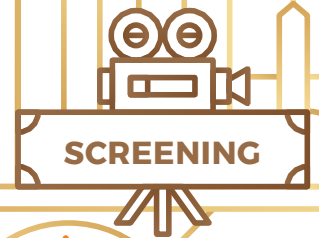


LAPORAN KEGIATAN

BEKRAF
Creative
Labs

ANIMAKini

ANIMASI CIKINI 2017



GOETHEHAUS
8-10 November 2017
Jakarta

 @animakini

 Animakini

animakini.id

LAPORAN KEGIATAN ANIMAKINI 2017

Diterbitkan di Jakarta dalam rangka kegiatan Animasi Cikini 2017

©2017 Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta

FAKULTAS SENI RUPA - INSTITUT KESENIAN JAKARTA

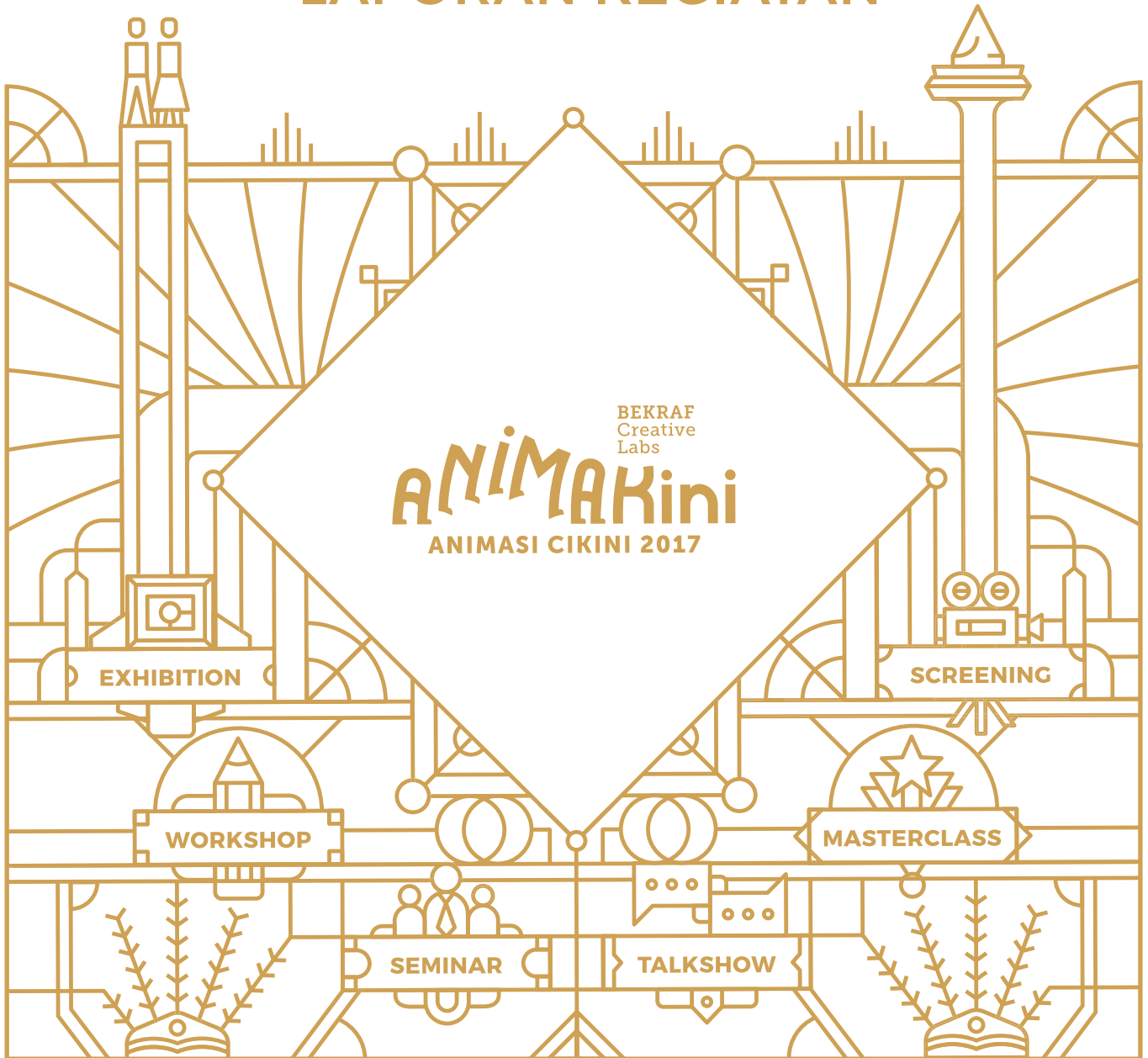
JL. Cikini Raya No. 73, Taman Ismail Marzuki, Jakarta Pusat 10330

T. 021-3901965, 3929205

F. 021-3915225

www.senirupaikj.ac.id

LAPORAN KEGIATAN



DAFTAR ISI

7 **SAMBUTAN BEKRAF**

8 **LATAR BELAKANG**

11 **PRESS RELEASE**

13 **PEMBUKAAN KEGIATAN**

17 **PAMERAN ANIMASI**

25 **WORKSHOP**

33 **SEMINAR I**

38 Promosi Melalui Animasi Battle of Surabaya

40 Temuan Analisis Tentang Animasi Indonesia dan Jepang

44 Teknologi Render Animasi

48 Pemanfaatan Animasi Eksperimental pada Seni Pertunjukan

53 **SEMINAR II**

58 Pipeline Blender dan Phyton Dalam Pengerjaan Animasi Riska dan Si Gembul

59 Sinkronisasi Pendidikan Animasi dengan Industri

61 Pengaplikasian Animasi Pada Game dan Virtual Reality

62 Meningkatkan Standar SDM Animasi Berbasis Komunitas

65 **TALKSHOW I**

70 Perkembangan Industri Animasi, Monetizing pada Bisnis Animasi Service

74 Peluang Slot Program TV Bagi Para Studio Animasi

76 Program Pusbang Film dan Peluang Animasi di Kemendikbud

78 Pemanfaatan Fasilitas Infrastruktur Bagi Subsektor Animasi

79 Mengelola Distribusi Konten Animasi

83 **TALKSHOW II**

88 Inkubator Bisnis Animasi di Indonesia

90 Kebijakan Permodalan Bagi Sub Sektor Animasi

92 Potensi SDM Animator Indonesia di Luar Negeri

95 Menuju Film Animasi Layar Lebar, Tayang November 2017

97 Pengembangan IP dari Komik Menuju Serial Animasi





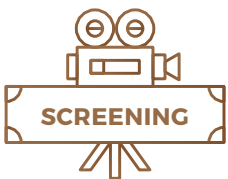
101 **TALKSHOW III**

- 106 Alih Wahana dari IP Lembergar Menjadi Animasi Doyok, Otoy, Ali Oncom
- 107 Kiat Menarik Minat Anak Muda Untuk Tertarik Dengan Dunia Animasi Indonesia
- 108 Pentingnya Riset dalam membuat Animasi
- 109 Menciptakan Karakter Animasi Dengan Karakter Budaya Indonesia Binekon



111 **MASTERCLASS**

- 116 Membangun Pipeline Produksi Animasi yang dapat Diterima Disney
- 117 Kolaborasi Industri Musik dan Animasi
- 118 Mengelola Manajemen Bisnis MNC Animasi (Proses Produksi Kiko)



121 **SCREENING**

- 124 Screening Karya Terbaik Mahasiswa Perguruan Tinggi Animasi Indonesia
- 126 Screening Knight Kris

127 **PENUTUPAN**

- 128 Promo aplikasi LINE
- 129 Promo Buku Nganimasi Indonesia
- 130 Penutup dari Direktur Riset dan Pengembangan Bekraf, Dr. Ir. Wawan Rusiawan, M.M dan Pemberian kenang-kenangan
- 132 Penutup dari Ketua Pelaksana Kegiatan ANIMAKINI 2017, Ehwan Kurniawan, M.Sn

136 **DAFTAR LIPUTAN ACARA**

138 **LAMPIRAN BERITA ACARA**





SAMBUTAN BEKRAF

LATAR BELAKANG

Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), dengan kesadaran nilai-nilai budaya yang dimiliki Indonesia melakukan kegiatan pengelolaan untuk menggali potensi ekonomi setiap sektor/sub sektor, termasuk sub sektor Animasi. Dibandingkan subsektor ekonomi kreatif lainnya, kontribusi subsektor animasi terhadap PDB masih tergolong rendah. Tiga subsektor yang memberi kontribusi besar terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia adalah kuliner (32,4%), fashion (27,9%), dan kerajinan (14,88%). Ketua Cimahi Creative Association (ACC) Rudi Suteja mengemukakan, nilai ekspor produk animasi dan game di Indonesia hanya mencapai Rp 639 miliar, sedangkan nilai impor mencapai angka hingga Rp 30 triliun. Meskipun pada tahun 1955, Indonesia berhasil membuat film animasi pertama, tetapi industri animasi Indonesia itu sendiri baru mulai mengalami kemajuan sejak era reformasi baik dari segi kualitas maupun kuantitas meski belum menjadi tuan rumah di negeri sendiri.

Saat ini semangat dan kiprah para animator muda Indonesia untuk menjadikan animasi Indonesia tuan rumah di negeri sendiri sangat menggembirakan. Banyak karya individu maupun kolaborasi bisa dinikmati oleh pencinta animasi melalui internet seperti Youtube dan situs-situs yang memberi ruang bagi animator Indonesia menampilkan karya mereka, bahkan tak sedikit yang berjaya di ajang festival animasi nasional dan internasional. Setiap tahun juga banyak digelar festival animasi baik oleh pemerintah melalui beberapa kementerian maupun swasta dan komunitas animasi.

Untuk meningkatkan kontribusi subsektor animasi membutuhkan sinergi dari berbagai stakeholder serta pelaku dalam ekosistem pelaku animasi Indonesia

secara keseluruhan, sehingga diharapkan bisa terjadi percepatan dan efektifitas kerja serta program-program dalam memperluas dan pemeratakan pengembangan sektor-sektor produktif di bidang animasi. Berdasarkan pertimbangan tersebut dibutuhkan forum atau temu pelaku dalam ekosistem animasi agar dapat melihat dan berkomunikasi langsung untuk membahas langkah-langkah yang dibutuhkan saat membuat program kolaborasi yang efektif antara pendidikan, industri, komunitas, pemerintah, dan media.

Ekosistem industri animasi merupakan penggabungan dari setiap unit yang melibatkan interaksi timbal balik dari konsepsi ide, produksi, distribusi, eksibisi, apresiasi, dan pendidikan yang saling berputar berkesinambungan. Aliran proses kerja dan hubungan antar lembaga/ instansi bisa saling terkoneksi dan saling mendukung menuju kepada target tertentu yang ingin dicapai dan terjadi suatu siklus yang saling berhubungan dan terkait, sehingga peran industri, pendidikan, dan pemerintah bisa berjalan baik untuk memajukan ekosistem animasi ini.

Animasi Cikini 2017 atau animasi terkini adalah event Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Creative Labs atau disingkat BCL, bekerjasama dengan Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta yang ditunjuk sebagai tim penyusun Grand Strategi dan Roadmap Sub Sektor Animasi untuk menyelenggarakan kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan Pusat Unggulan Animasi. Ke depannya sebagai pusat unggulan yang dalam kegiatan utamanya adalah melakukan riset dan penelitian yang berkaitan dengan pendidikan animasi yang bisa berintegrasi dengan industrinya sehingga bisa meningkatkan standar kualitas sumber daya manusia dibidang animasi.

SASARAN

Kegiatan Animakini 2017 ini merupakan yang pertama dan dijadikan acara yang berkelanjutan selama tiga tahun ke depan yang akan menitikberatkan pada forum temu para pelaku ekosistem animasi Indonesia dalam rangka menghasilkan rumusan strategi efektif dan solutif untuk menghasilkan roadmap animasi yang meningkatkan jejaring kerjasama dan produktivitas ekonomi kreatif animasi. Untuk meningkatkan industri kreatif dan ekonomi kreatif dibidang animasi dan menguji hasil dari penyusunan Grand Strategi sub sektor animasi dan melengkapi database yang berkaitan dengan animasi dari pendidikan dan industrinya dibutuhkan kegiatan yang berhubungan dengan promosi animasi Indonesia. Kegiatan penunjang tersebut antara lain: seminar, talkshow, masterclass, pameran, dan workshop serta screening animasi.

Untuk seminar animasi berkaitan dengan riset dan penelitian akademik yang berkaitan dengan sejarah, data teknis yang bisa diterapkan hasilnya untuk penunjang kebutuhan 15 sub sektor industri kreatif bekraf, pengembangan SDM dari SMK, pusat pelatihan hingga perguruan tinggi, pemetaan pendidikan dan industri animasi dan proses produksi yang efektif dan efisien.

Untuk talkshow, animasi: berkaitan dengan hubungan industri services di animasi yang menerima pekerjaan dari luar negeri sehingga SDM animasi Indonesia diakui kualitasnya, berkaitan dengan distribusi di televisi maupun di channel web, Peran pemerintah dalam mendukung peningkatan industri animasi, dan aktivitas asosiasi dalam memajukan industri animasi dan sdm nya.

Untuk masterclass: berkaitan dengan bagaimana proses produksi yang efektif dan efisien sehingga industri animasi bisa menghasilkan profit yang menguntungkan bagi para pelakunya. Proses kolaborasi yang saling meningkatkan kualitas bagi nilai ekonominya maupun kualitas hasil produk sehingga brand animasi Indonesia semakin dikenal, pasar animasi besar. Animasi Indonesia bisa berjaya sebagai tuan rumah di negeri sendiri dan memberi kesejahteraan bagi para pelaku di dalamnya.

Untuk kegiatan pameran: menampilkan infografis sejarah animasi Indonesia dari era perintis hingga kini. Berkaitan dengan kebijakan Bekraf dalam mendukung kegiatan Animasi. Memaparkan ekosistem Animasi Indonesia. Menampilkan peta pelaku animasi Indonesia, Pendidikan, Industri. Display buku tentang animasi Indonesia dan penelitian Animasi

Kegiatan workshop: berkaitan dengan pelatihan yang diberikan oleh para praktisi dan instruktur animasi yang bersertifikat asesor kepada mahasiswa, siswa SMK untuk mendapatkan peningkatan wawasan yang berhubungan dengan penggunaan software animasi baik yang berbayar maupun opensource.

Kegiatan screening Film animasi: Menampilkan karya dari beberapa studio para narasumber yang diundang sebagai pembicara, dan karya terbaik tugas akhir dari beberapa kampus yang diundang, serta karya mahasiswa Indonesia pemenang lomba animasi Asiagraph di Taiwan.

Dari penyelenggaraan kegiatan animakini 2017 diharapkan mampu menumbuhkan semangat baru bagi kemajuan animasi Indonesia dalam lingkup ekosistem animasi sehingga bisa memberikan motivasi, semangat berbagi, dan menularkan pengetahuan di industri animasi, yang dapat menghasilkan regenerasi berikutnya dari pelaku animasi yang semakin maju, melalui inkubasi bisnis animasi, dari produksi, bisnis, distribusi maupun service dan kolaborasi kerja. Yang tujuan akhirnya menghasilkan pusat unggulan animasi yang bisa meningkatkan industri kreatif dan ekonomi kreatif unggulan di Indonesia.

TUJUAN

1. Mensosialisasikan Grand Strategy Animasi Indonesia dan Merumuskan road map pengembangan ekonomi kreatif Animasi Indonesia.
2. Untuk Mengenalkan Perkembangan Animasi di Indonesia saat ini dari sekolah, kampus, pusat kursus, industri animasi kelas kecil dan menengah (UKM), industri animasi besar, distribusi, apresiasi, kebutuhan SDM, dan animator.
3. Berkolaborasi untuk membuat jejaring kerja antar wilayah antara sekolah, akademik, industri, pemerintah, dan komunitas untuk melalui inkubator bisnis animasi untuk kemajuan animasi Indonesia.
4. Merumuskan dan merekomendasikan program-program prioritas pengembangan ekonomi kreatif animasi Indonesia.



PRESS RELEASE



Bila kita mendengar kata animasi, anak-anak Indonesia kebanyakan masih akan mengingat kepada tayangan animasi negara tetangga Upin-Ipin, Naruto, atau Doraemon atau tayangan luar negeri lainnya yang sudah melekat di pikiran anak-anak hingga saat ini. Televisi memang masih menjadi media yang paling sering diakses oleh anggota rumah tangga. Menurut survei indikator TIK 2015, Balitbang Kominfo menyebutkan 86,7% rumah tangga di Indonesia memiliki akses terhadap televisi, angka ini kira-kira setara dengan 56,4 juta rumah tangga. Menurut populasi berdasarkan survei yang dilakukan program MNC TV berdasarkan target penonton animasi yang berada dikisaran kelompok umur dari 0-4 tahun sekitar 24,48 juta penonton, usia 5-9 tahun sekitar 25, 1 juta, dan usia 10-14 tahun sekitar 24,48 juta. Berdasarkan riset tersebut di 11 kota yang mengkategorikan 10 program anak: serial animasi dari 1 Januari-23 Agustus 2016, tayangan animasi Indonesia Adit dan Sopo Jarwo yang tayang di MNC TV berada diperingkat ke-5 di bawah Upin & Ipin tapi di atas Doraemon di susul oleh tayangan Kiko yang juga sedang terus berproduksi di RCTI.

Tantangan kompetisi di industrinya begitu keras, namun studio-studio animasi Indonesia selalu memiliki strategi untuk menayangkan kontennya tidak hanya di televisi, dengan adanya media youtube channel banyak konten animasi serial yang tayang dan banyak penontonnya, seperti Bilu Mela yang sudah mencapai sejuta penonton, serial si Juki, dan Grey Jingga di Kratoon Channel, Binekon, Trio hantu, dan banyak channel lainnya. Selain di produksi serial maupun film animasi seperti Battle of Surabaya yang tayang 2015 lalu, pada 2017 ini bakal ada tayangan animasi Indonesia yang tayang di bioskop seperti si Juki dan Kris

Knight, dalam produktifitas industri kreatifnya animasi juga dimanfaatkan produknya di lini jasa yang lain mulai dari arsitektur, game, desain komunikasi visual, interior, fashion, musik, periklanan, seni pertunjukan, televisi dan video, serta riset dan pengembangan medis dan lain sebagainya.

Untuk meningkatkan kontribusi subsektor animasi membutuhkan sinergi dari berbagai stakeholder serta pelaku dalam ekosistem pelaku animasi Indonesia secara keseluruhan, sehingga diharapkan bisa terjadi percepatan dan efektifitas kerja serta program-program dalam memperluas dan pemeratakan pengembangan sektor-sektor produktif di bidang animasi. Berdasarkan pertimbangan tersebut dibutuhkan forum atau temu pelaku dalam ekosistem animasi agar dapat melihat dan berkomunikasi langsung untuk membahas langkah-langkah yang dibutuhkan saat membuat program kolaborasi yang efektif antara pendidikan, industri, komunitas, pemerintah, dan media.

Ekosistem industri animasi merupakan penggabungan dari setiap unit yang melibatkan interaksi timbal balik dari konsepsi ide, produksi, distribusi, eksibisi, apresiasi, dan pendidikan yang saling berputar berkesinambungan. Aliran proses kerja dan hubungan antar lembaga/instansi bisa saling terkoneksi dan saling mendukung menuju kepada target tertentu yang ingin dicapai dan terjadi suatu siklus yang saling berhubungan dan terkait, sehingga peran industri, pendidikan, dan pemerintah bisa berjalan baik untuk memajukan ekosistem animasi ini.

Badan Ekonomi Kreatif melalui program Bekraf Creative Labs bekerjasama dengan Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian



Jakarta yang ditunjuk sebagai tim penyusun Grand Strategi dan Roadmap Sub Sektor Animasi menyelenggarakan kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan Pusat Unggulan Animasi diawali dengan event bernama Animasi Cikini 2017 atau animasi terkini.

Untuk meningkatkan industri kreatif dan ekonomi kreatif dibidang animasi dan menguji hasil dari penyusunan Grand Strategi sub sektor animasi dan melengkapi database yang berkaitan dengan animasi dari pendidikan dan industrinya dibutuhkan kegiatan yang berhubungan dengan promosi animasi Indonesia.

Kegiatan penunjang tersebut antara lain: seminar, talkshow, masterclass, pameran, dan workshop serta screening animasi. (para narasumber terlampir dalam rundown acara)

Untuk seminar animasi berkaitan dengan riset dan penelitian akademik yang berkaitan dengan sejarah, data teknis yang bisa diterapkan hasilnya untuk penunjang kebutuhan 15 sub sektor industri kreatif bekraf, pengembangan SDM dari SMK, pusat pelatihan hingga perguruan tinggi, pemetaan pendidikan dan industri animasi dan proses produksi yang efektif dan efisien.

Untuk talkshow, animasi: berkaitan dengan hubungan industri services di animasi yang menerima pekerjaan dari luar negeri sehingga SDM animasi Indonesia diakui kualitasnya, berkaitan dengan distribusi di televisi maupun di channel web, Peran pemerintah dalam mendukung peningkatan industri animasi, dan aktivitas asosiasi dalam memajukan industri animasi dan sdm nya.

Untuk masterclass: berkaitan dengan bagaimana proses produksi yang efektif dan efisien sehingga industri animasi bisa menghasilkan profit yang menguntungkan bagi para pelakunya. Proses kolaborasi yang saling meningkatkan kualitas bagi nilai ekonominya maupun kualitas hasil produk sehingga brand animasi Indonesia semakin dikenal, pasar animasi besar. Animasi Indonesia bisa berjaya sebagai tuan rumah di negeri sendiri dan memberi kesejahteraan bagi para pelaku di dalamnya.

Untuk kegiatan pameran: menampilkan infografis sejarah animasi Indonesia dari era perintis hingga kini. Berkaitan dengan kebijakan Bekraf dalam mendukung kegiatan Animasi. Memaparkan ekosistem Animasi Indonesia. Menampilkan peta pelaku animasi Indonesia, Pendidikan, Industri. Display buku tentang animasi Indonesia dan penelitian Animasi

Kegiatan workshop: berkaitan dengan pelatihan yang diberikan oleh para praktisi dan instruktur animasi yang bersertifikat asesor kepada mahasiswa, siswa SMK untuk mendapatkan peningkatan wawasan yang berhubungan dengan penggunaan software animasi baik yang berbayar maupun opensource.

Kegiatan screening Film animasi: Menampilkan karya dari beberapa studio para narasumber yang diundang sebagai pembicara, dan karya terbaik tugas akhir dari beberapa kampus yang diundang, serta karya mahasiswa Indonesia pemenang lomba animasi Asiagraph di Taiwan.

Dari penyelenggaraan kegiatan animakini 2017 diharapkan mampu menumbuhkan semangat baru bagi kemajuan animasi Indonesia dalam lingkup ekosistem animasi sehingga bisa memberikan motivasi, semangat berbagi, dan menularkan pengetahuan di industri animasi, yang dapat menghasilkan regenerasi berikutnya dari pelaku animasi yang semakin maju, melalui inkubasi bisnis animasi, dari produksi, bisnis, distribusi maupun service dan kolaborasi kerja. Yang tujuan akhirnya menghasilkan pusat unggulan animasi yang bisa meningkatkan industri kreatif dan ekonomi kreatif unggulan di Indonesia.

PEMBUKAAN

MC:

Shahnaz Soehartono

SAMBUTAN KEPALA BADAN EKONOMI KREATIF

Diwakili oleh

DEPUTI RISET EDUKASI DAN PENGEMBANGAN BEKRAF

Dr. Ing Abdur Rohim Boy Berawi, M.Sc

SAMBUTAN REKTOR IKJ

Dr. Seno Gumira Ajidarma, S.Sn.,M.Hum

SAMBUTAN DIREKTUR RISET DAN PENGEMBANGAN BEKRAF

Dr. Ir. Wawan Rusiawan, M.M

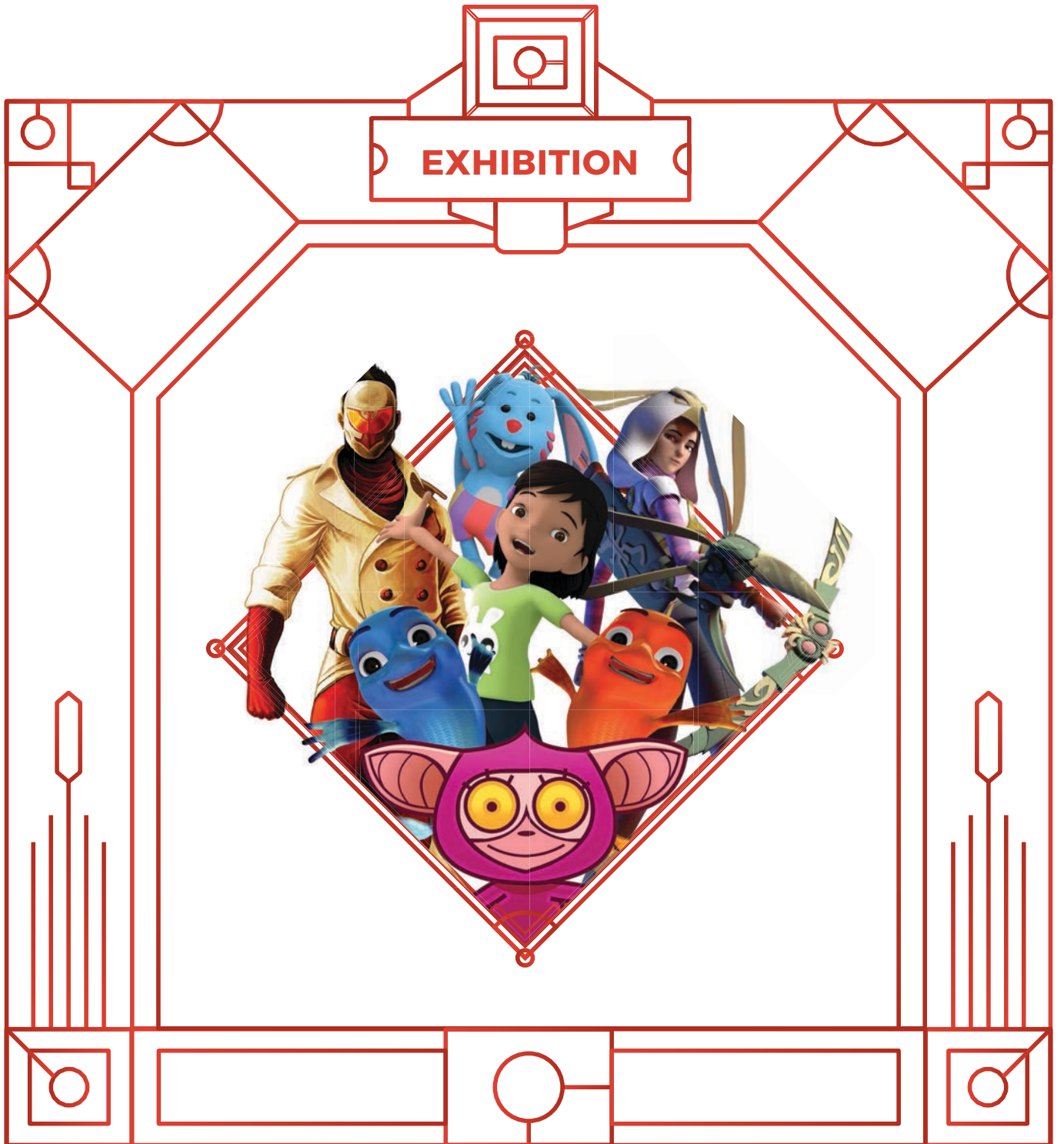
SAMBUTAN DEKAN FSR IKJ

Dr. Indah Tjahjawulan, M.Sn



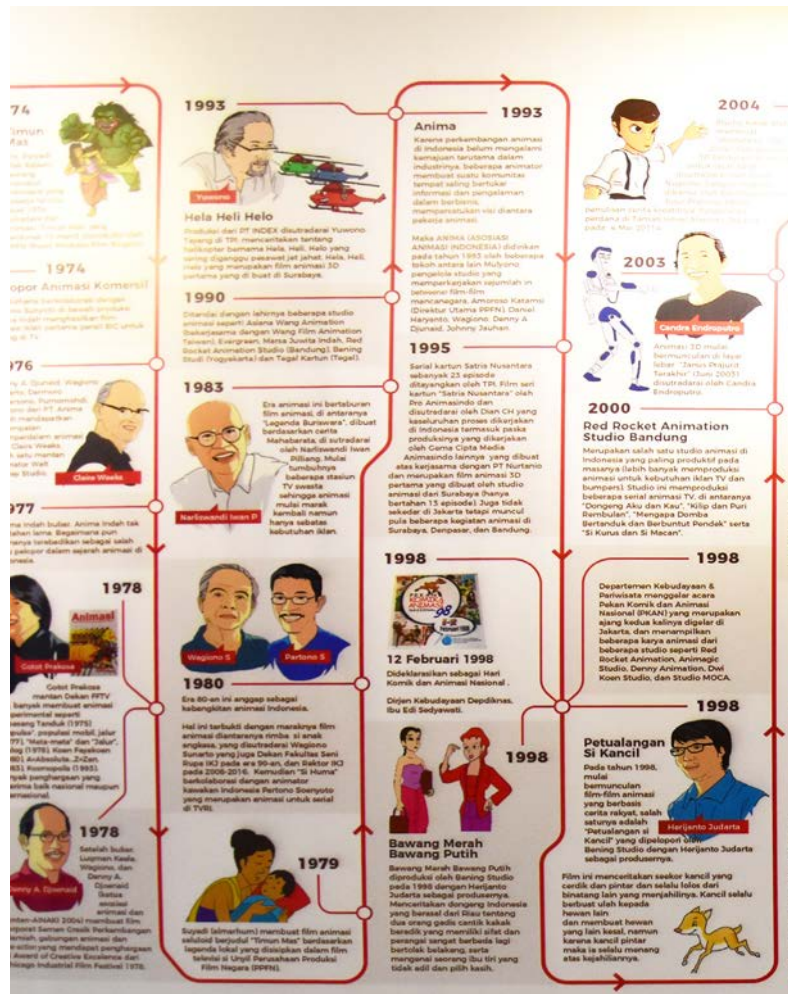


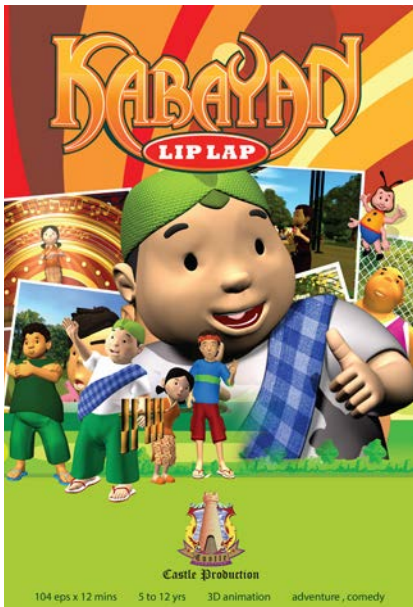


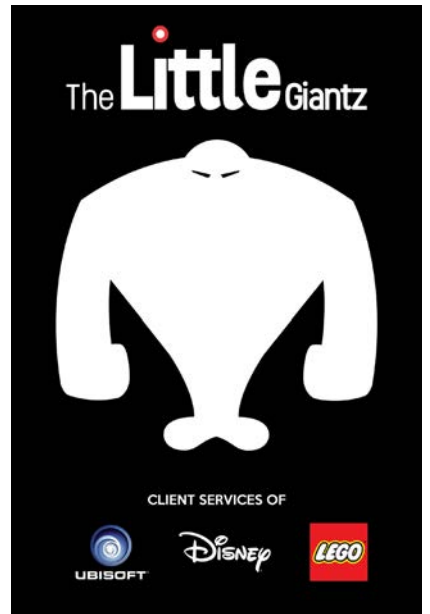


PAMERAN ANIMASI

Untuk kegiatan pameran: menampilkan infografis sejarah animasi Indonesia dari era perintis dari tahun 1955 hingga kini 2017. Berkaitan dengan kebijakan Bekraf dalam mendukung kegiatan Animasi. Memaparkan ekosistem Animasi Indonesia. Menampilkan peta pelaku animasi Indonesia, Pendidikan, Industri. Display buku tentang animasi Indonesia dan penelitian Animasi









SINOPSIS



ANIMAKini ANIMASI CIKINI 2017

atau animasi terkini adalah event Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Creative Labs bekerjasama dengan Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta yang ditunjuk sebagai tim penyusun Grand Strategi dan Roadmap Sub Sektor Animasi untuk menyelenggarakan kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan Pusat Unggulan Animasi. Ke depannya sebagai pusat unggulan yang dalam kegiatan utamanya adalah melakukan riset dan penelitian yang berkaitan dengan pendidikan animasi yang bisa berintegrasi dengan industrinya sehingga bisa meningkatkan standar kualitas sumber daya manusia dibidang animasi. Untuk meningkatkan industri kreatif dan ekonomi kreatif dibidang animasi dan menggaji hasil dari penyusunan Grand Strategi sub sektor animasi dan melengkapinya dengan animasi dari pendidikan dan industrinya dibutuhkan kegiatan yang berbubungan dengan promosi animasi Indonesia. Kegiatan penunjang tersebut antara lain seminar, talkshow, masterclass, pameran, dan workshop serta screening animasi.



