

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan pembahasan dalam penelitian kualitatif agak sulit untuk dibedakan dan dipisahkan, karena sifat dari informasi yang diperoleh, maka bagian hasil dan bagian pembahasan disatukan.

Ada tiga pembahasan dalam penelitian ini yaitu bagaimana terjadinya limpahan pengetahuan pada klaster industri animasi di Cimahi. Kedua seberapa besar nilai tambah yang dihasilkan oleh industri animasi di Cimahi, dan yang terakhir yaitu untuk mengetahui strategi pemerintah untuk memperkuat klaster industri animasi tersebut. Dengan demikian, dalam rangka untuk mengetahui bagaimana mekanisme limpahan pengetahuan, penting untuk menelusuri lebih dalam bagaimana pengetahuan mengalir, termasuk juga arus pengetahuan yang timbul dari adanya transaksi pasar. Dalam hal ini akan membahas temuan dari penelitian lapangan yang berkaitan dengan bagaimana mekanisme pengetahuan yang digunakan untuk mendapatkan pengetahuan dari sumber ke penerima sesuai dengan proses produksi yang dikerjakan. Analisis pada bagian ini didasarkan pada informasi kualitatif dengan pendekatan studi kasus (Yin, 2009). Dalam penelitian ini menggunakan teknik *bottom-up*, di mana penelitian dimulai dengan memahami situasi di lapangan melalui sumber daya manusia yang terlibat dalam pembuatan animasi di Cimahi.

Proses triangulasi bisa dilakukan hingga akhirnya mendapatkan hasil daripada pengujian triangulasinya. Adapun teknik triangulasi yang digunakan dalam

pengambilan data dengan wawancara menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Proses ini dilakukan guna menghasilkan informasi yang memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi dan dapat menggambarkan informasi yang sesungguhnya terjadi di dalam ruang interaksi. Triangulasi teknik terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses yang dilakukan peneliti adalah dengan mendatangi tempat penelitian, mengamati aktor dalam penelitian, dan berada didalam ruang interaksi untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan oleh studio, perusahaan lain maupun Cimahi *Creative Association* (CCA) dalam pembuatan animasi. Berikut penjelasan dari triangulasi teknik :

1. Observasi

Tahap awal sebelum peneliti memutuskan untuk mewawancarai seseorang atau informan, lalu melakukan observasi. Dengan adanya observasi membuat peneliti lebih mengetahui objek, kondisi dan bagaimana terjadinya limpahan pengetahuan diantara sumber daya manusia dalam pembuatan animasi yang melibatkan studio animasi, industri lain selain animasi dan institusi lain seperti lembaga pendidikan dan CCA. Observasi ini dilakukan dengan berkoordinasi kepada manajemen CCA, anggota CCA dan pemerintah daerah terkait yang diawali dengan perkenalan melalui media online yaitu facebook, whatsapp dan instagram untuk mendapatkan contact person. Setelah mendapatkan contact person salah satu manajemen CCA yaitu Kang Irvan Satya Prana, peneliti membuat janji untuk melakukan wawancara. Kemudian melakukan observasi langsung ke CCA dan studio animasi.

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan bagian dari teknik yang peneliti gunakan di dalam penelitian, hal ini peneliti anggap sebagai keadaan dimana informasi diperoleh dengan melanjutkan teknik pengamatan yaitu wawancara atau dengan menanyai para informan guna menghasilkan informasi yang mampu menjawab permasalahan di dalam penelitian ini. Pada tahapan ini peneliti dalam menghimpun data ialah melakukan wawancara dan diskusi mengenai animasi kepada beberapa pihak yang menekuni bidang ini seperti Pak Mario (dosen animasi DKV UNPAS), Fikri (Mahasiswa DKV UNPAS), Ryan Ahmad Rilyanldi (Mahasiswa DKV ITB, mahasiswa magang CCA), Irvan Satya Prana (Sekjen CCA, Member Asosiasi Industri Kreatif dan Animasi Indonesia (AINAKI), Owner Aksara Creative Room, Owner Laskarcima Studio (*IP Base*), *Owner* [www.lms.animasindo.com](http://www.lms.animasindo.com) (*online learning Animation*), guru SMKN 2 Cimahi); Robby Ul Pratama (CEO Ayena Studio, *director* serial animasi Super Neli, Kabid Animasi di CCA), Pak Rudy Suteja (Ketua CCA, Direktur PT Baros Creative Patner) dan Kang Rizky Uba Rachman (CEO Gunung Batu *Enterprise*). Tahap selanjutnya adalah melakukan wawancara mendalam. Pelaksanaan wawancara mendalam ditujukan kepada manajemen CCA, pemilik studio animasi, dan pemerintah daerah terkait. Pelaksanaan wawancara mendalam dilakukan untuk menambah data-data yang telah didapatkan sebelumnya melalui observasi. Dokumen mengenai profil CCA, studio yang tergabung menjadi anggota CCA serta

karya-karya maupun nilai produksi animasi didapatkan lewat wawancara terhadap pemilik studio animasi.

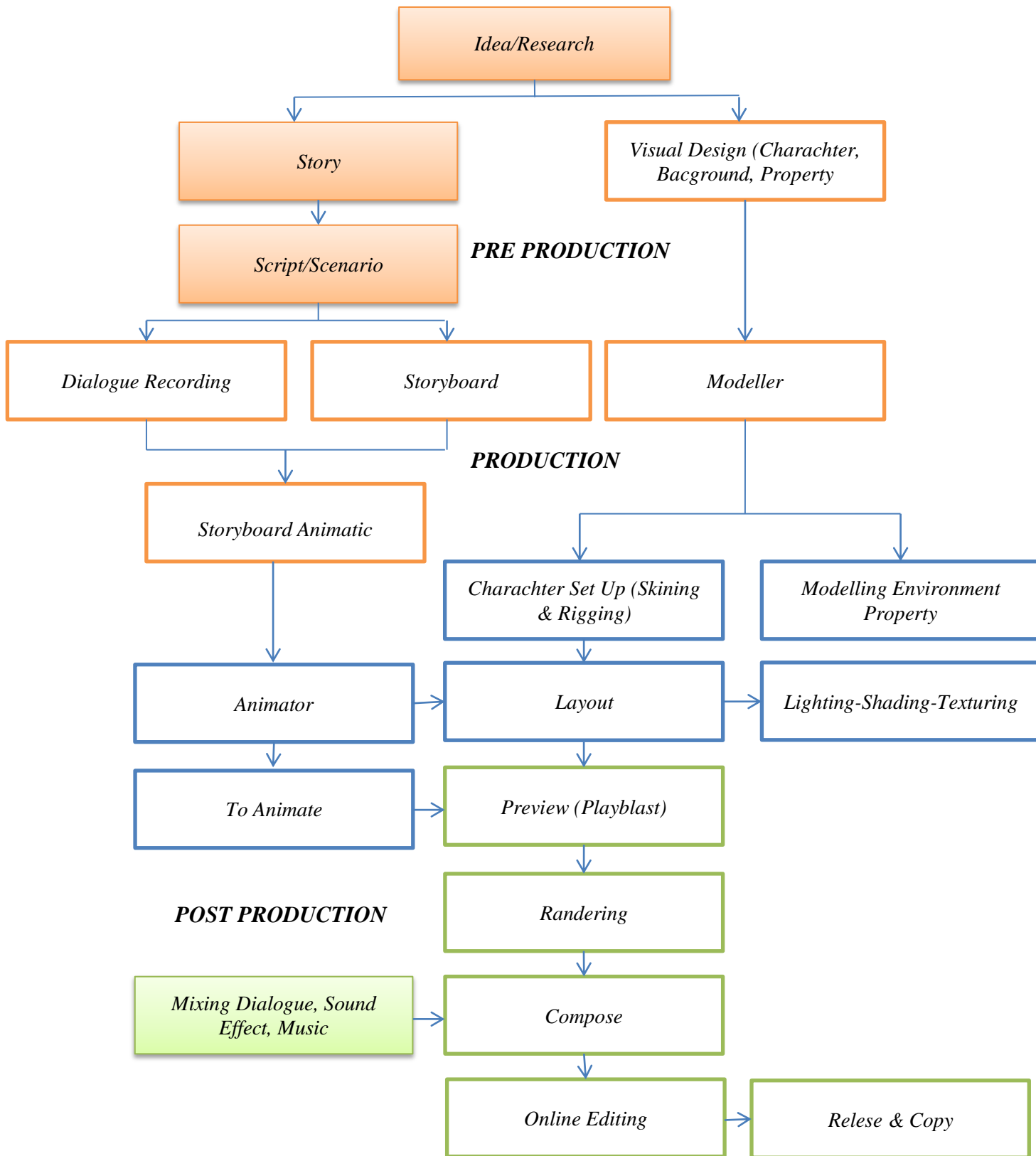
### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bagian yang tidak terlepas dari teknik yang dijalankan di dalam penelitian ini seperti observasi dan wawancara. Dokumentasi sendiri berperan sebagai penguat informasi dari hasil wawancara ataupun dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian berlangsung dari awal hingga diakhir penelitian. Informasi yang peneliti peroleh dari dokumentasi merupakan penggambaran dari apa yang peneliti amati, telusuri, dan didapatkan secara sengaja guna mendokumentasikan perjalanan penelitian seperti diantaranya foto dari lokasi penelitian, foto dari informan yang teridentifikasi, foto kegiatan-kegiatan CCA dan studio animasi yang termuat dalam laporan tahunan CCA serta yang terdapat pada media.

Pengujian validitas data yang dipakai oleh peneliti selanjutnya adalah triangulasi sumber dilakukan dengan cara *cross check* data dengan fakta dari informan yang berbeda-beda dan hasil penelitian lainnya.

### **1.1.Limpahan Pengetahuan pada Klaster Industri Animasi di Cimahi**

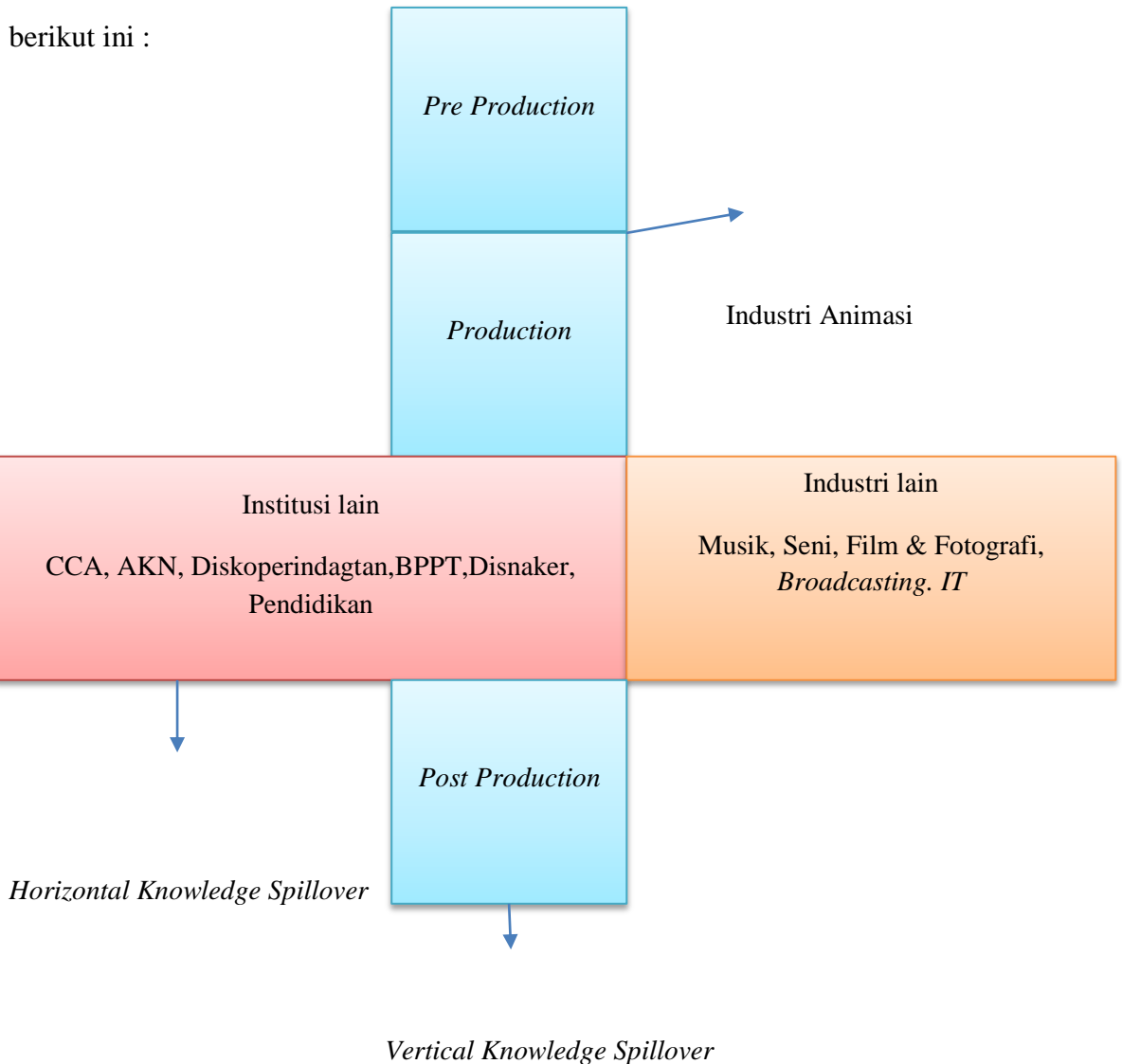
Untuk mengetahui bagaimana limpahan pengetahuan pada klaster industri animasi di Kota Cimahi peneliti menguraikannya melalui bagaimana proses produksi animasi dari tahapan *pre production*, *production* dan *post production* pada beberapa produk animasi yang diamati langsung, wawancara maupun mengamatinya melalui media *online*. Setelah wawancara dengan beberapa informan dapat diketahui aktifitas dari studio animasi yang ada di Cimahi yaitu *IP base* dan *service base* dengan memproduksi animasi berkonten 2D dan animasi 3D . Perbedaan yang signifikan dalam proses pembuatan animasi 2D dan 3D adalah pada tahapan *production* , dimana proses 2D tidak membutuhkan proses *modelling*, *texturing* dan *lighting*. Proses pembuatan produk animasi yang terjadi pada klaster industri animasi pada umumnya sama terbagi menjadi tiga tahapan utama, diantaranya adalah *pre production*, *production* dan *post-production*. Secara ringkas, tahapan pembuatan produksi animasi 3D dapat dilihat pada gambar 4.1.



