka beroperasi, tantangan yang mereka hadapi, dan peluang yang dapat dimanfaatkan di masa depan. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan pelaku industri

animasi, pemilik studio, animator, serta pemangku kepentingan lain.

Wawancara mendalam juga dilakukan menggali pandangan dan pengalaman dari ahli industri, akademisi, dan pemilik bisnis terkait industri animasi di Indonesia. Ini memberikan wawasan tentang tren pasar, keterampilan yang dibutuhkan, serta peluang dan hambatan dalam pengembangan bisnis animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah perkembangan animasi secara umum

Secara etimologis, kata Latin “animātiō” berarti “memberi kehidupan” atau keberadaan “hidup” itu sendiri, oleh karena itu, yang disebut dengan *animasi* adalah suatu metode teknik pembuatan film yang mencakupi pemanipulasian gambar agar tampak seolah-olah bergerak.

Sebelum adanya animasi atau “kartun” seperti yang kita kenal sekarang, demografi dari berbagai jurusan dunia telah menikmati pertunjukan dengan figuran bergerak yang dimanipulasi secara fisik seperti pedalangan, automata, lentera ajaib, atau hal semacamnya dari budaya kita sendiri, yaitu wayang. Berbagai tontonan tersebut sebenarnya juga menggunakan prinsip dasar animasi yaitu memberikan kehidupan pada benda yang sebelumnya tidak hidup

Namun, baru pada 1832 lah prinsip animasi modern mulai diperkenalkan melalui *Phenakistoscope* karya Joseph Plateau: sebuah perangkat animasi primitif yang berupa cakram atau drum yang telah diberi gambar berurutan. Pada saat diputar, urutan gambar tersebut menghasilkan ilusi bergerak. Di zaman modern, satuan gambar dari urutan ini dikenal sebagai “frame,” dan setelah penemuan *Phenakistoscope*, prinsip dasar animasi ini juga nanti dikembangkan dengan *zoetrope* pada tahun 1866, *flip book* pada tahun 1868, dan *praxinoscope* pada tahun 1877.

Beberapa tahun kemudian, animasi mulai muncul di layar lebar melalui karya-karya seperti film pendek *The Haunted Hotel* (1907) karya J. Stuart Blackton yang mempopulerkan teknik animasi stop-motion, dan film yang paling sering dianggap sebagai animasi *hand-drawn* yang paling pertama yaitu *Phantasmagorie* oleh Émile Cohl (1908). [1]

Sejarah Animasi di Indonesia

Pada tahun 1983 di TVRI menayangkan animasi pertama di Indonesia yaitu "Si Huma" yang dibuat Perum Produksi Film Negara (PPFN) dengan bantuan oleh UNICEF.

Sebelum itu ada juga "Si Doel Memilih" untuk iklan pemilu pertama pada tahun 1955. Pada kala itu, presiden pertama Soekarno mengirim seniman bernama Dukut Hendranoto untuk belajar animasi langsung di Walt Disney di Amerika Serikat. Setelah 3 bulan, Dukut kembali ke Indonesia dan membuat iklan untuk kampanye pemilu. Namun tak ada gambar atau arsip yang mengabadikan karakter ini. Bahkan arsip produksi film negara pun tak menyimpannya.

Selanjutnya adalah film *Timun Mas & Pak Raden*. Film berdurasi 15 menit ini merupakan cerita dari legenda lokal yang disisipkan dalam film televisi *Si Unyil* produksi Perum Produksi Film Negara (PPFN). Film yang mengibarkan nama Suryadi atau lebih dikenal dengan Pak Raden ini terkenal Seluloid berjudul *Timun Mas* ini dibuat tahun 1979.

Seiring berjalannya waktu, kreatifitas dan perkembangan teknologi semakin mumpuni. "Hela Heli Helo" adalah animasi 3D pertama dibuat di Surabaya pada tahun 1990. Film anak-anak ini menceritakan tentang helikopter pembasmi kejahatan.

Kini, industri animasi sudah pesat berkembang popularitasnya, dengan adanya CGI (computer-generated imagery) yang dapat berkisar dari kartun 2D seperti yang ada di program televisi anak-anak, hingga animasi 3D hiperrealitas yang sering terlihat sebagai VFX dalam film superhero live-action. Faktanya, animasi sekarang sudah sangat umum untuk dilihat oleh pemirsa dari berbagai demografi, sehingga kita sering meremehkan sejarah panjang dan proses produksi gambar bergerak di ponsel kecil kita, atau bahkan awal mula dari industri animasi yang berada di Indonesia pada saat ini.[2]

Peluang usaha dari Industri Animasi

Istilah umum "animator" sebenarnya, mencakup berbagai pekerjaan bertugas dalam pembuatan animasi dan pengembangan animasi sesuai dengan storyboard atau naskah; profesi di antara itu termasuk *2D artist*, *3D artist*, *layout artist*, *character designer*, hingga *colorist*. Akan tetapi, animator bukan satu-satunya pekerjaan yang bisa diambil di industri animasi.