8 PEMBICARA SEMINAR TANGERANG | JAKARTA | BANDUNG | CIMAH | YOGYAKARTA | BALI

3 PENYELENGGARAAN WORKSHOP SD | SMK | INTERNAL KAMPUS FLIPBOOK | 3D ANIMASI | 2D ANIMASI



14 PEMBICARA TALKSHOW INFRASTRUKTUR | PERMODALAN | KEMDIKBU | PROGRAM TV | AKSES LUAR NEGERI | INKUBATOR BISNIS | ALIH WAHANA | FILM | FESTIVAL | KARAKTER LOKAL | RISET | JARINGAN KOMUNITAS



2 FILM BIOSKOP SIAP TAYANG

3



PEMBICARA MASTERCLASS PIPELINE | KOLABORASI | MANAJEMEN

2 TIM JUARA ASIA UNIVERSITAS SURYA | UNIKOM BANDUNG



27 JAM RABU-KAMIS 09.00-17.00 WIB JUMAT 09.00-19.00 WIB

900 TIKET SOLD OUT



PAMERAN SEJARAH ANIMASI INDONESIA | PETA INDUSTRI | PETA PENDIDIKAN | EKOSISTEM | POSTER

SCREENING KARYA TERBAIK MAHASISWA | KARYA STUDIO | JUARA ASIA

Supported by







WORKSHOP

WORKSHOP

PENGENALAN DAN PRAKTEK SOFTWARE ANIMASI 2D TOON BOOM

Pemateri:

Thomas Kurniawan

24 Oktober 2017

PENAYANGAN FILM ANIMASI DAN WORKSHOP FLIPBOOK

Pemateri:

Pengajar DKV FSR IKJ

25 Oktober 2017

WORKSHOP 3D BLENDER

Pemateri:

Kurniawan Asidiqi

30-31 Oktober 2017

WORKSHOP ANIMASI

Kegiatan workshop: berkaitan dengan pelatihan yang diberikan oleh para praktisi dan instruktur animasi yang bersertifikat asesor kepada mahasiswa, siswa SMK untuk mendapatkan peningkatan wawasan yang berhubungan dengan penggunaan software animasi baik yang berbayar maupun opensource. Dalam pelaksanaan workshop tersebut berlangsung dalam tiga sesi.

Sesi pertama berkaitan dengan workshop animasi 2d Toonboom Animasi, dengan instruktur dari Teknologika dan pesertanya 30 mahasiswa kuliah animasi 2d Multimedia DKV IKJ.

Sesi kedua workshop dilaksanakan di SDN 11 Kebon Jeruk, Jakarta Barat dengan memilih 30 siswa SD kelas 5 yang minat pada pelajaran gambar membuat flipbook animasi dan mengenalkan animasi Indonesia. Dimentori oleh pengajar Seni Rupa IKJ.

















SEMINAR

SEMINAR I

KEBIJAKAN PEMERINTAH, AKADEMIK, DAN PENELITIAN ANIMASI

Moderator:

Bambang Tri Rahadian, M.Sn
Pengajar Fakultas Seni Rupa DKV IKJ

Narasumber:

Prof. Suyanto
Rektor Universitas Amikom
PROMOSI INDONESIA MELALUI ANIMASI BATTLE OF SURABAYA

Dr. Fajar I. Thufail
Peneliti LIPI
TEMUAN ANALISIS TENTANG ANIMASI INDONESIA DAN JEPANG

Banung Grahita, M.Ds.,Ph.D
Pengajar Animasi FSRD ITB
TEKNOLOGI RENDER ANIMASI

Yudi Amboro, M.Sn
Wakil Dekan I FSR IKJ
PEMANFAATAN ANIMASI EKSPERIMENTAL PADA SENI PERTUNJUKAN

8 November 2017



NARASUMBER SEMINAR I



Seminar Animakini berkaitan dengan riset dan penelitian akademik yang berkaitan dengan sejarah, data teknis yang bisa diterapkan hasilnya untuk penunjang kebutuhan 15 sub sektor industri kreatif bekraf, pengembangan sumber daya manusia dari SMK, pusat pelatihan hingga perguruan tinggi, pemetaan pendidikan dan industri animasi dan proses produksi yang efektif dan efisien.

Dalam penyelenggaraannya seminar berlangsung selama dua hari pada 8-9 November dari pukul 09.00-12.00 yang menampilkan pembicara dari berbagai kampus yang memiliki program perkuliahan yang berhubungan dengan animasi, antara lain:

Seminar Hari Pertama 8 November 2017:

1. Prof. Suyanto, Rektor Universitas Amikom, membawakan tema: Promosi Indonesia Melalui Animasi Battle of Surabaya
2. Dr. Fajar I. Thufail, Peneliti LIPI, dengan tema: Temuan Analisis tentang Animasi Indonesia dan Jepang
3. Banung Grahita, M.Ds.,Ph.D, Pengajar Animasi FSRD ITB, memaparkan tema: Teknologi Render Animasi
4. Yudi Amboro, M.Sn, Wakil Dekan I FSR IKJ, membawakan tema: Pemanfaatan Animasi pada Seni Pertunjukan

PROFIL MODERATOR SEMINAR I



Bambang Tri Rahadian, M.Sn



Pengajar ilustrasi dan komik di peminatan ilustrasi program studi desain komunikasi visual Fakultas Seni Rupa-Institut Kesenian Jakarta. Aktivistik komik di komunitas akademi samali, jakarta. Menerbitkan beragam cerita bergambar karakter lotif pernah tayang di koran tempo minggu dilanjutkan ke media sosial dan menerbitkan beberapa komik, antara lain canda kopi, berburu kopi aceh dan lainnya. Aktif berpameran di dalam dan luar negeri dengan teknik cat air dan bertema kuliner indonesia. Saat ini aktif menggerakkan komunitas deskov sketcher di kampus Fakultas Seni Rupa-Institut Kesenian Jakarta.



NARASUMBER

SEMINAR KEBIJAKAN PEMERINTAH, AKADEMIK, DAN PENELITIAN ANIMASI

Prof. Suyanto



Prof. Dr. M. Suyanto, MM, Rektor dan pendiri STMIK AMIKOM Yogyakarta. Seorang pendidik yang juga dikenal sebagai entrepreneur. dan Eksekutif Produser Battle of Surabaya Beliau telah banyak melakukan penulisan karya ilmiah, karya tulis dan penelitian mengenai Animasi Indonesia. Serta menerbitkan buku-buku yang berkaitan dengan entrepreneurship maupun yang berkaitan dengan manajemen produksi animasi. Selain sebagai eksekutif produser Battle of Surabaya beliau juga sebagai penulis skenario.

Pendidikan S1 dari FMIPA Fisika Universitas Gajah Mada (1987), S2 dari Magister Manajemen Universitas Gajah Mada (1993), gelar PhD in Management (USA, 1998) dan menyelesaikan Program Doktor (S3) di bidang Ilmu Ekonomi di Universitas Airlangga Surabaya (2007).

Sekitar 22 penghargaan Nasional dan internasional yang berkaitan dengan Inovasi, Desain dan Kreatifitas. **Kepeloporan:** Membawa Film Animasi Layar Lebar Indonesia Mendunia dan telah menghasilkan lebih dari 10 penghargaan Dunia. **Komitmen:** Menjadikan Indonesia menjadi Pusat Film Animasi Layar Lebar Dunia 2025. **Kontribusi:** Mengharumkan nama Indonesia dalam bidang Film Animasi Layar Lebar dan Penghasil Devisi Film Battle of Surabaya hak cipta 3 th: \$1,6 juta Ajsaka terjual \$7,5 juta>Pesawat N219 (\$5juta). Menghasilkan Entrepreneur Penghasil Devisa dan Pusat Kewirausahaan Dunia. Telah mengasuh kolom mingguan “Kewirausahaan /Mensiasati Peluang” di Harian Kedaulatan Rakyat sejak 2003, lebih dari 14 tahun) dan telah menulis 6 buku Entrepreneurship. 4 Penghargaan Kewirausahaan/Entrepreneur penghargaan

Dr. Fajar I. Thufail



Dr. Fajar Ibnu Thufail adalah seorang peneliti Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) sejak 1992. Pendidikan S3 University of Wisconsin- Madison, S2 Rutgers University dan S1 Universitas Gajah Mada. Saat ini beliau aktif mengkaji Animasi Jepang yang dikaitkan dengan perkembangan animasi di Indonesia.

Banung Grahita, M.Ds.,Ph.D



Banung Grahita, M.Ds.,Ph.D adalah seorang pengajar Animasi FSRD ITB sejak 2010. Pendidikan Doctor of Philosophy (Ph.D.), Kinematograph Media Lab School of System Design – Tokyo Metropolitan University (2015) dengan spesialisasi Rendering animasi, S2 dan S1 Institut Teknologi Bandung (ITB). Selain mengajar Animasi, Animasi Eksperimental, *Game Design*, Media Interaktif, Studio Komunikasi Visual Multimedia. Banyak penulisan dan jurnal ilmiah Nasional dan internasional berkaitan dengan animasi, multimedia dan game yang dibuat. Banung juga pembuat animasi independen, yang berfokus pada penggunaan medium animasi sebagai sarana komunikasi ide dan ekspresi estetis individu, serta berkarya dengan banyak tema yang mengeksplorasi animasi secara naratif dan sering melakukan pameran animasi. Finalis Asia Digital Art Award 2016, di Fukuoka Asian Art Museum, Fukuoka, Jepang untuk kategori Motion Images dengan judul karya “Superficiality”, Single Channel Animation.

Yudi Amboro, M.Sn



Yudi Amboro, M.Sn adalah Wadek I bidang akademik Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta. Pendidikan S2 dan S1 Institut Kesenian Jakarta. Beliau juga pengajar peminatan multimedia di Institut Kesenian Jakarta. Berpengalaman dalam bidang animasi, antara lain: pada 2010, Sebagai Sekertaris ASIFA (Association Internationale du Film d’Animation/International Animated Film Association) – Indonesia, chapter Jakarta. Moderator Seminar Peluang dan Tantangan Industri Animasi di Indonesia di FFTV- IKJ, Jakarta. Sebagai Delegasi IKJ di Workshop Animasi Artist Residency CalArts – IKJ California Institute of The Arts, California U.S.A dan Fasilitator Workshop Kolaborasi Seni: Tari, Musik, Animasi IKJ- CalArts, Jakarta dan sebagai Delegasi IKJ ke Festival Kesenian Indonesia (FKI) Ke-6 di IKJ dan Ke-7 di ISI, Surakarta. Anggota tim pendampingan BPPT-IKJ untuk pengembangan Industri Animasi di kota Cimahi, Jawa Barat pada 2012. Sebagai Narasumber soal pendidikan animasi di FGD Grand Strategy Sub Sektor Animasi Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia pada 2016.

PROMOSI MELALUI ANIMASI BATTLE OF SURABAYA

Oleh: Prof. Suyanto,
Rektor Universitas Amikom

Sebelum bicara mengenai animasi, perlu kiranya disampaikan mengenai positioning Universitas Amikom yang bukan lagi seperti perguruan tinggi lainnya yang masih berada di tingkat Agent of Education dan Agent of Research tetapi sudah masuk ke kategori perguruan tinggi yang hasil penelitiannya sudah dapat dijual ke industri. Amikom memposisikan dirinya seperti perguruan tinggi di Amerika Serikat khususnya di negara bagian California yang juga memiliki perusahaan yang menghasilkan untuk universitas. Proyek-proyek Amikom selain animasi juga mengembangkan software untuk 10 Bandara besar di Indonesia termasuk Soekarno Hatta. Sesuai visi Amikom yaitu entrepreneurship di bidang kreatif. Targetnya adalah pada tahun 2030 perusahaan yang berada di bawah Yayasan Amikom sudah memperoleh penghasilan sebesar 75% dari bidang kreatif. Saat ini Amikom telah memperoleh 45 award untuk tingkat internasional, sedangkan untuk tingkat nasional sudah mendapatkan sekitar 150 award.

Saat ini fokus Amikom melalui MSV pictures adalah mengembangkan animasi dengan kualitas internasional yang sudah dimulai dengan produksi Battle of Surabaya dan selanjutnya adalah Ajisaka. Sesuai moto MSV yaitu we bring home, hope and happiness. Untuk itu Amikom melalui MSV membangun cerita film animasi melalui basis budaya (culture). Memang ada kritik mengapa tampilan yang dipilih MSV seperti anime Jepang. Hal itu terkait strategi yang harus ditempuh untuk menembus pasar internasional, jadi dipilihnya tampilan anime Jepang adalah semata sebagai alat. Tetapi yang penting ada pada hal menempatkan budaya (culture) sebagai nilai (value), dan untuk MSV pictures nilainya adalah We bring home, hope and happiness, yang dikenalkan sebagai nilai Indonesia ke seluruh dunia. Hal ini sudah dibuktikan oleh Prof.Suyanto selaku produser dan Pak Aryanto Yuniawan selaku sutradara melalui dengan mendapatkan 13 international award untuk film Battle of Surabaya dengan award terakhir yang dimenangkan adalah di Berlin International Film Festival. Jadi seperti itu prosesnya dalam menempatkan nilai we bring home, hope and happiness dalam film animasi. Dirancang dengan dasar budaya, filosofi dan integrasi budaya Indonesia. Hal yang sama juga dilakukan oleh Hollywood meski yang dilihat oleh orang melulu soal teknologinya. Untuk itu apa yang dipelajari akan dituangkan dalam buku Prof Suyanto yang ke-34 yang berjudul "Cinematography of the Oscar Winner Box Office".



Animasi berikutnya yang di produksi oleh MSV pictures yaitu Ajisaka bekerja sama dengan Pusbang Film, Bekraf dan lain sebagainya juga menggunakan pola serupa. Yaitu Indonesian story yang di eksekusi menggunakan proses Hollywood. Begitulah cara menjual film kita ke pasar global. Di dalamnya digunakan berbagai aspek pendekatan seperti desain multi archetype dan lokasi. Pola-pola yang digunakan menggunakan pola "Heroes Journey" yang memiliki karakter hero, mentor, guardian, trickster dan sebagainya. Menggunakan pola penyusunan cerita seperti ini Battle of Surabaya akhirnya dapat berkeliling dunia keman-mana. Di dalam Battle of Surabaya budaya dan kesenian Indonesia juga coba dikenalkan misalnya seperti Reog. Mungkin dalam sejarah Indonesia inilah satu-satunya film Indonesia yang sudah memperoleh 13 international award. Rasanya ini adalah pencapaian dan mungkin akan menjadi ke-14 jika saat ini masuk final di Milan. Saat ini Battle of Surabaya selain sedang menjajaki akan dibuat versi televisinya oleh Australia juga mulai November 2017 akan diputar di seluruh penerbangan Garuda sebagai bagian dari in-flight entertainmenya. Pada Golden Trailer Festival ke-15 tahun 2014 Battle of Surabaya juga masuk nominasi pada kategori Best Foreign Animation Trailer bersama Postman Pat, The Wind Rises, dan Tarzan. Begitu juga di Noida Film Festival ke-3 di India tahun 2016, Battle of Surabaya tercatat sebagai best feature animation. Begitu juga pada Seoul International Cartoon and Animation Festival dimana Battle of Surabaya berhasil mengalahkan Miss Hokusai dari Jepang. Sehingga intinya orang Indonesia memiliki kemampuan agar karyanya dapat bersaing selama cerita (story) nya bagus.

Selanjutnya adalah mengenai membangun distribution channel (jalur distribusi) untuk film, MSV pictures memulainya melalui berkenalan dengan orang-orang yang dianggap ahli di bidang tersebut. Salah satu ahli itu dikenal pada saat ada acara seminar internasional di ITB Bandung. Saat itu ITB mengundang Sessa Kanthamraju, Executive Director Communication The Walt Disney Company Asia Tenggara. Dari perkenalan tersebut banyak yang dapat



MSV pelajari mengenai bisnis animasi. Begitu juga ahli-ahli lainnya seperti Steven Istock dari California Pictures. California Pictures adalah perusahaan dan studio film di Amerika Serikat. Lalu ada juga Cherise Lang dari Tencent Pictures. Tencent Pictures adalah perusahaan ICT di Asia dengan kekayaan 300 milyar dollar di atas Ali Baba.

Kemudian jika kita berbicara mengenai industri animasi maka kita bicara mengenai industri yang peredaran uangnya mencapai 72 trilyun di seluruh dunia. Untuk Amerika Serikat sendiri mencapai 7,5 trilyun. Sebagai perbandingan untuk film konvensional itu hanya 11 juta dollar, sedangkan untuk animasi 2D hanya 8 juta dollar, tapi kalau animasi 3D itu mencapai 88 juta dollar. Untuk itu target yang dibidik oleh MSV ada 3 negara yaitu Amerika, Cina dan Jepang. Animasi pada dasarnya bahkan bisa lebih mahal harganya dibanding pesawat. Jika ada pertanyaan siapa artis paling kaya di dunia jawabannya adalah Disney karena memiliki Mickey Mouse. Padahal Mickey Mouse hanya salah satu karakter di Disney. Jadi menciptakan satu karakter di animasi itu maka selamanya akan mendapatkan uang lisensi, sejauh ini MSV sudah memiliki 50 karakter lebih.

Battle of Surabaya sendiri ditaksir berharga 41,6 milyar (3,2 juta dollar) dalam waktu 3 tahun. Jadi ketika copyrightnya dijual harganya sekitar 41 juta us dollar, targetnya bisa dicapai pada tahun 2020. Untuk Aisaka sekarang sudah ditawarkan dengan harga 7,5 juta dollar (97,5 milyar) padahal wujudnya baru berupa brosur. Di Jakarta sendiri sudah ada yang bersedia dengan harga 1,5 juta dollar. Untuk sebuah film yang belum jadi saja harganya sudah lebih mahal dari harga pesawat. Sehingga harusnya media lokal itu jangan cuma mempublikasikan soal pesawat tetapi juga soal animasi karena harganya ternyata lebih mahal.

Selain terkait harga MSV juga masih mengejar target pasar internasional seperti Amerika Serikat dengan menggunakan strategi tertentu. Untuk itu MSV menggandeng perusahaan

Amerika California Pictures untuk bertindak sebagai distributor. Melalui kemitraan ini bukan hanya masalah pemasaran yang dipecahkan tetapi juga cara untuk menginternasionalkan film animasi yang dibuat oleh MSV. Yaitu dengan cara mencari pengisi suara dari artis-artis Hollywood.

Bagaimana dengan pasar Cina? Hal serupa juga ditempuh yaitu dengan mendirikan perusahaan di China yaitu di kota Beijing dan Shenzhen. Nanti pada saat bulan Desember ketika Battle of Surabaya masuk ke China disaat yang sama kita juga mendistribusikan animasi buatan China judulnya Maya and The Bee. Urusan distribusi ini juga sebelumnya sudah kita lakukan di China lewat animasi Doraemon yang haknya kita pegang untuk China. Cara ini ditempuh untuk memastikan bahwa kita memiliki slot tayang di bioskop di China sehingga paling tidak setiap 3 bulan sekali kita akan memiliki jatah untuk menayangkan film Indonesia di China.

Untuk pasar Jepang prosesnya lebih sulit. Itulah sebabnya mengapa kita memilih menggunakan tampilan Anime. Judul pun juga kita ubah misalnya dari Battle of Surabaya untuk pasar internasional kita gunakan November 10. Di Jepang kita bekerja sama dengan Densu. Demikian kurang lebih peta perjalanan untuk film Indonesia menembus pasar internasional. Untuk itu diperlukan sinergi antara perguruan tinggi, studio maupun publik. Tujuannya adalah menciptakan karya kreatif yang mendunia. Yaitu film animasi panjang yang memiliki standar dunia (world class feature animation movie). Indonesia saat ini berada pada titik ini.

TEMUAN ANALISIS TENTANG ANIMASI INDONESIA DAN JEPANG

Oleh: *Dr. Fajar I. Thufail,*
Peneliti LIPI

Animasi merupakan sebuah sub sektor ekonomi yang sangat penting di Indonesia, seperti yang sudah dinyatakan bahwa pemerintah memiliki perhatian terhadap animasi, dan untuk itu tengah menentukan kebijakan terkait sub sektor animasi tersebut. LIPI sebagai lembaga resmi di Indonesia yang mengemban tugas penelitian, juga melakukan penelitian pada bidang animasi. Salah satu bidang kajian yang diteliti terkait animasi adalah animasi di Jepang. Penelitian ini sudah dilakukan kurang lebih selama 3 tahun, dan dilakukan di beberapa studio animasi di Jepang diantaranya adalah: Comix Wave Studios, yang populer dengan film animasinya: “Kimi No Nawa” (Your Name), yang meliputi penelitian mengenai proses produksi dan lain sebagainya di studio tersebut.

Salah satu hal dalam animasi yang membuat LIPI tertarik adalah animasi memperlihatkan bagaimana sebuah kegiatan dalam bidang seni bisa dilakukan secara kolektif. Hal ini berbeda dengan industri-industri lain dalam bidang seni yang lebih banyak mengandalkan kemampuan individu senimannya. Sementara di animasi mau tidak mau harus dilakukan secara kolektif karena tidak mungkin dilakukan sendirian. Ini merupakan aspek yang penting untuk melihat bagaimana industri animasi bekerja. Terkait dengan bentuk kolektif tadi indikatornya bisa dilihat dari kenyataan bahwa animasi itu selalu memiliki jaringan trans internasional. Hal itu menjadi salah satu aspek yang sangat menonjol pada animasi yang membutuhkan teknik CGI (Computer Generated Imaging), karena tidak mungkin bagi sebuah studio animasi untuk mengerjakannya sendirian. Mau tidak mau harus ada kolaborasi antar studio animasi yang mencakup tidak hanya di lingkup dalam negeri tetapi juga di luar negeri, atau yang dikenal dengan istilah outsourcing dan sebagainya.

Hal lain yang juga dapat di kemukakan dalam animasi sebagai sebuah topik kajian adalah bahwa di dalamnya terkandung berbagai macam teknik visual yang terdiri dari beragam bentuk, tidak hanya 2D dan 3D tetapi juga teknik seperti stop motion dan lain sebagainya. Artinya dalam sebuah proses produksi bisa dilihat bahwa animasi terdiri dari berbagai macam aplikasi teknik pembuatan atau ragam teknik visual.



Animasi Jepang juga ditandai dengan bentuknya yang dikenal terdiri dari multiple platform. Artinya animasi bisa dikembangkan ke dalam berbagai platform atau berasal dari berbagai platform yang dapat dieksplorasi. Sehingga animasi itu tidak berdiri sendiri tetapi ada industri turunannya atau industri aslinya (origin) misalnya awalnya berupa manga, kemudian menjadi serial tv, lalu menjadi merchandising dan kemudian original video animation, film animasi layar lebar, dan sebagainya. Jadi dalam wujud multiple platform tadi animasi bisa berbentuk macam-macam media. Hal ini jarang sekali atau tidak banyak ditemukan dalam industri lain. Kompleksitas industri animasi dapat ditunjukkan melalui keragaman platform ini.

Dalam penelitian ini ada beberapa pendekatan kajian animasi yang dapat didiskusikan yaitu: Pertama sebagai konteks kajian media yang bersifat klasik untuk memahami bagaimana film animasi itu dilihat sebagai media penyampaian pesan. Metode-metode yang dapat digunakan dalam animasi sebagai konteks kajian media adalah hermeneutik, semiotik, dan simbolik, yaitu peneliti sebagai orang yang mencoba memahami pesan yang disampaikan melalui sebuah film animasi.

Pendekatan kedua adalah melihat animasi dalam konteks kajian ekonomi atau produksi. Dalam kajian ini film animasi dilihat sebagai sebuah industri yang memiliki proses produksi. Jadi kajian ini melihat bagaimana sebuah studio animasi bekerja, bagaimana manajemennya, dan sebagainya. Pada kajian ini digunakan pendekatan ekonomi, politik, manajemen, industri, dan sebagainya.

Dalam penelitian mengenai animasi di Jepang kedua pendekatan kajian tadi tidak bisa digunakan secara terpisah tetapi digabungkan dan menghasilkan kajian kritis tentang media animasi, artinya penelitian dilakukan dengan melihat bagaimana pesan diproduksi sebagai bagian dari



pengetahuan dengan ilustrasi animasi Jepang. Juga bisa dilihat dalam penelitian mengenai bagaimana pesan itu terbentuk dalam hubungan antara berbagai macam industri dalam relasi-relasi kekuasaan yang spesifik.

Selanjutnya dalam penelitian mengenai animasi Jepang juga bisa dilihat animasi dalam bentuk sains dan teknologi, sehingga secara komparatif bisa dilihat apa yang menjadi keunggulan animasi Jepang dan apa yang dapat dijadikan potensi untuk dikembangkan di Indonesia. Juga kelemahan baik di Indonesia maupun di Jepang.

Dalam penelitian juga akan dilihat bagaimana desain karakter dalam animasi Jepang yang memanfaatkan wujud multiple platform dan bagaimana hal tersebut dapat terbentuk. Konteks ini penting untuk dilihat di Indonesia sebagai salah satu aspek yang harus diperkuat. Untuk itu Indonesia dalam melihat animasi di Jepang harus memahami sebuah konstruksi karakter untuk membuat desain karakter dan terkait dengan pemahaman multiple platform yang di Jepang telah digunakan secara luar biasa.

Sebagai sebuah konteks produksi pengetahuan yang mungkin sudah banyak dikaji oleh ahli-ahli animasi dan mungkin juga sudah diajarkan secara akademis di kampus seperti IKJ misalnya, terdapat isu-isu yang dapat dilihat dalam animasi di Jepang setidaknya ditemukan ada 4 domain atau 4 ruang pengetahuan yang di eksplorasi oleh para pembuat animasi di Jepang.

Pada awal dekade 40-an saat animasi pertama muncul, animasi berbicara tentang propaganda militer dan politik di Jepang, yaitu mengenai kehebatan Jepang sebagai sebuah imperium. Animasi Jepang yang muncul pada 1945 seperti Momotaro and The Devine Sea Warriors adalah animasi propaganda yang diproduksi oleh angkatan laut Jepang. Animasi tersebut bisa dibandingkan misalnya dengan animasi pertama di Indonesia yaitu Si Doel Memilih yang dibuat pada tahun 1955 merupakan propaganda untuk Pemu tahun 1955. Inilah hal yang menjadi konteks dasar sebuah animasi. Sehingga misalnya ketika animasi Atom Boy muncul pada dekade 60-an dapat dilihat sebagai kritik terhadap proses mekanisasi dan industrialisasi yang muncul di Jepang pasca perang. Betapa orang-orang terpesona oleh industri berat, sehingga memunculkan pencipta seperti Osamu Tezuka yang mengkritik hal tersebut melalui

sisi-sisi humanisme yang tetap harus ada dalam proses mekanisasi dan industrialisasi. Momen ini yang menjadi jalan populernya Anime (animasi) seperti itu di Jepang.

Tahun 2004 muncul animasi Phoenix yang juga berasal dari karakter yang diciptakan oleh Osamu Tezuka. Karakter Phoenix ini dibuat menggunakan referensi dari legenda mengenai resureksi. Penggunaan legenda sebagai sumber untuk membuat desain karakter adalah salah satu aspek yang harus dikembangkan di Indonesia, untuk itu perlu juga memahami tradisionalitas di Jepang sebagai kerangka pelapisan antara yang modern dan tradisional dan masa yang akan datang. Karenanya eksplorasi terhadap legenda-legenda Jepang dapat dijadikan sebuah contoh. Contoh animasi lain yang dapat dilihat konteks pesannya dalam sebuah media adalah animasi Grave of The Fireflies produksi tahun 1988 yang secara kuat menjadi kritikan terhadap perang. Sebagai negara yang mengalami pengalaman traumatis dalam Perang kesusahan dan kesedihan Jepang seperti yang ditunjukkan dalam Grave of The Fireflies sangat jelas terasa. Hal yang sama juga bisa dilihat misalnya dalam Battle of Surabaya produksi MSV yang mengeksplorasi tema-tema tersebut.

Berikutnya adalah mengenai ekologi atau ekosistem media dalam produksi narasi animasi. Di Jepang jelas terlihat adanya dominasi kekuasaan karena kekuatan kapital yang besar, misalnya di studio Osamu Tezuka Production serta Toei Production. Juga adanya kekuatan kapital dalam merchandising dan serial tv. Salah satu contoh yang bisa dilihat adalah kesuksesan animasi Gundam karena adanya dukungan dari Bandai. Jika tidak ada dukungan dari Bandai maka dapat dipastikan kalau Gundam akan gagal. Karena Gundam pernah mengalami kegagalan maka industri merchandising dalam kaitan dengan animasi memiliki pengaruh yang kuat, bahkan dalam beberapa kesempatan dari animasinya sendiri. Selain juga adanya dukungan dari komunitas penggemar seperti official fandom yang ada di masyarakat dengan diadakannya berbagai Konvensi dimana di dalamnya terjadi pertemuan antara komunitas cosplayer yang ada bahkan hingga tingkat universitas.



Hal unik dari animasi di Jepang adalah adanya kesan pembiaran soal pembajakan (piracy), pembajakan justru dilihat sebagai salah satu cara untuk mempopulerkan animasi. Ini tentunya juga ditunjang oleh kenyataan bahwa penghasilan (income) domestik animasi di Jepang sudah sangat tinggi, untuk itu Jepang seperti membiarkan animasinya dibajak di lingkup internasional agar lebih terkenal. Ini bisa dilihat dari adanya fans subbing (versi terjemahan tidak resmi dari penggemar), bahkan di China hal ini dilakukan secara resmi oleh Panda Pirate yang memberikan fans subbing pada animasi One Piece dalam bahasa Mandarin dengan sepengetahuan produsernya.

Kembali ke hal merchandising yang sebenarnya belum banyak dilakukan di Indonesia misalnya Battle of Surabaya yang sudah mulai melakukan tetapi belum cukup agresif dalam soal pemasarannya. Namun hal ini belum banyak diikuti pembuat animasi lain di Indonesia yang lebih banyak berkuat diproduksi serial tv seperti MD Production dan lain sebagainya.