Keterangan yang diberi warna tidak terjadi pada klaster industri animasi di Cimahi

**Gambar 4.1. Pipeline Produksi Animasi 3D**  
 Sumber : Wawancara mendalam kepada informan, 2016

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terjadinya limpahan pengetahuan (*knowledge spillover*) pada kluster industri animasi di Cimahi yaitu *vertical knowledge spillover* dan *horizontal knowledge spillover*. Seperti yang telah disampaikan oleh Maskells (2001) di Bab II, maka *vertical knowledge spillover* dan *horizontal knowledge spillover* dapat dijelaskan melalui gambar 4.2.



**Gambar 4.2. Vertical dan Horizontal Knowledge Spillover pada kluster industri animasi di Cimahi**

*Sumber : Wawancara mendalam dengan informan (2016)*

Adapun contoh dari *vertical knowledge spillover* pada kluster industri animasi di Cimahi dapat dijelaskan dengan proses produksi *IP base* milik Ayena Studio yaitu film serial animasi “Super Neli” dan *IP base* milik Kang Irvan Satya Prana yaitu *teaser* “Laskar Cima”.



**Gambar 4.3. *IP Base* “Laskar Cima” (Irvan Satya Prana) dan “Super Neli” (Ayena Studio)**

*Sumber : Wawancara mendalam dengan informan (2016)*

Informasi tentang tahapan pembuatan *teaser* “Laskar Cima” dan film serial animasi “Super Neli” pada umumnya sama seperti pembuatan animasi yang lain terdapat *pre production*, *production* dan *post production*. Hal ini dapat dijelaskan oleh percakapan Kang Irvan Satya Prana dalam pembuatan *teaser* “Laskar Cima” :

*“Kan itu 2D ya ada proses produksinya nyampe akhir juga sampe beres animasinya. Jadi pra produksi- post udah jadi teasernya ada dua. Kan dimulai dari ide terus jadi sinopsis kan terus dibuat script sederhana terus buat bacgroundnya, character designnya dari script tuh terus buat storyboard lalu animatic nah animatic itu storyboard yang bergerak ya setelah itu dikerjain sama animator sesuai dengan storyboard disitu ada animator, key pot, key post, clean up ada layouter ya sesuai storyboard aja digerak-gerakin , di warnain , ada colourist juga. Nah udah gitu masuk ke post di satu-satuin sesuai dengan storyboard juga sesuai sama*



*musik udah terus di rander jadi satu file aja. Seniornya itu ada Kang Hari, Jehan saya juga terlibat terus Budi. Nah kan ada senior ya , seniornya itu yang pada ngajarin anak magang, terus yang buat karakter desainnya juga kan senior nah yang lainnya paling pada ngerjain storyboard , colouring, animasinya tapi kalau yang penting-pentingnya ya sama senior aja bisa dibilang super visi ya*

Kang Robby Ul Prtama sebagai *director* dari film serial animasi “Super Neli” menjelaskan tahapan produksinya yaitu sebagai berikut :

*“Jadi kalau dalam produksi pembuatan film animasi ini terbagi dalam tiga tahapan ya ada pre-pro-post . pre prodksi itu membuat ide ceritanya dulu, mulai dari script, skenario, sampai storyboard terus desain-desainnya seperti apa, lalu masuk ke proses produksi ini ada modelling, buat aset- 3D, ada juga pembuatan buat voice offer berdasarkan script kan di Neli ini voice offernya slip stick animation ya bukan dialog hanya sound effect aja , terus animate lalu masuk ke **post produksi** itu ada **render, editing sama publishing**. Kita publishingnya di youtube aja dulu waktu itu. Jadi tahapan-tahapan produksinya sama dengan pembuatan film animasi pada umumnya. Kalau untuk **ide cerita sih itu awalnya dari saya** ya, sebenarnya udah lama dan dibikannya juga udah lama , terus setelah saya aktif di komunitas sampai bisa buat animasi sendiri terus kita buat versi 3Dnya, jadi dulu film animasinya masih dalam bentuk 2D kalau sekarang udah dijaiin dalam bentuk 3D. Jadi untuk ide cerita saya sendiri, dan di bantu di kembangin sama komunitas di Cimahi itu dikembangin juga jadi banyak cerita. Super Neli itu diibartakan projekan dibuat oleh komunitas, dari komuitas itu anggotanya tim-tim kita animator, jadi dulu projectnya walau diinisiasi oleh Ayena tapi dikerjakannya sama anak-anak komunitas. Kalau komunitas itu yang sekarang terlibat di produksi inti ya tim seniornya, juniornya banyak dari **SMK yang dulu magang di CCA** jadi hampir semuanya terlibat, jadi mungkin bisa dilihat dari credit titlenya aja yang kemarin tapi hampir 20 orang, ada yang **buat animate ada yang buat propsnya**.*

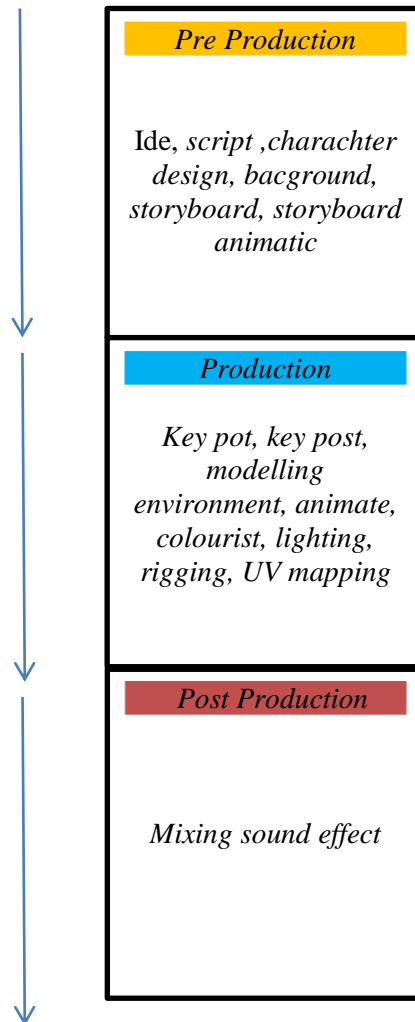
Salah satu mahasiswa magang di CCA yaitu Ryan Ahmad Rilyandi membenarkan bahwa dirinya pernah terlibat dalam proyek film serial animasi dari tutornya yaitu Kang Robby Ul Pratama yang merupakan CEO Ayena Studio. Ryan mengatakan :

*“Dulu aku **magang** awalnya berlima sama temen-temenku dari ITB. Dengan perizinan Kang Robby kita boleh magang di sana selama 3 bulan. Dari hari pertama-dua minggu kita masih di anak-tirikan, alias dianggurin. Sebab, saat itu kang Robby pergi keluar kota dan belum ngasih kerjaan, Akhirnya selama gak ada kerjaan kita belajar masing-masing. Ya ngulik-ngulik gitu deh sambil lihat tutorial. Setelah Kang Robby balik dari luar kota, kita baru dikasih tugas. Kita di suruh gabung sama kelompok anak SMK untuk belajar animasi lebih dalam. Setelah berjalan sebulan, kita berlima ditest untuk melihat kemampuan dari masing-masing. Setelah ditest kita baru ditawarkan untuk bantu project animasi Super Neli sama Kang Robby. Bkin film animasi. Namanya Super Neli. Bisa cek di YouTube. #promote hehehe. Cuma 3 bulan magangnya.. Tau kan Super Neli? Aku di sana **ngerjain bagian modelling environment**. Kan directornya angkatan diatas aku Kang Roby namanya. Kalo dia hanya di promote youtube channel. Kang Roby, dari ITB juga. Iya terlibat juga dalam start-upnya CCA.”*

Selain dari proses produksi dalam pembuatan *IP base* “Laskar Cima” dan “Super Neli” *vertical knowledge spillover* dapat terjadi dari adanya bantuan teknis yang diberikan oleh Ayena Studio, Gru dan Nirleka dalam pengerjaan proyek yang digarap oleh Aksara *Creative Room*. Hal ini dapat dijelaskan melalui percakapan Kang Irvan Satya Prana :

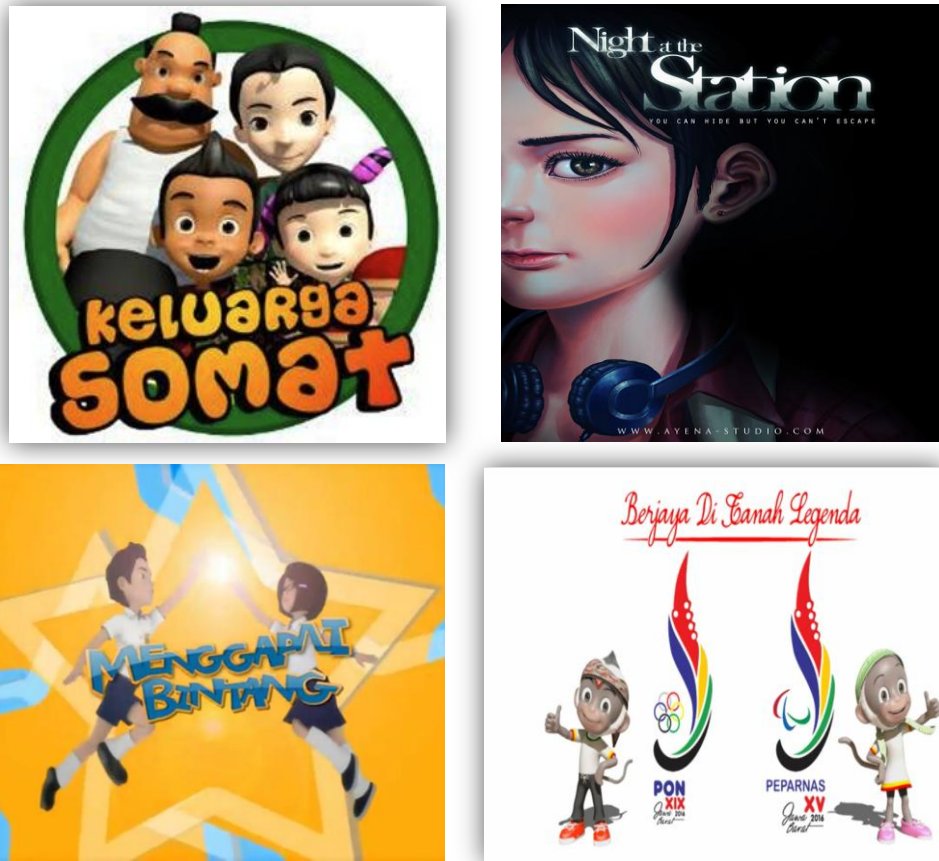
*“Tapi dalam animasi sebenarnya bisa aja nanti ada keterkaitan dalam produksinya aja kayak saya waktu itu **produksi vidio klip sutradaranya peke orang Gru**, terus ketika saya buat tentang **musium yang ngerjain storyboardnya sama compose itu dari Nirleka, PON juga sama itu storyboardnya sama Nirleka**, jadi enggak hanya produk akhirnya tapi dalam produksinya. Kayak storyboard aja itu pasti kita keluar ngerjainnya karena di Aksara belum ada yang bisa ngerjain storyboardnya yang bagus ya selain musik juga kan kadang ngeejain sendiri kadang ngerjain keluar tapi yang banyak itu storyboard, terus waktu itu kita pernah buat yang **ILMCI tentang konten pendidikan yang ngebuat modellernya itu orang dari Ayena** memang kita enggak kerjasama sama Ayena tapi perorangan aja tapi itu ada keterkaitan kan nah itu kan enggak sendiri-sendiri juga karena setiap studio itu berbeda-beda juga kekuatannya masih ngerintis lah enggak gede, yang udah gede juga sama masih nyomot-nyomot gitu. Jadi kita masih bahu-membahu aja karena keterbatasan dana ya terus sama SDM sehingga kita harus seperti itu. Terus Nirleka mereka lebih ke *compositing* sama *visual effect*.”*

Dari percakapan ketiga informan di atas dapat disimpulkan terjadi *vertical knowledge spillover* yang terjadi antara sumber daya manusia yang membuat animasi di Cimahi dimana mekanismenya terjadi masih dalam rantai produksi yang sama antara *director* sekaligus menjadi mentor program magang yang diadakan oleh CCA dan mengarahkan *brief film* dengan pembuat *modelling environment* yang merupakan mahasiswa yang sedang magang di CCA, antara *founder* dengan senior CCA dan anak magang dalam pengerjaan *teaser* “Laskar Cima” untuk membuat *character design*, *storyboard*, dan *colouring artist*. Dalam pembuatan animasi ini mempunyai keahlian yang berbeda-beda namun masih dalam rantai produksi yang sama diantaranya ada yang mempunyai kemampuan membuat ide, lalu menuangkannya kedalam bentuk *script*, dibuat sketsa/*modelling*, *storyboard*, *modeller character*, *modeler environment*, *texturing*, *texturing environment*, *lighting*, *rigging UV Mapping*, *animate music & sound effect* dan *compose & visual effect*. Jika interaksi ini dilakukan secara terus menerus dan mendalam maka akan timbul *knowledge spillover*. *Knowledge Spillover* adalah pertukaran ide-ide di antara individu-individu. Pertukaran pengetahuan ini tidak selalu harus dibayar oleh penerimanya sehingga merupakan eksternalitas. *Knowledge Spillover* dapat terjadi juga dengan mengelompokkannya berbagai macam industri atau komunitas pada lokasi yang sama, ini akan menyebabkan terjadinya juga pemusatan tenaga kerja yang mempunyai keahlian beragam. Adanya investasi *human capital* dalam pengembangan sumber daya manusia dapat dilihat dengan adanya *Knowledge Spillover* yang menyebabkan adanya peningkatan produktivitas yang dapat ditunjukkan oleh gambar 4.4.