Faktanya, animasi pada umumnya mau itu film kartun berskala besar seperti *Frozen* (2013), ataupun konten animasi sederhana seperti yang ada di channel YouTube *Cocomelon*, dibuat dengan kerjasama tim yang memerlukan

peran dan ahli spesialisasi. Perlu diketahui juga bahwa sebuah produk animasi tidak hanya membutuhkan menghasilkan konten visual saja, bidang ini juga membutuhkan pekerja yang bisa memproduksi cerita, suara atau musik, hingga tim riset dan pengembangan.

Berikut adalah beberapa profesi yang berhubungan dengan animasi, sehingga dari sini bisa dilihat betapa besar dan luas peluang yang bisa kita pilih dalam menghadirkan suatu tampilan dari animasi itu sendiri, yakni:

a. *Scriptwriter* atau penulis naskah

Scriptwriter merupakan profesi yang bertugas dalam menciptakan cerita atau naskah. *Scriptwriter* di bidang animasi bertanggung jawab dalam mengembangkan cerita, menentukan karakter, membuat dialog, mengembang, memberi referensi, serta mengerjakan naskah revisi.

b. *2D Artist*

2D Artist merupakan pekerjaan di bidang animasi yang bertugas dalam menggambar karakter, latar, dan objek dalam format dua dimensi.

Pada zaman awal mula kartun komersil, animasi 2D lebih banyak dikerjakan secara tradisional. Metode tradisional ini bisa juga dikenal sebagai *cel animation* dimana kata "*cel*" itu sendiri diambil dari medium gambarnya yaitu lembaran seluloid transparan yang nantinya akan di letak di atas lukisan *background*. Akan tetapi, kini pada zaman komputer, pekerjaan sebagai *2D artist* dituntut untuk bisa mengaplikasikan teknologi digital untuk mendesain konten dua dimensi.

Pekerjaan *2D artist* biasanya diperlukan untuk pembuatan film, game, iklan, dan konten animasi 2D lainnya.

c. *3D Artist*

Dalam bidang animasi, *3D artist* bertugas dalam mengembangkan karakter dan objek animasi dalam bentuk tiga dimensi. Profesi *3D artist* menggunakan perangkat lunak khusus untuk membuat model karakter, latar belakang.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, animasi 3D sering digunakan untuk menghasilkan efek visual yang bisa digabungkan dengan film live action, hal ini dikarenakan meskipun sangat mungkin untuk menambahkan animasi 2D di atas rekaman nyata (contoh penggunaan teknik ini bisa dilihat di adaptasi *Mary Poppins* buatan Disney), akan jauh lebih mudah untuk dengan mengintegrasikan objek tiga dimensi dalam dunia yang tiga dimensi.

Meskipun demikian, animasi 3D juga sering digunakan untuk memvisualisasikan sesuatu seperti mobil, gedung, dan sebagainya.

d. *Character designer*

Character designer merupakan spesialisasi profesi yang bertugas dalam mendesain sebuah karakter animasi. *Character designer* bertanggung jawab untuk membuat visualisasi karakter animasi sesuai dengan kebutuhan proyek yang kreatif dan menarik.

e. Layout artist

Layout artist merupakan profesi di bidang animasi yang bertugas dalam menentukan tata letak elemen visual seperti posisi karakter, objek, dan latar belakang dalam suatu adegan. Penyusunan komponen ini dilakukan supaya konten animasi bisa sejalan dengan cerita dan memiliki komposisi visual yang sesuai.

f. Composer

Seorang komposer merupakan individu yang menciptakan musik dan efek suara untuk animasi. Pekerjaan sebagai *composer* bertanggung jawab dalam membuat tema musik dan *soundtrack* animasi, membuat musik latar yang sesuai dengan adegan dan dengan keinginan sutradara serta tim animasi.

g. Editor

Editor merupakan profesi di bidang animasi yang bertugas dalam mengedit dan menyusun adegan animasi. Profesi sebagai editor berhadapan langsung dengan berbagai komponen animasi, termasuk gambar, suara, dan musik. Editor akan menggabungkan komponen tersebut menjadi satu kesatuan yang koheren. Selain itu, editor juga bertanggung jawab dalam penyuntingan untuk meningkatkan kualitas animasi.