Sebagai wujud multi platform animasi di Jepang telah memiliki rintisan sejak abad ke-12 dimulai dengan lontar Budha dalam bentuk gulungan (scroll). Pada dekade 30-an juga muncul teater jalanan yang menggunakan narasi visual bernama Kamishibai. Contoh-contoh tersebut menjadi bukti adanya multiple platform dalam sejarah Jepang sebelum adanya produksi animasi dan manga. Baru pada tahun 1946 Sazae San menjadi animasi pertama mendahului animasi Osamu Tezuka, dan hingga sekarang tetap dikenal sebagai animasi yang serius paling panjang di Jepang.

Berdasarkan penelitian ini kontribusi paling banyak yang dimiliki oleh animasi multi platform, berasal dari merchandise yang menjadi penyumbang paling besar sementara dari penjualan animasi dalam bentuk DVD sumbangannya diperkirakan hanya sekitar 10 % dari total pemasukan. Potensi lain yang terus berkembang adalah dari Internet karena animasi sudah mulai ditayangkan secara online dalam bentuk streaming. Mungkin hal ini berbeda dengan animasi di Indonesia yang masih perlu lebih banyak menggenjot kehadirannya di media televisi.

Indonesia sendiri setelah mengalami jaman animasi 2D kemudian secara pesat beralih ke animasi 3D, sehingga banyak studio-studio animasi yang berubah memproduksi animasi 3D. Ada karakter-karakter dalam animasi di Indonesia yang diangkat dari komik seperti misalnya animasi si Juki, tentu menarik jika karakter-karakter lain dalam komik seperti misalnya Gundala Putra Petir, Mahabarata yang telah ada jauh sebelum animasi mengalami booming juga dieksplorasi.

Animasi di Jepang juga menjadi menarik karena memiliki apa yang disebut dengan Character Storytelling, jadi yang penting bagi animasi Jepang bukanlah narasinya tapi justru karakternya. Sehingga seluruh storytelling didasari oleh kakarakter. Untuk itu kiranya penting bagi Indonesia untuk mulai mengembangkan karakter yang menjadi fokus utama dalam animasi dibanding narasinya. Sebab pengembangan karakter menjadi hal penting dalam kajian mengenai animasi. Di Jepang terdapat 3 hal terkait karakter animasi yaitu: pertama karakternya sendiri, kedua relasi antar karakter dan yang ketiga adalah bagaimana pandangan dunia karakternya berkembang.



Untuk hal animasi yang memiliki kekuatan pada karakternya sendiri dapat dilihat pada contoh animasi: Deko Boko Friends, dimana di animasi ini hanya menceritakan satu karakter saja, tidak ada background atau property lainnya. Fokusnya hanya pada satu figur karakter yang menceritakan masalahnya diiringi gesture-gesture dan kemudian mencoba memberikan resolusi pada masalah yang dihadapi. Dalam setiap episode masalah yang dihadapi karakter dalam animasi ini berbeda-beda. Misalnya salah satu karakter yang meletakan telur di atas kepalanya, dan karena kepalanya panas hingga berasap sehingga telurnya pecah. Hal-hal spesifik tentang laku karakter di animasi Jepang terutama di kalangan audience anak-anak menjadi sesuatu yang menarik dalam konteks ini.

Sementara animasi yang dapat digunakan untuk contoh relasi antar karakter adalah animasi Summer Wars, narasi dalam animasi ini tidak begitu penting justru yang terpenting adalah bagaimana relasi antar karakter yang ada dalam film termasuk avatar mereka di dunia virtual. Karakter-karakter dalam animasi harus bekerja sama di dunia nyata maupun di dunia virtual untuk menghadapi kekuatan yang menguasai jaringan internet dan membuat kacau komunikasi di dunia nyata. Conoh serupa bisa dilihat pada animasi trio hantu yang juga menjadi salah satu contoh eksplorasi pengembangan karakter.

Terakhir adalah animasi yang menunjukkan pandangan dunia karakter berkembang, animasi yang dapat dijadikan contoh adalah Samurai Champloo. Animasi ini memiliki beragam jagat atau dunia, dari mulai dunia samurai di masa edo hingga musik yang justru menggunakan musik modern Rap. Eksperimen-eksperimen seperti ini dalam animasi Jepang adalah sesuatu yang menarik. Tentunya hal-hal seperti diatas menggunakan basis riset yang kuat, kekuatan riset untuk animasi di Jepang juga ditunjukkan oleh Comixwave dalam pembuatan animasi The Garden of Words. Untuk dapat menampilkan animasi hujan yang akurat sesuai kebutuhan dalam filmnya, pihak Comixwave menugaskan timnya selama berbulan-bulan untuk mengukur sudut kemiringan jatuhnya air hujan di salah satu taman di Tokyo. Hal ini untuk menghadirkan realisme kondisi hujan yang dapat disaksikan oleh audience dalam animasinya. Detail-detail seperti ini acap ditampilkan dalam animasi-animasi produksi Jepang. Apakah animasi produksi Indonesia juga perlu mengembangkan detail-detail yang sama?

TEKNOLOGI RENDER ANIMASI

Oleh: **Banung Grahita,**
Pengajar Animasi FSRD ITB

Animasi sebagai sebuah bidang multi disiplin pendekatan penelitiannya bukan hanya dari segi seni dan desain tetapi juga menyangkut kajian media, dan juga dikaji secara antropologis dampaknya terhadap manusia, masyarakat dan budaya. Pendekatan penelitian animasi juga bisa menggunakan pendekatan psikologi, dan pendekatan manajemen ekonomi kreatif. Tentunya karena sekarang animasi banyak menggunakan teknologi komputer maka pendekatan penelitian animasi juga menggunakan komputer grafik atau komputer sains.

Jika dalam presentasi sebelumnya sudah dijelaskan mengenai kajian kolektif praktik industri, mulai dari pengarsipan, penggalian keilmuan kemudian membuat satu kritik terhadap karya animasi, untuk penelitian ini digunakan kajian di ranah praksis. Penelitian menggunakan kajian di ranah praksis mengenai teknologi rendering animasi ini dilakukan di Jepang selama 4 tahun. Disini yang dibicarakan adalah metode untuk penelitian animasi tanpa pipeline produksi atau disebut metode desain.

Pada sambutan sudah disinggung soal bagaimana memunculkan identitas Indonesia? Hal tersebut salah satunya dapat dimunculkan melalui metode penelitian-penelitian yang mengkaji tentang metode desain karakter. Seperti diketahui bahwa karakter dalam animasi Jepang secara desain sangat kasat mata karena cirinya sangat jelas misalnya jika dibandingkan dengan karakter Disney-Pixar dari Amerika. Jika dilihat lebih lanjut akan diketahui bahwa ciri khas desain karakter animasi Jepang muncul karena Jepang memiliki metode desain sendiri yang dikembangkan dari komiknya (manga). Misalnya seperti yang dapat dilihat pada buku Manga Matrix. Begitu pun dengan Disney-Pixar yang juga mengembangkan metode desain sendiri.

Mungkin pada saatnya nanti Indonesia juga akan mengembangkan satu metode atau teknis desain karakter. Mengingat Indonesia sudah memiliki tradisi narasi visual, tradisi storytelling, yang sudah ada selama berabad-abad dimulai dari wayang. Tradisi-tradisi semacam ini bisa kita gali kembali dan melihat metode desain karakternya seperti apa. Sehingga dapat digunakan sebagai alternatif metode desain karakter Indonesia. Selain metode desain karakter juga bisa dilihat model-model penelitian yang lain seperti metode



penelitian pengembangan alat atau teknologi disamping hasil rancangannya sendiri dan terakhir adalah praksis dalam bentuk mengembangkan model bisnis.

Untuk rendering penelitian yang dilakukan adalah penelitian secara teknis. Di Indonesia sekarang ini jika dilihat banyak terjadi peralihan bentuk animasi dari 2D ke 3D yang menggunakan komputer. Secara teknis yang dimaksud animasi 3D adalah proses image fotosintesis yang diterjemahkan ke model 3D menjadi satu gambar 2D, namun jika dilihat dari sisi seni rupa maka yang dimaksud rendering adalah proses formulasi, shading, tone pada gambar dengan gaya atau ekspresi, teknik, dan medium tertentu.

Berdasarkan konteks seni rupa tadi maka rendering dengan sendirinya akan terkait dengan visi artistik dari seniman. Ini yang sering kali tidak dibicarakan saat pembahasan rendering dalam konteks animasi, karena biasanya rendering animasi selalu diidentikkan dengan teknis. Apa yang bisa dilakukan apa yang tidak bisa dilakukan. Bagaimana mengoptimalkan supaya renderingnya cepat? Bagaimana renderingnya bisa murah dan ringan? dan lain sebagainya.

Seharusnya ketika kita bicara soal rendering, itu juga dapat mencerminkan satu visi artistik dalam merancang animasi. Saat ini jika kita melihat kecenderungan besar dalam animasi adalah beralih ke animasi yang dibuat menggunakan komputer, sehingga sebagai hasilnya kita melihat di seluruh dunia terjadi sebuah keseragaman visual. Sementara jika kita menilik tradisi animasi yang sudah ada sejak awal, misalnya kita lihat pada tradisi animasi di Eropa dan di Hong Kong. Selain animasi-animasi yang merupakan animasi mainstream di industri ada juga animasi-animasi yang memiliki teknis atau gaya visual yang berbeda. Sehingga dari sana bisa dilihat keunikan dan karakter dari masing-masing animasi. Untuk itu setiap rendering animasi sebenarnya dapat memunculkan satu arahan atau visi artistik sendiri. Jadi misalnya seperti di awal jika ingin memunculkan satu identitas lokal dari



Indonesia, bisa saja dilakukan eksplorasi lebih lanjut bahwa visinya menonjolkan tentang kelokalan atau tergantung dari tema yang hendak diangkat, mood seperti apa yang ingin ditampilkan. Jadi rendering tidak hanya bicara soal proses akhir sebuah karya animasi yaitu tahapan ketika animasi di render menjadi video, tetapi juga bicara tentang bagaimana visi artistik yang sejak awal telah ada dalam rencana desain. Visi artistik seperti apa dan kemana arahnya lah yang sebenarnya perlu dipikirkan sesuai dengan animasi yang dibuat.

Pada saat kita bicara mengenai artistik animasi tidak dapat lepas dari narasi visual. Jadi saat menentukan seperti apa gaya visual yang kita pakai atau seperti apa presentasi gambar yang akan dimunculkan akan erat kaitannya dengan narasi visual. Narasi visual adalah salah satu bentuk penyampaian cerita atau informasi melalui media gambar atau bentuk visual. Jadi narasi visual adalah salah satu aspek terpenting dari animasi karena aspek narasi visual ini yang akan menentukan bagaimana cerita animasi itu akan dipersepsi atau diinterpretasi dan dipahami oleh penontonnya. Tanpa adanya sebuah perencanaan narasi visual yang baik biasanya nanti animasi yang dihasilkan akan sulit dipahami oleh penontonnya. Sering kali sebuah animasi jika dilihat visualnya menarik, gambarnya bagus tapi saat dilihat, penonton tidak dapat menangkap maksudnya. Hal itu biasanya menunjukkan jika animasi tersebut mengalami masalah narasi visual. Masalah penyampaian cerita secara visual bukan hanya menyampaikan cerita seperti apa, tetapi juga menampilkan suasananya, emosi seperti apa yang ingin dicapai. Itu sebabnya mengapa ada animasi yang saat dilihat ceritanya bisa dipahami tetapi ternyata ceritanya datar-datar saja karena tidak dapat membangkitkan emosi tertentu. Padahal animasi yang ceritanya bagus dapat membuat penontonnya sedih hingga menangis dan bisa membuat penontonnya tertawa karena lucu.

Jadi aspek penting dalam animasi adalah adanya implementasi visual atau bahasa rupa. Ketika kita bicara mengenai bahasa atau komunikasi, kita menemukan ada yang disebut bahasa verbal (teks) dan ada yang disebut bahasa non-verbal (visual). Konsep-konsep bahasa visual sendiri terdiri dari banyak jenis, umpamanya dalam film kita bisa melihatnya dalam shot, dan lain sebagainya. Hal ini erat kaitannya dengan animasi dan seni rupa. Untuk itu kita melihat konsep mengenai bahasa

rupa menurut Prof. Dr Primadi Tabrani, yang menjelaskan adanya 3 unsur dalam bahasa visual.

Pertama adalah adanya gambar itu sendiri atau istilahnya wimba. Kemudian ada tata ungkap atau grammar, seperti dalam ilmu tata bahasa. Grammar dalam bahasa visual terbagi menjadi dua yaitu grammar dalam dan grammar luar. Dimana grammar dalam adalah struktur dimana kita menyusun gambar atau obyek-obyek menjadi sebuah shot dalam animasi. Sedangkan grammar luar adalah bagaimana mengkaitkan sebuah shot animasi dengan shot lainnya. Untuk konteks rendering kita bicara pada aspek yang pertama saja.

Jadi kalau kita bicara bahasa gambar atau bahasa visual, maka gambar akan terdiri dari 2 elemen. Elemen yang pertama adalah isi, sedangkan elemen yang kedua adalah cara gambarnya. Jika kita bicara kursi maka kita gambarkan kursi. Jika kita bicara manusia maka kita gambarkan manusia. Bagaimana cara menggambar inilah yang penting dalam sebuah narasi visual. Karena ini yang akan membedakan antara satu pohon dengan pohon yang lain dalam konteks narasi visual. Pohon dalam konteks cerita anak-anak tentu akan berbeda dengan pohon dalam cerita horor. Cara menggambar akan berbeda, karena membuat garisnya akan berbeda, pemberian warnanya akan berbeda, pemberian tonal cahayanya juga akan berbeda. Itulah yang dimaksud dengan cara penggambaran.

Saat kita berbicara tentang rendering maka kita akan berbicara soal wimba ini, sehingga keputusan tentang rendering erat kaitannya dengan penggambaran. Cara penggambaran adalah aspek yang penting dalam bahasa visual. Lebih lanjut yang dibahas adalah aspek-aspek penyusun narasi visual. Saat kita salah memilih cara menggambar maka narasinya tidak akan sampai ke penonton, mood yang akan dibangun juga tidak akan tercapai. Nuansanya juga tidak akan terbaca. Sehingga keputusan yang direncanakan haruslah dipikirkan benar-benar. Sedikit kembali ke rendering, karena rendering erat kaitannya dengan bagaimana kita memilih cara menggambar obyek atau adegan. Jika kita berbicara mengenai rendering pada komputer maka kita berhadapan dengan 2 jenis rendering.

Rendering photorealistic dan rendering non-photorealistic. Biasanya ketika orang berbicara mengenai rendering pada komputer maka yang ingin dicapai adalah rendering



photorealistic, karena referensinya adalah kualitas rendering disney-pixar. Harus benar-benar menyerupai realitas sehingga setting cahaya yang dibuat harus benar-benar mensimulasikan sebuah foto yang realistik. Namun jika kita pelajari lebih jauh dalam konteks rendering dalam narasi visual kita juga bisa memilih rendering non-photorealistic sesuai kebutuhannya. Karena pada penelitian mengenai preferensi jenis rendering yang disukai oleh pemirsa ditemukan jika animasi yang benar-benar realistik justru kurang disukai (uncanny valley effect). Jadi ada tingkatan sejauh mana animasi itu dapat diterima oleh persepsi manusia, dan pilihan jenis atau bentuk rendering kedua ini akan membantu kita saat berbicara mengenai narasi visual.

Jadi kesimpulannya kita memiliki pilihan rendering photorealistic yang berupaya mensimulasikan fisikal optik, sedangkan pilihan berikutnya adalah rendering non-photorealistic atau disebut juga stylistic rendering (artistic rendering). Stylistic rendering adalah teknik rendering menggunakan komputer yang tidak mengacu pada realisme namun berusaha meniru hasil gambar yang merupakan ekspresi tangan manusia. Jadi lebih mengacu pada apa yang digambar oleh ekspresi tangan manusia (hand drawn) pensil, cat air, sapuan kuas cat minyak, dan sebagainya, dan bukan apa yang ditangkap oleh kamera. Contoh dalam hal ini adalah toon rendering, yang di Jepang digunakan untuk menghasilkan 3D rendering yang seolah-olah tampak seperti gambar 2D.

Pada contoh yang ditampilkan bisa dilihat adalah dua karya penelitian non-photorealistic rendering. Dimana hasilnya mencoba mensimulasikan hand drawn cat air melalui teknik 3D rendering. Jadi tetap merupakan animasi 3D tetapi menggunakan gaya hand drawn cat air. Kemudian juga ada teknik rendering lain yang masuk dalam kategori non-photorealistic rendering yang disebut dengan patternly rendering dan technical drawing rendering, dan sebagainya. Kesimpulannya adalah implementasi hasil rendering adalah sesuatu yang tidak terbatas, sejauh apa yang bisa diwujudkan oleh manusia itu pula yang bisa dicapai oleh realistiknya rendering. Untuk itu ide manusia tidak akan dibatasi dengan hal teknis. Kita dapat membuat cerita apa pun yang narasi visualnya dapat diterjemahkan oleh tangan, dan itulah yang dapat diwujudkan oleh rendering sesuai kebutuhan narasi visualnya.

Untuk itu perbedaan antara rendering photorealistic dan non-photorealistic adalah non-photorealistic mengacu pada ekspresi tangan manusia sementara photorealistic mengacu pada realitas apa yang ditangkap oleh mata seperti kamera menangkap cahaya. Kemudahan juga rendering non-photorealistic bersifat personal karena dapat mensimulasi signature unik seniman tertentu atau gaya gambar tertentu sesuai konteks budaya tertentu.

Selanjutnya dalam penelitian tentang toon rendering, terdapat tahapan-tahapan yang coba disusun. Pertama untuk melakukan proses rendering animasi diperlukan visi artistik (art direction) senimannya, dimana hal ini akan terkait dengan keputusan di narasi visual tersebut. Narasi visual



akan menuntut gambar atau visualnya seperti apa, sehingga harus dipikirkan terlebih dahulu. Kedua visualisasi menjawab kebutuhan visual yang muncul, jadi jika arahan artistiknya sudah ditemukan maka akan dilanjutkan dengan pembuatan konsep visual. Konsep visual akan diwujudkan dalam bentuk gambar konsep (concept art) yang akan menjadi sebuah acuan atau referensi gaya visual. Misalnya lukisan atau karya seniman tertentu yang digunakan sebagai referensi. Tentunya hal tersebut didasari oleh kebutuhan yang ada.

Setelah ada referensi maka yang dilakukan selanjutnya adalah analisa visual, jadi yang dianalisa adalah fitur-fitur analisa yang penting. Kalau kita berbicara dalam terminologi elemen visual maka elemen visual dari sebuah gambar atau unsur rupa salah satunya adalah garis. Garis seperti apa yang dibutuhkan? Apakah garis lurus, tegas, putus-putus, garis berulang, ekspresif atau bergetar. Kemudian elemen lainnya misalnya warna, warna yang seperti apa? Apakah gradasi, monokrom, solid, dan sebagainya. Fitur-fitur mulai dari warna, bidang, bentuk, garis lalu juga tekstur. Tekstur seperti apa yang digunakan? Di atas kertas, kanvas? Apakah pada saat nanti dianimasikan maka teksturnya akan statis atau bergerak. Analisa terhadap fitur-fitur ini akan menentukan identifikasi dari visual yang dipakai. Selanjutnya bisa dilakukan eksperimentasi teknis dengan software. Banyak software yang dapat digunakan mulai dari render engine di software open source Blender seperti Freestyle hingga render engine berbayar di software komersial Maya seperti Renderman. Terakhir baru dilakukan evaluasi dengan membandingkan antara referensi yang digunakan sebagai acuan dengan hasil akhir yang didapatkan oleh proses rendering.

Sebagai contoh pada penelitian ini bisa digunakan rendering sesuai kebutuhan narasi visual dalam konteks Asia. Contoh pertama adalah dari penelitian animasi di Malaysia oleh Mutalik dan yang kedua di Singapura oleh Hanstral. Keduanya bicara hal yang sama yaitu adanya keseragaman ekspresi visual dalam animasi khususnya di Asia Tenggara (Malaysia, Singapura, Vietnam, Indonesia) seringkali meski yang diangkat adalah cerita-cerita lokal (folklore) yang bercerita tentang keseharian tetapi ekspresi yang digunakan bukan ekspresi visual lokal. Seringkali ekspresi tersebut dengan ceritanya menimbulkan kesenjangan yang kemudian menjadi masalah yang diangkat oleh kedua peneliti tadi.

Tentunya Indonesia yang juga kaya dengan keragaman ekspresi visual lokal misalnya di Jawa dan Bali tidak perlu terjebak di hal yang sama. Sehingga untuk itu dalam penelitian artistic rendering ini digunakan khasanah warisan budaya sebagai basisnya dan metode produksinya. Prosesnya adalah dengan mengambil sample yaitu dari wayang kemudian dianalisa fitur visualnya berupa teknik lukisnya, yang memiliki karakteristik bahasa rupa khas dan kemudian diterjemahkan ke teknis produksi. Berikut adalah hasil analisa visual dari proses penelitian yang dilakukan dimana terdapat beberapa fitur visual yang ditemukan, yaitu: fitur garis, fitur ornamen, tekstur, dan sebagainya. Salah satu fitur sebagai contoh misalnya ornamen tidak dibuat ulang satu per satu tetapi dihasilkan langsung menggunakan program procedural secara otomatis. Sehingga hasilnya antara sample asli yang digunakan dengan hasil renderingnya dapat dibandingkan dan tinggal dianimasikan karena sudah berbentuk 3D.

PEMANFAATAN ANIMASI EKSPERIMENTAL PADA SENI PERTUNJUKAN

Oleh: Yudi Amboro,
Wakil Dekan I FSR IKJ

Secara umum di dunia akademis animasi dalam konteks seni animasi mengenal 2 Cabang besar bidang animasi yaitu: Pertama apa yang lebih mainstream karena digunakan oleh industri yang disebut dengan Character Animation dan yang kedua yang mungkin tidak banyak dikenal oleh publik yang disebut dengan Experimental Animation. Berdasarkan definisi Akademis-nya yang dimaksud dengan Animasi eksperimental adalah animasi yang merupakan seni murni-nya (fine art) animasi, yaitu bidang animasi yang mengeksplorasi seni animasi dalam berbagai ragam bentuk dan konteksnya.

Penggunaan 2 cabang besar animasi ini pada pendidikan animasi di sekolah-sekolah animasi masih terus dipertahankan hingga kini, seperti contohnya bisa dilihat pada program animasi di California Institute of Arts di Amerika Serikat. Di sekolah yang didirikan pada awalnya oleh Disney untuk memberikan pendidikan bagi tenaga yang akan bekerja di perusahaan mereka, memiliki dua program animasi yaitu Animasi Karakter dan Animasi Eksperimental. Untuk program animasi eksperimental jenjangnya hingga tingkat doktoral (S3) sedangkan untuk Animasi Karakter hanya hingga jenjang sarjana (S1). Alasan mengapa untuk animasi karakter hanya perlu hingga jenjang sarjana adalah karena animasi karakter biasanya hanya untuk memenuhi standar kompetensi yang dibutuhkan oleh industri. Sedangkan untuk animasi eksperimental karena tujuannya adalah untuk pengembangan seni animasi maka diperlukan jenjang hingga doktoral.

Animasi eksperimental sendiri sebenarnya sejak awal sudah menjadi bagian dari perkembangan disiplin ilmu animasi. Karena sejak awal animasi sendiri hadir sebagai hasil eksperimentasi para seniman dan ilmuwan dengan teori ilusi gerak pada media visual. Pendapat para ahli mengenai animasi eksperimental berbeda-beda ada yang menganggap Animasi eksperimental menjadi bagian dari seni pada media film dan kerap dimasukkan dalam kategori film eksperimental atau film abstrak, tetapi ada juga yang menganggap animasi eksperimental adalah bagian dari seni rupa.

Perkembangan animasi eksperimental dibidang seni sendiri berawal dari berbagai eksplorasi dan pengembangan visual dari seniman-seniman avant garde pada teori ilusi gerak yang kemudian diaplikasikan pada media film.



Tokoh-tokohnya misalnya seperti Léopold Survage dari Prancis, Walter Ruttmann dan Viking Eggeling dari Jerman, serta tokoh yang dianggap penting untuk perkembangan pendidikan animasi eksperimental di Amerika Serikat yaitu Jules Engel.

Leopold Survage (Prancis, 1914), meski tidak sempat mewujudkan karyanya ke dalam bentuk animasi eksperimental tapi Survage memiliki komitmen dan rencana untuk mengaplikasikan lukisannya ke dalam media animasi. Untuk itu dia membuat sejumlah lukisan yang mensimulasikan gerakan secara dinamis. Lukisan itu saat ini menjadi koleksi dari Museum of Modern Art dan pernah benar-benar diwujudkan sebagai animasi pada suatu pameran.

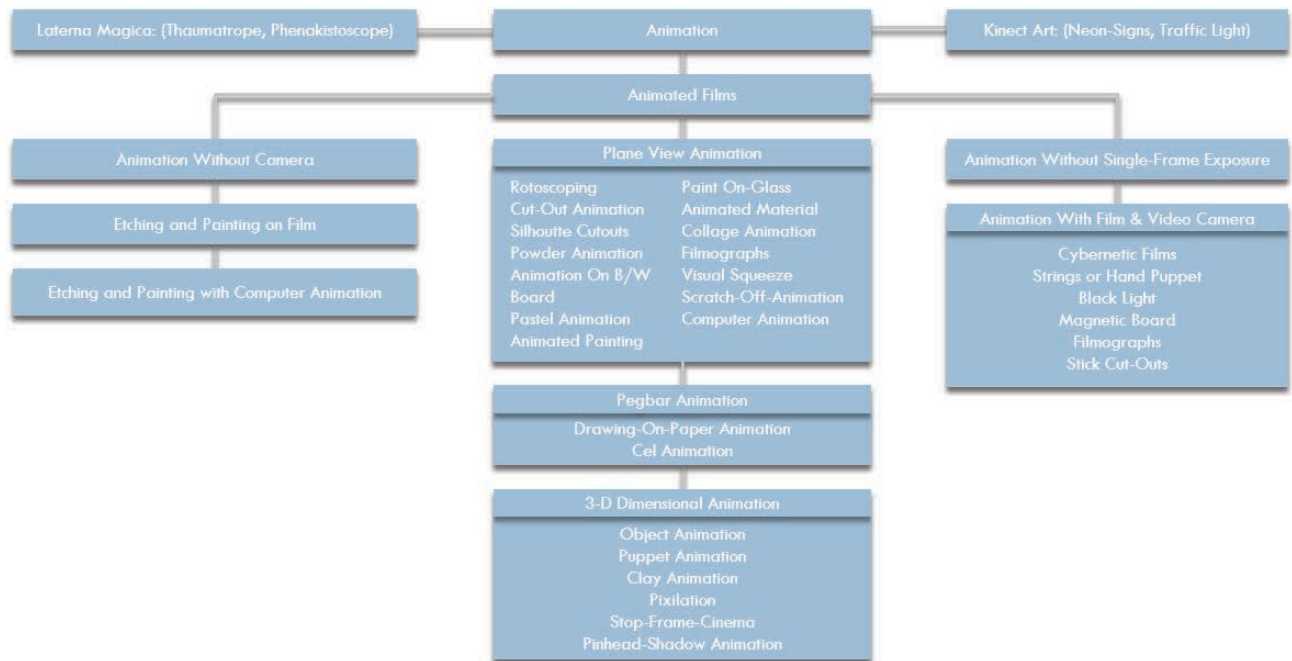
Walter Ruttmann – Lichtspiel Opus I (Jerman, 1921) adalah sebuah animasi yang dibuat dengan teknik hand-tinted (dicat atau diwarnai langsung) di atas film 35mm. Animasinya dipertunjukkan dengan iringan musik langsung, yang dikomposisikan khusus untuk film tersebut, Ruttmann sendiri yang juga musisi ikut melakukan performa dalam film ini.

Viking Eggeling – Diagonal Symphony (Jerman 1924) Adalah animasi eksperimental Eggeling yang diselesaikan tahun 1924. Tidak lama kemudian Eggeling sendiri jatuh sakit dan akhirnya meninggal sehingga hasil riset Bahasa visual dalam bentuk film ini terabaikan hingga akhir abad ke-20, dan kemudian dipelajari oleh para ahli di bidang animasi eksperimental. Jules Engel, adalah seorang imigran asal Hongaria yang mendapat pendidikan seni di Los Angeles dan kemudian bekerja di industri animasi. Ia terlibat dalam berbagai produksi animasi di Disney, dimana salah satunya berusaha memadukan unsur-unsur low art dan high art di animasi Fantasia (1940) dan ditunjuk menjadi kepala departemen animasi eksperimental di CalArts (1970).

Adapun teknik dan media yang digunakan dalam animasi eksperimental merupakan gabungan dari berbagai teknik dan media yang ada dan digunakan dalam bidang animasi.

Seringkali merupakan penggalian kembali dari teknik dan media yang sebelumnya dianggap sudah klasik atau merupakan hasil penemuan teknologi baru. Jika dibuat dalam bentuk diagramnya kurang lebih seperti yang terlihat di bawah ini:

untuk jangka waktu yang lama, di Indonesia. Sebagian besar karyanya dibuat antara 1974 – 1987 di IKJ dengan berbagai macam teknik dan media. Karya-karya diantaranya adalah Meta-meta dan impuls yang digambar langsung di media film, Koen Faya Koen dan A=Absolut, Z=Zen, dan sebagainya.



Data pasti mengenai kapan animasi eksperimental di Indonesia mulai berkembang agak sulit di dapat, mengingat seperti biasa kita bukanlah pihak yang rapi dalam mencatat berbagai peristiwa dalam arsip-arsip yang sistematis. Tetapi berdasarkan beberapa catatan misalnya dari buku: Visual Media in Indonesia: Video Vanguard yang diangkat dari penelitian oleh Edwin Jurriens (2017), semenjak seniman Indonesia mulai mengeksplorasi dan mengembangkan seni media baru (new media art) pada akhir dekade 80-an dan awal 90-an, sejak saat itu jugalah tercatat para seniman seni media baru mulai menggunakan media film dan kemudian video sebagai media untuk membuat animasi eksperimental.

Lama setelahnya barulah kemudian muncul lagi berbagai upaya di bidang animasi eksperimental melalui talenta-talenta muda yang bergabung dalam gerakan Jakarta 32°C. Gerakan ini merupakan gerakan seni yang diinisiasi oleh ruangrupa sejak 2004, Ruang rupa adalah lembaga yang fokus pada upaya membangun jejaring mahasiswa dalam lingkup seni kontemporer di Jakarta. Jakarta 32°C didirikan sebagai sebuah forum dan perhelatan seni rupa dua tahunan yang ditujukan untuk menumbuhkan dialog kritis, dengan melibatkan proses kuratorial, laboratorium seni, penulisan karya, pengorganisasian, serta pembentukan jejaring. Karya-karya yang mereka buat juga mencakup berbagai seni kontemporer animasi di media video.

Salah satu seniman animasi eksperimental Indonesia yang tercatat dalam penelitian Juriens adalah Gotot Prakosa. Gotot Prakosa kebetulan berasal dari Institut Kesenian Jakarta (IKJ) adalah salah satu kalau tidak mau dikatakan satu-satunya tokoh utama dalam animasi eksperimental

Berdasarkan temuan di atas dengan demikian sebenarnya animasi eksperimental bagi Indonesia bukanlah hal yang baru. Meski masih jarang dilirik, mungkin karena dirasakan asing oleh publik (sebagaimana seni kontemporer lainnya). Mungkin juga karena sebagian besar penyelenggara



pendidikan formal di bidang animasi serta pemerintah sendiri masih berfokus pada Animasi 'mainstream' yaitu animasi berbentuk cerita untuk bioskop dan televisi.

Padahal faktanya Indonesia memiliki modal seni pertunjukan Indonesia yang amat kaya. Seni-seni pertunjukan ini tidak bisa hanya dilestarikan dalam bentuk konservasi saja tetapi juga harus dikembangkan sebagai seni pertunjukan yang baru dengan memadukan elemen-elemen modern, dimana salah satunya berbentuk animasi. Sesuai dengan konsep animasi eksperimental yang sifatnya lebih abstrak, berkonsep dan personal, maka dalam berbagai kesempatan sudah dimulai upaya-upaya untuk memadukan dalam bentuk kolaborasi antara seni pertunjukan konvensional dengan animasi, khususnya animasi eksperimental.

