

PROFILE INDUSTRI KREATIF ANIMASI 2D DI SLEMAN, YOGYAKARTA

Priya Wintar Yuhanto

Prodi Animasi, Jurusan Animasi dan Teknologi Permainan

Sekolah Tinggi Multi Media (STMM) Yogyakarta

Jl. Magelang Km. 6 Yogyakarta, 55284

Email: wintar2001@yahoo.com

Abstrak : Industri kreatif animasi merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan karya animasi yang pada gilirannya dapat menghasilkan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Hal ini dapat diartikan sebagai kumpulan aktifitas yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi yang menghasilkan karya animasi. Sleman, Yogyakarta yang merupakan kota pendidikan dan kota budaya memiliki potensi sumber daya manusia (SDM) kreatif yang cukup besar, terbukti dengan berhasilnya dibuat film animasi layar lebar "Batlle of Surabaya" oleh MSV Picture, "Home Land" oleh Studio Kasat Mata yang dikerjakan oleh animator-animator Sleman, Yogyakarta. Kementerian Perindustrian dalam forum Komunikasi Penguatan Kelembagaan Telematika di Yogyakarta telah mencanangkan Yogyakarta sebagai salah satu kota embrio pusat industri kreatif animasi di Indonesia selain Bali, Jakarta, Semarang dan Pacitan. Tujuan penelitian adalah untuk itu perlu dilakukan tinjauan terhadap profile industri kreatif animasi di Yogyakarta (khususnya daerah Sleman). Dengan menggunakan analisis diskriptif kualitatif dapat diketahui gambaran terhadap profile industri kreatif animasi secara umum di Sleman, Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya sebagian besar profile studio animasi 2D di Sleman, cukup bagus hal ini ditunjukkan dari data pendidikan formal maupun non formal yang bekerja di industri animasi sesuai dengan kompetensinya yaitu lulusan SMK animasi, multimedia maupun DKV. Hasil karya nya cukup banyak dan berkualitas. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi untuk melakukan agenda perkuatan terhadap industri kreatif animasi 2D, sehingga daya saing dan produktivitas dari industri kreatif animasi di Sleman Yogyakarta dapat ditingkatkan.

Kata kunci : Profile Industri Animasi 2D, Industri Kreatif di Sleman, Analisis diskriptif kualitatif.

Abstract : *The creative animation industry is an industry that originates from the utilization of creativity, skills and individual talents to create animated works which in turn can produce welfare and employment by exploring the individual's creative and creative abilities. This can be interpreted as a collection of activities related to the creation or use of knowledge and information that produces animated works. Sleman, Yogyakarta which is a city of education and city of culture has a large potential of creative human resources (HR), as evidenced by the*

success of the wide screen animated film "Batlte of Surabaya" by MSV Picture, "Home Land" by the Invisible Studio Studio by Sleman animators, Yogyakarta. The Ministry of Industry in the Communication Forum for Telematics Strengthening in Yogyakarta has launched Yogyakarta as one of the embryo cities of the creative animation industry in Indonesia in addition to Bali, Jakarta, Semarang and Pacitan. The purpose of the research is to review the profile of the creative creative industry in Yogyakarta (especially the Sleman area). By using qualitative descriptive analysis, it can be seen the picture of the creative creative industry profile in general in Sleman, Yogyakarta. The results of this study indicate that most 2D animation studio profiles in Sleman are quite good, this is shown from the data of formal and non-formal education working in the animation industry in accordance with their competencies, namely graduates of animation, multimedia and DKV vocational schools. The work is quite numerous and of high quality. The results of this analysis are expected to provide recommendations for conducting a strengthening agenda for the 2D animation creative industry, so that the competitiveness and productivity of the creative animation industry in Sleman Yogyakarta can be improved.

Keywords : *2D Animation Industry Profile, Creative Industries in Sleman, qualitative descriptive analysis.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Industri kreatif animasi merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan karya animasi yang pada gilirannya dapat menghasilkan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Hal ini dapat diartikan sebagai kumpulan aktifitas yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi yang menghasilkan karya animasi.

Yogyakarta (khususnya daerah Sleman) yang merupakan kota pendidikan dan kota budaya memiliki potensi sumber daya manusia (SDM) kreatif yang cukup besar, terbukti dengan banyaknya sekolah kejuruan maupun perguruan tinggi yang membuka jurusan animasi dan berhasilnya dibuat film animasi layar lebar "Batlte of Surabaya" oleh MSV Picture, "Home Land" oleh Studio Kasat Mata

oleh animator-animator Yogyakarta (khususnya daerah Sleman) dan masih banyak lagi studio-studio animasi bersekala kecil yang menghasilkan film animasi lokal maupun mendukung produksi animasi ke studio animasi di luar Yogyakarta maupun di luar negeri, seperti Malaysia dan Singapura.