**Gambar 4.4 Vertical Knowledge Spillover**  
*Sumber : Wawancara mendalam dengan informan (2016)*

Contoh dari *horizontal knowledge spillover* pada klaster industri animasi di Cimahi dapat dijelaskan dengan proses produksi *IP base* dan *service base*. Adapun yang termasuk pada *IP base* yaitu film serial animasi yang dihasilkan oleh PT *Dreamtoon* (“Keluarga Somat”), dan Ayena Studio (“*Night At The Station*”), sedangkan *service base* yang dikerjakan oleh *Aksara Creative Room* dan *Rasendria*.



**Gambar 4.5. Contoh produk yang termasuk kedalam *horizontal knowledge spillover***

*Sumber : Wawancara mendalam dengan informan (2016)*

Informasi tentang tahapan pembuatan produk animasi yang telah disebutkan di atas pada umumnya sama seperti pembuatan animasi yang lain terdapat *pre production*, *production* dan *post production*. Hal ini dapat dijelaskan oleh percakapan Kang Irvan Satya Prana dan Pak Rudy Suteja dalam pembuatan serial film animasi “Keluarga Somat” :

Kang Irvan Satya Prana mengatakan :

*“Tidak semua proses produksi animasi dikerjakan di CCA namun hanya proses produksinya saja yang dikerjakan di CCA bersama PT Dreamtoon dan mahasiswa magang yang meliputi pembuatan storyboard sedangkan scriptnya dari luar, lalu dari koordinator dibuat animatic dan dibagikan kepada animator serta dibuat modelling, texturing dan setelah di animate lalu di layout bagaimana letak kamera, tata letak property dan karakter agar sesuai dengan storyboard dan setelah itu di lighting persinnya dan terakhir dalam proses pembuatan animasi yang ada di CCA yaitu randering lalu editing,compositing yang dikerjakan oleh CCA bersama PT Dreamtoon sedangkan proses character design & animate dikerjakan oleh SMK yang sedang magang. Proses pra produksi sendiri dikerjakan di Semarang sedangkan untuk post produksinya di Jakarta. Jumlah episode Keluarga Somad hingga saat ini hingga 180 episode.”*

Pak Rudy Suteja,MM mengatakan :

*“Iya melibatkan pada tahapan post produksi aja kan biasanya ada orang lain selain animasi kan harus ada musiknya, dubber maupun voice over itu bukan orang animasi.Terus untuk theme song sendiri kan karya Niki Astria.”*

Dari kedua percakapan informan di atas dapat disimpulkan dalam proses produksi film serial animasi “Keluarga Somat” terjadi *horizontal knowledge spillover* yaitu adanya kombinasi atau keterlibatan industri lain selain animasi dalam tahapan *post production*. Adapun tahapan *post production* yaitu dalam pembuatan *theme song* melibatkan industri musik, dalam tahapan *voice over* berupa dialog melibatkan industri lain yaitu *dubbing* untuk mengisi suara *character* yang terdapat dalam serial film animasi tersebut, lalu pada tahapan *publishing* melibatkan industri *broadcasting* atau pertelevisian yaitu Indosiar yang menyiarkan “Keluarga Somat”.

“*Night At The Station*” dalam tahapan post produksinya menggunakan teknologi baru yang dikeluarkan oleh perusahaan IT yaitu *three sixty video* dan

*virtual reality*. Hal ini dapat digambarkan melalui percakapan Kang Robby UI Pratama “:

*“Waktu tahun 2015 kita itu baru launchingin IP baru namanya NATS (Night At Station), dan di promotenya di youtube juga. Sebenarnya kan buat Super Neli ini kan hanya produk serial animasi biasa snap live stick animation tapi kalau yang NATS ini merupakan produk animasi virtual reality jadi bisa nontonnya itu 360 derajat kayak gitu dan yang pertama ada di Indonesia yang pake teknologi virtual reality. Kalau Virtual reality itu ya adopsinya dari kayak kebutuhan dan teknologi kan banyak variasinya kalau kita lihat dari devicenya support, nah kita belajarnya dari kebutuhan konsumen tapi kita kombinasikan dengan animasinya support gak ya, ya jadi lebih ke taktik aja, jadi enggak neliti dulu oh bisa ya ke VIAR, jadi lebih ke kebutuhan konsumen. Karakter itu istilahnya punya sesuatu yang beda dari karakter yang sudah ada, seperti pada NATS kalau NATS itu kita bisa bilang film tri sixty vidio yang pertama ada di Indonesia yang pake teknologi VR nah kita juga melakukan inovasi dari segi cerita karena cerita udah banyak horror dimanapun tapi kita angkat horror di stasiun kereta tapi teknologinya lebih diinovasiin karena kita bisa nonton film 360 derajat. Jadi kita bisa inovasinya bisa dari teknologi, bisa dari ide juga.”*

Selain penggunaan teknologi baru yang telah dijelaskan tadi bentuk dari *horizontal knowledge spillover* yaitu dapat berupa adanya kerjasama dengan institusi pendidikan dalam memproduksi animasi. Misalnya dalam pembuatan film serial animasi yang berjudul “Menggapai Bintang” melibatkan guru sejarah pada tahapan pembuatan ide cerita. Hal ini dapat digambarkan melalui percakapan Kang Irvan Satya Prana :

*“Kayak waktu itu kita pernah buat film Menggapai Bintang yang dibuat sama Rasendria karena materinya tentang sejarah nih ya kita sewa guru sejarah buat terlibat di pembuatan idenya dalam tahapan pra produksinya ya jadi kita juga enggak mikir sendiri.*

Adapun bentuk *horizontal knowledge spillover* yang lain yaitu adanya perpindahan tenaga kerja yang di industri komik lalu terlibat dalam pembuatan *storyboard* pada tahapan pra produksi. Ada juga tenaga kerja yang berasal dari

industri fotografi terlibat dalam rendering. Hal ini dapat divisualisasikan melalui percakapan Pak Rudy Suteja, MM yang merupakan Ketua CCA sekaligus Direktur PT BCP :

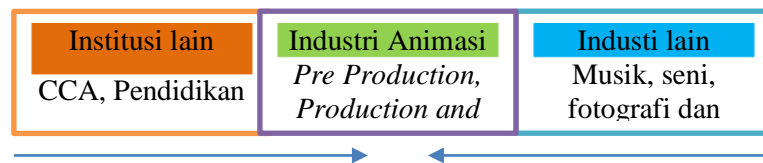
*“Kemungkinan banyak sih ada ya karena fotografi itu mereka ngerti lighting nanti kayak gimana sih. Ada sih di sini satu orang anak fotografi namanya Gun-Gun mangkannya dia ngerjain rendering jadi dia tahu lighting kalau sore bagus kayak gini nih. Sebenarnya basic film itu sama dengan basic animasi. Basic film itu sama dengan fotografi mangkannya kalau di film itu ada disebut DOP yang mengatur gimana firmnya, posisi letak kamera atau lightingnya.*

Kang Uba juga menambahkan bahwa ada kolaborasi dari sumber daya manusia yang berasal dari *multidisciplinary* seperti industri seni dan dalam IT pengerjaan proyek animasi yang dikerjakan oleh Gru. Hal ini dapat divisualisasikan melalui percakapan Kang Rizki Uba Rachman :

*“Oh iya jelas pasti **multidisciplinary**. Contoh proyek aplikasi Tari yang kita buat, itu dari tahapan **pra produksinya melibatkan budayawan dan maestro tari**. Pas **produksinya melibatkan penarinya untuk dijadikan role model**. Lalu pas tahap **post produksinya harus dibuat aplikasi, melibatkan programmer dan web designer**.*

Dari percakapan keempat informan di atas dapat disimpulkan terjadi *horizontal knowledge spillover* yang terjadi antara sumber daya manusia yang membuat animasi di Cimahi dimana mekanismenya terjadi adanya keterlibatan sumber daya manusia dari institusi lain dan industri lain serta penggunaan teknologi baru dalam proses produksi animasi. Adapun *horizontal knowledge spillover* yang terjadi pada kluster industri animasi di Cimahi dapat ditunjukkan dengan gambar 4.6 berikut ini :





**Gambar 4.6 Horizontal Knowledge Spillover**

*Sumber : Wawancara mendalam dengan informan (2016)*

## 1.2. Nilai Tambah Pada Klaster Industri Animasi

Pada bagian ini peneliti menjelaskan mengenai perkiraan perhitungan nilai tambah dari industri animasi yang ada di Kota Cimahi dan mengambil studi kasus terhadap produk yang telah dikerjakan oleh empat studio animasi yang merupakan member dari CCA. Dari sekitar 6 studio animasi yang ada di Kota Cimahi, peneliti mengambil 4 studio saja sebagai sampelnya. Karena keterbatasan dalam mengambil data keuangan secara rinci melainkan dengan melakukan triangulasi ke berbagai sumber mengenai perkiraan dari rantai nilai dari sebuah produksi animasi yang terbagi menjadi tiga tahapan yaitu *pra produksi*, *produksi* dan *post produksi*.

Asumsi yang digunakan pada penelitian ini yaitu seberapa banyak pekerjaan yang diterima dalam setahunnya dan menghitung selisih antara nilai order dari pengerjaan produk tersebut dengan nilai produksinya.

### **1.2.1. Nilai Tambah yang Dihasilkan Oleh Aksara *Creative Room***

Untuk menghitung seberapa besar nilai tambah yang dihasilkan oleh Aksara *Creative Room* ini dengan menghitung selisih nilai order salah satu *public service advertising* PON yang diorder oleh pemerintah provinsi Jawa Barat dengan nilai produksinya. Adapun untuk memperoleh data tersebut dilakukan dengan cara triangulasi (wawancara) kepada CEO Aksara *Creative Room* yaitu Kang Irvan Satya Prana menanyakan bagaimana proses produksi, presentase dari komponen tahapan produksi yang menyusunnya yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- ***Public Service Advertising* PON**

Menurut Kang Irvan Satya Prana nilai order dari advertising PON ini sebesar Rp 130.000.000 sedangkan cost dalam pembuatannya 50% dari nilai ordernya yaitu sekitar Rp 65.000.000. Sehingga laba yang diperolehnya sebesar Rp 65.000.000. Sedangkan untuk menghitung seberapa besar nilai tambah yang dihasilkan dalam setahun yaitu diasumsikan nilai produksi/biaya yang dikeluarkan untuk satu kali produksi produk yang seperti *public service advertising* PON yaitu Rp 65.000.000 berdasarkan hasil wawancara dengan Kang Irvan Satya Prana sebagai CEO Aksara *Creative Room* dalam setahun dapat mengerjakan 10 proyek animasi yang seperti itu. Dengan menggunakan rumus pendapatan pada ilmu ekonomi yaitu  $TR = P \times Q$ , dimana P itu harga produksi (Rp 65.000.000) dan Q adalah kuantiti dengan satuannya banyaknya proyek yang dikerjakan yaitu 10 proyek. Maka Rp

65.000.000 x 10 proyek = Rp 650.000.000 /tahun karena studio *Aksara Creative Room* berada di ruang sekretariat CCA jadi biaya oprasional seperti listrik, air dan sewa gedung tidak dihitung melainkan menggunakan fasilitas yang di berikan oleh Pemkot Cimahi. Sedangkan hitungan secara rinci dari nilai produksi adverstising PON ini ini alokasi yang digunakan untuk membayar biaya tenaga kerja dengan menggunakan triangulasi dari beberapa sumber menghasilkan data sebagai berikut :