Misalnya seperti yang dilakukan selama 2009-2013 di IKJ yang berkolaborasi dengan seniman/dosen dan mahasiswa dari CalArts membuat beberapa seni pertunjukan konvensional yang dipadukan dengan animasi eksperimental. Kolaborasi pertama adalah di Festival Kesenian Indonesia ke-6 dengan tema Exploring Root of Identity. Disana dibawah bimbingan seniman animasi eksperimental dari CalArts, mahasiswa dari beberapa sekolah seni di Indonesia membuat animasi eksperimental yang digabungkan dengan pertunjukan tari dan musik secara langsung. Kegiatan ini dilanjutkan lagi pada tahun berikutnya dalam bentuk kunjungan ke CalArts dimana mahasiswa dari IKJ diberikan semacam fasilitas sebagai Artist Residency selama beberapa waktu dan kembali mengerjakan animasi eksperimental dengan mahasiswa dan dosen CalArts dengan tema Life at Sea. Hasilnya kemudian dipertunjukkan di gedung pertunjukan di CalArts dengan pemirsa dari CalArts dan komunitas Indonesia di sana. Terakhir adalah pada Festival Kesenian Indonesia ke-7 di Solo kolaborasi yang sama dilanjutkan lagi dengan mahasiswa dan dosen CalArts dengan tema Voice of The Archipelago.

Penggabungan animasi eksperimental dengan seni pertunjukan tidak berhenti disana, karena pada Tahun 2012 pada saat penyelenggaraan Indonesia Dance Festival juga

dipertunjukkan kolaborasi animasi eksperimental dengan seni pertunjukan oleh seniman Adrien M dan Claire B. Tekniknya sudah lebih canggih karena animasinya tidak lagi hanya sekedar menjadi backdrop tetapi sangat interaktif dan menjadi elemen penting pada pertunjukan tarinya. Demikianlah uniknya animasi eksperimental karena bersifat abstrak, personal dan berkonsep, sehingga lebih fleksibel dalam memainkan perannya apakah sebagai bagian utama atau pendukung dari sebuah pertunjukan.

Sumber :

Visual Media in Indonesia: Video Vanguard, Edwin Jurriens, 2017

Animasi, Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia, Gotot Prakosa, 2010

The Complete Animation Course, The Principle, Practices and Technique of Succesfull Animation, Chris Patmore 2005

Dokumentasi Fakultas Film dan Televisi, IKJ 2009 – 2011

Dokumentasi Fakultas Seni Rupa, IKJ 2009 – 2011

Dokumentasi Tivitvian TV, 2016

Dokumentasi PKJ – TIM, 2012







SEMINAR

SEMINAR II

KEBIJAKAN PEMERINTAH, AKADEMIK, DAN PENELITIAN ANIMASI

Moderator:

Dionisius Bowo, M.Sn
Pengajar Fakultas Seni Rupa DKV IKJ

Narasumber:

Fajar Nuswantoro, M.Sn
Pengajar FFTV IKJ Produser Mikairu Enterprise
PIPELINE BLENDER DAN PHYTON DALAM Pengerjaan Animasi
RISKA DAN SI GEMBUL

Cahya Daulay, M.Ds
Koordinator Peminatan Animasi Program Studi Televisi dan Film UMN
SINKRONISASI PENDIDIKAN ANIMASI DENGAN INDUSTRI

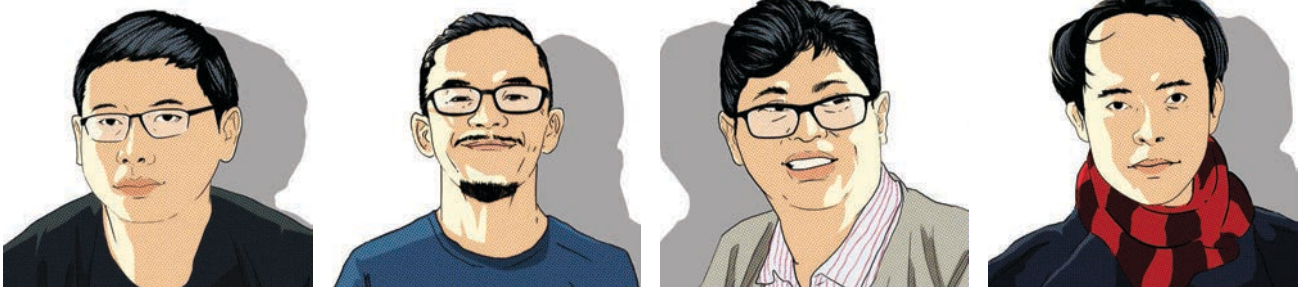
Romy Oktaviansyah, M.SN
Kepala Program Studi Animasi IDS
PENGAPLIKASIAN ANIMASI PADA GAME DAN VIRTUAL REALITY

Irvan Satrya Prana, M.DS
Direktur Pendidikan CCA & Pendiri BIAF, Praktisi Animasi
MENINGKATKAN STANDAR SDM ANIMASI BERBASIS KOMUNITAS

9 November 2017



NARASUMBER SEMINAR II



Seminar Hari Kedua 9 November 2017:

1. Fajar Nuswantoro, M.Sn, Pengajar FFTV IKJ, Produser Mikairu Enterprise, bertemakan: Pipeline Blender dan Phyton Dalam Pengerjaan Animasi Riska dan Si Gembul
2. Cahya Daulay, M.Ds, Kepala Program Studi Animasi UMN, dengan tema: Sinkronisasi Pendidikan Animasi dengan Industri
3. Romy Oktaviansyah, M.Sn, Kepala Program Studi Animasi IDS, bertema: Pengaplikasian Animasi Pada Game dan Virtual Reality
4. Irvan Satrya Prana, M.Ds, Direktur Pendidikan CCA & Pendiri BIAF, Praktisi Animasi, dengan tema: Meningkatkan Standar SDM Animasi Berbasis Komunitas

PROFIL MODERATOR SEMINAR II



Dionisius Bowo, M.Sn



Pengajar desain, ilustrasi dan tipografi di program studi desain komunikasi visual fsr ikj ini Jakarta. Aktif dengan kegiatan skecther travelling dan pembina kegiatan pencinta alam di kampus ikj, Sendal. Pernah menjabat sebagai wakil dekan I bidang akademik fsr ikj pada 2008-2012. Aktif sebagai pembicara dan moderator di kegiatan seminar akademik yang berkaitan dengan seni rupa.



NARASUMBER

SEMINAR KEBIJAKAN PEMERINTAH, AKADEMIK, DAN PENELITIAN ANIMASI

Fajar Nuswantoro, M.Sn



Fajar Nuswantoro, M.Sn. Dosen dan CEO Mikairu Enterprise. Produksi Film dan TV adalah gairahnya sejak masuk SMP. Berkarir di televisi Swasta selama 8 tahun di MNC TV, beliau pindah ke animasi produksi. Saat ini Fajar Nuswantoro telah menjadi Dosen di Institut Kesenian Jakarta selama 13 tahun terakhir dan sekarang juga menjalankan studio animasi Mikairu Enterprise yang melahirkan 52 episode animasi Bilu Mela yang sudah tayang di 14 TV Global dan Nasional. Saat ini sedang menggarap serial Riska dan Gembul yang tayang di MNC TV dan juga menyiapkan animasi untuk layar lebar.

Cahya Daulay, M.Ds



Cahya Daulay, M.Ds, Kepala Program Studi Animasi UMN. Setelah malang melintang di studio animasi seperti Matahari Studio, Infinite Frame Work Batam. Akhirnya Cahya memutuskan untuk fokus membangun sumber daya manusia animator di kampus Universitas Multimedia Nusantara di Tangerang. Aktif di asosiasi Animasi dan komunitas dan event animasi.



Romy Oktaviansyah, M.Sn



Romy Oktaviansyah, M.Sn, Kepala Program Studi Animasi. Berpengalaman bekerja di Post Production sejak SMA pada 1992. Beliau pernah terlibat di proyek brand besar seperti A Mild, XL dan Coca Cola, dan beliau juga aktif di WWF. Banyak proyek seperti Fang Need Friends, Cool Earth dan Tissue Saver yang telah beliau kerjakan. Sejak 2000, beliau mengajar di ids hingga saat ini mengajar animasi, game hingga Virtual Reality.

Irvan Satrya Prana, M.Ds



Irvan Satrya Prana, M.Ds direktur pendidikan di CCA & member di AINAKI , assesor sertifikasi bnsn bidang animasi dan menjadi dosen animasi di Telkom University.

Dimulai pada 2005, terjun serius dibidang. Sejak 2009 sampai sekarang bersama teman-teman menjadi volunteer membangun sebuah komunitas kreatif bernama Cimahi Creative Association dengan dukungan penuh pemerintah kota Cimahi. Beliau sudah melatih lebih dari 2.000 orang menjadi animator, programer dan filmmaker dan menciptakan profesional-profesional dan wirausahawan diberbagai bidang animasi. Memiliki 3 perusahaan yang bergerak dibidang animasi yaitu: ruang kreatif aksara (animation service base studio), Laskarcima (IP base studio) & Nusaedu (animation learning center).

PIPELINE BLENDER DAN PYTHON DALAM Pengerjaan Animasi Riska Dan Si Gembul

Oleh: Fajar Nuswantoro,
Pengajar FFTV IKJ Produser Mikairu Enterprise

Pada dasarnya masalah industri animasi di Indonesia dan di Negara-negara lain hamper serupa yaitu masalah permodalan. Bahwa memproduksi film animasi itu mahal sehingga kerap pelaku industri kesulitan mencari pembiayaan untuk animasinya. Salah satu hal yang membuat biaya produksi animasi itu tinggi adalah soal harga software animasi untuk keperluan komersial. Bukan hanya harganya tapi juga masalah perjanjian lisensinya karena perusahaan-perusahaan pembuat software animasi komersial juga tidak segan-segan melakukan razia terhadap penggunaan softwarena secara illegal.

Untunglah saat ini sudah ada software animasi open source seperti Blender. Tentu karena software Blender adalah software yang bagi sebagian orang termasuk baru, mungkin karena belajarnya lebih dahulu menggunakan software komersial yang interfacenya lebih familiar maka perlu waktu untuk mempelajarinya. Hal lain yang membuat biaya produksi animasi tinggi adalah biaya sumber daya manusia yang tinggi. Semakin banyak tenaga operator dibutuhkan misalnya maka biaya produksi animasi juga akan naik. Pada software open source seperti Blender seperti juga di software animasi komersial disediakan fasilitas scripting. Fasilitas ini dimaksudkan untuk mempercepat proses yang bentuknya repetitive. Misalnya seperti membuka file satu-satu secara berurutan kemudian merubah format output target filenya satu-persatu. Jika hal ini dilakukan secara manual satu per satu tentu akan memakan waktu sangat panjang. Melalui fasilitas scripting proses tersebut dapat diotomatisasi dengan sekali klik perintah.



Di dalam software Blender fasilitas scripting itu menggunakan bahasa pemrograman Python. Proses mempelajari logika pemrograman Python tentu tidaklah mudah apalagi jika penggunaanya tidak memiliki latar belakang ilmu pemrograman. Tetapi dengan banyaknya tutorial dan contoh-contoh di Internet proses-proses yang sering digunakan bisa ditiru dan dipelajari dan selanjutnya dikembangkan sendiri. Sehingga sebagai hasilnya biaya yang harus dikeluarkan untuk membayar gaji operator dapat dikurangi. Dengan demikian biaya produksi animasi secara keseluruhan juga dapat ditekan sehingga tim produksi animasi tidak lagi memerlukan banyak orang.

SINKRONISASI PENDIDIKAN ANIMASI DENGAN INDUSTRI

Oleh: Cahaya Daulay, M.Sn.
Koordinator Peminatan Animasi Program
Studi Televisi dan Film UMN

Sebelum masuk ke dalam topik lebih jauh ada baiknya kita kembali ke pertanyaan apakah animasi itu? Jika bicara secara terminologinya, animasi adalah membuat sesuatu menjadi hidup (bring to life) atau memberi nyawa pada benda mati atau sederhananya animasi itu menggerakkan. Perbedaan dengan film adalah jika film merekam gerakan maka animasi membuat gerakannya. Secara historis animasi berkembang bersama film. Diawali oleh Emile Cohl yang membuat *Fantasmagorie* di tahun 1908. Cohl membuat animasi ini secara manual dan ini adalah salah satu animasi panjang pertama. Kemudian animasi juga dimanfaatkan untuk visual effect. Sebagai contoh misalnya bisa dilihat pada film *Jason and The Argonauts* (1963) di film ini si aktor berperang melawan prajurit tengkorak yang merupakan animasi dengan teknik stop motion. Tentunya sekarang ini hal yang sama bisa dilakukan dengan cara yang lebih mudah misalnya menggunakan animatronik atau menggunakan teknik digital 3D. Kemudian animasi juga berkembang dari awalnya menggunakan 2D (seperti misalnya yang tetap digunakan di Jepang) hingga ke animasi 3D.

Sesuai dengan sub sektornya di Badan Ekonomi Kreatif yang disebut dengan animasi itu sebenarnya amat luas, karena animasi itu saat ini ada dimana-mana. Dalam pembuatan iklan misalnya digunakan animasi, Arsitek memvisualkan rencana pembangunan gedung juga menggunakan animasi, begitupun dengan bidang kriya juga menggunakan model 3D (bagian dari animasi 3D) untuk membuat prototipenya sebelum dicetak menggunakan 3D printing. Sehingga animasi produknya tidak lagi sekadar film tetapi sudah jauh lebih luas. Dalam hal ini animasi sudah menjadi medium untuk kita menyampaikan ide dan pesan. Animasi juga merupakan sistem atau metode atau secara definisi adalah sebuah rangkaian yang tersusun secara kompleks menjadi satu. Sederhananya bisa disebut sebagai metode atau prosedur yang dilakukan untuk aktifitas tertentu untuk menghasilkan suatu hasil atau menyelesaikan masalah.

Sebelumnya juga sudah disampaikan kalau proses produksi animasi itu membutuhkan biaya yang tinggi. Nah disanalah terlihat karakteristik dari industri animasi. Industri animasi adalah salah satu industri yang padat tenaga kerja memiliki siklus yang tinggi dan sangat cepat karena dipengaruhi oleh teknologi yang berubah juga dengan sangat cepat. Pergantian software, teknik terus menerus



mengalami updating. Kemudian industri animasi tetap juga memerlukan artistik dan manajemen yang tinggi. Harus ada yang membuat cerita, membuat karakter, pergantian metode produksi dan sebagainya yang harus diselesaikan secara cepat karena jadwalnya sangat padat dan ketat.

Pada umumnya produksi animasi memiliki waktu pembuatan yang lebih lama dibandingkan dengan produksi film konvensional. Jika pada produksi film konvensional footage dapat diambil dengan jumlah yang banyak untuk kemudian diselesaikan di saat editing, sementara tidak demikian dengan animasi. Jika tanpa perencanaan yang matang maka adegan yang salah harus dibuat ulang dari nol. Untuk itu proses Pra Produksi dalam animasi amatlah penting. Kegagalan dalam hal proses produksi animasi biasanya terjadi karena kegagalan dalam pra produksi. Di dalam pra produksi kita mengenal kegiatan riset dan pengembangan dimana di dalamnya terdapat upaya mencari data untuk dianalisa sehingga kelayakan sebuah proyek dapat diketahui jauh-jauh hari sebelumnya.

Kolaborasi dalam produksi animasi adalah hal yang memang dibutuhkan dengan animator sebagai aspek terpenting. Meski sudah dibantu dengan proses otomatisasi peran animator sangat krusial sehingga menyerap tenaga kerja terbanyak. Meski demikian peran lain dalam proses produksi animasi tidak dapat dikesampingkan.

Jika kita mengacu pada proses produksi animasi 3D yang ada di buku *3D animation essential* yang kebetulan pengarangnya Andy Beane adalah seorang praktisi animasi 3D yang terlibat dalam beberapa produksi film hollywood sekaligus juga pengajar, terlihat bahwa proses produksi animasi 3D hampir serupa dengan proses produksi animasi 2D. Perbedaannya ada di proses-proses modelling, texturing, rigging dan animating. Sementara untuk animasi 2D ada proses inbetween, keyframing, coloring dan sebagainya. Proses inilah yang disebut dengan pipeline. Pipeline ini yang akan menentukan dimana seseorang yang ingin



terjun ke industri animasi dapat berperan. Kalau dia memiliki kompetensi di bidang ide mungkin bisa terjun ke pengembangan cerita. Untuk yang hebat di bidang gambar bisa masuk ke storyboard atau desain karakter dan sebagainya. Tentu untuk menguasai salah satu dari kompetensi ini diperlukan pengetahuan fundamental tentang animasi yang kuat. Karena menggambar adalah pengetahuan fundamental dalam animasi maka itu adalah pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh semua yang terlibat di bidang visual animasi. Tentunya perlu ditambah pengetahuan-pengetahuan penunjang seperti tentang ruang, gerak, warna, media termasuk juga tentang hardware dan software yang digunakan. Baru dari sana kemampuan khusus atau spesialisasi bisa didapatkan.

Di dalam industri tanggung jawab terhadap setiap peran secara spesifik dalam proses produksi animasi jelas terlihat. Misalnya seorang animator senior dalam produksi film animasi seperti Rini Sugianto (salah seorang animator asal Indonesia) mungkin hanya bertanggung jawab pada gerakan satu karakter saja. Saat ini di dunia pendidikan Indonesia khususnya untuk bidang animasi kita kenal yang namanya KKNi (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) yaitu adalah satu standar kompetensi yang harus dimiliki dan dicapai oleh seorang lulusan di sekolah animasi. Di dalam KKNi ada level-level yang menjadi standar masing-masing jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi lanjutan yang harus dicapai oleh lulusannya termasuk di bidang animasi. Sekolah-sekolah yang menyelenggarakan pendidikan animasi apakah levelnya vokasi atau profesi harus memiliki apa yang disebut dengan capaian belajar yang di susun berdasarkan KKNi tadi.

Capaian ini disusun berdasarkan 4 unsur yaitu: Ketrampilan Khusus, Pengetahuan, Ketrampilan Umum dan Sikap. Sebagai contoh untuk animator misalnya Kemampuan khususnya terkait ilmu pengetahuan dan temuan tentang gerakan maka dia harus memiliki ketrampilan mengenai gerakan yang kuat. Pengetahuannya tentang gerakan harus cukup mendalam. Mungkin untuk level dasar cukup sampai ke walk cycle tetapi untuk level di atasnya harus mencapai pengetahuan soal ekspresi sehingga karakter yang digerakannya menjadi sangat hidup. Tentunya ini juga harus ditunjang dengan berbagai pengetahuan umum yang terkait misalnya pengetahuan tentang team work dan proses kerja industri.

Standar-standar ini saat ini masih dalam tahap penyelesaian, tetapi nantinya akan diberlakukan secara nasional. Mengingat standar yang sama juga sudah digunakan di tingkat internasional maka diharapkan nantinya standar nasional kita juga dapat diakui di tingkat global. Untuk itu sejak awal mereka yang tertarik masuk ke industri animasi harus memutuskan akan berperan di level mana dan bidang apa sehingga pengetahuan macam apa yang perlu dikuasai menjadi jelas. Pilihannya adalah mau menjadi Generalis atau Spesialis.

PENGAPLIKASIAN ANIMASI PADA GAME DAN VIRTUAL REALITY

Oleh: Romy Oktaviansyah, M.Sn.
Kepala Program Studi Animasi IDS

Pada umumnya video game itu terbagi menjadi beberapa platform ada Mobile, Console dan ada PC. Masing-masing platform ini memiliki kondisinya sendiri-sendiri. Misalnya untuk video game di mobile platform waktu produksinya termasuk singkat bahkan ada yang dapat dibuat hanya dalam waktu satu hari. Sementara untuk platform console biaya pembuatannya lebih besar karena pemilik console mensyaratkan adanya biaya lisensi dan berbagai standar yang harus dipenuhi sebelum sebuah video game bisa diterima di consolenya. Untuk software yang digunakan dalam produksi konten video game terdapat beberapa pilihan misalnya untuk content animasi 3D di video game dapat dipilih software buatan Autodesk yang berbayar atau Blender yang open source sehingga gratis. Untuk software engine gamenya sendiri juga seperti itu ada pilihan engine berbayar ada pula yang gratis seperti unreal atau unity. Sebenarnya engine ini berbayar juga tapi royaltinya baru akan ditagih setelah gamenya mencapai jumlah penjualan tertentu. Dalam penggunaan engine game juga diperlukan pengetahuan mengenai logika pemrograman, karena sifatnya yang interaktif. Software untuk image editing juga diperlukan mulai dari Photoshop sampai ke Substance Painter. Hardware untuk membuat content video game juga memerlukan spesifikasi yang cukup tinggi, terutama untuk VGA-nya terkait content video game yang memang bentuknya visual.

Saat ini pembuatan content untuk video game sudah dapat dilakukan dengan cukup mudah. Bahkan ada engine game yang bisa membuat prototype game tanpa memerlukan penggunaannya memasukan satu script pun. Begitupun berbagai fungsi otomatisasi pada software-software



untuk membuat content video game lainnya. Untuk dapat memainkan game diperlukan hardware yang kebanyakan basisnya adalah PC yang ditambahi teknologi custom atau proprietary dari produsennya terutama untuk console. Cara orang memainkan video game juga terus berkembang misalnya menggunakan fitur-fitur Augmented Reality, Virtual Reality, dan Mixed Reality. Tentunya hal-hal semacam ini harus terus diantisipasi karena di industri video game inovasi adalah hal yang penting.

Saat ini pasar video game di Indonesia terus berkembang seiring dengan makin banyaknya software dan hardware yang dimasukkan secara resmi ke Indonesia. Hal ini juga mengingat pasar Indonesia konsumennya cukup besar. Kalau sebelumnya software dan hardware game yang masuk ke Indonesia masih terbatas belakangan console sudah mulai masuk secara resmi berikut servicenya ke Indonesia. Untuk itu para pembuat content video game di Indonesia harus terus mengasah kemampuan dirinya agar mampu bersaing baik di dalam maupun di luar negeri. Sampai saat ini sudah cukup banyak juga orang Indonesia yang diserap oleh developer video game global dan bekerja di luar negeri. Kemudian video game juga sebaiknya dibuat sebagai sebuah tim sehingga hasilnya dapat menjadi maksimal.

MENINGKATKAN STANDAR SDM ANIMASI BERBASIS KOMUNITAS

Oleh: *Irvan Satrya Prana, M.Ds.*
Direktur Pendidikan CCA & Pendiri BIAF,
Praktisi Animasi

Komunitas animasi di Cimahi dimulai pada saat ekonomi di Indonesia mengalami resesi pada tahun 1999. Tutupnya beberapa studio animasi yang awalnya memproduksi animasi untuk MTV mengakibatkan adanya kekosongan produksi animasi di tingkat lokal hingga akhirnya ketika pada tahun 2007-2008 animasi dari Malaysia mulai tayang di tv nasional berbagai komunitas animasi di tanah air mulai bangkit termasuk di Jawa Barat khususnya Cimahi. Komunitas animasi di Cimahi dimulai pada tahun 2009 ketika enam orang penyuka animasi berkumpul bersama di Cimahi. Pemerintah kota Cimahi yang merespon upaya keenam orang tersebut sehingga mulai membangun SDM animasi di Cimahi dengan nama Cimahi Creative Association.

Cimahi sebagai sebuah kota meski berada dekat dengan Bandung, dari sisi posisi tidaklah terlalu diuntungkan. Bukan saja karena selama ini lebih dikenal sebagai kota tentara, tetapi juga karena angka kriminalitasnya termasuk tinggi. Pemerintah kota Cimahi menempatkan CCA di Baros, Cimahi. Disana proses untuk belajar animasi dilakukan secara cuma-cuma tanpa dipungut biaya. Berbagai pihak dari penjuru tanah air samapi sejauh dari Aceh dan Bali akhirnya belajar mengenai animasi ke CCA Sehingga dapat dikatakan hampir semua pemerhati masalah animasi di Indonesia pernah ke Cimahi.

Upaya untuk membangun SDM di bidang animasi di CCA tentulah bukan perkara yang mudah. Mereka yang datang kesana memiliki berbagai latar belakang. Dari mulai yang sudah cukup punya pengalaman di bidang animasi hingga yang benar-benar masih nol. Dari sisi persentase antara komunitas animasi yang berasal dari Cimahi sendiri dibanding dengan pihak yang berasal dari luar Cimahi berada di kisaran 39% dari Cimahi sementara sisanya berasal dari luar Cimahi. CCA saat ini tetap berupaya membangun komunikasi dengan komunitasnya dimanapun mereka berada melalui media sosial seperti Facebook. Berbagai kegiatan termasuk pelatihan gratis diumumkan disana. Begitu juga dengan Instagram CCA yang dapat diakses di @Cimahi_Creative_Association.

Ada 2 pilihan yang disediakan oleh CCA bagi mereka yang belajar animasi di Cimahi. Pertama mereka yang belajar untuk menjadi Profesional dalam bidang animasi dan kedua mereka yang belajar animasi untuk menjadi



Entrepreneur di bidang animasi. Keduanya adalah pilihan yang bagus selama dikerjakan secara serius. Untuk mereka yang memilih menjadi entrepreneur diarahkan untuk mengembangkan IP sebagai start-up. Sedangkan untuk profesional diarahkan untuk bekerja di perusahaan animasi yang membutuhkan tenaga profesional di bidang animasi. Tentu berbagai peluang ini dikomunikasikan melalui media sosial dan jejaring kerja yang dimiliki oleh CCA.

Tidak berhenti sampai disana untuk mempromosikan berbagai talenta yang ada di komunitas, CCA pada akhirnya membuat festival animasi yang dikenal dengan nama BIAF (Baros International Animation Festival). Meski untuk menyelenggarakannya sedikit terhambat karena ketiadaan lokasi yang cukup layak di kota Cimahi. BIAF sudah diselenggarakan mulai tahun 2011 dengan modal seadanya karena hanya ditunjang oleh APBD kota Cimahi. Pada berbagai penyelenggaraan tersebut BIAF berhasil mengundang sejumlah pembicara termasuk dari Pixar dan Disney.

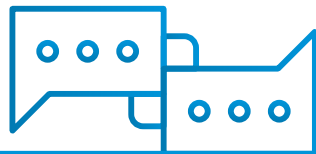
Dalam video profil yang dimiliki oleh CCA dapat kita lihat gambaran kegiatan apa saja yang sudah dilakukan oleh CCA. Mulai dari pelatihan siswa-siswa sekolah yang ternyata menjadi favorit para guru karena CCA tidak membatasi jumlah pesertanya. Kemudian juga program-program pematatan pelatihan dimana materi yang umumnya diberikan selama 3 tahun bisa dipadatkan oleh CCA menjadi hanya 3 bulan. Hal ini karena CCA dalam melakukan pelatihan menggunakan metode spesialisasi dimana peserta harus memilih bidang mana yang akan dipelajari terlebih dahulu. Apakah Modelling atau Animating. Sehingga seorang peserta yang sudah pernah mengikuti pelatihan di CCA biasanya kemudian akan kembali lagi untuk memilih pelatihan bidang lainnya. Setelah selsesai peserta kemudian terserap ke berbagai industri animasi seperti IFW di Batam dan lain sebagainya. Melalui BIAF juga CCA pada akhirnya banyak mempertemukan jejaring studio-studio animasi yang ada di Indonesia dengan karya-karyanya yang ternyata sudah cukup memukau.



Yang dilakukan oleh CCA ternyata juga menginspirasi daerah-daerah lain untuk mengembangkan pusat komunitas kreatif di bidang animasi atau bidang lainnya masing-masing. Seperti JCA di Jogja. PCA di Pontianak, MCA di Medan, dan sebagainya. Efek dari populernya animasi yang salah satunya dibangun melalui kegiatan komunitas sendiri cukup besar karena mempengaruhi banyak bidang mulai dari bidang pendidikan, pariwisata, dan termasuk juga bidang budaya. Di tahun 2016 ini sebagai kegiatan terkait yang dirintis oleh CCA akhirnya membuat pemerintah juga ikut turun tangan dengan membuka diklat animasi di Bali secara gratis. Dengan demikian peluang yang ada di industri animasi sejauh ini masih teramat besar. Menurut data penelitian dari ToonBoom Indonesia, peluang industri animasi di Indonesia dapat ditunjukkan melalui berbagai indikator seperti berikut: Serial animasi di Indonesia masih terbilang sedikit rata-rata durasinya baru mencapai 22 menit. Kemudian harga jual per episodenya juga masih terbilang kecil. Studio animasi di Indonesia juga masih sedikit baru ada sekitar 25-80 studio animasi untuk negara sebesar Indonesia. Pekerja di bidang animasi baru berkisar antara 1400 – 1500 orang. Bentuk animasi yang populer di Indonesia mayoritas adalah 3D memang sedikit berbeda dengan mayoritas bentuk animasi global yang 75% masih berbentuk 2D.

Mungkin hal-hal seperti ini juga perlu dikaitkan dengan upaya standarisasi profesi animator di Indonesia yang sejauh ini belum jelas. Minat pendidikan animasi di Indonesia sangatlah tinggi tetapi SDM pengajar untuk bidang animasi masih terbilang minim bahkan untuk di kota-kota besar Indonesia. Untuk itu perlu kiranya ada apresiasi bagi tenaga pendidik agar kebutuhan SDM dibidang pendidikan animasi di Indonesia dapat dipenuhi. Bidang teknologi animasi juga perlu dikembangkan karena trend perkembangan kedepannya harus terbaca. Pengembangan animasi dengan Virtual Reality dan berbagai kemungkinan-kemungkinan lain pemanfaatan animasi sehingga tidak terpaku hanya di pengembangan animasi untuk film dan serial tv saja. Jadi kurang lebih begitu kondisi industri animasi di Indonesia, supply dan demand belum mencapai titik yang seimbang.





TALKSHOW

TALKSHOW I

SERVICE INDUSTRI, DISTRIBUTOR, PEMERINTAH DAN ASOSIASI

Moderator:

*Boedhatmaka Darsono, M.Sn
Pengajar Fakultas Seni Rupa DKV IKJ*

Narasumber:

*Daniel Harjanto Setyawan
Komisaris Base Bali Animasi Solusi Ekakarsa
PERKEMBANGAN INDUSTRI ANIMASI, MONETIZING PADA BISNIS ANIMASI
SERVICE*

*Endah Hari Utari
Direktur Program MNC TV
PELUANG SLOT PROGRAM TV BAGI PARA STUDIO ANIMASI*

*Maman Wijaya
Kepala Pusbang Film Kemendikbud
PROGRAM PUSBANG FILM DAN PELUANG ANIMASI DI KEMENDIKBUD*

*Hari Sungkari
Deputi Infrastruktur Bekraf
PEMANFAATAN FASILITAS INFRASTRUKTUR BAGI SUBSEKTOR ANIMASI*

*Ardian Elkana
Ketua Ainaki
MENGELOLA DISTRIBUSI KONTEN ANIMASI*

8 November 2017



NARASUMBER TALKSHOW I



Perbincangan Animakini berkaitan dengan hubungan industri services di animasi yang menerima pekerjaan dari luar negeri sehingga SDM animasi Indonesia diakui kualitasnya, berkaitan dengan distribusi di televisi maupun di channel web, Peran pemerintah dalam mendukung peningkatan industri animasi, dan aktivitas asosiasi dalam memajukan industri animasi dan sumber daya manusianya.