Kementerian Perindustrian dalam forum Komunikasi Penguatan Kelembagaan Telematika di Yogyakarta telah mencanangkan Yogyakarta sebagai salah satu kota embrio pusat industri kreatif animasi di Indonesia selain Bali, Jakarta, Semarang dan Pacitan. Yogyakarta memiliki sumber daya manusia (SDM) kreatif dalam bidang industri kreatif animasi yang cukup banyak dan mempunyai pengalaman yang cukup lama, sehingga perlu dikembangkan menjadi pusat industri kreatif animasi. Kemenperin telah berkoordinasi dengan Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) untuk merencanakan pembangunan bersama di bidang industri kreatif tersebut. Dalam kesempatan lain, Gubernur DIY Sri

Sultan Hamengku Buwono (HB) X menegaskan, DIY siap menjadi pusat industri kreatif di Indonesia seperti harapan Presiden Joko Widodo. Sri Sultan mengaku DIY punya modal kuat untuk mewujudkan itu.

Untuk itu perlu dilakukan tinjauan terhadap profile industri kreatif animasi di Sleman, Yogyakarta kaitannya terhadap potensi penambahan ekonomi yang mendorong kontribusi naiknya produk domestik bruto (PDB) di Sleman Yogyakarta. Dibeberapa Negara maju, industri kreatif animasi memainkan peran yang cukup signifikan. Negara Inggris misalnya merupakan pelopor pengembangan ekonomi kreatif memperlihatkan perkembangan yang tumbuh rata 9% per tahun. Di Indonesia industri kreatif cukup berperan dalam pembangunan ekonomi nasional khususnya dalam peningkatan pertumbuhan ekonomi di daerah Sleman, Yogyakarta. Namun industri kreatif animasi ini belum banyak tersentuh oleh campur tangan pemerintah dalam mengembangkan ekonomi kreatif ini. Hal ini dikarenakan pemerintah belum menjadikan sebagai sumber pendapatan Negara yang utama seperti sector manufaktur, agrobisnis maupun *sector fiscal*. Untuk itu perlu dilakukan tinjauan tentang bagaimana profile industri kreatif animasi di Sleman Yogyakarta, sebab sampai sejauh ini belum ada gambaran yang jelas tentang profile industri animasi di Sleman, Yogyakarta yang dapat di jadikan dasar untuk melakukan analisis pembuatan kebijakan atau pengambilan keputusan bagi pertumbuhan ekonomi kreatif di Sleman, Yogyakarta. Untuk itu perlu adanya tinjauan profile industri kreatif animasi tersebut.

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa industri kreatif animasi memiliki potensi ekonomi yang cukup besar yang dapat di-

andalkan saat memasuki MEA 2016. Industri kreatif animasi merupakan salah satu pilar utama dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif yang dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat secara detail profile industri kreatif animasi 2D yang ada di Yogyakarta.

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini akan membahas : Bagaimana profile industri kreatif animasi 2D di Sleman, Yogyakarta.

Sebagaimana perumusan masalah tersebut di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang profile industri kreatif animasi 2D sebagai berikut : Mengidentifikasi studio-studio animasi 2D di daerah Sleman, Yogyakarta.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat melihat profile industri kreatif animasi 2D secara umum dan memberi masukan kepada pemerintah setempat untuk menentukan landasan arah kebijakan dalam mengembangkan ekonomi kreatif bidang animasi yang berkontribusi terhadap perkembangan ekonomi di Sleman, Yogyakarta, serta menjadi masukan bagi sekolah kejuruan maupun perguruan tinggi yang bergerak dibidang animasi dalam mengembangkan ilmu animasi di Sleman Yogyakarta.

KAJIAN PUSTAKA

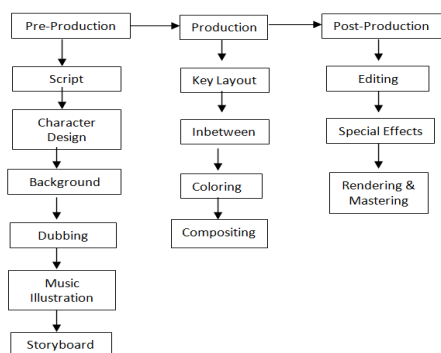
Animasi 2D

Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Memang, film kartun itu kebanyakan film yang lucu. Contohnya banyak sekali, baik yang

di TV maupun di Bioskop. Misalnya: *Looney Tunes*, *Pink Panther*, *Tom and Jerry*, *Scooby Doo*, *Doraemon*, *Mulan*, *Lion King*, *Brother Bear*, *Spirit*, dan banyak lagi. Meski yang populer kebanyakan film Disney, namun bukan Walt Disney sebagai bapak animasi kartun. Contoh lainnya adalah *Felix The Cat* (si kucing hitam). Umur si kucing itu sudah lumayan tua, dia diciptakan oleh Otto Messmer pada tahun 1919. Namun sayang, karena distribusi yang kurang baik, jadi kita sukar untuk menemukan film-filmnya. Bandingkan dengan Walt Disney yang sampai sekarang masih ada misalnya *Snow (White and The Seven Dwarfs 1937 dan Pinocchio 1940)*.