**Tabel 4.1. Perkiraan Nilai Nilai Produksi *Public Service Adverstising PON***

<b>PERKIRAAN NILAI PRODUSKI PUBLIC SERVICE ADVERSTISING PON DURASI 1 MENIT 30 DETIK</b>				
<b>PRE PRODUCTION</b>				
<b>No</b>	<b>Profesi</b>	<b>Orang</b>	<b>Honor</b>	<b>Jumlah</b>
1	Consept Artist	1	Rp 5.000.000	Rp 5.000.000
2	Character Design	1	Rp 4.000.000	Rp 4.000.000
3	Storyboard Artist	1	Rp 4.000.000	Rp 4.000.000
<b>Total Pre Production</b>				<b>Rp 13.000.000</b>
<b>PRODUCTION</b>				
1	3D Modeler-Character	1	Rp 4.000.000	Rp 4.000.000
2	Visual Concept Artist (Texturing)	1	Rp 4.000.000	Rp 4.000.000
3	Visual Concept Artist (Lighting)	1	Rp 2.250.000	Rp 2.250.000
4	3D Rigger	1	Rp 4.000.000	Rp 4.000.000
5	3D Animator	6	Rp 4.000.000	Rp 24.000.000
6	Randerman	1	Rp 4.000.000	Rp 4.000.000
<b>Total Production</b>				<b>Rp 42.250.000</b>

*Bersambung*

**Sambungan Tabel 4.1. Perkiraan Nilai Nilai Produksi *Public Service Advertising PON***

POST PRODUCTION			
Vidio Editing (Compose )	1	Rp 4.875.000	Rp 4.875.000
Vidio Editing (Mixing )	1	Rp 4.875.000	Rp 4.875.000
<b>Total Post Production</b>			<b>Rp 9.750.000</b>
<b>Grand Total Produksi Iklan PON</b>			<b>Rp 65.000.000</b>
Rekapitulasi Perkiraan Nilai Produksi Iklan PON			
Pre Production		Rp 13.000.000	
Production		Rp 42.250.000	
Post Production		Rp 9.750.000	
<b>Grand Total Produksi Iklan PON</b>		<b>Rp 65.000.000</b>	

*Sumber : Diolah dari data primer dan sekunder*

### 1.2.2. Nilai Tambah yang Dihasilkan oleh Ayena Animation Studio

Untuk menghitung seberapa besar nilai tambah yang dihasilkan oleh Ayena Animation Studio ini dengan dengan menghitung selisih nilai order salah satu produk yang dikerjakan oleh Ayena Animation Studio yaitu simulasi kapal laut. Adapun untuk memperoleh data tersebut dilakukan dengan cara triangulasi (wawancara) kepada CEO Ayena Animation Studio yaitu Kang Robby Ul Pratma menanyakan bagaimana proses produksi, presentase dari komponen tahapan produksi yang menyusunnya yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- **Simulasi Kapal Laut**

Setelah wawancara dengan Kang Robby Ul Pratama proses produksi dalam pembuatan animasi simulasi kapal laut ini hampir sama dengan yang lainnya yaitu ada pra produksi, produksi dan post produksi dengan harga \$ 500 (sekitar Rp 6.900.000) yang dikerjakan sekitar 6 orang. Nilai order dari

*buyer* yaitu \$ 1.300 maka laba yang diperolehnya \$ 800 (sekitar Rp 11,040.000), Sedangkan untuk menghitung seberapa besar nilai tambah yang dihasilkan dalam setahun yaitu diasumsikan nilai produksi/biaya yang dikeluarkan untuk satu kali produksi produk yang seperti simulasi kapal laut ini yaitu Rp 6.900.000 berdasarkan hasil wawancara dengan Kang Robby Ul Pratama sebagai CEO Ayena *Animation* Studio dalam setahun dapat mengerjakan 10 proyek animasi yang seperti itu. Dengan menggunakan rumus pendapatan pada ilmu ekonomi yaitu  $TR = P \times Q$ , dimana P itu harga produksi (Rp 6.900.000) dan Q adalah kuantiti dengan satuannya banyaknya proyek yang dikerjakan yaitu 10 proyek . Maka  $Rp\ 6.900.000 \times 10\ proyek = Rp\ 69.000.000$  (tahun) pengeluaran yang digunakan untuk biaya *overhead* perbulannya sekitar 25-35 jutaan dan sewa studio pertahunnya sebesar Rp 35.000.000. Sedangkan perhitungan secara rinci dari nilai produksi Simulasi Kapal Laut ini alokasi yang digunakan untuk membayar biaya tenaga kerja dengan menggunakan triangulasi dari beberapa sumber menghasilkan data sebagai berikut :

**Tabel 4.2. Perkiraan Iklan Produksi Simulasi Kapal Laut**

**PERKIRAAN NILAI PRODUKSI  
SIMULASI KAPAL LAUT  
DURASI 25 DETIK**

<b>PRE PRODUCTION</b>				
<b>No</b>	<b>Profesi</b>	<b>Orang</b>	<b>Honor</b>	<b>Jumlah</b>
1	Idea/Story	1	Rp 345.000	Rp 345.000
2	Script Writer	1	Rp 345.000	Rp 345.000
<b>Total Pre Production</b>				<b>Rp 690.000</b>
<b>PRODUCTION</b>				
1	3D Modeler-Character	2	Rp 1.150.000	Rp 2.300.000
4	3D Rigger	1	Rp 1.150.000	Rp 1.150.000
<b>Total Production</b>				<b>Rp 3.450.000</b>
<b>POST PRODUCTION</b>				
1	Randerman	1	<b>Rp 2.760.000</b>	Rp 2.760.000
<b>Total Post Production</b>				<b>Rp 2.760.000</b>
<b>Grand Total Produksi Simulasi Kapal Laut</b>				<b>Rp 6.900.000</b>
<b>Rekapitulasi Perkiraan Nilai Produksi Simulasi Kapal Laut</b>				
1	Pre Production	Rp		690.000
2	Production	Rp		3.450.000
3	Post Production	Rp		2.760.000
<b>Grand Total Produksi Simulasi Kapal Laut</b>		<b>Rp</b>		<b>6.900.000</b>

*Sumber : Diolah dari data primer dan sekunder*

**1.2.3. Nilai Tambah yang Dihasilkan oleh PT Dreamtoon**

Salah satu studio animasi yang digunakan untuk menghitung nilai tambah yang dihasilkan oleh industri animasi di Cimahi yaitu PT *Dreamtoon*. PT *Dreamtoon* menghasilkan beberapa film serial animasi yang terkenal salah satunya adalah “Keluarga Somat”. Film serial animasi “Keluarga Somat” merupakan *IP Base* dari PT *Dreamtoon* yang berdomisili di Ungaran, namun dalam pengerjaannya melibatkan tiga studio yang tersebar di tiga daerah yaitu

Ungaran dan Yogyakarta konsen mengerjakan *script* pada tahapan *pre production*, Cimahi mengerjakan *production (storyboard hingga compositing)* dan *post production* meliputi *mixing dialogue, sound effect, musics* dan *publishing* di Jakarta . Saat ini “Keluarga Somat” ditayangkan di Indosiar setiap hari Sabtu dan akan ditayangkan di salah satu TV di Singapore, Sedangkan nilai produksi dalam pembuatan Keluarga Somat ini perepisode sebanyak Rp 100.000.000, lalu dipotong biaya *overhead* sebesar Rp 10.000.000 maka untuk biaya produksi dalam hal ini biaya yang dikeluarkan untuk tenaga kerja sebesar Rp 90.000.000 terbagi menjadi tiga yaitu pra produksi sebesar 20%, produksi 60% dan post produksi 20%. Menurut Pak Rudy Suteja saat ini biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan Keluarga Somat bisa dibilang murah karena dalam sebulan bisa mengeluarkan tiga series, hal ini disebabkan karena aset animasinya sudah banyak jadi hanya tinggal merubah saja bagaimana angel kamera, adegan dan sebagainya. Adapun penjelasan lebih rinci dari nilai produksinya dapat diterangkan oleh tabel 4.3.

**Tabel 4.3. Perkiraan Nilai Produksi Film Serial Animasi Keluarga Somat**

**PERKIRAAN NILAI PRODUKSI  
SERIAL FILM ANIMASI “KELUARGA SOMAT”  
DURASI 11 MENIT/EPISODE**

<b>PRE PRODUCTION</b>				
<b>No</b>	<b>Profesi</b>	<b>Orang</b>	<b>Honor</b>	<b>Jumlah</b>
1	Consept Artist (Ide/Konsep)	1	Rp 3.000.000	Rp 3.000.000
2	Script Writer	4	Rp 2.500.000	Rp 10.000.000
3	Character Design	1	Rp 3.000.000	Rp 3.000.000
4	Storyboard Artist	1	Rp 2.000.000	Rp 2.000.000
<b>Total Pra Production</b>				<b>Rp 18.000.000</b>
<b>PRODUCTION</b>				
1	3D Modeler-Character	8	Rp 3.000.000	Rp 24.000.000
2	Visual Concept Artist (Texturing)	1	Rp 3.000.000	Rp 3.000.000
3	Visual Concept Artist (Lighting)	1	Rp 3.000.000	Rp 3.000.000
4	3D Rigger	1	Rp 4.000.000	Rp 4.000.000
5	3D Animator	6	Rp 3.000.000	Rp 18.000.000
6	Randerman	1	Rp 4.000.000	Rp 4.000.000
<b>Total Production</b>				<b>Rp 54.000.000</b>
<b>POST PRODUCTION</b>				
1	Vidio Editing (Compose )	1	Rp 6.000.000	Rp 6.000.000
2	Vidio Editing (Mixing )	1	Rp 6.000.000	Rp 6.000.000
3	Vidio Editing (Adding Sound & Voice)	1	Rp 6.000.000	Rp 6.000.000
<b>Total Post Production</b>				<b>Rp 18.000.000</b>
<b>Grand Total Produksi Film Serial Animasi Keluarga Somat</b>				<b>Rp 90.000.000</b>
<b>Rekapitulasi Perkiraan Nilai Produksi Serial Film Animasi “Keluarga Somat”</b>				
1	Pra Production	Rp		18.000.000
2	Production	Rp		54.000.000
3	Post Production	Rp		18.000.000
<b>Grand Total Produksi Film Serial Animasi Keluarga Somat</b>		<b>Rp</b>		<b>90.000.000</b>

*Sumber : Diolah dari data primer dan sekunder*



Sedangkan untuk menghitung seberapa besar nilai tambah dari serial film animasi Keluarga Somat ini yang dihasilkan dalam setahun yaitu dengan mengurangi nilai order dengan nilai produksi selama perepisodenya yaitu Rp 100.000.000 berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Rudy Suteja yang merupakan Ketua CCA dan bagian dari PT *Dreamtoon*. Sedangkan nilai order diasumsikan sebesar Rp 800.000.000/bulan maka laba yang diperolehnya sekitar Rp 700.000.000. Dengan menggunakan rumus pendapatan pada ilmu ekonomi yaitu  $TR = P \times Q$ , dimana P itu harga (Rp 100.000.000) dan Q adalah kuantiti dengan satuannya bulan yaitu 12 bulan. Maka  $Rp\ 100.000.000 \times 12\ \text{bulan} = 1,2\ \text{M/tahun}$ .

#### **1.2.4. Nilai Tambah yang Dihasilkan oleh PT Gunung Batu *Enterprise***

Untuk menghitung seberapa besar nilai tambah yang dihasilkan oleh PT Gunung Batu *Enterprise* ini dengan menghitung selisih nilai order salah satu produk yang dikerjakan yaitu iklan properti. Adapun untuk memperoleh data tersebut dilakukan dengan cara triangulasi (wawancara) kepada CEO PT Gunung Batu *Enterprise* yaitu Kang Rizky Uba Rachman menanyakan bagaimana proses produksi, presentase dari komponen tahapan produksi yang menyusunnya yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- **Iklan Properti**

Setelah wawancara dengan Kang Rizki Uba Rachman proses produksi dalam pembuatannya ini hampir sama dengan yang lainnya yaitu ada pra produksi, produksi dan post produksi dengan harga Rp 80.000.000 yang dikerjakan sekitar 13 orang. Nilai order dari *buyer* yaitu Rp 160.000.000 maka laba yang diperolehnya Rp 80.000.000. Sedangkan untuk menghitung seberapa besar nilai tambah yang dihasilkan dalam setahun yaitu diasumsikan nilai produksi/biaya yang dikeluarkan untuk satu kali produksi produk yang seperti iklan properti yaitu Rp 80.000.000 berdasarkan hasil wawancara dengan Kang Rizki Uba Rachman sebagai CEO Gru dalam setahun dapat mengerjakan 5 proyek animasi yang seperti itu. Dengan menggunakan rumus pendapatan pada ilmu ekonomi yaitu  $TR = P \times Q$ , dimana P itu harga produksi (Rp 80.000.000) dan Q adalah kuantiti dengan satuannya banyaknya proyek yang dikerjakan yaitu 5 proyek . Maka  $Rp\ 80.000.000 \times 5\ proyek = Rp\ 400.000.000/tahun$  karena studio Gru berada di ruang sekretariat CCA jadi biaya oprasional seperti listrik, air dan sewa gedung tidak dihitung melainkan menggunakan fasilitas yang di berikan oleh Pemkot Cimahi. Sedangkan perhitungan secara rinci dari nilai produksi Iklan Properti ini alokasi yang digunakan untuk membayar biaya tenaga kerja dengan menggunakan triangulasi dari beberapa sumber menghasilkan data sebagai berikut :