Talkshow Hari pertama, 8 November 2017:

1. Daniel Harjanto Setyawan, Komisarisi Base Bali Animasi Solusi Ekakarsa membawakan tema: Perkembangan Industri Animasi, Monetizing pada Bisnis Animasi Service
2. Endah Hari Utari, Direktur Program MNC TV, membawakan tema: Peluang Slot Program TV Bagi Para Studio Animasi
3. Maman Wijaya, Direktur Pusbang Film Kemendikbud, dengan tema : Program Pusbang Film dan Peluang Animasi di Kemendikbud
4. Hari Sungkari, Direktur Infrastruktur Bekraf, membawakan tema: Pemanfaatan Fasilitas Infrastruktur Bagi Subsektor Animasi
5. Ardian Elkana, Ketua Ainaki, dengan tema: Mengelola Distribusi Konten Animasi

PROFIL MODERATOR TALKSHOW I



Boedhatmaka Darsono, M.Sn



Pengajar desain, ilustrasi dan tipografi di program studi desain komunikasi visual fsr ikj ini Jakarta. Aktif dengan kegiatan skecther travelling dan pembina kegiatan pencinta alam di kampus ikj, Sendal. Pernah menjabat sebagai wakil dekan I bidang akademik fsr ikj pada 2008-2012. Aktif sebagai pembicara dan moderator di kegiatan seminar akademik yang berkaitan dengan seni rupa.



NARASUMBER

TALKSHOW SERVICE INDUSTRI, DISTRIBUTOR, PEMERINTAH DAN ASOSIASI

Daniel Harjanto Setyawan



Daniel Harjanto Setyawan memulai pengalamannya yang panjang di dunia Grafika Komputer dan Animasi pada tahun 1983 sebagai perancang struktural untuk proyek kereta api yang disempurnakan di Jakarta. Saat ini ia dikenal sebagai salah satu pendiri industri animasi terbesar di Indonesia Kinema Systrans Multimedia dan terlibat langsung dalam produksi “Sing to The Dawn”, film animasi penuh pertama Kinema kerjasama dengan Infinite Frame Work Batam.

Baginya, tujuan menjadi seorang animator tidak hanya mengumpulkan pundi-pundi kekayaan, tetapi lebih dari itu. Ada pikiran yang tebersit di dalam dirinya untuk menjayakan negeri lewat tinta-tinta yang ditorehkan animator Indonesia. “Sebenarnya industri kreatif kita di bidang animasi telah menunjukkan gejala yang lebih baik, apalagi sejak dibentuknya Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) yang mau menaungi kita,” ujarnya pada acara talkshow Membangun SDM Animasi Indonesia.

Saat ini beliau membangun studio animasi yang menggarap service animasi di Bali dengan tenaga kreatif sekitar 150 personel.

Ardian Elkana



Ardian Elkana, Asosiasi Industri Animasi dan Kreatif Indonesia (AINAKI) saat ini sedang memperjuangkan agar industri perbankan dan lembaga keuangan formal lain untuk mengucurkan dananya dan berinvestasi di bidang kekayaan intelektual/ *Intellectual Property* (IP) dalam industri animasi dan kreatif. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa hak cipta dapat dijadikan sebagai jaminan fidusia sehingga bisa dijadikan agunan perbankan.

Ketua Ainaki Ardian Elkana mengatakan, akses pendanaan dari lembaga keuangan sangat dibutuhkan dalam industri animasi dan kreatif, khususnya investasi IP di sektor perfilman. Sebagai contoh, kebutuhan IP untuk film yang *big grade* sekitar USD3,2 juta dengan investment loan minimal suku bunga 5-7% .

Dr. Maman Wijaya



Dr. Maman Wijaya, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak tahun 2015 memiliki unit kerja baru tingkat eselon 2 yang memiliki tugas khusus dalam mengembangkan perfilman Indonesia, yaitu Pusat Pengembangan Perfilman Maman Wijaya, seorang widyaiswara dan doktor lulusan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), dilantik sebagai Kepala Pusbangfilm yang pertama. Sebagai pimpinan yang pertama untuk sebuah lembaga baru, beliau memiliki beberapa agenda penting terkait pengembangan dunia film Indonesia. Kegiatan yang berkaitan dengan animasi kerjasama praktisi animasi antara lain membuat Festival film animasi pada 2016 lalu bernama Inamafest, pada 2017 bekerjasama dengan Cimahi Creative Asosiasi mengadakan workshop animasi untuk meningkatkan performa bagi SDM animasi di tingkat SMK.

Hari Santosa Sungkari



Sebelum bergabung dengan Badan Ekonomi Kreatif, Dr. Ir. Hari Santosa Sungkari, M.H. adalah lulusan arsitektur dari Institut Teknologi Bandung yang lebih senang berkarya di bidang industri teknologi dan bergabung dengan IBM Indonesia. Ia pernah menjadi Sekretaris Jenderal MIKTI (Indonesian Creative Digital Association) yang bertujuan mendukung pengembang teknologi dari Indonesia agar mampu menjadi entrepreneur. Selain kesibukan sebagai Endeavor Mentor dan dosen, ia juga menjadi Co-founder dan Commissioner of Mitra Mandiri Informatika. Dalam mendukung subsector animasi, deputi infrastruktur Bekraf ikut memfasilitasi kebutuhan software untuk pengerjaan animasi di Unsil kerjasama antara PFN dan Ainaki.

Endah Hari Utari



Endah Hari Utari, Berlatar belakang sebagai seorang periset di dunia televisi yang selalu berkaitan dengan data dan angka, prinsip kerja utama Ibu Endah yang akrab disapa Mbak U'ut, selalu menginginkan suasana kerja yang nyaman untuk bekerja. Apakah kebutuhan infrastruktur fisik & non-fisik sudah menunjang kreatifitas dan produktifitas yang membuat pekerja akan memulai kerja dengan hati riang-gembira. Ia selalu mengidentifikasi bussiness process yang tidak benar lalu mencari solusinya.

PERKEMBANGAN INDUSTRI ANIMASI, MONETIZING PADA BISNIS ANIMASI SERVICE

Oleh: Daniel Harjanto Setyawan,
(Komisaris Base Bali Animasi Solusi Ekakarsa)

Visi dan misi di Bali Animasi Solusi Ekakarsa atau BASE adalah untuk menjadi salah satu roda penggerak industri animasi Indonesia dan menjadi salah satu studio produksi animasi terbaik di wilayah Asia. Saat ini BASE masih dikategorikan baru, mulai pada 2015, baru tumbuh selama 2 tahun dan masih perlu perjalanan panjang untuk mencapai misi mengembangkan service animasi sesuai materi presentasi yang ditampilkan.

Mengutip dari kamus dari Wikipedia tentang apa itu animate. Animate itu berarti memberikan suatu kehidupan pada benda yang tadinya tidak memiliki kehidupan ya. Dan salah satu yang menarik bagi Daniel untuk membuat sebuah studio animasi di Indonesia adalah karakteristik industri animasi, sebagai berikut:

1. Padat karya, sehingga industri animasi itu cocok untuk dikembangkan di Indonesia mengingat Indonesia sedang menghadapi bonus demografi pada 2020 sampai 2030. Jumlah tenaga kerja produktif Indonesia pada saat itu mencapai angka 159 juta artinya diperlukan industri yang bisa menyerap atau menciptakan lebih banyak peluang kerja.
2. Memiliki siklus yang tinggi dan cepat artinya perubahan di dalam industri animasi itu sangat cepat tidak lagi dalam waktu dekade atau puluhan tahun tapi cukup dalam waktu 2-3 tahun.
3. Sangat dipengaruhi oleh teknologi. teknologinya. Meskipun demikian Industri animasi ini selain sangat dipengaruhi oleh teknologi, merupakan gabungan dari 3 bidang, yaitu seni, teknologi, dan manajemen.
4. Waktu produksinya lebih panjang sehingga kesinambungan peluang kerja menjadi lebih besar.



Jika bicara industri animasi, dapat dilihat bahwa bukan hanya studio yang membuat intelektual properti. Ada klasifikasi bisnis berdasarkan rangkaian nilai:

Pertama itu pada saat kita membuat sebuah IP itu dikategorikan sebagai content creation. Itu salah satu bidang yang ada di bawah Ainaki yaitu menciptakan konten.

Ada juga bagian lain yang hanya memproduksi, itu yang biasa dikategorikan sebagai *service provider* atau menerima pekerjaan *outsourcing*. Namun ada juga yang mengerjakan mulai praproduksi sampai pascaproduksi itu yang disebut *integrated studio*, tapi dia tidak menciptakan konten melainkan hanya melakukan praproduksi sampai pascaproduksi.

Selain itu ada juga yang sampai ke pemasaran, peredaran, dan eksebis biasanya itu dikategorikan pada *co-production*.

Untuk perusahaan besar seperti pixar dan dreamworks yang dilakukan adalah mencakup dari ujung awal sampai ujung akhir yang disebut *integrated studio content*.

Bali Animasi Solusi Ekakarsa atau BASE ikarena masih terbilang baru, berfokus pada *service provider*. Praproduksi seperti *Sonic Boom* dikerjakan di US dan Prancis, *Luna Petunia* dikerjakan di Kanada, sedangkan *Unyil* dikerjakan semuanya di Indonesia praproduksinya dikerjakan di Bandung, Jogja, dan Denpasar, produksinya dikerjakan di Bandung, Jakarta, Jogja, Solo, Kudus, Malang, Denpasar.

Berikut ini adalah perbandingan biaya produksi film animasi:

1. *Peppa Pig* - Keluarga babi, yang terdiri dari anak dan ayahnya, memakan biaya produksinya 7 ribu dolar per menit.
2. *Kaeloo*, animasi 3D, memakan 12 ribu dolar per menit.
3. *Sarah and Duck*, 2D animation sekitar 13 ribu dolar per menit.
4. *Pocoyo* 16 ribu dolar per menit.
5. *South Park* 45 ribu dolar per menit
6. *Family Guy* itu 90 ribu dolar per menit, namun di dalamnya termasuk 200 ribu dolar per episode hanya untuk voice talent.

Menghitung biaya film animasi yang paling murah pada kasus film-film di atas, 30 menit itu berarti 210 ribu dolar, atau jika dirupiahkan sekitar 2 milyar per episode.

Jika dilihat secara jelas, pekerjaan *service work* dipegang oleh produser. Produser yang mendapatkan uang paling banyak, pekerjaannya manajemen proyek, menyusun kerangka besar keseluruhan proyek, pembiayaan, jadwal pelaksanaan/ *master schedule*, yang kemudian diserahkan ke studio *outsourcer tier*.

Tier 1 menyusun rencana produksi pelaksanaan lalu membuat panduan dan arahan untuk pelaksanaan produksi, tapi dia mendapatkan uang yang lebih sedikit dibandingkan dengan produser. Kemudian dari *tier 1* dia turun ke *tier 2*.

Tier 2 mengimplementasikan rencana produksi yang dibuat oleh *tier 1* lalu dikerjakan di *tier 2*. Tapi kadang-kadang *tier 2* juga kewalahan karena mereka tidak punya kapasitas produksi yang memadai bahkan mereka mencari studio lain yang diberikan sebagai atau digunakan sebagai *tier 3* dan betul-betul melaksanakan pekerjaannya.

Jadi dari 7 ribu permenit tadi, di tingkat *tier 3*, kemungkinan hanya tinggal 200 atau 300 dolar per menit. Oleh karenanya

, salah satu perjuangan yang harus dilakukan adalah bagaimana studio-studio animasi di Indonesia nanti mampu bermain menaikkankapasitas dan kemampuannya menuju ke *tier 1*, Lebih baik lagi jika ada yang bisa mengambil peran produser.

Entry barrier, pada industri film animasi, antara lain:

1. **Investasi**, untuk membuat sebuah memproduksi sebuah film seri kategori yang mungkin di bawah *Sonic Boom*, memerlukan 80 orang hanya untuk menghasilkan 11 menit per 2 minggu, 80 orang, artinya BASE harus menyediakan 80 komputer senilai 20 sampai 25 juta per unit, 80 lisensi software, dan membiayai *office space* untuk 80 orang. Pembiayaan yang tidak sedikit ini yang disiapkan oleh produser.
2. **Teknologi**, selalu berkembang dan seperti yang dikatakan salah satu karakteristik industri animasi adalah sangat bergantung pada teknologi. Misalnya teknologi membuat rambut panjang yang dimulai oleh Disney dengan film *Rapunzel*, mempengaruhi permintaan film dengan rambut panjang. Permintaan ini memunculkan teknologi *hair simulation*. Selanjutnya baju pada film animasi yang sebelumnya ketat, saat ini berkat film *Kungfu Panda* besutan *Dreamworks*, yang mana baju jubahnya berkibar-kibar terus memunculkan teknologi *cloth simulation*, karena saat ini semua film meminta efek tersebut. Intinya teknologi tidak pernah berhenti seperti yang dikatakan oleh John Lasseter, teknologi, sorry, *art challenges technology* tapi *technology inspires art*, begitu ada sesuatu perkembangan baru, seperti sekarang bisa *Video Reality* (VR), bisa *Augmented Reality* (AR), munculah ide-ide kurang ajar dari studio-studio besar ini yang kemudian menyulitkan bagi studio di Indonesia yang baru mau mulai.



3. **Sumber Daya Manusia Indonesia dengan 255 juta penduduk**, semestinya banyak sekali sumber daya manusianya. Akan tetapi, saat ini banyak sekali studio-studio di Indonesia yang kesulitan SDM. Sulit mencari SDM yang sesuai, bahkan menyebabkan bajak-membajak. Ada kasus satu orang berpindah studio setiap tahun. Artinya sumber daya manusia ini harus dipikirkan lebih jauh terutama oleh BEKRAF bagaimana kpengembangannya.

4. **Pemasaran**, di Indonesia yang menjadi masalah adalah dengan biaya produksi seni yang tinggi maka sulit sebuah *broadcaster* untuk memikul sendiri seluruh biaya produksi. Jadi yang harus dilakukan sebetulnya di dalam pemasaran bukan hanya film animasinya yang diperhitungkan melainkan juga *licensing*, dan *merchandising*. Ada beberapa negara yang menggratiskan film animasinya untuk ditayangkan di televisi karena mereka mengejar *licensing*-nya. Bagi para investor berapapun biaya dapat diberikan asalkan film itu bagus dan disukai oleh *audience*, karena jika film jelek, bisnis tidak bisa jalan. Bagi pebisnis lebih berharga *audience* daripada filmnya.

Dengan mengetahui keempat *entry barrier* ini, dapat dibicarakan lebih mengenai investasi dan problemnya. Terkait soal investasi, perlu diketahui yang disebut *financial valley of death*.

Pada saat mulai membangun sebuah studio, uang tersebut itu biasanya akan habis hanya untuk *riset and development*. Jika bisa sampai pada proses *transfer technology*, termasuk baik. Tetapi banyak terjadi saat akan *launch services*, dana sudah habis, tidak ada lagi uang untuk membiayai kegiatan, bayar gaji pun susah, akhirnya terjebak di *valley of death*. Lebih dari 90 persen *start up* yang mati di awal sebelum mereka bisa menjadi sebuah bisnis.

Ini mungkin patut diperhitungkan bagi mereka yang rencananya akan mulai membuat studio animasi, bagaimana mengatasi ini, karena untuk 2 tahun pertama itu tidak mungkin mendapatkan dana dari bank, karena dianggap belum *bankable*, dan *collateral*/agunan biasanya yang diminta itu dalam bentuk tanah dan bangunan. Untuk mengatasi ini, BASE menggunakan uang dari 3F, yaitu,

1. Friend, pinjaman dari teman-teman, contohnya meminta AINAKI (Ardian) memberikan pinjaman 3 miliar.
2. FAMILY, yaitu meminta family memberikan pinjaman
3. FOOLS/ FOUNDER, berinvestasi dari kantong sendiri.

Jika sudah menembus 3F, kemudian memikirkan soal teknologi, mempelajari tentang bagaimana implikasi dari *computing* di dalam animasi, bagaimana melihat *machine learning* saat ini sudah mengubah sebagian dari proses, *artificial intelligent* di dalam animasi umpamanya itu yang disebut *physical base animation*.



Teknologi ini berpengaruh pada gerakan karakter. Tangan yang ditarik, kaki yang melangkah sendiri, waktu dipukul dia tahu dia bisa jatuh dia bisa pukul balik. Semua berada di *artificial intelligent* lalu ada *internet of things*, *motion capture* yang bisa dipindahkan semua ke dalam baju atau suit yang bisa digunakan untuk *motion capture internet of things* lalu ada juga yang bisa disebut *computer mediated reality*.

Selanjutnya *computer mediated reality*, yaitu termasuk di dalamnya di dalamnya vr, ar, cmr, mix reality, juga modified reality. Modified reality itu akan mengubah landscape animasi. Membuat film animasi saat ini tidak bisa hanya memikirkan kejadian di depan kamera, tetapi di belakang kamera pun harus dipikirkan, karenanya *storytelling* pun akan berubah.

Mengenai SDM- sumber daya manusia Indonesia, meskipun banyak sekali jumlah penduduknya, tetapi lebih banyak yang *unskilled*, sementara yang masuk dalam kategori *skilled* masih kurang. Oleh karena itu diharapkan kerjasama dengan berbagai lembaga pendidikan dan kementerian terkait untuk meningkatkan jumlah *skilled worker* di Indonesia.

Pemasaran untuk sebuah service studio dapat menjadi masalah besar juga, karena saat bicara prospektif klien, mereka akan meminta portofolio yang lengkap. Sehingga jika tidak dapat menunjukkan portofolio yang lengkap maka tidak akan mendapatkan pekerjaan, begitu seterusnya bertahun-tahun sama saja akhirnya uang habis semua dan kita kembali ke titik nol.

Untuk mengatasi hal ini diperlukan komitmen dari pemerintah ya, yaitu membantu memberikan proyek untuk menjadi portofolio. Dengan fasilitas dari pemerintah ini, sebagai kreator, maupun service studio, masih bisa turut berkiprah, tidak disusul oleh negara lain seperti misalnya saat ini Vietnam yang industri animasinya mulai bergerak mengalahkan Indonesia.

PELUANG SLOT PROGRAM TV BAGI PARA STUDIO ANIMASI

Oleh: Endah Hari Utari,
Direktur Program MNC TV

MNC TV pernah melakukan survei untuk mengetahui bagaimana industry animasi sekarang. Yang diukur adalah performance siapa yang menonton TV, TV apa yang ditonton, kurun waktu, dan apa yang ditonton. Lebih jauh survei dilakukan untuk anak-anak. Program apa yang ditonton, apakah program Syifa, Doraemon, Upin ipin, dan dunia terbalik, semua ini adalah program top. Persepsi penonton animasi merupakan penonton anak-anak di antara komposisi penonton televisi lainnya. Kesimpulan ini didapat dari badan survei nasional dengan sampel yang diambil dari komposisi dalam angka-angka. Program animasi Bobo boy, Pertualangan Nobita, Frozen Turbo, dan series Doraemon. Program bocah petualang, laptop si unyil tidak masuk ke dalam animasi tapi *children*.

Sejak 2014, TV yang menayangkan program anak-anak mengalami peningkatan, yang meningkat sekali adalah rtv sampai 25 persen kemudian ada penurunan di Global TV tapi masih tinggi di MNC TV jadi sepanjang 2014 sampai 2017 seperti inilah suplai dari TV. Kalau berdasarkan durasi, di semua stasiun di MNC TV Upin-Ipin masih nomor satu.

Selanjutnya, sokongan terhadap program tv swasta, berdasarkan *brand target*. Misalnya susu targetnya anak-anak, *ekstra joss* targetnya laki-laki dewasa, sabun cuci *female* untuk wanita. Jika *cluster* untuk anak-anak itu sangat kecil *upper middle*, bayangkan saja sepanjang tahun sekitar 15 triliun harus disebar ke semua banyak program yang ditonton.



Promosi yang dilakukan tidak semua *movie* animasi, melainkan bisa diperluas/ digabung menjadi program *mom and kids* atau *kids* saja untuk target anak-anak sepanjang tahun. Tetapi untuk itu perlu dilihat *track record*nya karena ada brand yang tidak naik-nai. Kecenderungan meningkat, pada *brand female* dan *male*, yang menyebabkan tv ragu-ragu untuk menambah jam tayang program anak-anak, khususnya animasi.

Survei membuktikan bahwa tayangan yang ditonton anak-anak antara lain tidak hanya program anak tapi juga program sinetron terakhir presentasi program anak di TV Indonesia dibandingkan program *series* seperti *Upin-Ipin*, *spongebob*, *shaun the ship* dan program animasi *kiko* juga program animasi *movie* seperti *Barbie*, *cars*, dll.

Membuat *movie* animasi butuh ketelitian dan butuh lebih banyak dibandingkan dan hanya 30 menit. Pembuatan sulit dan nilai-nilai yang ada di dalamnya, harus meningkatkan harkat. Seperti *Upin-Ipin* itu untuk yang peduli budi pekerti. Juga *Adit Opo Jarwo* memang secara ide bisa dikombinasi tapi kita harus tau dari mana ide itu berasal, punya nilai nilai yang sangat positif yang bisa di *share*.



Program seperti apa yang diminati oleh anak-anak sekarang yang katanya *multitasking*, harus dicari tahu. Karena program yang tepat akan memberikan nilai-nilai yang ke depannya akan berpengaruh terhadap anak-anak tersebut, seperti juga program yang seperti itu yang dibuat oleh orang-orang yang dibesarkan oleh bacaan *Kawanku* sehingga memberikan pencerahan generasi yang akan datang kemudian untuk suplay program *movie* animasi di tv Indonesia. Suplay *movie* animasi cukup sulit dan belum banyak di TV, karena program animasi mahal tidak seperti TV series, sementara itu juga situasi industri pertelevisian Indonesia suplai-nya *over* dan uang yang di market tidak selebar presentase dalam tatanan komposisi setiap stasiun TV yang hanya sekitar 6 persen.

Industri animasi itu industri padat karya sehingga masih membutuhkan sumber daya manusia yang banyak sebetulnya bahkan sampai hari ini masih kekurangan SDM. Jadi lulusan SMK atau PT dari program studi animasi tidak akan kekurangan pekerjaan. Film animasi tidak harus hanya berorientasi kepada komersial, tetapi juga harus mampu mengangkat harkat martabat bangsa. Sehingga diperlukan visi ke sana.

Hal lain adalah tidak hanya memulai dan menjalankan animasi misalkan tetapi juga mengakhiri bisnis animasi juga merupakan hal yg penting, bahkan jangan takut untuk melakukan transformasi bahkan melakukan metamorphosis.

PROGRAM PUSBANG FILM DAN PELUANG ANIMASI DI KEMENDIKBUD

Oleh: Maman Wijaya,
Direktur Pusbang Film Kemendikbud

Bioskop saat ini sudah lumayan banyak dan frame-nya meningkat kurang lebih 10 persen tiap tahun, meski dahulu sempat jatuh. Saat ini masih ada lima provinsi lagi yang belum ada bioskopnya. Dengan adanya kegiatan ini, yang dihadiri oleh komunitas film dgn aktivitas dan kebanyakan memang terkumpul di pulau Jawa terutama Jakarta dan sekitarnya, mudah-mudahan bisa menyebar bisa membangun komunitas yang lengkap dengan kreatornya, produksi, dan distribusi, karena kolaborasi itu menjadi penting di perfilman.

Tentang Kru Asing. Saat ini kru asing yang syuting film di Indonesia cukup banyak. umumnya film dokumenter, sedangkan film panjang tahun ini baru ada 5 termasuk yang dari Hollywood 3. Film animasi di dalam itu termasuk banyak entah karena apa itu ada beberapa di antara 252 film. Sampai bulan Agustus ada beberapa kru asing yang memang sedang membuat film animasi. Dengan kehadiran kru asing yang membuat film di Indonesia, terutama di Bali, Jakarta dan Yogya, meningkatkan penggunaan talent dan kreator animator lokal.

Tentang bisnis di film. Saat ini film atau jumlah penonton rata-rata per-judul film khusus film komersial mencapai 272 ribu penonton per-judul film, tahun sebelumnya (2016) mencapai 274 ribu per-judul film, ini adalah sejarah tertinggi selama perfilman di Indonesia ada.

Tahun 2017 saat ini ini sudah naik sekitar 282 ribu per-judul film. Tentu ada film yang sangat tinggi jumlah penontonya, dan ada yang sangat rendah, namun rata-rata sangat baik, karena beberapa tahun lalu tidak lebih dari 100 ribu, ini menandakan bahwa film semakin bagus kualitasnya.



Gambaran perhitungan keuntungan dari film animasi, misalnya film *Danur*, modal 10 miliar, namun belum habis masa tayang di bioskop sudah menghasilkan 95 miliar, yang berarti 9 kali lipatnya, hanya dalam jangka waktu kurang dari satu tahun. Keuntungan yang akan bertambah nanti, jika dijual ke televisi.

Pusbang film punya hastag *#jangan takut bikin film*. Film genre apapun dapat dibikin, misalnya horor, komedi, drama komedi, dll. Tentu saja tetap harus melihat uu perfilman yang ada.

Film komedi, paling banyak menghasilkan penonton, selain itu juga horror atau drama komedi. Jika ingin membuat film animasi, untuk mendapatkan penonton yang banyak, pendekatannya sebaiknya ke komedi. Untuk pasar film bioskop yang sekarang ini memang hanya beberapa, tapi ini sudah ada belasan untuk dipasarkan film-film yang di antaranya adalah film animasi yang berbasis dengan internet jadi tidak tergantung pada jumlah layar saja.

Tentang asas, tujuan, dan fungsi. Asas film itu manfaat jadi film itu harus memiliki manfaat, untuk penonton, apapun temanya apapun genrenya ya paling tidak film itu harus bermanfaat dan membawa nilai-nilai kebajikan, ini yang sering dilupakan oleh para pembuat film. Kemudian tujuan, yaitu mengangkat harkat dan martabat bangsa, jadi kalau film kartun itu kartunnya orang Indonesia, yang ditokohnya orang Indonesia atau orang mana, ada misalnya Adit Sopo Jarwo itu orang mana itu adit, orang Indonesia, yang ditokohkan menjadi adit menjadi sopo orang jawa, jarwo orang jawa. Salah satu episode diputar di Osaka. walaupun Adit Sopo Jarwo tidak kelihatan orang Sunda, Jawa, atau Madura, tetap itu dibayangkan orang Indonesia.



Dalam film-film Amerika selalu digambarkan orang Amerika tidak pernah kalah. Jangankan kalah dalam bertanding, dalam berdebat saja tidak boleh kalah oleh bangsa lain, ini dikarenakan film Amerika harus mampu mengangkat harkat dan martabat tokoh Amerika. Dalam film Mandarin, Jackie Chan dari Hongkong, meski sendirian di manapun selalu menang. Oleh karena itu film Indonesia walaupun dalam kartun, jangan merendahkan harkat dan martabat bangsa.

Program film di Kemendikbud yang pertama menyusun kebijakan terkait perfilman baik regulasi tingkat nasional maupun bidang perijinan. Membuat perusahaan film harus mendapat ijin kemendikbud, dengan cara mendaftar secara online.

Musyawarah pengembangan film kemendikbud, juga memfasilitasi pembuatan pelatihan bagi siswa sekolah di sekolah, antara lain untuk nara sumber, produksi, pelatihan atau festival. Selain itu juga pemberian penghargaan melalui festival, seperti misalnya inamafest, khusus untuk animasi.

Program kemendikbud yang terkait dengan animasi penerbitan buku animasi, direncanakan menerbitkan 6 judul e-book, yang akan diupload di website dan bisa diunduh dan dibaca oleh semua orang secara gratis. Selain itu juga workshop animasi berjenjang untuk film sma. Fasilitas lain ada dalam bentuk workshop, seminar, beasiswa kelas siswa pusbang film, yang akan memberikan biaya berupa spp, buku, uang saku dan tempat tinggal. Kemudian festival baik dalam maupun luar negeri.

PEMANFAATAN FASILITAS INFRASTRUKTUR BAGI SUBSEKTOR ANIMASI

Oleh: Hari Sungkari,
Direktur Infrastruktur Bekraf

Bekraf adalah Badan Ekonomi Kreatif, sebuah badan lembaga kementerian baru di bawah presiden. Ada 16 subsektor yang ditangani, antara lain: aplikasi dan game, Film, animasi dan video, fotografi, kuliner, kriya, musik, penerbitan buku, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa dan televisi. Film tentu saja bisa masuk dalam kategori animasi, tapi bukan hanya itu, desain komunikasi visual adalah sumbernya animasi, musik bisa masuk animasi, animasi bisa menjadi iklan, jadi subsektornya saling berkaitan.

Dalam organisasi Bekraf yang dipimpin oleh Triawan Munaf, deputi infrastruktur yang dipimpin oleh Hari Sungkari adalah bertugas merancang dan mendukung terbentuknya sistem ekonomi dari mulai ekosistemnya, terutama dibidang infrastruktur.

Ekosistem ekonomi kreatif yang juga berlaku umum untuk subsektor yang lain, diawali dari *full of talent*. Kemudian ada pendaftaran haki, permodalan, dan pasar. Tugas sebagai deputi infrastruktur sebenarnya menyediakan infrastruktur fisik dan infrastruktur digital. Infrastruktur fisik adalah inkubator bisnis, working space, dan workshop. Sedangkan Infrastruktur digital adalah software, rendering, video reality, augmented reality, dan mix reality. Contohnya, sekarang yang sedang berkembang itu mix-reality misalnya, rihanna sedang mealakukan pertunjukan di California, namun disini (Jakarta) bisa dimunculkan dalam bentuk hologramnya secara Realtime.

Jika ingin diterapkan di animasi banyak hal dasar yang perlu dikuasai terlebih dahulu infrastruktur, yaitu menyiapkan itu semua, menjadi bisnis incubator, working space dan atau workshop. Deputi infrastruktur, memfasilitasi asosiasi ainaki (animasi) untuk bisa menggunakan alat-alat dengan bantuan pemerintah. Asosiasi dengan pengurusnya menjadi kunci penerimaan bantuan pemerintah. Pemerintah tidak bisa memberikan kepada swasta ataupun perorangan. Asosiasi animasi - Ainaki sudah lama ada dan kuat. Bila asosiasi tidak menyediakan apa yang diperlukan industri animasi, pemerintah akan meberikan bantuan melalui asosiai tersebut.



Aspek yang harus dipenuhi untuk membuat usaha animasi, antara lain:

1. Seni
2. Teknologi
3. Manajemen bisnis.

Jika hanya ada animator, tidak ada yang bisa menjual. Jika semua pembisnis tidak ada yang membuat animasi. Pengalaman menjadi juri 10 tahun lebih, jika satu tim isinya orang bisnis semua, inovasinya kurang. Sebaliknya ada yg bagus tapi tidak ada yg bisa jual meski mempunyai produk yg bagus. Jadi kuncinya adalah berjaringan dengan semuanya

Salah satu tugas pemerintah di dunia digital adalah komitmen untuk membuat infrastruktur, dan tentunya akan terus menuntut animasi Indonesia akan dipenuhi oleh banyak talenta daari negeri sendiri. Saat ini belum mencapai 10%. Saat ini kita perlu banyak talenta, enginner, animator, desain grafis. Selanjutnya manfaatkan socmed untuk diskusi soal karakter, diskusi mengenai film yg bagus, diskusi storyteeling dan lain sebagainya demi kemajuan animasi Indonesia

MENGELOLA DISTRIBUSI KONTEN ANIMASI

Oleh: **Ardian Elkana,**
Ketua Ainaki

Bussinnes side of industry. Bagaimana memulai bisnis? bagaimana menjalani bisnis? bagaimana mengakhiri bisnis? *The first day we start a bussinnes we must know how we going to exit.*

Prinsip bisnis adalah, pertama *so early* - Tabur secepat mungkin, sebelum orang lain menabur. *Try to be the first, if not the first the second.* Kedua *Made provit as much as possible.* Jadi semasa masih bisa menuai, tuai sebanyak mungkin. Ketiga exit pada waktu yg tepat. Jadi tabur secepatnya, tuai sebanyaknya, exit pada saat yg tepat. ini prinsip yg penting.