Tahapan Pembuatan Produksi Film Animasi 2D

Pada umumnya studio produksi animasi 2D yang ada di Yogyakarta terbagi dalam dua jenis, yaitu berdasarkan IP (*Intellectual Property*) yaitu mengerjakan produksi animasi secara keseluruhan, mulai dari naskah sampai hasil akhir, sedangkan yang lain berdasarkan *services* yaitu aktifitasnya dilakukan berdasarkan pesanan dari pihak lain atau mengerjakan bagian tertentu/ sebagian saja. Studio animasi yang bergerak berdasarkan IP mempunyai tahapan produksi yang berbeda dengan tahapan produksi yang berdasarkan *services*. Proses produksi yang berdasarkan IP diagramnya seperti gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Diagram produksi animasi 2D, sumber : Animator Survival Kit by Richard W.

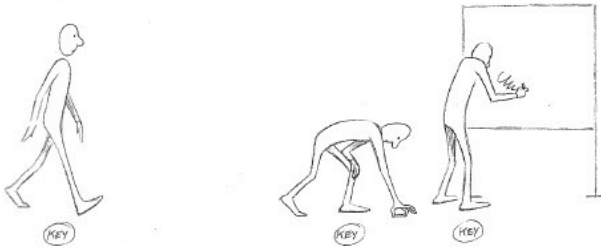
Tahapan Produksi Animasi 2D

Proses produksi animasi 2D diawali dengan tahap **Pra Produksi**, yaitu seorang *Scriptwriter* melakukan kegiatan membuat *screenplay* dari naskah cerita film yang ada, selanjutnya untuk divisualisasikan dari cerita tersebut, disamping itu juga merencanakan dialog dan menggambarkan suasana. Selanjutnya dibuat disain karakternya dari semua tokoh yang ada dalam naskah, maupun pendukungnya untuk mendapatkan persetujuan dari produser. Pada tahapan ini pula, seorang *Background artist* sudah bertugas membuat *background* dengan menguasai sudut pandang ruang tiga dimensi agar dapat menciptakan maupun mendukung suasana yang ada dengan melibatkan karakter yang ada didalamnya. Pada tahap ini pula dilakukan dubbing untuk pengisian suara dari semua tokoh yang ada dengan mempertimbangkan semua atmosfer dari suasana cerita tersebut, demikian pula dilakukan pembuatan ilustrasi musik untuk mendukung suasana dalam film tersebut.

Pada tahap ini pula seorang *Storyboard Artist* sudah mulai bertugas membuat *storyboard* dari hasil *screenplay* yang digunakan sebagai panduan visualisasi untuk film animasi. Antara *script* dan *storyboard* saling mendukung, yaitu *Script* sebagai kata-kata dialognya sedangkan *storyboard* sebagai visualnya.

Sedangkan pada tahap **Produksi**, *Key Animator/ key layout* melakukan kegiatan membuat gambar-gambar kunci (utama) dari sebuah gerakan animasi. Dalam satu gerakan dengan format *25 frame persecond*, *key* yang dibuat sekitar 5 sampai 7 gambar. Selain harus pandai menggambar, keahlian yang harus dimiliki oleh seorang *key animator* adalah harus memiliki juga daya imajinasi yang tinggi dalam membayangkan gerakan-gerakan da-

lam setiap adegan. Selain itu ada seorang *In beetweener* yang tugasnya yaitu melanjutkan atau meneruskan dan memperjelas animasi yang telah dibuat oleh *key animator* agar gerakannya menjadi komplit.



Gambar 2, contoh key layout, sumber : Animator Survival Kit by Richard W.

Seorang *in beetweener* membutuhkan kecepatan dalam menggambar. Kegiatan selanjutnya adalah *Coloring* artis yang bertugas mewarnai gambar-gambar yang telah dihasilkan dan menempatkannya dalam *frame-frame*, yang kemudian siap untuk diedit. Langkah selanjutnya dalam proses produksi ini adalah *compositing*, tugas dari seorang kompositor adalah untuk mengkompos atau menggabungkan antara *background*, *sound*, teks dan hasil animasi yang telah dibuat, menjadi satu kesatuan utuh film animasi 2D.



Gambar 3, contoh InBetween, sumber : Animator Survival Kit by Richard W.