**Tabel 4.4. Perkiraan Iklan Produksi Iklan Properti**

**Perkiraan Nilai Produksi Iklan Properti  
Durasi 5 Menit**

<b>PRE PRODUCTION</b>				
<b>No</b>	<b>Profesi</b>	<b>Orang</b>	<b>Honor</b>	<b>Jumlah</b>
1	Researcher	1	Rp 6.666.666	Rp 6.666.666
2	Consept Artist	1	Rp 6.666.666	Rp 6.666.666
3	Script Writer	1	Rp 6.666.666	Rp 6.666.666
4	Character Design	1	Rp 6.666.666	Rp 6.666.666
5	Storyboard Artist	1	Rp 6.666.666	Rp 6.666.666
6	Animatic	1	Rp 6.666.666	Rp 6.666.666
<b>Total Pre Production</b>				<b>Rp 40.000.000</b>
<b>PRODUCTION</b>				
1	2D Modeler-Character	4	Rp 2.400.000	Rp 9.600.000
2	Visual Concept Artist (Lighting)	1	Rp 2.400.000	Rp 2.400.000
3	2D Animator	4	Rp 2.400.000	Rp 9.600.000
4	Randerman	1	Rp 2.400.000	Rp 2.400.000
<b>Total Production</b>				<b>Rp 24.000.000</b>
<b>POST PRODUCTION</b>				
1	Vidio Editing (Compose )	1	Rp 2.600.000	Rp 2.600.000
2	Vidio Editing (Music & Sound FX )	1	Rp 2.600.000	Rp 2.600.000
3	Vidio Editing (Editor)	1	Rp 2.600.000	Rp 2.600.000
4	Vidio Editing (Adding Sound & Voice)	3	Rp 2.733.333	Rp 8.199.999
<b>Total Post Production</b>				<b>Rp 16.000.000</b>
<b>Grand Total Produksi Iklan Properti</b>				<b>Rp 80.000.000</b>
<b>Rekapitulasi Perkiraan Nilai Produksi Iklan Properti</b>				
<b>1</b>	Pra Produksi		Rp	40.000.000
<b>2</b>	Produksi		Rp	24.000.000
<b>3</b>	Post Produksi		Rp	16.000.000
<b>Grand Total Produksi Iklan Properti</b>			<b>Rp</b>	<b>80.000.000</b>

Sumber : Diolah data primer dan data sekunder

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan nilai tambah dari klaster industri yang ada di Cimahi tersebut yaitu sebagai berikut :

**Tabel 4.5. Nilai Tambah Industri Animasi Sampel di Cimahi/ Tahun**

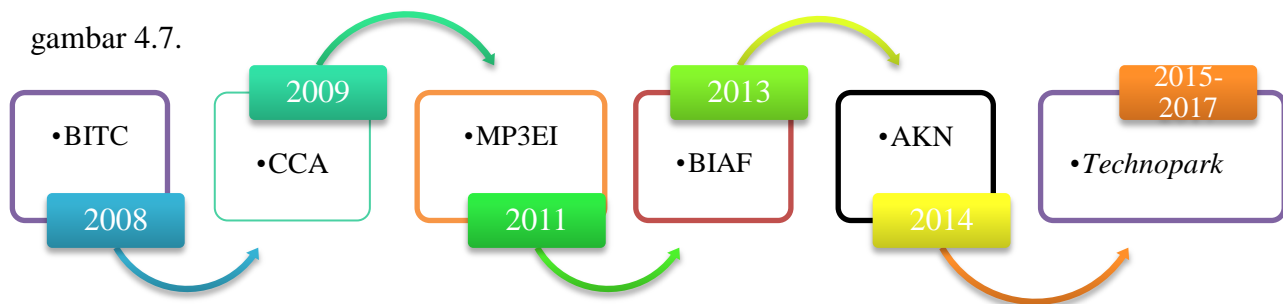
No	Nama Studio	Nilai Tambah yang Dihasilkan	Perkiraan
1	Aksara Creative Room	Rp 650.000.000	Rp 1.625.000.000
2	Ayena Animation Studio	Rp 69.000.000	Rp 276.000.000
3	Dreamtoon	Rp 1.200.000.000	Rp 4.200.000.000
4	Gunung Batu Enterprise	Rp 400.000.000	Rp 1.000.000.000
<b>Total Nilai Tambah</b>		<b>Rp 2.319.000.000</b>	<b>Rp 7.101.000.000</b>

*Sumber : Diolah berdasarkan wawancara*

Menurut perkiraan peneliti, ada empat studio lagi seperti *Aksara Creative Room* . tiga studio seperti *Ayena Studio*, *Dreamtoon* maupun *Gunung Batu Enterprise* . Oleh karena itu, estimasi nilai tambah yang dihasilkan industri animasi di Kota Cimahi sebesar Rp 2-7 Milyar.

### 1.3.Strategi Pemerintah Memperkuat Kluster Industri Animasi di Cimahi

Berdasarkan triangulasi dari berbagai sumber strategi yang telah dilakukan oleh pemerintah untuk memperkuat kluster industrinya dapat digambarkan oleh gambar 4.7.



**Gambar 4.7. Strategi pemerintah untuk memperkuat kluster industri animasi di Cimahi**

*Sumber : Data diolah dari wawancara, pengamatan dan informasi dari media*

Dari gambar 4.7. dapat diketahui strategi yang telah dilakukan oleh pemerintah untuk memperkuat kluster industri animasi di Kota Cimahi yaitu ada sebanyak tujuh strategi yang dimulai pada tahun 2008-2017 dengan melibatkan pemerintah pusat, pemerintah provinsi maupun pemerintah daerah Kota Cimahi sendiri yang dapat diuraikan seperti berikut :

Membangun gedung BITC (*Baros Information and Technology Center*) pada tahun 2008. Setelah melakukan riset dengan PT Sembilan Matahari maupun ITB maka diketahui Cimahi harus mengembangkan animasi sebagai daya saing daerahnya, karena Cimahi tidak mempunyai SDA yang melimpah melainkan sumber daya manusianya. Berdasarkan hasil riset tersebut pemerintah Kota Cimahi mendukungnya dengan mulai membangkitkan motivasi anak-anak muda yang ada di Cimahi untuk memulai usaha itu. Kemudian pada tahun 2008 membangun gedung BITC (*Baros Information and Tehnology Creative*) yang saat

ini dikelola oleh Diskoperindagtan Kota Cimahi untuk dijadikan tempat orang-orang yang tertarik ingin bergelut di animasi untuk berkumpul di sana agar dapat mengembangkan ide mereka dan berdiskusi. Gedung ini memiliki fasilitas ruang pelayanan publik atau ruang *display* informasi layanan umum dan tempat untuk mengenalkan dunia Informasi Teknologi (IT) kepada masyarakat, perdagangan, serta ruang penelitian dan pengembangan bidang industri telematika. Selain itu, akan disediakan pula ruang untuk Studio *Research and Development* bidang informatika dan telekomunikasi, fasilitas untuk tenaga ahli IT dalam melakukan penelitian, ruang komputer untuk mengakses perkembangan teknologi, ruang tempat pelatihan IT dan kegiatan komunitas Cimahi *Creative Association (CCA)*. Selain itu terdapat juga ruangan *display* dan simulasi multimedia (auditorium), tempat seminar, diskusi dan rapat serta ruang sarana prasarana film, animasi, desain dan IT. Adapun untuk sarana dan prasana yang ada di gedung BITC khususnya untuk CCA seperti *hardware* maupun *software* difasilitasi oleh Diskoperindagtan Kota Cimahi yang bekerjasama dengan pemerintah provinsi maupun pemerintah pusat yang kemudian di pinjam pakainakan kepada CCA.

Pada tahun 2009 pemerintah Kota Cimahi mengadakan *Focus Group Discussion* dengan pelaku-pelaku kreatif, maka hasilnya lahirlah suatu asosiasi kreatif yang berbasis komunitas dijadikan sebagai mitra strategisnya Kota Cimahi untuk mengembangkan animasi yaitu Cimahi *Creative Asociation* yang kemudian disingkat CCA. Kegiatan CCA ini fokus pada pengembangan sumber daya manusia di bidang telematika (IT, film dan animasi) dan pengembangan ide-ide kreatif. Adapun kegiatan pengembangan sumber daya manusia ini dituangkan

kedalam enam program kerja yaitu *intership, training, wrokshop, idea sharing, inkubasi, dan event*. Pada pengeimplementasian program-program kerja yang telah disebutkan tadi CCA juga banyak bekerjasama dengan SKPD yang berada di tataran Kota Cimahi (Diskoperindagtan, Badan Penanaman Modal, Disnakertrans), pemerintah provinsi Jawa Barat (Dinas Industri dan Perdagangan), pemerintah pusat (Kemperin, Kemenristekdikti, BPPT). Adapun program pengembangan sumber daya manusia yang dilakukan oleh CCA sebagai berikut :

a. Magang (*Internship*)

Sejak 2010, CCA membuka program magang (*internship*) bagi siswa/i SMK sederajat dan Mahasiswa/ i sekolah tinggi/universitas. Bidang yang dibuka untuk program magang adalah Animasi, IT dan Film. Durasi magang di CCA mulai dari 2 bulan sampai 1 tahun menyesuaikan kebutuhan sekolah. dalam 1 tahun CCA membuka 3-4 angkatan magang. program magang di CCA selain mendapat kesempatan untuk mengerjakan pekerjaan-pekerjaan di industrinya, juga mendapatkan *training-training* yang mendukung bidang-bidang yang digeluti. Sampai hari ini CCA sudah melakukan MOU dengan lebih dari 30 sekolah dan kampus dalam pelaksanaan magang ini. Diharapkan program magang ini bisa menjadi solusi dari permasalahan institusi pendidikan dalam melaksanakan *link & match* dengan industri. Setiap peserta program internship program CCA diwajibkan membuat karya akhir sesuai bidang yang diambil dengan melaksanakan sidang yang dihadiri anggota komunitas dan para pelaku bidang animasi , IT dan film.

b. Pelatihan (*Training*)

*Training* atau pelatihan yang diadakan oleh CCA yaitu pelatihan yang menunjang kompetensi di bidang animasi dengan mendatangkan narasumber para animator senior untuk memberikan materi, Seminar *Technopreneur IT Training* membantu peserta dalam mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan untuk membangun sebuah *start-up company* yang akan membuat *start-up company* atau sudah memiliki *start-up*.

c. Loka Karya (*Workshop*)

*Workshop* yang diadakan oleh CCA yaitu lebih ke pelatihan 90%nya langsung praktek tentang animasi, teori yang diberikan sifatnya umum, misalnya jika ada kaitannya dengan budaya maka diberikan tentang budaya.

d. Diskusi (*Idea Sharing*)

Secara berkala setiap bulan sekali, para penggiat komunitas kreatif CCA berkumpul dan berdiskusi tentang segala sesuatu hal kreatif yang akan menjadi ajang ekspresi penggiat-penggiat kreatif yang terbagi dalam dua jenis yaitu yang ada di dalam *start-up* dan diluar *start-up* yang pernah dibuat namanya ICON (*Idea Conference*).

e. Inkubasi

Inkubasi ini dilakukan dengan cara menghimpun orang-orang yang berkeinginan untuk membuat usaha di bidang telematika dengan menggunakan metode bisnis model kanvas dan bisnis model yang dipakai oleh *google*. Setelah terhimpun lalu dibina oleh CCA dalam bentuk *training*



manajemen, *training* teknis, memberikan fasilitas kantor, komputer, internet, pameran, proyek dan *netwroking*.

f. Acara (*Event*)

*Event yang diadakan oleh CCA bekerjasama dengan pemkot Cimahi yaitu Baros International Animation Festival (BIAF) adalah festival animasi pertama diindonesia yang bertingkat internasional. Event international yang mengangkat animasi sebagai tema utama. ada 4 acara utama yaitu: pameran, workshop, seminar, lomba digelar di The Edge Super Blok Cimahi selama 4 hari. Kegiatan BIAF 2013 ini diikuti 9 negara dan 30 studio animasi yang berpartisipasi dalam pameran. animo masyarakat cukup tinggi, dengan rata-rata kunjungan 1000 orang perhari. diharapkan dengan event ini, indonesia khususnya Cimahi lebih dikenal sebagai kota animasi oleh masyarakat luar dan internasional.*

Tahun 2011 Kota Cimahi diresmikan menjadi kawasan industri kreatif terutama telematika merupakan salah satu produk unggulan yang dikembangkan di koridor II (Jawa) pada Masterplan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi (MP3EI) oleh Kemenristekdikti. Dalam hal ini provinsi Jawa Barat dan khususnya Kota Cimahi melalui Cimahi *Creative Assosiation* (CCA) dijadikan tempat implementasi industri telematika yang berbasis komunitas. Selain itu pada tahun 2011 juga BBPT bersama pemerintah Kota Cimahi bekerjasama untuk menginkubasi *strat-up-srat-up* yang ada di Kota Cimahi.