Dengan kata lain dalam berbisnis di industri animasi diperlukan agibility - gesit, karena merupakan bisnis teknologi sensitive. Market juga cepat berubah - *fad short.* Contohnya seperti gangnam style P.S.Y, yang hanya populer 1 tahun lebih. Animasi adalah fad yg paling lama, tetapi umumnya dari industri ini fadnya cepat. Jadi animasi adalah *hitech, hitouch, dan short plc.* Plc adalah produk *live cycle*, hidupnya sangat pendek.

Sony sebagai corporation, sebagai bisnis model, sangat baik, karena menerapkan prinsip melakukan *harvest* sebanyak mungkin. Memanfaatkan pada saat saat teknologinya di atas, mengambil keuntungan sebanyak mungkin. Contohnya Sony mulai dengan walkman, ia memproduksi sebanyak-banyaknya dengan harga setinggi-tingginya, untuk mendapat keuntungan sebanyak banyaknya, kemudian masuk ke bidang bidang lain, yaitu PDA. Saat faceout, Sony bermetamorfosis, yang pada awalnya pabrik, kemudian membeli Columbia film, dan ip spiderman, dan saat ini masuk ke animasi. Inilah yang dikatakan sebagai agile. Membuat barang baru, setelah ramai pengikut/ pesaing, turunkan harga, dan keluarkan barang baru.

Hal yang berlawanan diterapkan oleh toyota. Setelah mendapat gempuran dari chevrolet, Mercedes, Ford, maka Toyota mulai dengan penetration, menaikkan corona, terrios, dan sekarang lexus. Jika sony dari tinggi ke rendah, toyota dari rendah ke tinggi.



Untuk Avigra diterapkan *vertical integration* dan *horizontal diverstigation*. Untuk integrasi vertikal, mulai dengan avigra, perusahaan dan consulting. Beberapa tahun kemudian Castle dibuat, produksi yang dimulai dari *brainwar-*nya, karena sebagai bahan baku utama. Kemudian Avigra menawarkan produk yg cocok untuk corporate, yg cocok untuk government- servis base, namun ada juga yg ip base. Selanjutnya Cyber kurikulum retail dan kurikulum institusional. Jadi horizontal diverstigation dan vertikal integration.

Untuk membangun bisnis, melakukan sketch dulu - *how we destructure our bussines.* Klien Avigra merupakan klien base, yang bisa membiayai castle production. Castle, mungkin memiunyai *capital intensive* yg paling banyak hardwarenya dan softwarenya yang paling banyak orang, dan produknya 3D, 2D sama motion effect.

Castle pernah produksi untuk amerika, Jerman atau Perancis, di tier 3 (lihatartikel Daniel). Untuk Didi tikus, Castle fully finance 100%, bekerjasama dengan kementrian perdagangan, memproduksi 104 eps, 12 menit, disiarkan di indosiar, gtv dan tvri. Lengkap dengan filmnya, hingga merchandise - crayon, buku tulis, dan warung bakso (2) di bekasi.

Selanjutnya dengan kemdikbud- direktorat smk, 90 menit stereo copic, dan kerja sama untuk distribusi dengan Batavia yang dekat Batavia dekat ke xxi. Karena fundingnya dari kemdikbud, direktorat smk. Jadi kita training anak anak smk untuk memproduksi selama 14 bulan.



Selanjutnya dengan Kementerian Agama - direktorat dirkontren dipendis pendidikan islam. Bekerja sama dengan Pemprov Nan Jing untuk riset membuat animasi tentang cheng ho, penyebar agama islam dari cina yang berasal dari Nan Jing. Riset dilakukan ke masjid cheng ho dan pusat kapal cheng ho. 80 pembuat konten dikumpulin, kemudian direkrut yang terbaik untuk memproduksinya, dan akhirnya ditayangkan di kompas tv dalam bentuk fcv 30 menit.

Kerjasama dengan menkominfo untuk membuat kampanye internet sehat, 'digital hero Indonesia' selama 7 menit.

Selain itu juga dilakukan co-production dengan korea 78 x 7 menit dengan gfx. Mereka mengirimkan master animatornya.

Bekraf memfasilitasi software Toonboom, dan Castle sudah menyiapkan 5 eps karakter desain yang akan dibikin gif, sushi squad 2D, dan Amokalulu yang sudah ada trailernya.

Live streaming adalah metode distribusi masa depan. Bukan televisi lagi. Live streaming sudah punya massa/crowd. Seperti misalnya Bigo, dan Wai Wai (*single virtual gif animation*).

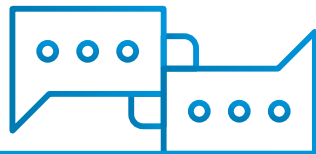
Proyek selanjutnya adalah creative base, yang akan selesai Maret 2018. Ini adalah rumah kreatif dengan harga murah-rumah konten. tempat kosnya dengan working space.

Asosiasi industri artinya yg anggota harus industri. bisa pt atau start up. Ainaki sebagai wadah industri Animasi ada di bali, ada di Yogja (pak rifan), Bandung (pak dariel), Surabaya (bu habsoh), Banten (pak jarot), Padang (pak taufik), Jakarta. sebagai pusat. Ainaki mempunyai 3 LSP, dan Koperasi. Ketua LSP pak pak kemi, ketua koperasi, pak jarot. Selanjutnya akan membentuk LSK. Pembentukan koperasi 17 agustus 2015, dan difasilitasi untuk skkni, jadi sertifikasi profesi sudah ada, bagi yang membutuhkan sertifikasi, uji kompetensi yg pertama akan dimulai bulan Desember.

Visi dan Misi Ainaki adalah meningkatkan jumlah ip, tenaga kerja, devisa dan yg terpenting adalah membangun karakter bangsa berdasarkan kearifan budaya lokal melalui konten animasi multimedia.. Ainaki juga ingin berfungsi sebagai mediator antara pelaku dengan pemerintah dan dengan pendidikan.







TALKSHOW

TALKSHOW II

**INKUBATOR BISNIS, PENDANAAN INDUSTRI KREATIF
DAN PERKEMBANGAN INDUSTRI ANIMASI SAAT INI**

Moderator

**Saut Miduk Togatorop, M.Sn
Pengajar Fakultas Seni Rupa DKV IKJ**

Narasumber:

**Aryanto Yuniawan
CEO MSV Picture
INKUBATOR BISNIS ANIMASI DI INDONESIA**

**Restog K. Kusuma
Direktur Akses Perbankan Bekraf
KEBIJAKAN PERMODALAN BAGI SUB SEKTOR ANIMASI**

**Ellen Xie
Mantan Produser Serial Animasi Starwars, CEO Kolla
POTENSI SDM ANIMATOR INDONESIA DI LUAR NEGERI**

**Mice Misrad
Octopus Production
PENGEMBANGAN IP DARI KOMIK MENUJU SERIAL ANIMASI**

**Faza Meonk
Komikus si Juki
MENUJU FILM ANIMASI LAYAR LEBAR, TAYANG NOVEMBER 2017**

8 November 2017



NARASUMBER TALKSHOW II



Talkshow Hari Kedua 9 November 2017:

1. Aryanto Yuniawan, CEO MSV Picture, Tema : Inkubator Bisnis Animasi di Indonesia
2. Restog K. Kusuma, Direktur Akses Perbankan Bekraf, Tema : Kebijakan Permodalan Bagi Sub Sektor Animasi
3. Ellen Xie, CEO Kolla dan Mantan Produser Serial Animasi Starwars, Tema : Potensi SDM Animator Indonesia di Luar Negeri
4. Mice Misrad, Octopus Production, Tema : Pengembangan IP dari Komik Menuju Serial Animasi
5. Faza Meonk, Komikus si Juki, Tema : Pengembangan IP dari Komik Si Juki Menuju Film Animasi Layar Lebar, Tayang Desember 2017

PROFIL MODERATOR TALKSHOW II



Saut Miduk Togatorop, M.Sn



Pengajar ilustrasi dan animasi di program studi desain komunikasi visual fsr ikj ini juga ketua tim penyusun road map sub sektor animasi ikj-bekraf pada 2016 lalu. Pernah menjabat sebagai Kepala Program Studi desain komunikasi visual fsr Ikj pada 2012-2013. Selain mengajar juga aktif berprofesi sebagai ilustrator lepas di beberapa penerbitan majalah di jakarta.



NARASUMBER

TALKSHOW INKUBATOR BISNIS, PENDANAAN INDUSTRI KREATIF DAN PERKEMBANGAN INDUSTRI ANIMASI SAAT INI

Aryanto Yuniawan



Aryanto Yuniawan, CEO MSV Studio, Perusahaan film animasi dan multimedia yang berlokasi di Jogjakarta. Ary (nama panggilannya) sangat dikenal sebagai director Battle of Surabaya the Movie, film animasi 2D pertama di Indonesia yang tayang di bioskop yang memperoleh banyak penghargaan di Asia seperti di Jepang dan Seoul animasi festival di Korea, di Eropa seperti di Berlin, Jerman, Prancis, dan terakhir di Milan animasi dan film festival di Italia pada awal Desember 2017. Ary juga diakui sebagai penulis dan produser. Saat ini sedang mempersiapkan film animasi 3 dimensinya yang akan tayang 2019 nanti berjudul Ajisaka. Selain itu kegiatan lainnya antara lain mengerjakan beberapa artikel dan buku yang berkaitan dengan pekerjaan dan hobinya. Ia memulai karirnya dari mengarahkan dan memproduksi film independen termasuk video musik.

Restog K. Kusuma



Master akuntansi dari universitas Indonesia ini memiliki latar belakang profesi di perbankan swasta dan badan pengawas pasar modal, Jasa raharja kemudian menjadi wakil direktur di kementerian koordinator perekonomian, mengawasi sistem perekrutan terbuka pejabat tinggi pemerintahan. Kemudian dengan tugas yang sama sebagai pengawas sistem manajemen perekrutan di komisi pelayanan sipil menjabat asisten komisaris sebelum menjadi direktur akses perbankan bekrakf.

Ellen Xie



Ellen Xie, Mantan Produser Serial Animasi Starwars, CEO Kolla. Berpengalaman lebih dari enam belas tahun sebagai praktisi di industry teknologi, ia pernah menjalankan sejumlah peran di EA Games dan LucasFilm sebagai sutradara serial animasi Starwars. Saat ini, menjalankan usaha sendiri berbendera Kolla yang mencakup empat bidang berbeda; Kolla Space, Kolla Edu, Kolla Communities dan KollaMobile.

Faza Meonk



Faza Ibnu Ubaydillah Salman, atau yang lebih dikenal dengan nama Fazameonk , adalah seorang visual entertainer. Memulai debutnya sebagai komikus pada 2011 dengan judul komik “Ngampus!! Buka-bukaan Aib Mahasiswa” kemudian populer dengan beberapa terbitan serial komik si Juki. Saat ini sedang mengembangkan karakter fiksinya “Si Juki” ke berbagai media seperti komik, media sosial, website, merchandise, game, animasi dan apapun yang potensial demi kemajuan industri kreatif Indonesia. Selain aktif sebagai komikus Faza juga sebagai creative Director Pionicon sebuah studio yang menghasilkan konten-konten kreatif. Selain itu ia juga aktif sebagai manajer event di pagelaran PopCon Asia, ajang kreasi dan kumpul-kumpul anak muda kreatif di Jakarta yang diselenggarakan setiap tahun. Pada 28 Desember 2017 Komik Si Juki akan tayang sebagai film animasi layar lebar di bioskop.

Mice Misrad



Mice Misrad, Kartunis tetap di Harian Rakyat Merdeka sejak 2010 hingga sekarang. Rutin mengisi rubrik micecartoon di Kompas Minggu sejak 2003-hingga sekarang. Kini menetap di Serpong dengan seorang istri dan dua anak perempuan. Mice sudah banyak menerbitkan karya komiknya. Komik yang paling dikenal adalah kartun Benny & Mice. Selain sebagai kartunis Mice juga memiliki penerbitan sendiri bernama Octopus Publisher yang mendistribusikan produk komik dan merchandise dari Mice Cartoon. Saat ini sedang mengembangkan karakter Mice menjadi animasi yang sudah tayang di media sosial.

INKUBATOR BISNIS ANIMASI DI INDONESIA

Oleh: Aryanto Yuniawan,
CEO MSV Studio

MSV Studio yang dipimpin oleh Aryanto Yuniawan selaku CEO dahulu dikenal dengan nama MSV Picture. MSV Studio telah membuat sebuah film animasi berjudul *Battle of Surabaya* pada tahun 2016 dan mendapatkan respon yang sangat baik di industri animasi dan masyarakat. Film animasi karya anak bangsa ini telah banyak meraih penghargaan baik di dalam negeri maupun internasional, diantaranya Winner Holland Animation Film Festival (2016), Winner Best Animation 3rd Noida International Film Festival-16 (2016) dan yang terakhir memenangkan Grandprize Winner SICAF 2016 (2016). Keberhasilan film animasi *Battle of Surabaya* membuat MSV Studio memproduksi film animasi baru yang berjudul *Ajisaka, The King and The Flower of Life*. Sama seperti film *Battle of Surabaya*, MSV Studio masih mengusung unsur lokal Indonesia dalam cerita dan karakter.

Terkait dengan proses pembuatan film animasi terbarunya, MSV Studio melakukan pengembangan inkubator dengan cara melibatkan artist-artist pemula yaitu pelajar animasi dari Sekolah Menengah Kejuruan. Ada kendala yang ditemukan pada Sekolah Menengah Kejuruan terkait dengan kualitas pelajar animasi; sebagai contoh SMK di Ponjong Sari yaitu masalah infrastruktur, dimana peralatan yang tersedia di SMK kurang memenuhi standart industri animasi, khususnya MSV Studio. Untuk menghadapi masalah tersebut, solusi yang ditawarkan oleh MSV Studio dalam proses inkubasi perusahaan animasi dengan sekolah-sekolah menengah kejuruan yaitu dengan menyediakan infrastruktur berupa pengadaan peralatan seperti komputer, *software* dan pembinaan *skill* animasi terhadap siswa SMK animasi. Dengan infrastruktur tersebut, siswa SMK animasi diharapkan dapat membantu membuat aset animasi di proyek-proyek animasi MSV Studio. Inkubasi ini telah dilaksanakan dengan SMK animasi yang berlokasi dekat dengan MSV Studio. Memungkinkan bagi MSV Studio untuk berkerja sama dengan SMK-SMK animasi di Yogyakarta, Magelang, Klaten dan Solo. Namun untuk SMK yang berlokasi jauh dari MSV Studio, memungkinkan untuk melakukan inkubasi namun melalui *remote* dan membutuhkan bantuan dari studio-studio animasi di



Jakarta untuk membantu memberikan penyuluhan kepada para pelajar di SMK animasi. Selain dengan SMK animasi, MSV Studio juga telah melakukan inkubasi dengan beberapa universitas seperti Universitas Bunda Mulia (UBM), Universitas Multimedia Nasional (UMN), Universitas Tarumanegara dan Amikom Purwokerto sebagai konsultan animasi. Idealnya dalam melakukan inkubasi, rekan SMK atau universitas memiliki sebuah studio untuk bekerja. Kendala lain yang juga dihadapi yaitu dalam hal kerja praktik (*magang*), dimana industri animasi terbatas untuk menerima para pelajar atau mahasiswa untuk *magang* di studio-studio animasi. Masalah keterbatasan ini bukan terletak pada keterbatasan kebutuhan studio animasi terhadap SDM namun pada terbatasnya tempat untuk bekerja para pelajar dan mahasiswa *magang*. Infrastruktur yang dimiliki tidak siap untuk menampung jumlah para pelajar dan mahasiswa *magang* yang banyak. Hal ini juga terjadi pada MSV Studio, ratusan pelajar dan mahasiswa *magang* yang mengantri untuk bekerja di MSV Studio, namun kapasitas yang tersedia hanya dapat menampung 5 orang dalam satu bulannya. Mahasiswa *magang* tidak hanya berasal dari dalam negeri, banyak mahasiswa *magang* yang berasal dari luar negeri seperti Belgia, Malaysia dan Singapura yang tertarik untuk *magang* di MSV Studio. Solusi untuk mengatasi masalah infrastruktur ini mungkin dapat diatasi dengan memutar pola kerja praktik yang sudah terjadi, dimana pelajar atau mahasiswa kerja praktik tidak lagi datang dan bekerja ke studio animasi, namun sebaliknya animator dari studio animasi yang datang ke SMK atau universitas - universitas untuk memberikan bimbingan kepada para siswa SMK dan mahasiswa. Dengan sistem pola seperti itu, dapat menyerap banyak SDM lebih banyak dan menggarap proyek animasi yang banyak juga. Proyek yang dikerjakan oleh para siswa dan mahasiswa *magang* juga diarahkan untuk mengerjakan proyek animasi nyata di industri animasi.



Inkubator atau *start up* yang bekerja sama dengan industri ini tidak hanya pada bidang aplikasi saja, namun lebih luas yang mencakup bidang-bidang di industri animasi. Saat berbicara bidang dalam industri animasi, pemikiran masyarakat terarah pada film features, namun sebetulnya industri animasi juga mencakup *tv series*, penjualan karakter intelektual dan lainnya. Sebagai contoh, pada proyek film Battle of Surabaya, setelah diluncurkannya film animasi pada layar lebar, proyek yang digarap sekarang ini yaitu komik dan sticker pada aplikasi LINE. Pendapatan yang diterima MSV Studio dengan membuat sticker LINE Battle of Surabaya terbilang lumayan dengan menghasilkan 4 juta rupiah per bulan. Pekerjaan membuat sticker LINE dapat menghasilkan pendapatan dengan nominal uang yang terbilang baik sekarang ini. Apabila SDM-SDM berpotensi pada bisnis ini dikelola dengan baik, intelektual property yang dimiliki dapat bernilai sama dengan uang yang dapat diterima di perbankan. Namun sayangnya hal ini belum dapat dilakukan di Indonesia, namun hal ini sudah dilakukan di luar negeri. Seperti yang terjadi pada sebuah perusahaan film di luar negeri yang menggadaikan *intellectual property* (IP) dari film unggulan mereka kepada bank untuk mendapatkan modal untuk memproduksi film baru.

Untuk memajukan industri animasi Indonesia, Aryanto mengemukakan ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu *academic, business, community, goverment, media (ABCGM)*. Semua poin tersebut memiliki peran yang penting dan harus berjalan bersama, termasuk peran user atau penonton. Peran user atau penonton film yaitu dimulai dari hal sederhana dengan tidak membeli film bajakan. Untuk memberi kesadaran masyarakat akan pentingnya menghargai karya original memang bukan hal yang mudah dan membutuhkan waktu. Namun Aryanto yakin, seiring dengan berjalannya waktu, kesadaran masyarakat dalam menghargai karya original akan terbangun dengan sendirinya. Dengan begitu, industri film, khususnya animasi Indonesia akan semakin maju dan berkembang.

KEBIJAKAN PEMODALAN BAGI SUBSEKTOR ANIMASI

Oleh: Restog K. Kusuma,
Direktur Akses Perbankan Bekraf

Pembicara kedua di talkshow ini yaitu Bapak Restog K. Kusuma. Beliau adalah direktur akses perbankan Badan Ekonomi Kreatif. Pada talkshow ini beliau akan berbagi informasi mengenai kesempatan yang dapat diakses oleh para animator baik yang independen ataupun perusahaan animasi. Hal ini dimaksudkan agar pemerintah dapat membantu membangun ekonomi yang lebih baik. Seperti masalah yang dikemukakan oleh Bapak Aryanto pada diskusi sebelumnya mengenai kendala infrastruktur saat melakukan inkubasi dengan SMK. Menurut beliau, yang dibutuhkan MSV Studio adalah infra di deputy 3 dimana pemerintah dapat memberikan bantuan untuk revitalisasi gedung termasuk peralatan. Hal ini dapat dikoordinasikan dengan pemerintah daerah di Magelang, apa saja yang dibutuhkan. Di tahun ini, Magelang memiliki 78 proyek dan di tahun depan masih ada lagi. Pihak Bekraf, pak Triawan Munaf telah mengajukan program ke Presiden Indonesia sampai di tahun 2019 agar setiap BUMN diwajibkan untuk membangun rumah kreatif untuk pengembangan ekonomi kreatif seperti mendisplay produk dan pengembangannya di bawah tanggung jawab BUMN.

Ada 16 subsektor ekonomi kreatif (aplikasi dan game, arsitektur, interior, dkv, desain produk, fesyen, film animasi dan video, fotografi, kuliner, kriya, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa dan konten radio dan televisi), sesuai dengan bidang beliau di akses perbankan, maka beliau akan berbagi informasi di bagian permodalan. Bekraf memiliki 6 deputy yang bekerja sama sesuai dengan bagiannya masing-masing untuk membangun sistem ekonomi kreatif, salah satunya animasi. Beliau menjelaskan, deputy permodalan Bekraf memberikan akses, bukan modal. Namun ada deputy perbankan lainnya yang memberikan bantuan investasi pemerintah, di mana tahun 2017 diberikan budget sebesar 6 Milyar dan sudah diberikan kepada 34 proyek, dimana masing-masing proyek menerima bantuan sekitar 200 juta. Tugas utama dari deputy beliau yaitu memberikan akses dengan menghubungkan kepada perbankan agar mau mendanai pinjaman kredit dan non kredit untuk bekerjasama dengan subsektor ekonomi kreatif.



Adapun usaha yang telah dilakukan Bekraf yaitu bekrif financial club (BFC), business meeting, bussines matching, pelatihan manajemen keuangan, pitching dan kebijakan. Kebijakan yang dilakukan Bekraf adalah membuat dan menghapus kebijakan lama agar menjadi kebijakan yang dengan regulas yang baik. Seperti contohnya bisnis IP, itu memang harus diakui Undang-Undang IP iuntuk menjadi jaminan kredit sementara ini tidak ada yang menjamin, oleh karena adanya aturan yang melarang hal tersebut, maka bank tidak berani untuk melangar regulasi itu sendiri. Namun Bekraf tetap berusaha untuk mendekatkan diri dan mensosialisasikan subsektor kreatif dengan bank-bank, termasuk industri animasi, salah satunya Bank Indonesia.

Beliau mengundang perbankan untuk mensosialisasikan ekonomi industri kreatif BFC untuk berdiskusi dengan pelaku ekonomi industry kreatif bisnis. Untuk business meeting, beliau sudah merencanakan pertemuan di awal tahun depan. Teman-teman dari industri animasi bisa berdiskusi bersama dengan pihak perbankan. Direncanakan, beliau akan mengundang sekitar 5-10 bank (30-50 orang). Hal ini juga dilakukan untuk meyakinkan para investor untuk melakukan bisnis dalam industri kreatif ini. Untuk bisnis matching, lebih ditujukan kepada UKM, dimana proposal-proposal dapat diajukan dalam usaha ini. Hingga tahun ini, beliau sudah melaksanakan 32 pelatihan manajemen keuangan sekaligus memprospek perbankan untuk memberikan bantuan pinjaman kepada industri-industri kreatif.

Sumber dana terbagi menjadi dua yaitu modal sendiri dengan investasi langsung, tidak langsung (pasar modal) dan penyertaan dari modal ventura, sedangkan modal pinjaman dengan sistem hibah dari pemerintah, crowdfunding/wakaf

dan filantropi. Untuk pinjaman skemanya adalah skema kredit, sebagai contoh beliau membutuhkan uang, sebagai peminjam harus menambahkan bunga sebesar 10% yang dibayarkan selama masa pinjaman, untung atau rugi akan ditagih dengan nominal yang sama. Lain halnya dengan investasi, dimana untung dan rugi akan ditanggung bersama investor dan peminjam modal (dibagi dua).

Sedangkan angel investor sendiri yaitu investor individual yang berinvestasi pada start up atau bisnis pada tahap awal dan perusahaan besar dimana dana investasi yang diberikan kurang dari USD 1 juta, umumnya berkisar antara \$100- 10.000, bentuknya bisa berupa ekuitas, pinjaman dan donasi. Namun angel investor ini masih sedikit sekali, hanya orang yang memiliki minat yang mendonasikan uangnya.

Berikutnya adalah modal ventura memiliki 3 produk; productive loan, obligation convertible dan equity participation. Productive loan; mirip dengan pinjaman di bank, obligation convertible; pinjaman yang bisa dikonversi menjadi saham, equity participation adalah saham sharing. Untuk melakukan modal ventura, mereka akan mengenali dulu bisnis dari usaha tersebut kemudian baru melakukan kemitraan. Sedangkan obligasi konversi seperti yang beliau sampaikan, pada term tertentu pemberi pinjaman mempunyai hak untuk mengkonversi pinjamannya dalam bentuk share/saham, biasanya dibutuhkan agunan atau jaminan yang layak. Batas waktu modal ventura seperti yang diatur dalam POJK yaitu 10 tahun dan dapat diperpanjang dua kali dengan total 10 tahun ke depan.

Lain halnya dengan pinjaman perbankan, terbagi menjadi 2 yaitu konvensional (kredit) dan syariah (pembiayaan). Jenis kredit terbagi menjadi 2 macam yaitu investasi dan kredit modal kerja dengan jangka waktu pendek, menengah dan panjang dengan jaminan aset. Terdapat 5 poin penilaian apabila kita mengajukan kredit melalui bank yaitu character, capacity, capital, collateral dan condition. Tujuan dari poin ini yaitu untuk memberikan keyakinan kepada bank bahwa uang yang dipinjamkan akan dikembalikan dengan

bunganya. Terdapat 2 jenis pinjaman yaitu pinjaman kemitraan BUMN dan KUR Ritel BRI. Pinjaman kemitraan hanya terdapat di BUMN, mereka memiliki program dengan jumlah pinjaman 75 juta dengan bunga 6%/tahun. sedangkan KUR Ritel BRI merupakan program pemerintah untuk membantu usaha-usaha yang dianggap perlu dan layak dibantu dengan bunga 9%/tahun dengan lama usaha minimal 6 bulan. Bekraf sekarang ini sedang melakukan finalisasi KUR agar subsektor animasi dapat masuk ke dalam program ini. Memang pemberian uang bukan dari pihak Bekraf, namun Bekraf melainkan dari bank, Bekraf akan membantu mengatur KUR.

Pendanaan ekonomi kreatif melalui pasar modal ada 2 yang bisa diakses yaitu RDPT (Reksa Dana Penyertaan Terbatas) untuk pendanaan subsektor ekonomi kreatif dan IPO (penawaran umum). sedangkan bentuk pendanaan terbagi menjadi Filantropi dan Bisnis.

POTENSI SUMBER DAYA MANUSIA ANIMATOR INDONESIA DI LUAR NEGERI

Oleh: Ellen Xie,
Produser Serial Animasi Starwars dan
CEO Kolla

Ellen Xie, seorang animator Indonesia yang pernah menggarap serial animasi ternama Starwars dan sekarang ini menjadi CEO sebuah studio animasi Kolla. Di awal perbincangan dengan beliau, Ellen Xie merasa dilemma untuk memaparkan topik perbincangannya dikarenakan banyaknya animator-animator Indonesia yang memiliki studio animasi di Indonesia dengan mengalami kendala dalam mencari SDM yang berkualitas di dalam negeri. Hal inilah yang menjadi pertentangan batin Ellen Xie sebagai seorang animator lokal yang telah memiliki banyak pengalaman bekerja di luar negeri kepada teman-teman yang memiliki studio animasi di Indonesia. Namun pada akhirnya, beliau tetap membagi pengalamannya kepada peserta talkshow mengenai pengalaman bekerja beliau dan animator-animator lokal yang bekerja di industri animasi luar negeri. Sekilas beliau melihat beberapa profil pembicara-pembicara seminar dan talkshow Animakini 2017 yang memiliki pengalaman kerja di luar negeri, kenyataannya banyak sekali teman-teman asal Indonesia yang bekerja di industri animasi luar negeri dengan jumlah yang besar; sekitar 200 orang lebih yang tersebar di berbagai bidang, tidak hanya di bidang animasi saja, tetapi juga di bidang modelling dan programming. Programmer terbagi menjadi programmer game dan beberapa di *production*, namun tidak sebanyak di industri game. Sebagai contoh pengalamannya saat bekerja di luar negeri, tim programmer terdiri dari beliau sendiri dan satu rekan lainnya yang saat ini masih bekerja di New Zealand, dan sisanya bekerja sebagai modeller.

Ellen sekarang ini telah menetap di Indonesia dan memiliki studio animasi yang bernama Kolla. Sebagai animator lokal yang mengantongi banyak pengalaman kerja di luar negeri, rasa keingintahuan beliau mengenai hasrat generasi muda untuk bekerja di luar negeri tercetus dalam perbincangan tersebut, dan hasilnya hampir semua peserta talkshow ingin bekerja di luar negeri. Dari respon tersebut, akhirnya Ellen berbagi tips kepada peserta. Beliau penasaran kenapa generasi muda ingin bekerja di luar negeri. Menurut beliau, bekerja di Indonesia ataupun luar negeri tidak ada bedanya, keduanya baik dan memberikan pengalaman. Berikutnya, bagaimana cara mendapatkan pekerjaan di luar negeri,



apa yang membuat para recruiter tertarik kepada lamaran yang kita buat, siapa yang akan membaca lamaran kita, darimana kita mengetahui lamaran tersebut, kapan kita harus memposting sureal kita. Beliau mulai menceritakan pengalaman beliau saat bekerja beberapa perusahaan besar di luar negeri, baik di industri game dan animasi. Pengalaman beliau di industri game didapat saat bekerja dengan EA (Electronic Arts) Games, sebuah perusahaan games ternama di California, Amerika Serikat yang didirikan sejak tahun 1982. Pengetahuan mengenai games juga didapatkan beliau dari sang suami yang juga bekerja di industri yang sama, yaitu Ubisoft; sebuah perusahaan game ternama yang didirikan tahun 1986 di Brittany, Perancis. Sedangkan pengalaman bekerja di industri animasi didapat saat beliau bekerja di Lucas Film. Ketiga pengetahuan yang didapat beliau baik dari bekerja di industri animasi, game dan dari sang suami memiliki *partplan* yang sangat komplit. Ketiga hal tersebut yang membuat Ellen merasa sangat berbeda bekerja di luar negeri dan di Indonesia.

Berbicara mengenai *partplan*; yaitu sistem komunikasi dalam pekerjaan dalam suatu perusahaan baik dalam pendelegasian pekerjaan, pemberian brief juga update proses kerja. Secara umum, apabila kita bekerja di sebuah perusahaan, pekerjaan datang dari seseorang yang memberikan kita brief mengenai bagian apa saja yang harus kita kerjakan. Sedangkan di bagian production, komunikasi antara manajemen dengan artist sangat minim, daftar pekerjaan sudah secara otomatis masuk ke dalam sistem komputer, proses dan pengiriman kerjaan juga melalui sistem yang sama. Biasanya, komunikasi terjadi di pagi hari dengan berkumpul bersama dengan spv (hanya terkadang saja). Poin berikutnya selain komunikasi yaitu menentukan standart potensi kerja kita. Dalam suatu produksi film series dengan beberapa season, biasanya setiap tim mulai dari spv, animator, sampai bagian manajemen memiliki kesadaran masing-masing terhadap postensi yang mereka miliki untuk bekerja lebih baik dari hari ke harinya. Sehingga apabila dilihat secara proses, hasil film series season demi

season selalu mengalami peningkatan. Kesadaran untuk meningkatkan etos kerja tercipta dari pribadi masing-masing, bukan merupakan paksaan dari atasan. Para pekerja memiliki kesadaran untuk meningkatkan potensi kerja mereka masing-masing untuk menunjukkan kualitas kerja personal, bukan semata-mata karena perusahaan. Hal tersebutlah yang membuat kualitas kerja di luar negeri lebih baik dibanding Indonesia.