Tahapan terakhir adalah **Paska Produksi**, pada tahap ini dilakukan editing, *special effects* dan *rendering/ mastering*. Seorang

editor bertugas mengedit animasi menjadi sebuah tayangan film yang dikombinasikan dan disinkronkan antara video dan audio. Biasanya seorang editor bertugas merangkap juga untuk memberikan *special effect* atau efek tambahan pada adegan film yang diperlukan untuk mendramatisir adegan tersebut. Langkah terakhir adalah merender atau membuat master dari film tersebut dalam format tertentu missal format .mov, .avi, .mp4 atau yang lain hal ini dilakukan oleh *suervisor* teknik.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif yaitu data yang tidak berupa angka-angka, melainkan diuraikan dalam bentuk kalimat. Adapun data kualitatif meliputi :

1. Data tentang gambaran umum mengenai studio-studio animasi di Sleman Yogyakarta.
2. Data lain yang tidak berupa angka.

Adapun jenis-jenis dengan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua macam, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber data primer dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari informan yaitu orang yang berpengaruh dalam proses produksi animasi atau bisa disebut *key member* yang memegang kunci sumber data penelitian ini, karena informan benar-benar tahu dan terlibat dalam kegiatan yang ada di studio animasi SweatBox, Funy Mation dan MSV Picture. Adapun yang menjadi informan antara lain : Direktur, manajemen, animator dan Ketua Ainaki Yogyakarta di masing-masing

Studio animasi tersebut. Penetapan informan ini dilakukan dengan mengambil orang yang telah terpilih menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki oleh sampel sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti berusaha agar dalam sampel itu terdapat wakil-wakil dari segala lapisan populasi sehingga dapat dianggap cukup representatif.

Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini agar diperoleh data yang valid dan bisa dipertanggungjawabkan, maka data diperoleh melalui :

1. Wawancara

Wawancara sebagai upaya mendekatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada informan secara mendalam. Adapun wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak berstruktur, dimana di dalam metode ini memungkinkan pertanyaan berlangsung luwes, arah pertanyaan lebih terbuka, tetap fokus, sehingga diperoleh informasi yang kaya dan pembicaraan tidak kaku. Adapun dalam pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara secara langsung antara lain kepada Direktur MSV Picture Studio Bapak Agung, Direktur Funymation Studio Bapak Susilo Dwi, Ketua Ainaki Yogyakarta sekaligus Direktur Sweatbox Animation bapak Rif'an, serta wawancara dengan pihak manajemen dan para animator di masing-masing studio animasi tersebut, terkait dengan proses produksi, kompetensi sdm, dana, pemasaran dan lain sebagainya termasuk hal-hal yang terkait dalam penelitian ini. Hal demikian dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data secara luas dan menyeluruh sesuai dengan kondisi saat ini.

2. Observasi Langsung

Observasi langsung adalah cara pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan secara cermat dan sistematis. Observasi harus dilakukan secara teliti dan sistematis untuk mendapatkan hasil yang dapat diandalkan. Karena peneliti mempunyai latar belakang dan pengetahuan serta pengalaman yang luas tentang animasi, sehingga peneliti dapat memahami konteks data dalam berbagai situasi, maksudnya dapat memperoleh pandangan secara menyeluruh untuk mendapatkan bukti yang terkait dengan objek penelitian, untuk itu peneliti melakukan observasi secara langsung ke Studio MSV Picture, Funymation dan Sweatbox animation untuk pengumpulan data.

3. Dokumen, yaitu proses melihat kembali sumber-sumber data dari dokumen yang ada dan dapat digunakan untuk memperluas data-data yang telah ditemukan. Adapun sumber data dokumen diperoleh dari lapangan berupa buku, arsip, majalah bahkan dokumen perusahaan/ studio animasi atau dokumen resmi yang ada di internet berhubungan dengan fokus penelitian.

Teknik Analisis Data

Tahap menganalisa data adalah tahap yang paling penting dan menentukan dalam suatu penelitian. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisa dengan tujuan menyederhanakan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Selain itu data ditampilkan dan dimanfaatkan agar dapat dipakai untuk menjawab masalah yang diajukan dalam penelitian ini. Penelitian ini bersifat diskriptif kualitatif dengan menggunakan

analisis model rantai nilai Porter diharapkan dapat mengidentifikasi beberapa kegiatan utama dan pendukung yang umum dijumpai pada beberapa kegiatan bisnis. Dengan kata lain model rantai nilai Porter (Porter, 1985) lebih menekankan pada konsep bisnis. Kegiatan utama merupakan kegiatan yang secara langsung berkontribusi menambahkan nilai pada produk dan layanan yang dihasilkan. Sedangkan kegiatan pendukung merupakan kegiatan yang membawa efek tidak langsung terhadap nilai. Rantai nilai ini berasal dari aktifitas-aktifitas yang dilakukan, mulai dari bahan baku sampai ke tangan konsumen (Wisdaningrum 2013). Analisis ini dilakukan berdasarkan pengamatan di lapangan atau pengalaman empiris berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi kemudian disusun dan ditarik kesimpulan