Pada tahun 2014 dibuka sebuah perguruan tinggi diploma dua animasi yaitu AKN (Akademi Komunitas Negeri) adanya AKN ini merupakan ide yang dicetuskan oleh Pak Rudy Suteja (Ketua CCA) terdapat tiga jurusan yaitu animasi, otomasi industri sama teknologi industri yang mendukung untuk otomasi itu sama industri. Selain dengan mendirikan AKN pemerintah Kota Cimahi juga mengeluarkan semacam seruan yang menghimbau untuk bagi sekolah yang mampu dan ada gurunya untuk membuka jurusan animasi.

Pada tahun 2015-2017 membangun *technopark* yaitu sebuah kawasan melingkupi perkantoran, pusat perdagangan, laboratorium penelitian, pusat pelatihan dan pendidikan, dan fasilitas lain yang dilengkapi dengan infrastruktur dilingkungan yang hijau, dengan tujuan utama untuk mendorong tumbuhnya inisiatif regional guna membangun ekonomi berbasis inovasi dan teknologi. Kawasan *technopark* ini merupakan salah satu bagian dari konsep pengembangan kawasan berbasis teknologi, yaitu kawasan berdimensi pembangunan ekonomi dengan sentra ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang mendukung percepatan perkembangan inovasi. Tujuan dari pengembangan *technopark* adalah untuk membuat keterkaitan yang permanen antara perguruan tinggi (akademisi), pelaku industri / bisnis / finansial, dan pemerintah sehingga terjadi *clustering* dan *critical mass* dari peneliti dan perusahaan. Hal ini membuat perusahaan menjadi lebih kuat. *Technopark* mencoba menggabungkan ide, inovasi, dan *know-how* dari dunia akademik dan kemampuan finansial (dan marketing) dari dunia bisnis. Diharapkan penggabungan ini dapat meningkatkan dan mempercepat pengembangan produk serta mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk

memindahkan inovasi ke produk yang dapat dipasarkan, dengan harapan untuk memperoleh *economic return* yang tinggi. Pengembangan technopark ini akan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk kolaborasi komunitas, akademis, bisnis, pemerintah sehingga menciptakan industri yang mandiri baik dari hulu sampai ke hilir serta menciptakan perusahaan *start up company* dan *technopreneur* yang kedepannya akan meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya dan kualitas hidup manusia serta penanggulangan kemiskinan melalui penyediaan pemenuhan kebutuhan dasar, pembangunan sarana dan prasarana, pengembangan potensi ekonomi lokal, serta pemanfaatan sumber daya alam dan lingkungan secara berkelanjutan.

#### **1.4. *Expert Judgement***

Setelah peneliti melakukan *dept interview* dan pengamatan secara langsung peneliti mencoba mengkonfirmasi kepada *expert* bidang animasi dan pemerintah daerah terkait hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun hasil tanggapan *expert* dari penelitian yang telah dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Expert Judgement Bidang Animasi (Pelaku Usaha)

Nama : Rudy Suteja,MM

Jabatan : Ketua CCA & Direktur PT Baros *Creative Patner*

- a. Sejauh ini mempercepat limpahan pengetahuan enggak sih Pak dengan adanya strategi pemerintah Kota Cimahi selama ini salah satunya dengan dibangunnya gedung BITC, terus ada CCA, AKN sama pembangunan *technopark* ?

*“Bisa dibilang sih iya membantu dan mempercepat limpahan pengetahuan pada sumber daya manusia yang terlibat dalam pembuatan animasi di Cimahi, pembangunan fisik sih iya tapi rencananya tidak terintegrasi. Nah mengintegrasikannya itu seperti apa dan itu harus dipegang oleh Bappeda dengan benar. Ya integrasinya dari itu udah buat CCA untuk membangun industrinya ya tapi juga dari segi anggaran mereka juga kurang memperhitungkan setelah membangun nanti mau apa nah itu enggak kan setelah membangun itu bagaimana SDM, bagaimana yang harus disiapkan nah ini enggak. Nah mohon maaf justru CCA yang bergerak sendiri untuk membangun SDM, ada dari sana iya, fasilitas iya tetapi kita juga enggak mampu untuk mengerjakan sendiri butuh fasilitas yang lain. Prinsipnya gini gimana Cimahi harus untuk menjadi kota yang terdepan dalam pengembangan industri animasi, melakukan Cimahi itu tetapi tidak cepat bisa kesusul sama yang lain, Bali di Denpasar bisa nyusul, terus Bandung bisa nyusul semua bisa nyusul. Cimahi udah merasa cukup segitu itulah mungkin. Jadi intinya bahasa sciennya Cimahi diharapkan harus bisa mengakselari menjadi Kota Cimahi di dunia. Akselerasinya mungkin ya itu tadi peningkatan kualitas dan kuantitas SDM, terus mungkin kalau perlu peralatan atau infrastruktur yang ditingkatkan, sistem adopsi teknologi yang perlu di tingkatkan, banyak hal sih terus kayak membuat regulasinya untuk industrinya itu seperti apa sih karena kan gini kita membuat PT membuat apa, nah untuk membuat PT di Cimahi itu lama prosesnya ini dua tahun baru selesai sedangkan di Bandung sebulan bisa jadi kan terus mau apa gitu kan itu ke regulasi yang menunjang.”*

- b. Nah selama ini jadi belum ada adopsi teknologi kayak gitu ?

*“Adopsi teknologi di kita ada di CCA tetapi di pemerintah. Contoh bagaimana mempercepat akses internet itu adopsi teknologi itupun supaya bisa mengadopsi teknologi supaya bisa lebih cepat lagi kan begitu. Nah ini kan masih belum begitu bagus, umpamanya gini aturan membuat jaringan di Cimahi itu harus A,B,C,D syaratnya apa itu yang menghambat gitu padahal masyarakat butuh. **Kendala yang dirasakan oleh CCA untuk mengembangkan animasi sama halnya yang dirasakan oleh pemerintah kita itu enggak punya dana tapi kita punya niat nah kita enggak punya infrastruktur, tidak punya dana yang cukup terus regulasi.** Ok kita berbicara eksternal sama internal. Untuk internal kita tidak punya dana, kita tidak punya peralatan infrastruktur terus mungkin karena anggota komunitas selalu keluar masuk, yang tadinya masuk terus keluar terus masuk lagi lalu program kerja itu sudah ada tapi tidak ditunjang oleh peralatan dan dana nah kan kita ada faktor eksternal yang menghambat kayak regulasi dari pemerintah.”*

- c. Nah bagaimana strategi CCA untuk mengatasi hal tersebut ?

*“Sebetulnya untuk strategi sendiri kita dari awal udah membuat kayak semacam strategi gimana pengembangan SDM, Pengembangan pasar, pengembangan infrastruktur itu udah di urai dengan detail dari situ kalau umpama untuk **pengembangan infrastrukturnya kayak internet nah pemerintah juga tidak melakukan dengan cepat.** Kalau untuk mengupgrade pengetahuan animasinya kita mengundang orang yang kapasitasnya lebih tinggi di atas kita untuk mengajar, kita selalu mengupdate karena ada orang yang seperti itu terus untuk mengerjakan mempercepatnya kayak gimana, terus belajar dari internet juga, membuat riset sendiri.”*

- d. Sejauh ini gimana kekurangan Pemkot Cimahi untuk mengembangkan animasi ?

*“Kekurangan Pemkot Cimahi sebetulnya pertama yang harus diselesaikan adalah **pengetahuan tentang industrinya ya kalau pengetahuan industrinya tidak mengerti gimana nah kalau buat kebijakan itu harus sesuai dengan rencana industrinya**”*

2. Expert Judgement Bidang Animasi (Pelaku Usaha)

Nama : Irvan Satya Prana

Jabatan : Sekjen CCA & CEO Aksara *Creative Room*

- a. Kang mau tanya apakah animasi ini merupakan salah satu klaster industri yang menjadi daya saing daerah Kota Cimahi dan menjadikan CCA sebagai mitra dalam pengembangannya seperti yang telah tertuang dalam RPJMD Kota Cimahi 2012-2017 ?

*“Iya benar, Kota Cimahi pada tahun 2009 memang **mendeklarasikan bahwa kompetensi unggulan daerahnya yaitu industri kreatif animasi dan menjadikan CCA sebagai mitra dalam pengembangannya dan ada legalitasnya.***

- b. Kan animasi seperti yang telah disebutkan merupakan salah satu daya saing daerah yang sudah diprogramkan dalam RPJMD Kota Cimahi serta kementerian juga. Apakah pemerintah sudah maksimal dalam memberikan dukungannya ini terhadap CCA ?

*“Intinya **tidak konsisten ada bantuan seperti pelatihan, alat tapi tidak konsisten.** Tahun ini ada pelatihannya ada 4 kali, tahun depan kemudian 2 kali, 1kali bahkan Pemkot Cimahi yang paling dekat dulu sering tapi sekarang hanya sekali. Nah di sini kurang konsisten dengan apa yang awal dicanangkan, mungkin pertama mereka kurang paham dengan perkembangan teknologi, misal kita berbicara perdagangan ritel kan gampang tinggal membuat lalu menjual namun berbeda dengan animasi harus ada training dulu terlebih dahulu, animasi ini membutuhkan kompetensi keilmuan yang tinggi baru, Teknologi dan keilmuan cepat berganti jadi membutuhkan dukungan tidak sekedar training tapi hardware, modal, alat, teknologi tidak training tapi teknologi juga nah ini tidak bisa mengikuti, kebutuhan kita kan komputer, software sedangkan mereka hanya memberikan bantuan sekali dalam 6 tahun dan itupun sudah rusak, komputer-komputernya dua tahun sudah ujur. Bisa dilihat yang magang di sini menggunakan laptop masing-masing karena bantuan mereka minim pemprov kasih komputer terakhir apanya ini yang kita pakai bantuan dari kementerian dua kali dalam 6 tahun. Pemkot Cimahi belum pernah malah , sekali tapi pada tahun 2009 jaman pentium purto duo dan sudah masuk tahun kedua rusak dan tidak ada bantuan lagi, yang ada dari kementerian. Sedangkan yang masuk tadi 100 orang. **Kurang konsisten dan serius jika dijadikan daya saing ya jor-joran , memang belum bisa kelihatan hasilnya namun kan sudah merintis ke sana ya***

***butuh waktu 5-10 tahun baru kerasa hasilnya. Dari tahun 2009 kita di sini sukarelawan tanpa di bayar untuk membantu, padahal kita di sini membantu mereka untuk mengurangi pengangguran salah satunya. Kerja di bidang animasi itu kurang orang kita, nah pengen banyak hasilin tapi peralatannya kurang support. Untuk mewajibkan datang ke CCA untuk belajar animasi saja kurang, padahal kita di sini sangat welcome. Ya pada intinya kurang koordinasi, komunikasi diantara stakeholder dari beberapa bidang. Harusnya ya kerjsama dengan dinas pendidikan untuk mewajibkan siswa-siswanya untuk main belajar animasi ke CCA padahal kita terbuka setiap hari, terus kita juga sering mengadakan sosialisasi tapi tetap minim yang datang, mungkin malu ya tapi dengan adanya dorongan dari sekolahnya malu kan bisa di atasi. Ya intinya masih kurang dari segi koordinasi, kolaborasi dan komunikasinya sedangkan kan tenga kerja kita untuk pengurus itu masih sedikit jadi kurang leluasa saja. Ya itu juga menjadi kendala juga buat kita sedangkan mereka masih melihat mana hasilnya tapi jika dilihat dari segi dukungan mereka saja minim, maunya instan saja. Nah di sini sangat di butuhkan yang namanya win-win solution, mungkin nanti bisa menyuarakan lewat dokumen penelitian di sini ada instruktur dan sukarelawan tapi kurang dibantu dari segi teknologinya, peralatannya dan dibantu untuk koordinasi lah dengan bidang-bidang lainnya walau enggak kasih bantuan uang.***

- c. Apakah yang mengadakan BIAF (Baros *International Animation Festival*) ini dari CCA ?

***“Iya dari CCA bekerjasama dengan pemerintah kota Cimahi, dana juga dari mereka tapi kan ini sifatnya eventtual, memang mereka mengeluarkan dana tapi hanya tahunan dan selebrasi saja, itu juga di dimanfaatkan oleh Pemerintah Kota Cimahi untuk branding. Tapi kita di sini butuh kegiatan yang dailing dan reguler. Dari pemerintah provinsi juga dibantu dalam segi pelatihan ke trainer, tapi itupun setahun hanya beberapa kali sedangkan untuk melatih orang harus konsisten, kadang kan SMK sekolah tiga tahun terus S1 sekolah empat tahun belum tentu.”***

- d. Kan katanya Cimahi itu punya kemampuan teknisnya dan ingin memproduksi animasi yang ceritanya mengangkat kisah-kisah tradisional seperti Kabayan, namun kurang modal ya untuk membrandingnya ?

***“Iya kurang modal intinya kita di sini. Jika kita membandingkan PAD Bandung dengan Cimahi sangat jauh ya . Cimahi mah jauh banget dan masih kecil dan memang harus dibantu. Jadi kalau buat anggaran tak usah besar-besar. Kita juga di sini enggak butuh anggaran yang besar namun konsisten aja untuk mengadakan pelatihan-pelatihan daripada buat kegiatan yang besar tapi tidak jelas.”***

- e. Kan tadi sudah menyebutkan kendalanya. Nah bagaimana dengan strategi untuk mengatasinya ?