Selain masalah komunikasi dan standart potensi kerja, hal yang perlu diperhatikan oleh pekerja adalah *work ethic*. Pada umumnya, secepat artist mengerjakan animasi, mereka akan langsung mengirim ke spv agar pekerjaan mereka cepat selesai padahal masih memiliki waktu untuk menyempurnakan pekerjaan. Hal tersebut yang juga disoroti oleh Ellen mengenai *work ethic* di Indonesia. Berbeda dengan Indonesia, artist di luar negeri, mereka akan mengerjakan pekerjaan hingga waktu yang diberikan selesai. Para artist akan bekerja dengan maksimal kemampuan maksimal mereka dalam menyelesaikan pekerjaannya. Hal ini yang membuat kualitas film animasi luar negeri jauh lebih baik dibandingkan dalam negeri.

Hal berikutnya yang harus diperhatikan yaitu masalah ekosistem kerja yang sedikit berbeda anatara Indoensia dengan luar negeri. Di luar negeri, pada umumnya industri animasi tidak mempekerjakan artist-artist dengan sistem full time, tetapi dengan sistem kontrak, terkecuali untuk bagian manajemen atau senior. Namun pada umumnya, senior sekalipun akan berpindah perusahaan setiap 6 bulan sekali. Hal ini biasa terjadi di luar negeri, memungkinkan artist-artist untuk berpindah dari satu perusahaan ke perusahaan lain pada beberapa bulan berikutnya, bahkan pindah negara. Ekosistem kerja yang seperti ini membuat artist-artist dapat megembangkan kualitas potensinya untuk semakin baik karena persaingan yang ketat. Di Indonesia, sistem full timer memberikan kemungkinan artist kurang mengembangkan kualitas potensinya karena kurangnya daya saing antar sesama artist.

Hal kelima yang menjadi perimbangan yaitu perbedaan latar belakang dan budaya. Apabila kita bekerja di Indonesia, yang menjadi pesaing sebagian besar adalah teman-teman Indonesia juga. Namun berbeda dengan pengalaman Ellen saat bekerja di Lucas Film, portfolio beliau di nilai oleh pekerja dari berbagai negara yang bekerja di perusahaan

tersebut, seperti India, Amerika Serikat, Inggris, dan negara lainnya. Namun hal positif yang didapat setelah bekerja dengan teman dari berbagai negara, mereka akan memberikan masukan berdasarkan latar belakang dan budaya mereka sehingga dapat memperkaya wawasan kita termasuk hal kesenian.

Pertanyaan berikutnya adalah bagaimana mencapai hal tersebut? Jawaban yang paling mudah yaitu melalui kompetisi. Para artist dapat mengikuti kompetisi-kompetisi animasi yang diselenggarakan. Selain itu, dapat juga melalui pameran animasi seperti yang diselenggarakan Popcon Asia. Namun event pameran seperti itu masih jarang di Indonesia, minimal para artist dapat mengikuti pameran di Singapura. Cara lain yaitu bergabung di real project animasi seperti melalui JDI. Beberapa teman beliau mengikuti program dari JDI dan menjadi tim junior dengan pekerjaan sederhana yaitu cleaning frame. Walaupun pekerjaan yang dilakukan sederhana, tapi dengan begitu kita dapat belajar pepland sebuah perusahaan yang sangat berbeda dengan saat kita kita belajar di sekolah. Berikutnya dapat juga dengan menuntut ilmu di luar negeri dimana pada umumnya tenaga pengajar berasal dari perusahaan animasi. Tenaga pengajar akan melihat para siswanya, bagi mereka dengan prestasi yang baik akan direkomendasikan ke para recruiter.

Untuk menarik hati para recruiter, dibutuhkan portfolio yang baik karena banyak saingan di luar sana. Portfolio animasi tidak perlu panjang, maksimal 2 menit dimana 10 detik pertama merupakan bagian yang terpenting. Apabila di bagian tersebut tidak menarik, maka selanjutnya akan diabaikan. Hal lain yang perlu diperhatikan selain portfolio yaitu cover letter, terutama di bagian pengalaman kerja. Banyak perusahaan yang kurang memperdulikan di mana asal kalian menuntut ilmu, mereka lebih mementingkan pengalaman kerja apa yang sudah kalian dapat di perusahaan-perusahaan. Hal-hal penting harus dimasukkan ke dalam cover letter agar mereka dapat dengan mudah menghubungi kita. Semua orang memiliki kesempatan untuk bekerja di luar negeri asal memiliki modal dengan portfolio yang baik. Perusahaan di luar negeri biasanya menerima pekerja yang sudah memiliki pengalaman kerja minimal 1 tahun dengan kemampuan berbahasa Inggris yang baik. Tidak perlu sempurna, namun dapat menyampaikan



kemampuan animasi yang dimiliki. Selain kemampuan berbahasa Inggris, dari sisi pendidikan, biasanya apabila kita mulai bekerja sebagai tim junior harus terlebih dahulu lulus dengan gelar S1. Namun berbeda dengan Ellen Xie, beliau saat bekerja sudah berada di posisi senior walaupun background pendidikannya hanya D1. Masalah edukasi, perusahaan tidak terlalu memperhatikan, namun biasanya negara yang akan dikunjungi yang memperhatikan masalah latar belakang pendidikan. Biasanya kebijakan suatu negara tidak mengizinkan calon pekerja yang belum memiliki gelar S1 untuk bekerja di negara mereka, kecuali calon pekerja sudah berada di posisi senior.

Hal lain yang perlu untuk diketahui, dimana kita dapat mengetahui informasi mengenai pekerjaan. Informasi tersebut dapat diperoleh secara *offline* seperti *siggraph*, *GDCJobs*, *thu*, pameran-pameran *Jobfair* dan *online* melalui website perusahaan animasi yang diminati dan mengunggah portfolio secara online karena sewaktu-waktu, *job hunter* atau perusahaan dapat menghubungi. Menurut Ellen, mendapatkan informasi melalui *Thu* merupakan hal yang menarik karena ini merupakan sebuah wadah berkumpulnya artis-artis dari berbagai belahan dunia. Tahun ini *Thu* diadakan di Argentina dimana sekitar 200 orang artis berkumpul selama lebih kurang satu minggu dengan melakukan kegiatan menggambar, diskusi, *art battle*. Ini merupakan hal yang menarik karena dapat menambah wawasan dan kreativitas karena junior dan senior dapat saling berbagi ilmu dan pengalaman.

Poin berikutnya yaitu kapan waktu yang tepat untuk melamar pekerjaan bagi para calon pekerja. Waktu yang tepat yaitu awal atau pertengahan tahun. Hal ini sudah umum diketahui karena pada umumnya *launching film* akan banyak dilakukan di akhir tahun, yaitu sekitar bulan Desember atau musim liburan. Biasanya para perusahaan akan banyak membutuhkan tim tambahan untuk proses produksi. Hal terakhir yang perlu diingat yaitu para calon pekerja harus selalu mengupdate profile dan portfolio. Di akhir diskusinya, Ellen Xie menyampaikan informasi mengenai banyaknya artis animator dari negara Swedia. Begitu juga dengan para animator lokal banyak yang sekarang ini bekerja di Swedia. Hal ini kerap terjadi di dalam suatu komunitas animator yang bekerja di luar negeri, apabila terjadi suatu pergerakan di suatu negara, maka artis-artis tersebut akan pindah ke negara tersebut diikuti oleh beberapa artis lainnya. Namun fenomena pergerakan dan hijrahnya artis-artis animasi tersebut belum diketahui penyebabnya. Informasi tersebut penutup diskusi Ellen Xie pada talkshow di *Animakini 2017*.

PENGEMBANGAN INTELEKTUAL PROPERTY DARI KOMIK SI JUKI MENUJU FILM ANIMASI LAYAR LEBAR

Oleh: Faza Meonk,
Komikus Si Juki

Faza Meonk, seorang komikus yang menciptakan karakter bernama Juki. Berawal dari IP Si Juni, kini karakter Juki diangkat menjadi sebuah cerita animasi layar lebar. Beliau mulai diskusi dengan menjelaskan bagaimana peluang perkembangan intelektual property berbasis karakter. Banyak teman-teman yang berbicara mengenai IP, misalnya rumah gedung, IP adalah sebuah aset yang berhubungan dengan intelektualitas yang sifatnya tertulis namun saat ini kita berbicara dalam konteks animasi.

Sejak dulu beliau bermimpi agar Indonesia mempunyai karakter yang ikonik. Faza tumbuh di era dimana beliau menonton animasi dan mengonsumsi produk Disney dan Jepang karenanya beliau sangat menantikan Indonesia bisa seperti itu. Faza adalah seorang lulusan desain komunikasi visual. Dalam pekerjaannya beliau terbiasa dengan mencari penyebab masalah agar kita dapat mengetahui solusinya. Beliau merasa penasaran mengapa Indonesia tidak memiliki ikon yang cukup kuat. Sebenarnya Indonesia sudah memiliki karakter Unyil dan Si Komo, namun industri animasi saat itu belum berkembang. Sampai sekarang ini beliau masih memperhatikan masalah-masalah di Indonesia. Melalui kegembiraan beliau terhadap karakter-karakter yang bersal dari luar negeri, menyebabkan beliau mencari tahu apa yang menyebabkan karakter-karakter tersebut menjadi kuat. Seperti halnya di Jepang, karakter Doraemon yang sangat terkenal di Jepang. Di Jepang sendiri, media komik merupakan salah satu media yang populer. Seperti halnya komik Doraemon dan Astroboy yang dibaca oleh Faza sejak beliau masih kecil. Sekarang ini, komik Doraemon sudah berkembang, dahulu kita hanya menikmati komik, namun dengan kekuatan IP karakter Doraemon bisa diaplikasikan pada berbagai produk jual, seperti halnya merchandise yang harganya bisa menjadi mahal karena nilai dari IP karakternya.

Faza mengambil contoh negara Jepang dan Amerika, dua negara yang kuat dalam industri animasi. Beliau banyak belajar dari dua negara tersebut bagaimana IP karakter dari dua negara tersebut berkembang. Di Amerika, seperti contohnya film animasi Spongebob, pada umumnya pemodal besar animasi ini berasal dari seorang creator yang berada di bawah naungan



Nickeledeon. Berbeda dengan Amerika, Jepang sebagai negara yang memiliki modal besar, mereka mengawali karakter IP dari komik, mempromosikan komik tersebut tersebar luas dan diterima oleh pasar dan kemudian masuk ke dalam merchandise. Faza kemudian bercerita mengenai karakternya Si Juki yang berawal dari media komik, yang merupakan media dengan budget yang paling sedikit sedangkan untuk membuat film animasi, dibutuhkan modal yang besar. Di jaman sekarang ini, media online sudah berkembang dibandingkan media cetak sehingga memudahkan para creator untuk menggapai target market. Para creator dapat dengan mudah mengunggah karyanya via internet. Dari pengalaman membuat karakter Juki melalui media komik, Faza melihat peluang IP Juki dapat berkembang ke media lain seperti mobile game dan merchandise. Sekarang ini, Faza sedang melihat respon masyarakat terhadap film animasi Si Juki. Apabila mendapatkan respon yang baik di masyarakat, beliau memiliki keinginan untuk membuat karakter Juki ke dalam serial tv.

Indonesia memiliki creator-creator namun tidak banyak yang memahami dan memiliki rencana ke depan untuk mengembangkan karya yang dibuat. Pionicon, perusahaan yang mawadahi Si Juki telah berekspansi ke dalam berbagai jenis bisnis dari creator ke perusahaan. Perusahaan jenis ini yang dibutuhkan oleh para creator dalam industri animasi agar para creator tidak bergerak sendiri, namun difasilitasi oleh perusahaan untuk berkolaborasi dengan industri-industri lainnya. Tujuannya dari pengembangan IP ini yaitu agar IP yang dibuat tepat dengan sasaran, sesuai dengan target market yang dipilih. Sebagai contohnya, IP dibuat dengan target market anak-anak, namun dipasarkan ke masyarakat melalui media sosial. Hal ini kurang sesuai karena target market anak-anak belum tentu bermain sosial media. Faza juga memberikan tips kepada peserta talkshow mengenai membuat IP yang tepat dengan desain yang fresh



dan memikirkan kualitas konten IP sehingga IP tersebut nantinya dapat dijadikan licensing dan berkembang menjadi merchandise yang diterima oleh market.

Tidak sedikit creator yang membuat IP namun tidak memikirkan kualitas konten, dimana konten yang dibuat tanpa memikirkan target market dari IP tersebut. Agar IP sukses di pasaran, creator harus mengetahui lebih dahulu target market yang dituju. Sebagai contoh komik Si Juki dengan target market utama konten yaitu mahasiswa, namun Faza berpikir akan lebih baik kalau karakter Juki juga dapat menarik target bapak-bapak dan ibu-ibu. Untuk itu, dalam proses pembuatan IP, riset target market sangat penting. Faza menyampaikan strategi dalam membuat IP, beliau sendiri menerapkan konsep investasi waktu dan tenaga. Seperti halnya yang beliau lakukan yaitu berkolaborasi dengan teman yang sudah terkenal, tidak harus pada industri yang sama, bisa berkolaborasi dengan industri yang berbeda, seperti komik dengan game sehingga dapat mengenalkan IP yang dibuat pada industri yang lain.

Faza menambahkan, untuk menjadi inovator yang baik, seorang creator harus mengikuti perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan IP karakter sehingga memiliki kualitas yang baik. Selain itu, kualitas dari IP juga harus konsisten sehingga dapat bertahan lama dipasaran. Karena apabila IP sudah masuk dipasaran, yang menjadi saingan bukan hanya dari industri animasi saja melainkan dari semua industri hiburan. Dengan konsistensi IP, memudahkan creator untuk mengaplikasikan IP ke media-media lain sehingga meningkatkan ekonomi kreatif dan budaya populer. Sebagai contoh, Si Juki dibuat dengan karakter yang nakal dan jahil namun tetap dimasukan sisi baiknya. Sebagai akhir diskusi, Faza pesan agar kita dapat meniru negara Jepang dalam mengemas karakter IP dengan baik sehingga menghasilkan branding IP yang baik.

PENGEMBANGAN INTELEKTUAL PROPERTY DARI KOMIK MENUJU SERIAL ANIMASI

Oleh: Mice Misrad,
Octopus Production

Pembicara terakhir pada Talkshow 2 di Animakini 2017 yaitu Muhammad Misrad yang akrab dikenal dengan Mice. Mice adalah seorang kartunis yang karya sudah tidak asing di industri komik. Sekarang ini, karya-karya Mice diterbitkan di bawah Octopus Production. Mice mulai diskusi dengan gayanya yang santai, dimulai dengan candaan yang dilontarkan kepada Faza Meonk; pembicara sebelumnya. Dengan tertawa, beliau merasa kurang beruntung mendapatkan giliran terakhir setelah Faza, karena beliau merasa semua materi telah disampaikan oleh Faza. Mice juga mengucapkan selamat atas launchingnya film Juki ke layar lebar. Diskusi dimulai Mice dengan memperkenalkan karakter Duo Beni Mice, yang sekarang sudah tidak bersama lagi. Mice menuturkan, pisahnya Duo Beni Mice membuat beliau sangat sedih seperti kehilangan separuh napas dan dunia. Beberapa tahun yang lalu, saat Duo Beni Mice masih bersama, beberapa perusahaan animasi sudah mengajukan penawaran untuk menganimasikan dua karakter ini, namun pada akhirnya Beni dan Mice menolak tawaran tersebut karena ada beberapa hal yang kurang berkenan seperti ketidakcocokan dengan animator yang akan menganimasikan karakter mereka. Mereka tidak ingin merusak image karakter yang sudah dibangun dengan kualitas animasi yang kurang baik. Namun Mice menyampaikan lain halnya dengan karakter Juki yang berhasil diangkat ke layar lebar, beliau merasa karakter Juki sangat pas dan dikerjakan oleh tim yang baik dan benar.

Singkat cerita, keinginan untuk menganimasikan karakter yang dibuat muncul kembali dan tawaran pun datang dari perusahaan besar animasi, namun Mice merahasiakan profil perusahaan tersebut. Namun sangat disayangkan, perusahaan animasi tersebut berkeinginan untuk menganimasikan karakter Duo Beni Mice yang pada saat itu sudah berpisah. Mice juga menjelaskan bahwa Duo Beni Mice telah hilang, kedua pihak sudah sepakat untuk menyelesaikan kolaborasi ini. Semua buku komik yang beredar di pasaran tidak akan dicetak ulang, sekarang hanya ada Mice Cartoon saja. Walaupun hanya sendiri, keinginan



untuk menganimasikan karakter yang dibuatnya masih besar, sehingga Mice menggunakan modal sendiri untuk menganimasikan karakter Mice. Modal menjadi kendala, karena untuk memproduksi film animasi dibutuhkan modal yang besar. Karena itu Mice lebih memilih untuk menjadi komikus karena dengan beliau tetap bisa berkarya tanpa mengeluarkan modal. Dengan hanya diam dan bekerja di kamar saja, Mice mendapatkan inspirasi untuk membuat karya dan menghasilkan uang.

Mice menuturkan untuk membuat animasi dibutuhkan modal yang besar, selain itu dibutuhkan juga perangkat-perangkat lainnya, audio, SDM dan kebutuhan lainnya. Beliau merasakan rumitnya membuat animasi walau hanya satu menit per episode. Dengan kendala yang dihadapi, animasi Mice hanya berhasil digarap sampai pada episode 2. Semua kendala berujung pada masalah modal. Selain masalah modal, masalah berikutnya yang dihadapi adalah cerita. Mice merasa bahwa di Indonesia kekurangan creator; sang pencipta cerita. Indonesia merupakan negara yang dinamis dan kaya namun creator sangat sedikit. Menurut beliau, Singapura sebagai negara yang sangat teratur sangat wajar apabila kekurangan kreator karena ruang kreativitas yang terbatas akibat dari keseragaman dan keteraturan tersebut sehingga kurang dinamis. Beliau memiliki seorang teman yang berasal dari Singapura dan sangat menyukai Indonesia, namun berbalik dengan orang-orang Indonesia yang lebih menyukai tinggal di Singapura dengan keteraturannya.

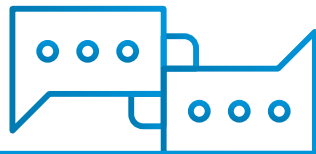


Berikutnya Mice berbicara mengenai karakter yang dibuatnya, beliau bercerita mengenai pengalamannya membuat 100 karakter dalam buku yang bertema mewarnai Jakarta, dan proyek itu belum selesai. Oleh karena itu beliau mengatakan bahwa negeri ini sangat beragam dan dinamis sehingga tidak akan kehabisan ide dalam membuat karakter. Dengan keberagaman tersebut, sang pencipta tidak perlu lagi berimajinasi dengan karakter fiksi. Kehidupan di Indonesia memberikan ide secara terang-terangan sehingga karakter yang diciptakan tidak perlu futuristik dan fantasi. inilah kehebatan gambar, gambar saja sapat membuat kita tertawa karena hidup di dalam imajinasi kita, namun apabila gambar tersebut menjadi sebuah animasi, belum tentu akan mendapatkan respon yang baik. Seperti contohnya JK Rowling; pengarang dari cerita ternama Harry Potter, terkadang beliau juga merasa kurang cocok dengan hasil filmnya. Sama seperti yang dirasakan oleh pembaca, terkadang pembaca merasa kurang sesuai setelah melihat novel tersebut dibuat menjadi film karena tidak sesuai

dengan imajinasi pembaca. Sama halnya dengan karakter komik yang akan dianimasikan, proses animasi harus benar-benar dikerjakan dengan baik dan benar sehingga tidak merusak image karakter tersebut. Jadi selain masalah modal, masalah lainnya adalah SDM yang bekerja dalam menciptakan animasi. Sebagai contoh lagi negara Singapura, negara tersebut tidak memiliki karakter seperti Mice Cartoon di Indonesia. Dengan diskusi ini, Mice berharap pihak Bekraf tergoda untuk memodali Mice Cartoon yang per episodenya hanya satu menit saja, bukan seperti film Juki dengan durasi yang panjang.







TALKSHOW

TALKSHOW III

INTELECTUAL PROPERTY KARAKTER ANIMASI DAN APRESIASI

Moderator

*Bambang Tri Rahadian, M.Sn
Pengajar Fakultas Seni Rupa DKV IKJ*

Narasumber:

Eki NF

*Co. Produser MPIC Animation Studios
ALIH WAHANA DARI IP LEMBERGAR MENJADI ANIMASI DOYOK, OTOY,
ALI ONCOM*

Wahyu Aditya

*Direktur Hellomotion
KIAT MENARIK MINAT ANAK MUDA UNTUK TERTARIK DENGAN DUNIA
ANIMASI INDONESIA*

Alfi Zachkyelle

*Produser Kampoong Monster
PENTINGNYA RISET DALAM MEMBUAT ANIMASI*

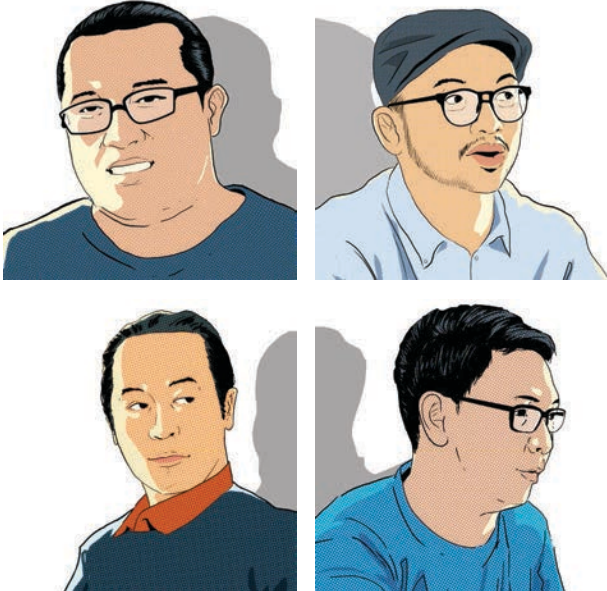
Oktodia Mardoko

*Director & Creator Binekon
MENCIPTAKAN KARAKTER ANIMASI DENGAN KARAKTER BUDAYA
INDONESIA BINEKON*

10 November 2017



NARASUMBER TALKSHOW II



Talkshow Hari Ketiga 10 November 2017:

1. Eki NF, Produser Mpict, Tema : Alih Wahana dari IP Lembergar Menjadi Animasi Doyok, Otoy, Ali Oncom
2. Wahyu Aditya, Direktur Hellomotion, Tema : Kiat Menarik Minat Anak Muda Untuk Tertarik Dengan Dunia Animasi Indonesia
3. Alfi Zachkyelle, Produser Kampoong Monster, Tema : Pentingnya Riset dalam membuat Animasi
4. Oktodia Mardoko, Produser Binekon, Tema : Menciptakan Karakter Animasi Dengan Karakter Budaya Indonesia Binekon

PROFIL MODERATOR TALKSHOW II



Bambang Tri Rahadian, M.Sn



Pengajar ilustrasi dan komik di peminatan ilustrasi program studi desain komunikasi visual Fakultas Seni Rupa-Institut Kesenian Jakarta. Aktivistis komik di komunitas akademi samali, jakarta. Menerbitkan beragam cerita bergambar karakter lotif pernah tayang di koran tempo minggu dilanjutkan ke media sosial dan menerbitkan beberapa komik, antara lain canda kopi, berburu kopi aceh dan lainnya. Aktif berpameran di dalam dan luar negeri dengan teknik cat air dan bertema kuliner indonesia. Saat ini aktif menggerakkan komunitas deskov sketcher di kampus Fakultas Seni Rupa-Institut Kesenian Jakarta.



NARASUMBER

TALKSHOW INTELECTUAL PROPERTY KARAKTER ANIMASI DAN APRESIASI

Eki NF



Eki NF, Saat ini sebagai Co Produser dari MPict yang sedang mempersiapkan serial animasi yang diangkat dari kartun Lembergar (lembar berita bergambar) di Koran Poskota yaitu DOA (Doyok, Otoy, dan Ali Oncom) Jebolan FFTV Institut Kesenian Jakarta ini sebelumnya adalah Direktur Kreatif MD animasi yang melejitkan serial animasi anak Adit Sopo Jarwo yang tayang di MNC TV. Bersama Manoj Punjabi, Dana Riza, dan Arnaz Irmal melakukan proses riset pembuatan serial animasi anak Adit Sopo Jarwo selama 1,5 tahun sebelum tayang di televisi. Setelah kesuksesan tayangan ASJ yang sudah tayang selama 4 tahun ini, Eki saat ini mendapatkan mainan baru untuk melahirkan karya-karya animasi lainnya yang diharapkan dapat menghibur masyarakat Indonesia.

Wahyu Aditya



Wahyu Aditya atau juga dipanggil Wadit adalah seorang animator asal Indonesia. Kiprahnya dalam dunia animasi diawali dengan meraih juara pada perlombaan-perlombaan menggambar di kota kelahirannya Malang. Proyek animasi eksperimentalnya adalah membuat video klip band Padi yang berjudul Bayangkanlah memenangkan penghargaan Indonesia video music award. Berlanjut pada karya yang telah membuat ia terkenal adalah Dapupu Project. Film animasi berdurasi dua menit itu memperoleh juara pertama dalam Pekan Komik dan Animasi yang diselenggarakan oleh Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia kala ia berada di Sydney. Dia adalah pendiri dari kursus desain Animasi Hellomotion Academy untuk Animasi & Kreativitas. Sejak tahun 2004 lulusan HelloMotion sudah lebih dari 3000 siswa. Waditya juga mendirikan sebuah festival pop culture yang terdiri dari 25 kategori, salah satunya film pendek dan animasi yang setiap tahun menarik lebih dari 10.000 penonton muda dan profesional, menampilkan setiap tahun lebih dari 250 animasi pendek lokal baru dan bertujuan kembali menampilkan tren animasi internasional untuk mendidik dan menginspirasi animator dan penonton.

Alfi Zachkyelle



Alfi Zachkyelle (Al Fitri Muhammad Zachky) adalah pencipta desain karakter utama untuk *Meraih Mimpi* yang diproduksi oleh Infinty Frameworks Studios di Batam dan Singapura. Beliau juga pencipta, sutradara, produser dan penulis naskah untuk *Vatalla Sang Pelindung*, produksi Trans 7, Jakarta. Sedikitnya 33 judul komik karyanya telah diterbitkan dalam bentuk buku atau dipublikasikan di berbagai media, seperti di *Fikro Magz*, *Sektekomik*, *Buletin Koin*, *Tabloid Agenda*, *Planet Pop Magz*, *Indie Blue For Adult*, *Tabloid Komika*, *Mythosickomik*, *M&C Gramedia*, dan sebagainya. Beliau pernah mengikuti bengkel kerja komik Asia Europe Comic Project di Singapura yang diselenggarakan oleh Asia Europe Foundation. Selain sering dipamerkan di berbagai pameran komik di Indonesia, Singapura dan Jepang, karyanya juga pernah dianugerahi penghargaan komik dan desain kulit muka terbaik dari Festival Komik Asia di Bandung.

Oktodia Mardoko



Oktodia Mardoko, Kreator dan Sutradara Animasi Binekon, Selalu memiliki semangat besar untuk seni dan desain. Beliau terjun ke multimedia dan produksi video, selain desain cetak Bekerja sebagai art director di beberapa perusahaan di Indonesia industri komunikasi dan desain kebanyakan di studio kreatifnya sendiri atau sebagai a freelancer. Beliau memiliki daftar proyek kreatif dari berbagai klien, mulai dari profil perusahaan, PSA TV, presentasi video, website, dll. Sekarang beliau fokus pada produksi animasi untuk program TV dan film layar lebar sebagai direktur animasi dan produser. Sebagai ayah dari kedua anak tercinta, dia percaya bahwa ini adalah tanggung jawab kami untuk menyediakannya hiburan positif dengan konten lokal yang bagus untuk generasi berikutnya, dan dia memiliki misi untuk melakukannya Lakukan itu dengan membuat film animasi.

ALIH WAHANA DARI IP LEMBERGAR MENJADI ANIMASI DOYOK, OTOY, ALI ONCOM

Oleh: Eki NF,
Co. Produser MPIC Animation Studios

Saat 2012 saya benar benar itu adalah posisi yang baru masuk di dunia animasi yang masih suci tidak seperti sinetron tapi ngga sinetron yang kayak gitu dan masuk animasi 2012 bersama dan prosesnya luar biasa dari 2012 sampai 2013 kemudian baru tayang 2014 modal awal saya sekarang ini tantangan terbaru bagi saya mentransformasikan seperti katamas Bambang

Lembergar bukan koran untuk anak-anak. Lahir 70-an dia menjadi suplemen di pos kota. Jadi pos kota lahir tahun 70 dia punya suplemen doyok otoy ali oncom yang isinya selalu mengkritisi kejadian saat itu soal banjir soal pilkada doyok lebih mengkritisi politisi kalo otoy sehari hari sedangkan ali oncom ngomonginnya ngga jauh soal utang nonton bareng cewek seksi Karena memang gambarnya seperti ini perselingkuhan anta mereka hal hal kayak begini saya harus mentransformasikan ske sebuah layer di rumah rumah yang di rumah punya televise yang ditonton mau ngga mau memang animasi untuk anak anak mindset hari ini pelan pelan kita ubah memang mindset memang masih anak anak harus lucu simpson baru di net jtown itu bukan untuk anak anak untuk dewasa tantangan pribadi harus mentransformasikan yang ditonton anak-anak di tayang mnc utak atik usai 40 hari ke gunung ngawi terus nanya sana sini sampe kita riset para creator awal nyari ke perpustakaan nasional apa sih materinya apa soalnya yang disampaikan kita punya 3 karakter berbeda nah usut punya usut ksaya pribadi merasa punya tanggungjawab moral produk kaya bisa mengubah mindset mengubah opini ngobrol seperti adit sopo jarwo saya kaitkan dengan kondisi bangsa yang sedang terjadi yang sekarang rebut saya Indonesia saya Pancasila ditambah lagi idiom seperti itu kemduain dari situ tercetus sebuah pemikiran dasar bangsa Indonesia rebut sampai mana kita memahami



Dalam kondisi bangsa kita tni sama polri papa minta saham papa masuk rumah sikat tiba2 resep dari hakim langsung sembuh gimana kalo kita singkat nama kereka kita singkat doyok ali oncom jadinya doa doa itu sama siapa sih kalo kita berdoa sila pertama ketuhana yang maha esa nemunya seperti itu ngga sengaja jadi oke merepresentasikan dari keadaan bangsa ya jadi saya masih belajar seberapa paham urutan Pancasila itu kita coba karya pertama saya yang sekarang saya coba jadi representasi doa doyok oncol ali oncom sehingga tantangan ini bisa terjawab jangan sampe netizen jaman sekarang yang diberitakan apa yang dibahas sepatunya kalung yang dipakai jadi semoga ini menjawab tantangan tadi doa menjadi tontongan ngga harus jadi tuntunan tapi paling tidak punya ruang sharing gimana sih menghadapi masalah yang kita hadapi setiap hari ana susah makan janji pedekate ngga berani pantasan kamu jomblo terus bagaimana menghadapi harga barang yang naik haruskah orang tua memarahi anaknya.

KIAT MENARIK MINAT ANAK MUDA UNTUK TERTARIK DENGAN DUNIA ANIMASI INDONESIA

Oleh: Wahyu Aditya,
Direktur Hellomotion

Wahyu Aditya memiliki profesi sebagai visual story teller yang pekerjaannya antara lain mengelola sebuah lembaga Design dan Animasi yang bernama Hello Motion, Mengelola festival tahunan "hellofest" dan juga sebagai Youtuber dengan konten anak yang kini sudah memiliki lebih dari 100 juta viewers.