Tempat dan Waktu Penelitian :

Tempat Penelitian

- a. Studio Funy Mation
 Jl. Cempaka 55C Jatirejo RT 7/RW 27
 Sendangadi, Mlati Sleman Telp 0274-4361249, e-mail fanymation@gmail.com
- b. Sweatbox Animation
 Jl. Menayu Lor, Tirtonirmolo, Kasihan Bantul
- c. MSV Picture
 Jl. Ringroad Utara, Sleman, Yogyakarta

Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 23-29 Oktober 2017

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data :

Data yang digunakan untuk penelitian ini adalah data sekunder dari Sleman Creative Community (SCC) yang secara rutin mengadakan pertemuan di kantor Pemkab Sleman dalam rangka membangun Sleman Creative Space yang saat ini sedang proses dikerjakan yang nantinya diharapkan dapat dipakai untuk memamerkan karya-karya animasi yang dibuat oleh animator-animator Sleman, sehingga studio-studio animasi di daerah Sleman akan semakin berkembang. Sementara ini jumlah studio animasi yang ada di Sleman adalah sepuluh studio (seperti yang terlihat pada tabel 1 dibawah ini).

Tabel 1, Daftar Studio Animasi di Sleman

No.	Nama Studio	Alamat	Hasil Karya	Jml SDM	CP (Direktur)
1.	MSV Picture Studio	Kampus Amikom	Battle of Surabaya, Ajisaka dan serial Abdan	190	Agung
2.	Animars Studio	Kampus STIM YKPN	Serial Animasi Islami	20	Randi Catono
3.	Animuvi Studio (Cleomotion)	Waras 01/31 Sariharjo, Ngaglik Sleman	Serial Borobudur, Gojek Bantul, Kereta api	15	Doni Iswan-toro
4.	Does University	Munggur sidoarum, Godean	Belum ada	110	Erick Sukanti
5.	Funymation Studio	Jatirejo 55c.07/21 Sendang adi, Mlati, Sleman	Planet Saga (MLY), Secret of the swamp (SIN), Keluarga Parle, J-Twon (NET), Kuukuu Harajuku (AUS)	25	Susilo Dwi
6.	Jogja Multimedia	Jl. Magelang Km. 7,5 Mlati, Sleman	Animasi Interaktif	10	
7.	SIC	Jl. Kaliurang Km 9,5	Animasi Interaktif	20	Ari
8.	Studio Poliseni	Kampus Poliseni	Animasi Game	30	Sabri Chani-ago
9.	Otaku Studio	Nandan no. 2 Pogung Lor	Animasi Game	6	Haki
10.	Kasatmata Studio	Gamping Tengah RT01/RW15 Ambar-ketawang, Sleman	Loud Me Loud, Homeland, Heru Sow, Aditya dan Putri Matahari dan beberapa scene Si Unyil, dll	16	Gangsar Waskito

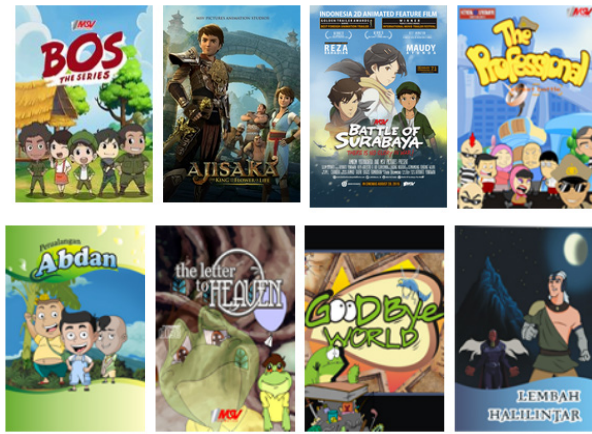
Sekolah dan Perguruan Tinggi dengan jurusan atau matakuliah Animasi dan Multimedia yang berada di daerah Sleman Yogyakarta, mempunyai andil yang cukup besar dalam mendukung keberadaan industri kreatif animasi di Sleman Yogyakarta terutama dalam menyediakan SDM nya, walaupun tidak menutup kemungkinan dari daerah di luar Sleman Yogyakarta juga mempunyai kontribusi yang cukup signifikan. Sekolah-sekolah tersebut diantaranya SMK 2 Depok Sleman, SMK 1 Kalasan, SMK 2 Godean, demikian pula beberapa Perguruan Tinggi yang mempunyai jurusan animasi dan multimedia seperti Poliseni (P4TK), STMM "MMTC", Univ AMIKOM, UNY dan UGM juga mempunyai kontribusi yang cukup besar. Dengan adanya sekolah dan Perguruan Tinggi tersebut diharapkan kurikulumnya dapat bersinergi dengan kebutuhan industri animasi sehingga lulusannya siap pakai.