*“Strategi untuk mengatasinya sih ya kita dengan mengandalkan network yang kita punya saja. Ya kembali lagi kepada kekompakan pengurus di organisasi kita ini.”*

- f. Apakah pelatihan berkala yang diadakan oleh pemerintah ini cukup membantu ?

*“Iya cukup membantu namun ya kurang serius dan tidak terstruktur. Ya kan kita di sini semuanya sukarela ada batasnya juga sedangkan untuk training kan ada trainernya mungkin bisa lah dibayar agar ada pemasukan, ya karena kita sukarela maka hasilnya pun suka rela. **Kembali lagi harusnya pemerintah ini nargetin gak usah muluk-muluk lah, konsisten aja dalam memberikan pelatihan sudah cukup.**”*

- g. Apakah pernah menyuarakan aspirasinya pada saat Musrenbang ?

*“Iya pernah kita ikut sebanyak dua kali. Kita juga menyuarakannya tidak hanya pada forum itu saja namun pada forum-forum yang lain juga ikut menyuarakan tapi mekanismenya kurang berdampak. **Seharusnya pemerintah tahu yang harus dilakukan.**”*

- h. Dari instansi pemerintahan sendiri yang suka melakukan koordinasi dengan dinas mana saja ?

*“Koordinasi paling sering dengan dinas perindustrian dan penanaman modal untuk promosi maupun untuk investasi atau kerjasama. **Sebenarnya jika dikumpulin sebenarnya dinas itu gak susah payah untuk mengeluarkan anggaran. Misalnya setiap dinas melaksanakan kegiatan pertahunnya dua kali dalam setahun yang berkaitan dengan IT namun ini malahan dilempar ke CCA. Ya balik lagi lah ke keinginan pemerintahnya.**”*

- i. Kan anehnya Kota Cimahi ini sering di gembor-gemborkan bahwa daya saing daerahnya animasi tapi faktanya minim ya ?

*“Di satu sisi kadang memang kurang konsen dan serius. Kadang kita enggak terlalu nunggu pemerintah karena lama dan nuntut ke dirinya sendiri apa yang bisa di support. Kadang pengaruh media juga berperan di sini untuk brandingnya bagus saja animasi di sini namun faktanya masih perlu perjuangan yang keras tapi kan jatuhnya ke pemerintah-pemerintah juga. Mau ngembangin apalagi coba Cimahi ini ya walau memang hasilnya belum dapat dirasakan sekarang tapi bisa dilihat nanti 5-10 tahun lagi kalau serius itu juga. **Contohnya Batam jadi kota industri besar-besaran yang di support oleh kebijakan pemerintahnya sehingga***



*menjadi industri besar. Bandung kota kreatif sesuai dengan kegiatan-kegiatan walikotanya, coba Cimahi tidak ada. Bagaimanapun juga kembali lagi pada pemerintahnya dulu, justru kalah tenar dengan CCAny yang banyak di muat oleh beberapa berita.”*

3. Expert Judgment Pemerintah Daerah Kota Cimahi

Nama : Ati Listianawati dan Yeddy Garmana

Jabatan : Kepala Seksi Perindustrian dan Fungsional Umum pada  
Seksi Perindustrian, Diskoperindagtan Kota Cimahi

- a. Kan Pak di sini saya sedang meneliti tentang animasi di Kota Cimahi ya, nah salah satu tempat penelitian saya itu di CCA. Kalau sejauh ini ya Pak apa saja yang telah dilakukan oleh Diskoperindagtan untuk membantu mereka ?

*“Kita sih kayak kasih pelatihan-pelatihan gitu. Kan kalau animasi itu banyak ya ada script, ada apa-apa gitulah banyak, software juga pernah bantu”*

- b. Dalam tiga tahun ini berapa kali mengadakan pelatihan ?

*“Berapa kali ya itu banyak sih dari Kementerian juga ada, dari provinsi juga ada terus dari dinas terkait juga banyak kayak Disdik, Disnakertrans, sama Dinas Penanaman Modal juga”*

- c. Kan pada tahun 2009 di bangun BITC, nah untuk BITC sendiri saprasnya diberi satu kali putus atau berkelanjutan ?

*“Enggak berkelanjutan sih karena itu kan ada kayak meja kursi, enggak terus menerus dikasih paling berapa tahun, kayak komputer, hardware, softwarentya juga”*

- d. Kalau dari tahun 2009 sampai sekarang sudah berapa kali ngasih bantuan untuk sapras ?

*“Ada tiga kali dari kementerian, karena kan bukan komputer aja ada yang lainnya kayak software, itu juga dikasih satu kali udah, enggak*

*terus menerus karena kan lama minimal harus lima tahun atau empat tahun karena kan harus up date support si program dengan Pcnya itu dari perangkat keras ke perangkat lunaknya juga, terus memorinya, prosesornya ya minimal lima tahun jangkanya.”*

- e. Gini Pak kan saya juga udah ngobrol-ngobrol nih sama Pak Rudy dan Kang Irvan. Katanya animasi itu termasuk program unggulannya Kota Cimahi tapi untuk pengembangan sumber daya manusia kan perlu adanya pelatihan-pelatihan kayak gitu ya tapi kadang dari Diskoperindagannya aja masih kurang. Nah itu gimana ?

*“Kan gini dalam pembangunan juga ada skala prioritas ya nah tidak hanya animasi dan tidak menutup kemungkinan juga ada kebutuhan-kebutuhan di sektor lain. Kan kami di sektor industrinya ada pembinaan industri kecilnya, kan terdiri dari empat klaster ya kayak fashion, makanan, kriya sama telematika sedangkan anggaran kita terbatas. Nah kita juga enggak hanya fokus di animasi aja tapi SKPD lain juga ada yang ngebantu kayak support pelatihan SDM kayak software, hardware”*

- f. Ada enggak bidang khusus yang mengelola BITC ?

*“BITC ini dulu di penanaman modal untuk pemeliharaan operasionalnya”*

- g. Kan katanya juga ada UPTD ya ?

*“Oh UPTD mah ke technopark. UPTD hanya melaksanakan saja enggak ada pengembangannya SDMnya hanya memelihara kayak operasionalnya aja, mengelola aja. Kemarin udah ke Kang Irvan sama Pak Rudi terus apa kata mereka ?.”*

- h. Iya udah Pak, kemarin. Katanya sih gini mungkin karena kata Bu Ati sendiri ini program baru ya masih terjadi tumpang tindih, terus belum ada koordinasi yang maksimal dari dinas-dinasnya tersendiri. Nah anehnya gini kan katanya animasi salah satu unggulannya Kota Cimahi tapi kurang di support kayak pelatihan aja, tapi kan kita buat ngelatih juga butuh dana gitu Pak. Nah itu gimana tanggapan Bapak sendiri ?

*“Sebenarnya klasik ya untuk masalah dana. Kan dari pengembangan komunitas itu sendiri ya kalau mau maju ya sok aja ya minimalnya punya start-up bisnisnya, punya benderanya, sudah melahirkan*

*pengusaha-pengusaha baru tapi kan selama ini mereka ini masih terus, susah lah gimana ya kalau dikatakan hasil memang ada karena animasi itu bukan suatu sistem produksi yang biasa ya kasat mata gitu bikin kain dari produk tekstil, bahkan kan bisa di bawa ke rumah jadi banyak orang yang menilai apa sih animasi itu. Nah ini nih salah satu produk hasil IKM yang udah kita bina, jadi ketika kita ngelatih itu outputnya ada. Kelihatan banget kan perubahannya dan SDMnya oh jadi kalau outputnya sudah berubah berarti SDMnya juga udah berubah, ada peningkatan juga dari segi pengetahuannya, nah sedangkan kalau telematika banyak komponennya ada pengisi suaranya, ada storyboard, story line, kan kalau kita kasih pelatihannya secara umum ya maksudnya bukan tentang industri animasi itu seperti apa dan pengembangannya seperti apa dan apa aja sih yang ada. Tidak teknis pelatihannya tentang storyboard, tidak teknis tentang bagaimana caranya dubbing enggak gitu jadi memang agak susah untuk terukur. Mungkin kalau kita mau ngadain pelatihannya secara teknis seperti itu kayak pelatihan tentang storyboard dan SDMnya pun susah kalau kita menentukan peserta 20 orang untuk storyboard karena dari sekian banyak yang bergelut di telematika itu tidak hanya storyboard gitu, jadi agak susah untuk mengukurnya kan tadi nanyanya teknis enggak, iya teknis tapi pelatihannya secara umum telematika aja gimana bukan seperti bagaimana cara mengolah kripik kan itu jelas ya dan orangnya dikerjain sama orang itu sendiri. Misal Ati ngerjain punya produk kripik kan dari A-Z nya dikerjakan oleh sendiri kan kalau animasi enggak. Jadi misalkan Ati diundang untuk mengikuti pelatihan GMP ya ilmunya terserap sama sendiri tapi kan kalau Ati diundang untuk mengikuti pelatihan telematika/animasi ya yang bisa dipahaminya hanya storyboardnya aja ya hanya itu tapi enggak dalem. Oh storyboard ini bagaimana cara membuat naskah bagaimana membuat cerita animasi, oh ternyata dubbing ini tuh gini-gini tapi hanya sepintas aja enggak mendalam sama dia nanti hasil pelatihannya kayak gitu.*

- i. Apa saja sih *supporting* dari Diskoperindagtan untuk mengembangkan animasi ?

*“Jadi gini mungkin bentuk support dinas terhadap animasi ini kita baru membangkitkan motivasi anak-anak muda untuk menjadi pelaku usaha animasi ini yang bener-bener untuk itu kita bangun gedung BITC untuk tempat mengumpulnya, nah kan kalau enggak kumpul-kumpul mah kalau masing-masing aja di rumah-rumah kan enggak ketahuan nah dari sana juga mungkin muncul mana aja sih yang bergerak di bidang ini yang mau dibangkitkan jiwa usahnya. Ya istilahnya bisa dibilang ketuk tular yang menularkan virus itu mangkanya dibuatlah BITC untuk berkumpulnya teman-teman kreatif untuk berkumpul di sana, ya itulah salah satu bentuk supportnya terus dari sana kan kebentuklah CCA ya. Kalau sekarang CCA yang*

*mengadakan pelatihan kayak gitu ya sudah seharusnya seperti itu karena mereka yang lebih paham tapi kan kita gak mungkin ikut campur di CCA itu misalnya harus seperti apa, seperti apa tapi hanya mendriversnya aja oh nanti mereka perlu apa sih, nah kita bantu untuk memfasilitasinya kayak alat dan mesinnya atau apanya. Jadi kalau bantuan atau hibah semacam itu kan tidak bisa langsung ke komunitas tapi G To G (Government To Government) jadi nanti mereka butuh apa-butuh apa nanti mengajukan ke kita nah nanti kita yang mengajukan ke provinsi atau ke kementerian apa ketika si peralatannya itu turun ya ke kita nanti dipinjam pakai sama CCA nih ada alatnya sesuai yang di ajukan yang nantinya di gunakan sama CCA buat pembinaan kayak gitu.”*

- j. Kan ada beberapa strategi Pemkot Cimahi juga untuk mengembangkan animasi juga kan kayak ngebuat AKN terus ada SMK Animasi juga. Nah itu seperti apa sih ?

*“Kalau AKN itu berdirinya sekitar tahun 2014. Kalau SMK 1, SMK 2 itu kan SMK TI sama Garuda dulunya sudah ada, Cuma istilahnya kalau sekarang di kurikulum ada istilahnya muatan lokal kayak gitu ya nah semenjak ada CCA itu tahun 2009 itu Pemkot Cimahi mengeluarkan semacam seruan yang menghimbau agar para SMK yang ada di Kota Cimahi yang mampu dan gurunya ada punya saprasnya mendukung untuk membuka jurusan animasi gitu. Jadi kalau spesifiknya bisa ditanyakan pada ke bagian hukum peraturannya seperti apa kalau Perda gak ada. Kalau AKN sendiri itu kan didirikan untuk itu, maksudnya gini di zaman yang sekarang anak SMA sama SMK tuh kan lebih ke pelajarannya ya jadi mereka kurang punya keterampilannya dibuatlah AKN untuk itu ada D1 sama D2 kalau dia bekerja di luar biar lebih mengangkat posisinya biar enggak SMK teuing. Ya jadi AKN itu dibuat untuk menghasilkan tenaga kerja yang memiliki kompetensi yang melebihi anak SMK dan tidak hanya untuk kerja tapi ada nilai tambahnya tapi dibekali keterampilan yang lebih teknis lagi dibandingkan dengan SMK jadi di sana mereka di berikan pembekalan agar bisa usaha sendiri. Nah di AKN ini juga ada tiga jurusan yaitu animasi, otomasi industri sama teknologi industri yang mendukung untuk otomasi itu sama industri.”*

- k. Kan waktu itu juga Ibu bilang ya untuk tahun ini fokusnya sama pengembangan SDMnya nah kalau tahun depan fokus untuk mewujudkan industrinya nah ini seperti apa ?