h. Colorist

Colorist merupakan profesi di bidang animasi yang bertugas dalam pemilihan dan pemberian warna. Warna adalah komponen penting dalam animasi karena warna dapat menunjukkan karakter, suasana, dan objek lainnya secara jelas sesuai dengan situasi yang diinginkan pembuat animasi. Oleh karena itu, orang yang bekerja sebagai *colorist* harus memahami cara untuk membuat perpaduan warna yang senada, serta makna dan suasana yang bisa dibawa dari aspek warna.

i. Dubber atau pengisi suara

Karakter di dalam konten animasi adalah gambar buatan yang tidak bisa berbicara seperti manusia di dalam film non-animasi. Oleh karena itu, untuk diperlukan pengisi suara atau *dubber* untuk menggantikannya berbicara. Profesi sebagai *dubber* bertugas dalam mencocokkan suara dengan gerakan, ekspresi, dan watak dari sebuah karakter.

j. Research and Development (R&D)

Research and development merupakan profesi yang bertugas dalam melakukan riset dan mengembangkan animasi dari hasil temuannya mau itu dari segi teknologi, maupun untuk memahami permintaan dan kebutuhan konsumen dimana sebuah animasi akan dipasarkan.

k. Lighting Designer

Lighting designer merupakan profesi di bidang animasi yang bertugas dalam mengatur pencahayaan animasi. Proses pencahayaan ini sangat penting untuk menekankan suasana visual yang sesuai dengan *scene*, serta memastikan konten animasi tampak realistis. Proses pencahayaan juga berguna dalam penyajian animasi supaya lebih nyaman ditonton oleh audiens.

l. Rigger

Pekerjaan *rigger* di industri animasi adalah untuk memberikan kerangka pada model karakter 3D maupun 2D, kerangka ini memungkinkan objek yang dianimasikan untuk bergerak, maka sangat penting bagi seorang *rigger* untuk meningkatkan kualitas pergerakan karakter sesuai kebutuhan animasi.

m. Penerjemah

Seperti yang diketahui, produk animasi memiliki pasar yang luas bahkan hingga ke mancanegara. Supaya produk animasi itu bisa dinikmati oleh audiens dari luar negeri, dibutuhkan peran dari penerjemah untuk menyusun sulih teks atau subtitle dalam bahasa lain.[3]

Dari contoh yang telah dipaparkan di atas, masih banyak lagi peluang usaha di bidang animasi yang memiliki potensi cukup dan bervariasi.

Kondisi, tantangan serta pendukung bagi industri animasi di Indonesia

Lisensi dan transformasi sebuah kekayaan intelektual adalah model bisnis yang cukup menguntungkan, karena ketika suatu properti yang sukses dilisensikan, properti tersebut dapat diwujudkan dalam berbagai hal seperti film, video game, merchandise, seni pertunjukan, dan lisensi TV. Bukti dari pernyataan ini bisa dilihat dengan industri animasi Jepang, dimana 90% pendapatan negaranya berasal dari perizinan hak cipta atas kekayaan properti intelektual. Namun, di Indonesia sendiri pendapatan studio animator pada umumnya berasal dari jasa pengerjaan animasi. Maka sayangnya, walaupun berada pertumbuhan signifikan dalam industri animasi Indonesia dari tahun 2015-2019 yang mencapai hingga 153%, angka ini masih termasuk kalah jauh

daripada industri animasi yang di Malaysia dan Jepang.

Menurut Ivan Chen, CEO Anantarupa Studio dan CAKRA Association, pasar *video game* animasi di Indonesia berkembang pesat dibandingkan dengan negara-negara Asia Tenggara lainnya, hal ini membuktikan besarnya lapangan kerja bagi para animator di bidang ini. Namun, ada tantangan yang lebih besar seperti dalam hal penganggaran, yaitu sekitar Rp. 1,5 miliar dalam pengeluaran. Oleh karena itu, beberapa negara mengimplementasikan dukungan pengembangan untuk industri ini, baik itu secara finansial atau dalam perlindungan atas kekayaan intelektual. Sebagai contoh, berkah pemerintah daerah, para pelaku usaha, dan seluruh pemangku usaha, Indonesia telah membangun beberapa program strategis yang fokus terhadap perlindungan dan peningkatan kekayaan intelektual, serta hak cipta. (*Agenda KI*, 2022) [4]

Indonesia pada dasarnya memiliki potensi yang sama besar dengan negara-negara lainnya dalam sisi kreatifitas, bahkan sebagian mempunyai keunikan tersendiri dalam berkarya. Pada kenyataannya masing masing animasi yang dibuat memiliki ciri khas dan pasar nya masing-masing, yang tentunya masih sangat banyak peluang untuk berada di lahan yang sama. Dunia melihat Asia Tenggara sebagai potensi pasar yang besar dan didukung dengan jumlah penduduk serta stabilitas ekonomi maupun politik. Potensi ini perlu dimanfaatkan secara optimal, termasuk dalam upaya pengembangan industri kreatif dan digital. Apalagi saat ini, industri kreatif merupakan merupakan salah satu sektor yang diharapkan bisa menjadi penopang pertumbuhan ekonomi nasional, sekaligus untuk menjadi lokomotif pendorong kebangkitan ekonomi.