Profile industri kreatif animasi 2D di Sleman

Sebagian besar studio animasi 2D di Sleman Yogyakarta, mengerjakan produksi animasinya berdasarkan servisis yaitu mengerjakan proses produksi secara parsial atau sebagian saja artinya tidak mengerjakan secara keseluruhan, sehingga tidak kesulitan dalam melakukan pemasaran dan promosi terhadap produk yang telah dihasilkan. Sedangkan hanya sebagian kecil saja studio animasi 2D di Sleman yang mengerjakan proses produksi berdasarkan IP (*Intellectual Property*), dikarenakan akan kesulitan dalam penjualan dan pemasaran. Rendahnya harga yang diberikan oleh investor, sehingga membuat investor/ konsumen animasi asing hanya

memberikan pekerjaan teknis kepada studio animasi lokal, atau dapat dikatakan bahwa studio animasi lokal hanya sebagai tukang jahit produk animasi saja.

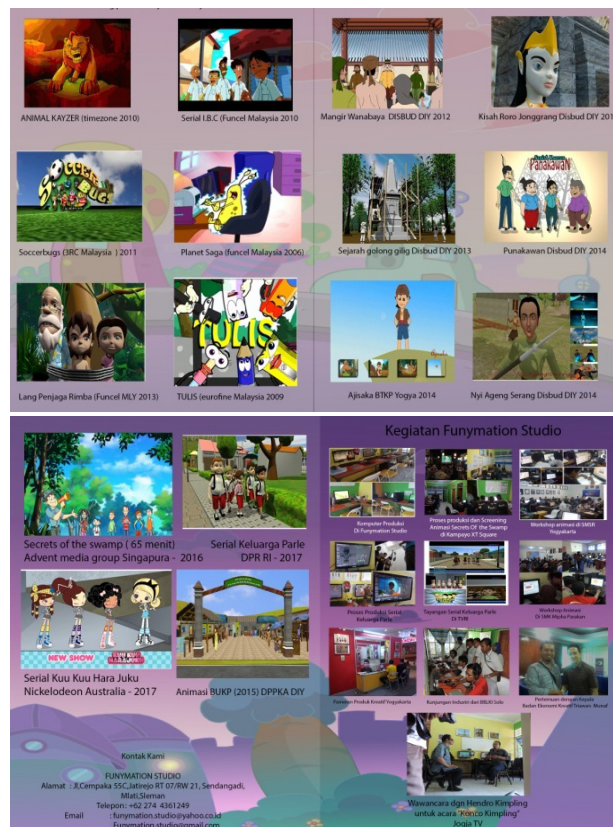
MSV Picture Studio yang bertempat di kampus Univ AMIKOM merupakan studio animasi yang berdasarkan IP, dengan jumlah SDM yang paling besar diantara studio animasi yang ada di daerah Sleman yaitu dengan 190 orang dari berbagai disiplin ilmu, seperti Komunikasi, DKV, Teknik Informatika, Multimedia, Animasi dan lain-lain dalam mengerjakan produksi animasinya. MSV Picture memasarkan dan mempromosikan film animasinya secara mandiri melalui media televisi, media cetak, *leaflet*, brosur, *online*, sosial media dan *website*. MSV Picture di dukung dengan peralatan yang sangat lengkap, seperti lab peralatan komputer untuk dubbing, untuk pembuatan model character, coloring, untuk editing dan pembuatan spesial efek maupun untuk rendering dengan OS mac yang berlisensi. Biaya yang digunakan dalam memproduksi film animasi khusus untuk "*Battle of Surabaya*" cukup besar yaitu kurang lebih sebelas Milyar rupiah, yang tidak dapat dipakai sebagai acuan dalam memproduksi film animasi oleh studio animasi pada umumnya, karena pihak MSV mempunyai strategi bisnis tersendiri maupun yang berhubungan dengan promosi Univ AMIKOM. Sekarang ini MSV Picture sedang menyelesaikan film animasi 3D layar lebar "*Ajisaka*" yang juga menghabiskan waktu dan biaya yang cukup besar. Karya-karya lain yang sudah dihasilkan antara lain :