*“Fokus di sini maksudnya gini untuk mewujudkan industrinya salah satunya memunculkan perusahaan-perusahaan. Nah kan kalau namanya industri itu merupakan kumpulan-kumpulan perusahaan yang sudah ada di kumpulan menjadi sebuah industri dimana di sana nanti kelihatan gimana proses produksinya gimana bahan baku menjadi*

*sebuah barang jadi atau produk, kan itu industri ya. Jadi tahun depan mau memunculkan wirausahawan-wirausahawan atau start-up firm kan kalau disebut SDM-SDM nya mah sudah ada tapi kan mereka terpecah belum digabungkan dalam sebuah perusahaan yang mengerjakan A-Z yang bisa mengerjakan produk sendiri. Kan kalau sekarang Pak Yadi hanya bisa membuat gambar aja kayak IP dia dapet maktunan buat IP aja tapi kan kalau IP itu tiba-tiba dikeluarkan jadi produk enggak kan, nah mereka harus pake suaranya pake apa. Nah sekarang pecahan-pecahan itu mau dikumpulkan jadi satu perusahaan.*

1. Kan dari BPPT sendiri mengadakan kayak inkubasi ya Bu, contohnya yang dilakukan sama Ayena & Aksara. Nah kalau dari Diskoperindagtannya itu ada enggak ?

*“Kemarin kita sudah ada inkubatornya ya kayak technopreneurship diantaranya kalau kayak Ayena sama Aksara kan mereka sebenarnya dari Kemenristek nah sekarangpun ada tapi bukan telematika yang sekarang itu ada kayak usahain.com ya kayak semacam uber, gojek nah dia punya usahanya di sana tapi lebih ke jasa layanan kayak perbaikan alat-alat komputer, elektronik kayak gitu misalkan kalau ada komputer yang rusak, TV yang rusak jadi kita masukin ke aplikasinya nanti dia kirim teknisinya ke kita itu ada terus ada juga dia bikin IP itu Laskar Cima yang punyanya Kang Irvan. Itukan dari technopreneurship yang kemarin, inkubatornya yang kemarin sekarang mereka tahun ini difasilitasi untuk membuat PT terus untuk akta notarisnya juga, jadi kemarin dia sudah dikasih pembekalan-pembekalan yang berhubungan dengan bagaimana membuat konten yang ada di dalamnya, kayak bagaimana membuat IP, membuat brand sehingga bisa diterima oleh masyarakat. Nah untuk inkubator sendiri baru tahun 2015 kemarin pendampingannya 2012-2016 jadi diharapkan tahun 2017 ini mereka ada perusahaannya. Jadi kan kalau sudah ada perusahaannya yang berbadan hukum dia sudah bisa bersaing mendapatkan pekerjaan-pekerjaan dengan siapapun. Selama ini kan mereka kalau mendapatkan pekerjaan hanya mendapatkan bagiannya aja kayak pangkerjain ya nanti mungkin tahapan A-Znya bisa dikerjain sama sendiri kerjain deh kayak suaranya atau apanya kalau nantinya sudah ada perusahaannya kan nanti ada bagian-bagiannya jadi mereka akan utuh mengerjakan sama mereka semua tapi kan sekarang mereka enggak. Kayak Keluarga Somat kan itu Ipnya bukan dari kita tapi yang bikin dari orang Dreamtoon tapi kan temen-temen di CCA itu mereka yang mengerjakan apanya, tapi bukan produksinya sendiri tapi kan dari sini Cimahi bisa berbangga karena yang bisa membuat itu hidup orang Cimahi gitu walaupun bukan produk aslinya Cimahi karena tidak dikerjakan A-Z nya di Cimahi kan nanti mah kalau udah punya perusahaan sendiri mah mereka yang*

*menawarkan ke TV, PH dan namanya mereka sendiri tapi bukan cuman mengerjakan partnya saja.”*

m. Kendala apa saja yang dihadapi dalam pengembangan animasi ?

*“Kalau kendala sih untuk membuat animasi modalnya cukup besar dalam artian uangnya tapi SDMnya sudah ada mereka belum siap, terus dari segi pemasarannya juga mereka belum menemukan yang pas. Kan kalau industri animasi tidak sama dengan yang lain, kalau yang lain kan bisa aja ke bank jelas, komponen mana aja sih yang kurang kayak mau bikin industri kripik aduh saya enggak punya mesinnya saya mau pinjem uang buat beli mesin. Tapi kan animasi enggak dan kan jelas gitu kayak mesin ini yang tadinya sehari itu satu kilo nanti bisa jadi berapa gitu dan ada produknya. Kan kalau animasi enggak dan kurang jelas produknya buat ngajuin ke bank, mungkin sistemnya bisa aja kayak modal ventura untuk industri-industri yang resikonya tinggi, kalau perbankan sih enggak karena susah menilanya dan jelas modalnya kan perlu orang yang paham dengan dunia tersebut.”*

Kesimpulan :

Strategi pemerintah Kota Cimahi untuk mengembangkan animasi sejauh ini memang mempercepat dan membantu untuk terjadinya limpahan pengetahuan (*knowledge spillover*) seperti dibangunnya gedung BITC, mendirikan CCA sebagai salah satu asosiasi berbasis komunitas yang dijadikan mitra strategis oleh pemerintah Kota Cimahi dalam pengembangan animasi, meresmikan Kota Cimahi sebagai kawasan industri kreatif telematika oleh Kemenristekdikti, adanya inkubasi yang dilakukan oleh BBPT, CCA dan Diskoperindagtan kepada *strat-up* yang bergerak di industri telematika, diadakannya BIAF untuk memperkenalkan karya animasi anak bangsa, mengundang investor dan berbagi pengetahuan tentang animasi dalam rangka untuk mengupgrade inovasi, tahun 2014 didirikan sebuah perguruan tinggi diploma dua yaitu Akademi Komunitas Negeri terdapat tiga jurusan yaitu animasi, otomasi industri sama teknologi industri yang mendukung untuk otomasi itu sama industri, tahun 2015-2017 membangun

*technopark* yaitu sebuah kawasan melingkupi perkantoran, pusat perdagangan, laboratorium penelitian, pusat pelatihan dan pendidikan, dan fasilitas lain yang dilengkapi dengan infrastruktur dilingkungan yang hijau, dengan tujuan utama untuk mendorong tumbuhnya inisiatif regional guna membangun ekonomi berbasis inovasi dan teknologi.

Dalam pembangunan ekonomi daerah kita mengenal adanya unsur *triple helix* yaitu kolaborasi *government*, *academic* dan bisnis. Kolaborasi *government*, *academic* dan bisnis dalam pengembangan klaster industri animasi di Kota Cimahi memang telah berjalan, namun setelah sekian tahun berjalan terdapat kelemahan dari unsur *government* dan *academic*.

Kekurangan *government* dalam pengembangan klaster industri animasi di Kota Cimahi yaitu kurangnya peran pemerintah sebagai koordinator, stimulator dan fasilitator. Peran pemerintah sebagai koordinator dapat bertidak untuk menetapkan kebijakan atau mengusulkan strategi-strategi bagi pembangunan di daerahnya. Lebih jauh lagi, peran koordinator pemerintah dalam pembangunan ekonomi dapat melibatkan kelompok-kelompok masyarakat dalam mengumpulkan dan mengevaluasi informasi-informasi ekonomi. Dapat juga bekerjasama dengan lembaga pemerintah, badan usaha, dan kelompok masyarakat lain untuk menyusun tujuan perencanaan, dan strategi ekonomi. Pemerintah kota Cimahi memang telah melakukannya dengan melakukan *FGD* yang kemudian menghasilkan CCA sebagai mitra strategis sebagai sarana pengembangan sumber daya manusia tetapi pada pelaksanaannya pemerintah kurang mengkoordinasikan

*stakeholder* dari beberapa bidang. Misalnya kegiatan CCA dengan SKPD lain seperti Disdik untuk mewajibkan siswa datang ke CCA belajar animasi.

Peran pemerintah daerah selanjutnya sebagai fasilitator yang dapat dilakukan melalui perbaikan lingkungan perilaku di daerahnya. Peran ini dapat meliputi pengefesienan proses pembangunan, perbaikan prosedur perencanaan dan penetapan peraturan. Kelompok masyarakat yang berbeda dapat membawa kepentingan yang berbeda dalam proses penentuan kebijakan ekonomi. Oleh karena itu yang perlu dilakukan adalah tersedianya suatu tujuan yang jelas agar pemerintah daerah dapat terfokus dalam memanfaatkan sumber daya dan tenaga yang dimiliki. Adanya tujuan yang jelas juga memberikan dasar berpijak pada penentuan program-program tambahan yang lain. Diskoperindagtan Kota Cimahi mempunyai tugas pokok dan fungsi sebagai instansi pelayanan masyarakat di bidang koperasi, UMKM, perdagangan, industri dan pertanian mempunyai kegiatan fasilitatif terutama dalam rangka membina, meningkatkan dan mengembangkan pelaku usaha di bidang industri dan perdagangan. Salah satu bentuk fasilitatif itu yaitu dengan membangun gedung BITC sebagai sarana tempat berkumpulnya para pelaku di bidang industri kreatif dan membentuk CCA sebagai asosiasi berbasis komunitas untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia di bidang industri telematika dengan mengadakan pelatihan, namun bentuk fasilitasi tersebut belum maksimal, kurang konsisten dan terstruktur, belum adanya komitmen anggaran untuk memfasilitasi *hardware* dan *software* kepada CCA untuk mendukung pengembangan sumber daya manusia. Selain belum adanya komitmen dan ketidakkonsistenan yang telah disebutkan tadi,



masih kurangnya infrastruktur jaringan internet yang baik untuk mendukung adopsi teknologi dan komunikasi dengan pihak *klien* berda di luar regional Kota Cimahi.

Peranan pemerintah yang ketiga dalam pembangunan ekonomi daerah yaitu stimulator. Pemerintah daerah dapat menstimulasi penciptaan dan pengembangan usaha melalui tindakan khusus yang akan mempengaruhi perusahaan-perusahaan untuk masuk ke daerah tersebut dan menjaga agar perusahaan-perusahaan yang ada tetap berda di daerah tersebut. Berbagai macam fasilitas dapat disediakan untuk menarik pengusaha untuk masuk misalnya dengan menyediakan bangunan-bangunan yang dapat disewa untuk menjalankan usaha dengan potongan biaya sewa yang pada beberapa tahun pertama, mempermudah izin usaha, memberikan subsidi pada biaya produksi, memberikan insentif fiskal dan sebagainya. Berdasarkan wawancara dengan pemilik studio animasi di Kota Cimahi, pemerintah belum maksimal dalam menjalankan peranannya tersebut. Misalnya perizinan untuk mendirikan usaha masih lama tidak seperti di Bandung sehingga ada beberapa studio animasi yang kegiatannya di Cimahi tetapi secara administrasi kepemilikannya ada di Kota Bandung. Selain itu di Indonesia belum adanya kebijakan insentif fiskal berupa pajak daerah yang rendah, pinjaman modal berbunga rendah dan pembangunan infrastruktur yang memadai bagi para penggerak industri animasi seperti di Korea. Belum adanya keseriusan pemerintah pusat maupun provinsi yang konsen menangani industri telematika (animasi, film dan IT) tidak seperti di Korea. Di Korea penetapan animasi sebagai salah satu investasi penting bagi masa depan industri Korea kemudian diikuti oleh dukungan

yang solid berupa upaya nyata dalam membantu mengembangkan industri animasi. Keseriusan pemerintah Korea dalam memajukan industri kreatif ini semakin tampak dalam masa-masa sulit yang dihadapi dunia animasi Korea seiring dengan hantaman krisis ekonomi di tahun 1997-1998. Di masa ini pula (1997), pemerintah mendirikan Korea *Culture and Contents Agency* (KOCCA) di bawah Kementerian Budaya dan Pariwisata untuk secara khusus menangani animasi, game, film, musik dan program televisi serta menanamkan investasi sebesar \$10 juta pertahun untuk pengembangan dunia animasi.

Selain kurangnya dukungan dari pemerintah sebagaimana tadi telah dijelaskan di atas, dari *academic* juga masih lemah khususnya di bidang animasi. Di Cimahi memang sekarang telah dibuka perguruan tinggi diploma dua dengan tiga jurusan disiplin ilmu yaitu animasi, aplikasi software, dan otomasi industri yang bertujuan untuk mencetak sumber daya manusia dibutuhkan dalam industri animasi, namun untuk saat ini belum ada yang lulus serta terjadi ketidakcocokan antara pemerintah dengan CCA yang mempunyai ide untuk membuat AKN sehingga belum adanya kerjasama yang maksimal. Selain itu belum banyaknya pendidikan untuk jenjang perguruan tinggi yang mengkhususkan pada pendidikan animasi tetapi masih dalam mata kuliah pilihan saja. Pendidikan animasi di Korea telah berbentuk program studi, berbeda dengan Indonesia dimana animasi hanya menjadi satu program dengan desain komunikasi visual. Karena sudah menjadi program studi maka dari semester pertama hingga akhir, mahasiswa-mahasiswa pada program studi animasi secara spesifik telah mendapatkan materi kuliah animasi, baik 2D maupun 3D. Beragam mata kuliah baik mata kuliah wajib

maupun pilihan yang terkait dengan animasi dikembangkan, seperti mata kuliah *storytelling* , desain karakter, desain setting, *fantasy drawing* dan praktik laboratorium untuk animasi berbasis teknologi digital (CGI). Menariknya adalah meski banyak program studi animasi yang didasari teknologi digital, namun pengembangan pendidikan animasi tetap memiliki basis seni dan desain, minimal kemampuan dasar menggambar harus dimiliki para mahasiswanya.