Ada banyak versi yang menjelaskan definisi dari revolusi industri generasi keempat, kalau kita pahami secara sederhana revolusi industri 4.0 adalah era ketika sistem *machine learning*, dan AI (*Artificial Intelligence*) ikut campur dalam suatu sistem produksi atau operasional. Hal ini karena ada berbagai daftar pekerjaan yang dibutuhkan di industri animasi. Besarnya kebutuhan sumber daya manusia (SDM) di industri animasi, membuat prospek kerja jurusan animasi juga begitu luas. Praktisi animasi, Nana Kusnana, M. Kom meyakini animasi memiliki peluang yang tinggi pada masa industri 4.0. (Ridlo, 2021) Menurutnya, dengan dunia yang beralih ke segala sesuatu yang berhubungan dengan multimedia, animasi mempunyai potensi besar untuk menjadi jenis keterampilan yang paling dicari oleh siswa dan masyarakat.

Saat ini telah ada upaya untuk meningkatkan jumlah siswa yang dididik dalam bidang animasi, misalnya sekarang ada banyak sekolah yang menawarkan animasi sebagai mata pelajaran pilihan atau jurusan yang bisa diambil oleh siswa yang tertarik dengan subyek tersebut. Namun, harus ada aksesibilitas yang lebih luas bagi sekolah atau lembaga pendidikan yang memiliki kepedulian terhadap vokasi pendidikan animasi, yang sayangnya, dengan kondisi saat ini, sebagian besar sarana edukasi semacam itu rata-rata berada di kota besar.

Kesimpulan

Alur perkembangan industri terus maju, semakin canggih dan modern. Tantangannya adalah bagaimana kita mampu menuangkan kreativitas untuk memunculkan ide-ide baru dengan fasilitas yang sudah tersedia. Dalam dunia industri tujuan utama dari kreativitas adalah membuat suatu produk atau layanan lebih banyak diminati oleh konsumen, mampu memberikan sesuatu yang bagus ke peningkatan *profit*, dan sebagainya. Tidak banyak SDM yang mempunyai kreativitas yang bagus, jika tidak diasah sejak awal maka akan sulit untuk bersaing di era yang serba modern dan banyak perubahan seperti saat ini.

Oleh karena itu, industri animasi khususnya industri animasi Indonesia, harus memfasilitasikan wadah yang lebih ramah dan kondusif, sekaligus mendorong ide-ide orisinal dari para kreatif baru agar animasi Indonesia, dan anak bangsa yang berbakat dapat dilihat sebagai kekuatan yang terhormat, dan yang layak ditempatkan di podium yang sama dengan dunia animasi lainnya[5]

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gina, F. V, *Film Kartun Pertama di Indonesia, Sudah Ada Sejak 40 Tahun*. 2023.
- [2] Nur Ilham, S. A., *Perkembangan Animasi Indonesia dari Tahun Ke Tahun, Pertanda Industri Animasi Indonesia Segera Bangkit*. 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.kompasiana.com/amp/satriaadika2005/60ef95ad15251073bc1a2a12/potret-film-animasi-indonesia-dari-tahun-ke-tahun-pertanda-industri-animasi-indonesia-segera-bangkit> Proyek Film Animasi Anak. (n.d.).
- [3] Yuniar, N, *Jalan panjang film animasi Indonesia - ANTARA News Sumatera Barat*. 2020. [Daring]. Tersedia pada: <https://sumbar.antaranews.com/berita/340730/jalan-panjang-film-animasi-indonesia>

- [4] Agenda KI., *"Daftar Pekerjaan di Industri Animasi dan Tugasnya"*. 2022. [Daring]. Tersedia pada:
<https://www.dgip.go.id/artikel/detail-artikel/meski-didera-pandemi-kenaikan-rata-rata-industri-animasi-indonesia-26-per-tahun?kategori=agenda-ki>
- [5] Ridlo, *Peluang Animator di Era Industri 4.0 Semakin Besar*. 2021. [Daring]. Tersedia pada:
<https://www.gatra.com/news-500996-milenial-peluang-animator-di-era-industri-40-semakin-besar.html>