Gambar 5, Karya yang telah dihasilkan oleh MSV Picture

Funymation Studio dengan SDM berjumlah 25 orang dari sekolah kejuruan animasi, multimedia, dan jurusan Animasi dan Teknik informatika serta DKV yang bekerja berdasarkan servis, yaitu mengerjakan proses produksi animasi secara parsial atau sebagian saja artinya tidak mengerjakan secara keseluruhan, sehingga mempunyai keuntungan tidak ada kesulitan dalam melakukan pemasaran dan promosi terhadap produk yang telah dihasilkan, tetapi secara margin tidak mendapatkan keuntungan terlalu besar jika dibanding dengan produksi sendiri secara keseluruhan dari proses awal sampai akhir. Hal ini dikarenakan adanya hubungan yang baik dengan studio animasi diluar Yogyakarta maupun diluar negeri seperti Kumata Bandung, Funcul Malaysia, Singapura maupun Australia. Hasil-hasil produksi film animasi yang telah dihasilkan oleh funymation studio baik bekerjasama dengan studio dalam dan luar negeri maupun kerjasama dengan instansi pemerintah melalui proyek-proyek animasi antara lain Keluarga Parle, J-Twon (NET TV), Kuukuu Harajuku (AUS) , seperti J-Town dan Juki (NET TV), Lang Penjaga Rimba (Funcul Malaysia), Kisah Rorojongrang (Disbud DIY), Serial Keluarga Parle (DPR RI) dan lain-lain, masih banyak lagi. Namun terkadang studio animasi hanya

mengerjakan sebagian episode saja misalnya untuk film J-town studio fanymation hanya mengerjakan episode 5,6,7,8, dan 9 saja dari rencana 56 episode, ada pula yang diserahkan ke pihak ke tiga dengan perjanjian (mou) tanpa mempunyai hak dalam credit title film tersebut. Total margin rata-rata adalah 30% yang diterima oleh pihak ketiga, sedangkan keuntungan dari yang memberikan proyek biasanya dua kalinya. Beberapa karya yang telah dihasilkan seperti pada galeri (gambar 6) dibawah ini.



Gambar 6, Galeri yang telah dihasilkan oleh funymation studio

Animars studio yang berlokasi di STIM YKPN mempunyai SDM 20 orang dari latar pendidikan animasi, DKV, teknik informatika, komunikasi yang salah satu visinya adalah menjadi bagian dari jendela dunia dengan karya-karya yang di hasilkan, memberi manfaat sebesar-besarnya untuk semesta. Studio ini bekerja berdasarkan IP maupun ser-

visis, karya-karya yang dihasilkan bernuansa pendidikan anak, galeri karya yang memuat sebagian kecil dari keseluruhan karya yang pernah dibuat sampai saat ini sudah menghasilkan karya Animasi, Games Edukasi, Ilustrasi, Cergam, Komik, juga Media Interaktif, menulis buku dan skenario film animasi dengan jumlah total di atas 100 karya. Di bawah ini adalah sebagian di antaranya.



Gambar 7, Sebagian galeri yang telah dihasilkan oleh animars studio.

DOES University studio adalah sekolah animasi yang “gratis” bagi orang-orang yang menyukai animasi, didirikan oleh Erix Sukamti personil dari band Endank Sukamti dengan jumlah sdm 130 orang dari berbagai latar belakang pendidikan yang tertarik dengan animasi, menggunakan kurikulum yang disukai oleh para peserta DOES University itu sendiri. Hal ini merupakan sebuah bentuk CSR Endank Soekamti untuk berbagi kepada masyarakat Indonesia khususnya Sleman Yogyakarta, yang telah menemani perjalanan kelompok musik nya selama lima belas tahun lebih. DOES University dalam pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan sistem karantina, jadi nyaris selama 24 jam para peserta ajar harus menghabiskan waktunya di tempat belajar, kecuali saat hari libur

atau akhir pekan. Menurut Erix, dengan pola ini diharapkan proses transfer ilmu akan berjalan lebih intens dan peserta ajar lebih fokus menerima materi pelajaran yang disampaikan. Selama proses belajar kurang lebih 6 bulan, seluruh keperluan para peserta ditanggung semuanya oleh DOES University. Oleh karenanya para calon animator ini tidak perlu memikirkan tempat tinggal, alat dan media belajar, serta kebutuhan sehari-hari nya seperti, makan dan minum selama menempuh pelatihan.

Berbeda dengan DOES University, untuk UNY, UGM, AMIKOM, Poliseni maupun STMM “MMTC” menggunakan kurikulum yang mengacu pada Kemenristek Dikti, yang tidak lepas dari Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). KKNI merupakan acuan di dalam pengemasan SKKNI ke tingkat atau jenjang kualifikasi. KKNI sendiri merupakan kerangka jengjang kualifikasi dari kompetensi yang mampu menyandingkan, melakukan penyetaraan serta mengintegrasikan bidang pendidikan, bidang pelatihan kerja dan pengalaman kerja, sebagai pengakuan kompetensi kerja yang sesuai dengan struktur pekerjaan dalam berbagai sektor termasuk bidang Animasi, namun semua itu bermuara pada hasil karya animasi yang diminati oleh masyarakat.

Animuvi, Jogja Multimedia, SIC, Otaku, dan Kasatmata Studio adalah studio animasi yang bekerja berdasarkan servis yang karya-karyanya berupa film serial animasi, iklan, animasi interaktif maupun animasi game, rata-rata SDM cukup sedikit yaitu kurang dari 20 Orang dari jurusan Animasi, teknik informatika maupun multimedia. Hasil karya dari studio Kasatmata diantaranya *Loud Me Loud*, *Homeland*, *Buto Ijo*, *Bawang Kem-*

bar, AHOZ, Genematrik, Lulu dan Para Raja Software, Petualangan Iko di Dunia Maua, Klub Peduli Air, *Sesame Street Series*, Heru Show, Aditya dan Putri Matahari dan beberapa scene Si Unyil. Animuvi studio sebenarnya berasal dari cleomotion studio yang dulu pernah membuat karya-karya yang cukup bagus tetapi entah karena sesuatu hal berganti nama menjadi Animuvi. Karya animasi dari Animuvi studio diantaranya adalah Serial Borobudur, Gojek Bantul, Kereta api dan lain-lain. Dibawah ini (Gambar 8) adalah beberapa hasil karya studio Kasatmata.



Gambar 8, Galeri yang telah dihasilkan oleh Studio Kasatmata

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelusuran data, profile sebagian besar studio animasi 2D di Sleman Yogyakarta cukup bagus, hal ini ditunjukkan dari data pendidikan formal maupun non formal yang bekerja di industri animasi sesuai dengan kompetensinya yaitu lulusan SMK animasi, multimedia maupun DKV. Sebagian studio animasi di Sleman Yogyakarta dalam menjalankan pekerjaannya berdasarkan services, karena belum adanya pasar yang jelas atau pasar untuk

industri animasi belum terbentuk, sehingga kalau menjalankan pekerjaannya berdasarkan IP (*Intellectual Property*) harus membutuhkan waktu, tenaga, biaya yang cukup besar, yang pada gilirannya akan sulit memasarkan ataupun mempromosikan hasil produksi film animasi tersebut. Karena pasarnya belum terbentuk, sehingga hampir sebagian besar studio animasi belum dapat untuk mencukupi kebutuhan studio animasinya dengan baik, apalagi untuk mengembangkannya. Karya-karya yang dihasilkan oleh studio animasi di daerah Sleman cukup bagus dan berkualitas. Pemenuhan kebutuhan secara umum masih menyandarkan pada supplier atau instansi pemerintah melalui proyek-proyek animasi, juga dari limpahan studio animasi yang telah mempunyai link yang baik dengan studio animasi yang besar di luar Yogyakarta maupun dari luar negeri yang masih cukup lancar. Sebagian besar studio animasi 2D di Sleman Yogyakarta bersekala kecil karena karyawannya kurang dari 50 orang, kecuali MSV Picture yang mempunyai karyawan sekitar 190 orang.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas di dapatkan hal-hal yang dapat dijadikan pertimbangan untuk meningkatkan perkuatan industri kreatif animasi 2D di Sleman Yogyakarta diantaranya :

1. Peningkatan manajemen studio/perusahaan animasi agar menjadi efektif efisien.
2. Peningkatan SDM animasi dengan terus melakukan pelatihan animasi guna meningkatkan kualitas produk animasi 2D, agar studio animasi 2D tersebut akan hidup dan berkembang.

3. Instansi-instansi pemerintah memper-banyak proyek-proyek animasi untuk terbentuknya ekosistem pasar animasi, sehingga studio-studio animasi dapat berkembang dengan cepat.
 4. Dukungan dari Pemeritah daerah mengenai pembiayaan produksi ani-masi pada studio animasi 2D, untuk membantu kelangsungan hidup studio animasi 2D yang pada gilirannya akan menyumbang PDB daerah Sleman.
- Porter, M.E (1985). *Keunggulan Bersaing Menciptakan dan Mempertahan-kan Kinerja Unggul*. Cetakan Ketiga. Penerbit Airlangga.
- Surat Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 400 ta-hun 2004, tentang Penetapan Stan-dar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia kategori informasi dan ko-munikasi Golongan pokok produksi gambar bergerak, Video dan program televisi, perekaman suara dan penerbit-an musik bidang pembuatan Animasi.

DAFTAR PUSTAKA :

- Jurnal : Analisis Rantai Nilai (Value Chain) Da-lam Lingkungan Internal Perusahaan. ANALISAVol. 1, Wisdaningrum, Oktavima.
- Muhamad Siddik (2010). Pengembangan Rantai Nilai Komoditas Gaharu Sebagai Alternatif Pengentasan Kemiskinan Di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Agrotek-sos Vol.20 No.2-3, Desember 2010.
- The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formu-las for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators by Richard Williams, Director of An-imation Who Frame Roger Rabbit.