Wahyu menjelaskan dalam dunia Animasi ia membagi 3 lapisan fans base: yang pertama adalah Fans, yaitu penikmat dari produk Animasi mulai dari Film, serial, komik dan merchandising animasi, lalu yang kedua adalah Prosumer, yaitu fans yang mulai membuat artwork dari animasi kecintaannya hingga yang ke tiga adalah Profesional, yaitu orang yang menciptakan IP Creator Animasi itu sendiri.

Ketertarikan Wahyu Aditya terhadap Animasi ia curahkan dengan membuat Acara Hellofest. Menurut dia dengan adanya Hellofest ia banyak mendapatkan Ide-ise segar dari generasi milenial di Indonesia saat ini. Dengan luas geografis dan banyak penduduknya serta kayanya budaya, ia yakin bahwa generasi Indonesia memiliki banyak sudut pandang yang bervariasi sehingga dapat menciptakan karya Animasi yang menarik.



Selain itu ia juga menciptakan karakter anak CICAN yang terinspirasi dari kehidupan sehari-hari keluarganya, dimana sang anak selalu meminta cerita dongeng sebelum tidur. Hingga ia harus memberikan nasihat serta pesan moral di dalam proses pembuatan ceritanya. Awalnya hanya sebuah buku dongeng kemudian menjadi karakter animasi yang di publish di youtube, lalu kaos, komik hingga boneka.



PENTINGNYA RISET DALAM MEMBUAT ANIMASI

*Oleh: Alfi Zachkyelle,
Produser Kampong Monster*

Mitos memberikan ruang imajiner kepada seseorang untuk menafsirkan mitologi tersebut. Namun dalam kesempatan kali ini alfi menjelaskan dalam proses awal pembuatan IP ia membangun Universe (Dunia) nya terlebih dahulu. Dengan melakukan proses riset seperti interview ke beberapa arkeolog, study literatur dengan mencari buku-buku di perpustakaan dan hunting ke lokasi unik di beberapa daerah di Indonesia serta berkomunikasi dengan penduduk setempat.

Banyak hal yang menarik yang dapat di gali di Indonesia ini, hal tersebut juga telah saya gunakan di beberapa IP yang saya ciptakan mulai dari mitos dan symbol-symbol daerah seperti : bentuk Penolak Bala, Roh leluhur, Senjata daerah, kekuatan magis dll.



MENCIPTAKAN KARAKTER ANIMASI DENGAN KARAKTER BUDAYA INDONESIA BINEKON

Oleh: Oktodia Mardoko,
Director & Creator Binekon

Oktodia Mardoko atau yang lebih kita kenal dengan kak Odi menjabarkan bagaimana proses kreatif itu tercipta, untuk memulai sebuah pembuatan IP biasanya ia mengawali dengan visi dan misi sebuah karya yang dibarengi oleh riset yang kuat, sehingga pada akhirnya IP tersebut akan mudah di Drivenya, entah mau dijadikan sebuah komik, games ataupun Film Animasi.

Ketertarikan akan Budaya Indonesia dan kepedulian akan Moral bangsa ia menciptakan sebuah IP yang bernama BHINEKON atau Bhineka Ikon. Bhinekon memiliki visi bhineka tunggal ika. Dilatar belakangi oleh keadaan masyarakat kita yang mudah di hasut, mudah di pengaruhi sehingga dapat membahayakan persatuan masyarakat Indonesia itu sendiri. Dan untuk membuat pesan itu sampai maka ia harus membangun komunikasi tersebut dari usia dini. Hingga terciptalah Karakter BHINEKON yang berasal dari berbagai macam tempat di Indonesia, seperti, PAPU yang merepresentatifkan daerah Papua dengan bentuk Ukiran Asmatnya lalu ada Sula adalah monyet Tarsius asal Sulawesi berwarna merah jambu yang jahil. Dia juga pemilik



rumah Tongkonan yang bisa berfungsi sebagai kendaraan. Lalu ada Jabo, Kale, dan Sumi. Masing-masing berwarna biru, merah, dan kuning. Berasal dari Jawa, Sulawesi, dan Sumatera dengan rumah Joglo, Banjar Bubungan Tinggi, dan Rumah Gadang sebagai rumah sekaligus kendaraannya.

Isi konten TV terhadap anak-anak sangat berpengaruh terhadap psikologis anak. Karena anak akan selalu mengikuti idolanya oleh sebab itu sangat berbahaya jika dalam sebuah film animasi ada pesan negatifnya. Oleh sebab itu odi mengharapkan para kreator animasi di tanah air dapat memberikan konten bermuatan positif untuk anak cucu kita kelak. Agar menjadi bangsa yang baik, Dan ternyata melalui Animasi kita dapat memperbaiki Bangsa dengan membangun Moral, melalui komunikasi yang positif dalam setiap cerita animasi yang kita ciptakan.





MASTERCLASS

MASTER CLASS

SISTEM PRODUKSI, MANAJEMEN KERJA DAN KOLABORASI

Moderator
Ades Adrian, S.Sn
Pengajar Fakultas Seni Rupa DKV IKJ

Narasumber:

Aditya Triantoro
Direktur Little Giant Studio
**MEMBANGUN PIPELINE PRODUKSI ANIMASI YANG DAPAT DITERIMA
DISNEY**

Patrick Effendy
Direktur Visual Expert
KOLABORASI INDUSTRI MUSIK DAN ANIMASI

Suhendra Wijaya
Head of Business Development Manager
**MENGELOLA MANAJEMEN BISNIS MNC ANIMASI
(PROSES PRODUKSI KIKO)**

10 November 2017



NARASUMBER MASTERCLASS



Kegiatan masterclass berkaitan dengan bagaimana proses produksi yang efektif dan efisien sehingga industri animasi bisa menghasilkan profit yang menguntungkan bagi para pelakunya. Proses kolaborasi yang saling meningkatkan kualitas bagi nilai ekonominya maupun kualitas hasil produk sehingga brand animasi Indonesia semakin dikenal, pasar animasi besar. Animasi Indonesia bisa berjaya sebagai tuan rumah di negeri sendiri dan memberi kesejahteraan bagi para pelaku di dalamnya.

1. Aditya Triantoro, Dlraktur Little Giant Studio, Tema : Membangun Pipeline Produksi Animasi yang dapat Diterima Disney
2. Patrick Effendy, Direktur Visual Expert, Tema : Kolaborasi Industri Musik dan Animasi
3. Suhendra Wijaya, Head of Business Development Manager, Tema : Mengelola Manajemen Bisnis MNC Animasi (Proses Produksi Kiko)

PROFIL MODERATOR MASTERCLASS



Ades Adrian, S.Sn



Pengajar desain interaktif dan audio visual di peminatan multimedia di program studi desain komunikasi visual fsr ikj ini juga anggota tim penyusun grand strategi sub sektor animasi ikj-bekraf pada 2016 lalu. Selain mengajar juga aktif berprofesi sebagai brand consultants, animator dan multimedia di bawah bendera Koas Creative Associate di Serpong, Tangerang Selatan



NARASUMBER

MASTER CLASS SISTEM PRODUKSI, MANAJEMEN KERJA DAN KOLABORASI

Aditya Triantoro



Aditya Triantoro, CEO of The Little Giantz Animation Studio. Berkarier sebagai 3d animator sejak 2006, dari proyek TV series hingga iklan, memiliki pengalaman bekerja di studio besar seperti Infinite Frame Work di Batam, Sparky Animation, hingga mencapai karier sebagai supervisi hingga sutradara animasi di studio global di Singapura, One Animation selama 7 tahun, menggarap serial animasi Oddbods sebanyak 2 season dan Insectibles. Kemudian menjadi Kepala Studio One Animation di Jakarta selama 2 tahun. Saat ini menjadi CEO di perusahaan miliknya bernama The Little Giantz Animation Studio.

Patrick Effendy



Patrick Effendy, CEO visual expert production, mengawali karirnya sebagai sutradara videoklip pada 2004, dengan budget sendiri untuk band favoritnya, Sheila on 7 untuk single mereka berjudul Pemuda Rahasia. Banyak bekerjasama menggarap visual music dengan penyanyi mulai dari Ari Lasso dan Glenn Fredly, juga menggarap corporate video dan iklan televisi. Mendirikan rumah produksi dan studio animasi, visual expert production yang bergerak di bidang penyediaan jasa produksi audiovisual serta pengembangan intellectual property seperti Plentis Kentus yang berhasil meraih Anugrah KPI 2016 bersama Trans TV. Mendapat kesempatan untuk membuat film pertama yang berjudul CJR The Movie bersama Falcon Pictures. Pada 2016, menggarap film yang berjudul Ada Cinta di SMA bersama Starvision.



Suhendra Wijaya



Suhendra Wijaya, Head of Business and Development MNC Animation Bertanggungjawab dalam mengelola pengembangan bisnis dan manajemen produksi dari serial animasi Kiko dan Zack Storm baik untuk kebutuhan grup MNC TV maupun untuk kebutuhan TV global. Berpengalaman sebagai Brand Executive untuk program hiburan TV dan video dari marvel, Disney, fox dan Universal Studio, juga berpengalaman sebagai Programmer, Web Developer, dan Application Developer, serta Technical Consultant.

MEMBANGUN PIPELINE PRODUKSI ANIMASI YANG DAPAT DITERIMA DISNEY

Oleh: Aditya Triantoro,
Direktur Little Giant Studio

Dengan bekal pengalaman lebih dari 12 th di Industri Animasi, Aditya Triantoro atau yang lebih dikenal dengan Aditiro memiliki pengalaman tentang pipeline atau alur produksi yang efisien untuk sebuah produksi animasi, hal tersebut di dapatnya dari bekerjasama dengan beberapa studio besar dunia yang di antaranya: Disney, Blue Sky dan UbiSoft.

Dalam sebuah Industri animasi bukan saja hanya menjadi sebuah karya dengan idealisme pribadi, namun sudah harus memikirkan speed atau kecepatan bekerja. Oleh karena itu ia menjelaskan untuk mempercepat proses kerja, maka dalam proses produksi animasi harus memiliki Prosedural Animasi, atau yang lebih kita kenal dengan SOP (Standard Operation Procedur) karena dengan hal ini, sangat membantu untuk kecepatan, ketepatan dan kepercayaan terhadap client di industri Animasi dunia.

Prosedural Animasi itu sendiri ada 2 jenis yang pertama adalah Modeling procedural dan Animasi Procedural.



Modeling procedural

Salah satu contoh modeling procedural dalam produksi animasi adalah pemanfaatan python Script dalam menciptakan bentuk atau modeling, hal ini ia contohkan pada produksi film LEGO, ia membandingkan proses modeling konvensional yang memakan waktu cukup lama yaitu 2 hari dengan teknik scripting modeling yang sangat cepat dan efisien.

Animation procedural

Salah satu contoh Animation procedural dalam produksi animasi adalah pemanfaatan algoritma hitungan matematik, sehingga jika membuat walkcycle animasi, sebuah karakter akan mengikuti path dari contour map yang ada. Hal ini tentu sangat menghemat waktu yang sangat banyak.

Selain itu ada juga yang namanya Look Dev atau Look Developmet. Yaitu perencanaan matang dalam sebuah industri animasi. Semisal membuat aturan baku kerja untuk team agar produksi menjadi efisien dan terhindar dari kesalahan yang fatal di tengah

KOLABORASI INDUSTRI MUSIK DAN ANIMASI

**Oleh: Pattrick Effendy,
Direktur Visual Expert**

Berawal dari menjadi Assisten seorang director video clip yang bernama Eugene Panji. Pattrick akhirnya bisa menjadi seorang director video clip juga, dan bahkan menjadi seorang producer untuk artis boy band anak-anak “Cowboy Junior”. Hingga pada akhirnya ia memanfaatkan ketenaran Cowboy Junior untuk membuat tidak hanya video clip, namun sebuah Film Layar lebar Cowboy Junior bersama Anggie Umbara.

Pada tahun 2012 ia mengunjungi temannya yang bekerja di Pixar Studio, Amerika, Hingga akhirnya jatuh cinta pada Animasi. Sepulangnya dari Amerika, Patrick bertekad untuk membuat sebuah studio animasi di tanah air, dan berhasil mendirikan visual expert yang mengerjakan project dari dalam maupun luar negeri.

Melihat kurangnya produk untuk anak kecil di Indonesia akhirnya ia menciptakan IP “Plentis Kentus”. Perjalanan produksi Plentis kentus ini sendiri tidak berjalan mulus. Untuk bisa menciptakan karakter lainnya di film seri Plentis kentus ia harus menjual IP ini ke Agency dan berkolaborasi ke beberapa produk. Hingga akhirnya Plentis kentus dapat di produksi menjadi animasi series.



Boleh dikatakan Visual expert dengan Plentis kentusnya telah menciptakan tokoh atau karakter animasi yang sangat lengkap. Mulai dari penciptaan Ide, produksi, manajemen, promo dan lain-lain. Mereka bisa menciptakan ambience dimana-mana seperti, bekerja sama dengan bank dengan kampanye “Ayo menabung”, Konser bareng dengan Cowboy Junior di acara live Ulang tahun RTV dan show off holographic di live event. Plentis Kentus yang diciptakan PAtrick ini dapat mengisi kekosongan akan konsumsi lagu dan animasi anak di Indonesia

MENGELOLA MANAJEMEN BISNIS MNC ANIMASI (PROSES PRODUKSI KIKO)

Oleh: **Suhendra Wijaya,**
Head of Business Development Manager



Pada mulanya MNC Animation adalah production house yang kemudian menjadi IP Production. Diawali oleh project Animasi 'Entong' di tahun 2013, yang kemudian di susul oleh Animasi 'KiKo'. 'Kiko' sendiri mendapat rating terbaik ke-2 Setelah animasi Doraemon di RCTI yang menariknya, untuk mendapatkan rating ke-2 itu Animasi Kiko hanya membutuhkan waktu 2 th saja jika dibanding Doraemon yang membutuhkan waktu 20 tahun.

Keseriusan MNC Animation dalam industri ini diperlihatkan dengan menggandeng 4 (empat) negara untuk memproduksi 'Zak Strom' sebuah karya fenomenal yang mampu menyedot pasar dunia. 4 negara ini antara lain: Jack Toon dari Amerika, Matted dari Perancis, Sungji dari Korea dan MNC dari Indonesia. Untuk menjaga kualitas Animasinya MNC mengrekrut Man of Action Studio dari Amerika yang juga creator Ben 10 dan Big Hero 6.

Selain itu MNC Animation juga membuat Karya Animasi 'Kiko' yang dikerjakan bersama Animator handal asal Korea Seung Hyun Oh yang telah malang melintang di Industri Animasi Dunia, mulai dari Disney, Fox, Warner Bros, dan DreamWorks pernah bekerjasama dengannya.

Di tahun 2016, 'Kiko' telah mendapatkan 2 penghargaan. Best 3rd animation di Panasonic Global Award dan Favorite Animation di bulan September lalu di ITA Award.

Samapi dengan saat ini, MNC Animasi telah menelurkan beberapa IP Animasi yang cukup membanggakan, antara lain, 'Entong', 'Kiko', 'Zak Strom', 'Titus', 'Bima Animated' dan 'Giant 8'. Selain menciptakan IP Animasi, karya-karya MNC Animation juga sudah didaftarkan ke HKI guna meraup keuntungan di lini bisnis lainnya seperti : Apparel, Merchandising, Games dan lain-lain. Artinya, sudah juga dipikirkan segi business development.







SCREENING

SCREENING

**SCREENING KARYA MAHASISWA PEMENANG ASIAGRAPH & KARYA
TERBAIK MAHASISWA BEBERAPA KAMPUS DI INDONESIA**

Narasumber:

*Sonny Adi Purnomo
Tim Asiagraph Universitas Surya & Unikom*

*Antonius
Sutradara Animasi Kris Knight, Viva Fantasia*

10 November 2017



SCREENING ANIMASI

Kegiatan screening Film animasi: Menampilkan karya dari studio Viva Fantasia yang menampilkan trailer film Knight Kris yang tayang pada 23 November 2017. Para narasumber yang diundang sebagai pembicara berkaitan dengan karya terbaik tugas akhir dari beberapa kampus yang mengirimkan karyanya, diantaranya: Universitas Tarumanegara, Universitas Multimedia Nusantara, Universitas Pelita Harapan, SSR, dan dari IKJ. serta karya mahasiswa Indonesia pemenang lomba animasi Asiagraph di Taiwan dari Universitas Komunikasi Bandung, dan Universitas Surya, Tangerang.



PROFIL PEMBICARA SCREENING ANIMASI

Antonius



Antonius, Sutradara Film animasi Knight Kris yang di garap oleh Rumah produksi, Viva Fantasia Animation, Tangerang. Film yang dikembangkan dari tugas akhir animasi di kampusnya Universitas Bina Nusantara ini sempat viral di media social pada 2016 lalu. Ceritanya diusung dari tema pewayangan yang mengisahkan petualangan Bayu anak kecil di pedesaan yang memiliki obsesi menjadi pahlawan super yang secara tidak sengaja bersama kakak sepupunya dari kota menemukan candi tua yang di dalamnya terdapat keris yang menancap di batu besar. Ia mencabut keris tersebut, yang secara ajaib mengubahnya menjadi raksasa Bayusekti, sosok ksatria harimau. Namun ternyata dengan tercabutnya keris tersebut juga melepaskan sosok mahluk jahat bernama Asura yang telah dikekang selama ribuan tahun menjadi hidup kembali. Film yang berdurasi 104 menit ini dengan teknik 3dimensi digarap selama 2 tahun produksinya dan tayang di bioskop pada 23 November lalu.

Sony Adi Purnomo, S.Ds



Pengajar desain dan animasi di peminatan multimedia di program studi desain komunikasi visual fsrd universitas Tarumanegara ini juga ketua pelaksana festival animasi untar pada 8-10 Mei 2017 (fastfest) yang membawa mahasiswa universitas Surya, Tangerang dan Unikom Bandung juara di lomba animasi 48 jam di Asiagraph, Taiwan Agustus lalu. Selain mengajar juga aktif berprofesi di bidang animasi dan multimedia sebagai freelancer.

Ray Paulus Timorason, Grace Samantha Rottie dan Faustine Angelin



Ray Paulus Timorason, Grace Samantha Rottie, Faustine Angeline mereka adalah Mahasiswa Universitas Surya Jurusan Digital Communication (Ilmu Komunikasi) Fakultas Green Economy & Digital Communication yang tergabung dalam tim Adjustable Groove (Universitas Surya) yang mewakili Indonesia di festival film animasi tahunan tingkat asia yaitu Asiagraph Reallusion Award 2017 dan berhasil meraih kategori Best Film mengalahkan China, Jepang, Taiwan, Malaysia dan Thailand. Pada saat lomba dimentori oleh Sony Adi Purnomo, S.Ds

Dinda Herdiyawan dan Januar Primasti



Dinda Herdiyawan dan Januar Primasti, Mahasiswa animasi dari Unikom yang meraih Juara 2 Asiagraph Local Round 2017 di Jakarta akhirnya meraih Best Performance di Lomba animasi Asiagraph di Taiwan di mentori oleh Robby UL Pratama, sebagai kepala divisi animasi Amikom Bandung yang juga CEO Ayena Studio pemilik IP animasi si Neli.



SCREENING KARYA TERBAIK MAHASISWA PERGURUAN TINGGI ANIMASI INDONESIA

Screening karya terbaik mahasiswa perguruan tinggi animasi Indonesia merupakan bagian terakhir dari sesi screening yang merupakan rangkaian acara penutup pada hari ketiga gelaran Animakini yang berlangsung di Goethe House. Sesi ini berlangsung lebih kurangnya 1 jam lamanya mulai dari jam 18.00-19.00 WIB, pada sesi ini diputar 14 karya animasi terbaik dari berbagai perguruan tinggi dengan program studi yang berfokus pada bidang animasi. Sesi screening karya terbaik mahasiswa ini menjadi ajang studi dan evaluasi untuk melihat sejauh mana output pendidikan animasi di level perguruan tinggi dan tentu saja juga bertujuan untuk mengapresiasi karya-karya terbaik yang telah diproduksi mahasiswa dari beberapa perguruan tinggi animasi di Indonesia.

Lewat 14 karya animasi terbaik yang ditayangkan kita dapat melihat keberaneka ragam yang luar biasa, baik itu keragaman ide cerita dari setiap karya, juga keragaman teknis animasi yang digunakan oleh para mahasiswa dalam menggarap animasi mereka masing-masing. Ide cerita sangat beragam mulai dari ide yang merespon lingkungan sekitar yang dekat dengan kehidupan, cerita horror yang berdasarkan kisah nyata, isu lingkungan, sampai cerita rakyat yang melegenda. Untuk teknis animasi yang digunakan pun sangat beragam, mulai dari animasi dengan teknik 2D frame by frame, 2D digital animation, 3D animation, sampai stop motion.

1. Institut Kesenian Jakarta- A Day in Cikini oleh Ainu

Animasi karya Mahasiswa IKJ ini bercerita tentang suasana keseharian di sekitaran wilayah Cikini. Animasi ini banyak menggambarkan landscape-landscape ikonik di wilayah Cikini, mulai dari stasiun kereta api cikini, pasar bunga, planetarium, kawasan Taman Ismail Marzuki, kampus IKJ, sampai Kantor Pos. Itu semua divisualisasikan dengan teknik 2D digital animation. Karya animasi berdurasi 3 menit ini merupakan karya kolaborasi dari mahasiswa semester 5, tugas Mayor Animasi 2D.

2. Universitas Tarumanagara - Mini Lyf oleh Grafis DKV UNTAR

Mini Lyf karya animasi dari mahasiswa UNTAR ini bercerita tentang makhluk-makhluk yang tinggal di tempat sampah. Kemunculan seekor predator membuat penghuni lama menjadi terusik, sampai akhirnya mereka bisa menerimanya dan kembali berpesta bersama. Keunikan dari animasi ini terletak pada teknis yang digunakan, menggunakan teknik stop motion membuat animasi ini

terlihat spesial dan unik terutama pada scene pesta yang melibatkan lampu warna warni.

3. Universitas Multimedia Nusantara- Fishing Day

Fishing Day merupakan animasi karya mahasiswa UMN yang sangat kental nuansa komedinya. Kecerdasan creator dalam menyuguhkan komedi komedi slapstick tanpa dialog dalam animasi Fishing Day membuat kelucuan dalam animasi ini menjadi semakin mudah diterima oleh audience. Bercerita tentang perseteruan sebuah robot dengan beruang kutub yang mencuri ikan hasil tangkapan si robot, aksi kejar-kejaran dan tingkah polah dua karakter tersebut menjadi sajian komedi yang menarik dan lucu. Dikerjakan dengan teknik 3D animation.

4. Institut Kesenian Jakarta- Tabaraka oleh Dimas Angkling

Tabaraka karya Dimas Angkling merupakan salah satu karya animasi yang memiliki makna yang sangat dalam. Tabaraka merupakan animasi stop motion yang merupakan visualisasi Surah Ar Rahman “maka nikmat mana lagi yang kalian dustakan”. Divisualisasikan lewat seorang tokoh, “manusia” muncul dari kehampaan, mempertanyakan alasan dibalik kehidupan, alasan dibalik diciptakannya alam semesta, termasuk dirinya sendiri. Melalui observasinya, manusia mengamati sistem-sistem astronomi megah seperti bulan, matahari dan planet yang taat, teratur dan seksama. Dalam setiap langkahnya, sampai akhirnya manusia menyadari kerapuhan keberadaan dirinya serta keseluruhan alam semesta yang dipijaknya. Karya ini sudah mengikuti beberapa festival di Indonesia, seperti masuk nominasi di Hellofest 2016, di JCC, Jakarta dan nominasi tingkat Asia Tenggara di festival Craft, animasi tradisional di Yogyakarta, Oktober 2017

5. Institut Kesenian Jakarta - Damar Kurung oleh Humam Jetra

Damar Kurung karya Humam Jetra merupakan Animasi pendek yang menceritakan tentang perkembangan Damar Kurung, lentera tradisional khas kota Gresik melalui lukisan yang terdapat pada keempat sisinya. Dari gaya visualnya pun merupakan gaya visual khas yang biasa digunakan pada lukisan damar kurung yang asli, digarap dengan menggunakan teknik 2D digital animation. Karya ini sudah mengikuti beberapa festival di Indonesia, seperti masuk nominasi di Hellofest 2016, di JCC, Jakarta. Mendapat undangan khusus dari panitia festival Gresik untuk ditayangkan di kota industri di Jawa Timur tersebut pada Juli 2017 lalu.



6. Universitas Tarumanagara - Stasiun Angker Manggarai oleh Lensense

Animasi karya mahasiswa UNTAR ini berkisah tentang angkernya Stasiun Manggarai. Animasi bergenre horor ini menggambarkan bagaimana banyak hal aneh terjadi di Stasiun Manggarai saat malam hari, dari munculnya penampakan hantu sampai kereta gaib yang muncul lewat waktu operasional kereta. Dikerjakan dengan teknik animasi stop motion.

7. Universitas Multimedia Nusantara - We Are Different Yet We Are The Same oleh Nur Firdaus

Animasi karya Nur Firdaus ini mengangkat tema "Unity in Diversity". Menceritakan keempat anak yang jauh berbeda dari segi fisik, tempat tinggal, pakaian yang dikenakan, makanan yang dikonsumsi hingga tradisi yang dilakukan, namun perasaan seperti kebahagiaan, kesedihan dan kasih sayang yang dirasakan merupakan hal yang sama, meskipun mereka hidup di lingkungan yang berbeda-beda. Dikerjakan dengan teknik 2D digital animasi dengan gaya brush seperti crayon dan color palette yang sangat colorful membuat animasi ini menjadi sangat indah dan menarik untuk ditonton.

8. SSR Jakarta- Dog Tired oleh Patrick Robinson

Animasi karya Patrick Robinson yang berjudul Dog Tired ini bercerita tentang seekor anjing yang kelelahan dan ingin beristirahat di malam hari namun selalu diganggu oleh lingkungan sekitarnya. Dikerjakan dengan teknik animasi 2D digital animation frame by frame.

9. Universitas Pelita Harapan - Claire oleh Rostetdak Production

Claire adalah animasi yang akan membawa kita pergi ke dalam dunia imajinasi seorang anak penyandang disabilitas. Berpetualang mulai dari roller coaster, naik balon udara, mengarungi jeram, sampai hutan belantara. Dikerjakan dengan teknik 3D animation dengan hasil render yang sangat menawan.

10. Universitas Tarumanagara- Rumah Kentang oleh Fantasix

Animasi karya mahasiswa UNTAR ini berkisah tentang Rumah Kentang yang berlokasi di Dharmawangsa, Jakarta Selatan. Konon, dulu seorang anak kecil terjatuh dan terebus hingga tewas ke dalam kuali yang sedang digunakan untuk merebus kentang. Sejak saat itu,

menjelang malam terkadang suasana rumah berubah, tercium aroma kentang rebus, atau terdengar suara tangis anak kecil. Animasi bergenre horor ini dikerjakan dengan teknik animasi stop motion.

11. SSR Jakarta- Late to School

Animasi karya mahasiswa SSR Jakarta ini bercerita tentang remaja putri yang telat bernagkat sekolah untuk sesi foto buku tahunan. Dikerjakan dengan teknik 2D digital animation frame by frame dengan gaya visual anime jepang.

12. Universitas Multimedia Nusantara- Pongana mo Nyawa oleh Udaya Pusthikaswasti

Pongana mo Nyawa bercerita tentang Nuhu, roh penjaga dari Suku Togutil (suku primitif di pedalaman hutan Halmahera Timur, Maluku Utara), khawatir dengan kondisi sukunya yang kian memburuk dan berdampak pada kondisi fisik tubuhnya. Hal tersebut kemudian mempertemukan Nuhu dengan roh penjaga Suku Moro yang dipercaya sebagai suku ghaib dan sangat disegani oleh masyarakat setempat, dimana roh tersebut kemudian mempertemukan Nuhu dengan penyebab kerusakan hutan Halmahera yang berimbas pada memburuknya Suku Togutil. Animasi ini dikerjakan dengan teknik 2D digital animation.

13. Universitas Multimedia Nusantara - Seastar oleh Laurin Violentika

Animasi Seastar mengangkat isu lingkungan tentang robot penebang kayu di hutan. Animasi ini memberikan pesan moral yang kuat kepada jika kita tidak bersahabat dengan alam maka alam pun nanti tidak akan bersahabat dengan kita. Animasi ini dikerjakan dengan teknik 3D animation.

14. Institut Kesenian Jakarta- Rangkayo Hitam oleh Fawwaz

Animasi Rangkayo Hitam karya Fawwaz ini berkisah tentang cerita Rangkayo Hitam yang merupakan tokoh legenda dari daerah Jambi yang menginisiasi perlawanan atas vatsal yang di berlakukan oleh kerajaan Mataram. Nama Rangkayo Hitam sudah tak asing lagi bagi warga Jambi. Karena dikenal sebagai sosok sakti yang sangat pemberani yang tak bisa ditaklukkan oleh Raja Jawa. Animasi karya Fawwaz ini dikerjakan dengan teknik 3D animation dan 2D digital animation.

SCREENING KNIGHT KRIS



Pada mulanya MNC Animation adalah production house yang kemudian menjadi IP Production. Diawali oleh project Animasi 'Entong' di tahun 2013, yang kemudian di susul oleh Animasi 'KiKo'. 'KiKo' sendiri mendapat rating terbaik ke-2 Setelah animasi Doraemon di RCTI yang menariknya, untuk mendapatkan rating ke-2 itu Animasi Kiko hanya membutuhkan waktu 2 th saja jika dibanding Doraemon yang membutuhkan waktu 20 tahun.

Keseriusan MNC Animation dalam industri ini diperlihatkan dengan menggandeng 4 (empat) negara untuk memproduksi 'Zak Stom' sebuah karya fenomenal yang mampu menyedot pasar dunia. 4 negara ini antara lain; Jack Toon dari Amerika, Matted dari Perancis, Sungji dari Korea dan MNC dari Indonesia. Untuk menjaga kualitas Animasinya MNC mengrekrut Man of Action Studio dari Amerika yang juga creator Ben 10 dan Big Hero 6.

Selain itu MNC Animation juga membuat Karya Animasi 'Kiko' yang dikerjakan bersama Animator handal asal Korea Seung Hyun Oh yang telah malang melintang di Industri Animasi Dunia, mulai dari Disney, Fox, Warner Bros, dan DreamWorks pernah bekerjasama dengannya. Di tahun

PENUTUPAN

***DIREKTUR RISET DAN PENGEMBANGAN BEKRAF
Dr. Ir. Wawan Rusiawan, M.M***

PEMBERIAN KENANG-KENANGAN DAN FOTO BERSAMA

***KATA PENUTUP KETUA PELAKSANA KEGIATAN ANIMAKINI 2017
Ehwan Kurniawan, M.Sn***

Pengenalan Panitia & Foto Bersama

PROMO LINE & DOORPRIZE

Tim Marketing LINE



PROMO BUKU NGANIMASI INDONESIA

Bambang Gunawan Santoso, M.Sn,



Bambang Gunawan Santoso, M.Sn, biasa di sapa Mas Be sesuai dengan karakter animasi yang saat ini sedang digarap animasinya. Selain berprofesi sebagai dosen animasi di DKV Binus University & Binus International Jakarta. UPH – Universitas Pelita Harapan, UNIC – SSR, & Raffles Institute Jakarta. Aktif menulis buku antara lain “NGANIMASI Bersama Mas Be!”, “Karakter Unyu Nganimasi”, “7 Steps Korean Chibi – Unyu” dan “Jakarta coloring book. Aktivitas lainnya sebagai pembicara di beberapa seminar dan menjadi juri LKS animasi tingkat SMK animasi dari kemendikbud.



PENUTUPAN ACARA

*Direktur Riset dan Pengembangan Bekraf,
Dr. Ir. Wawan Rusiawan, M.M*



Pemberian kenang-kenangan dan Foto Bersama



PENUTUPAN ACARA

*Ketua Pelaksana Kegiatan ANIMAKINI 2017,
Ehwan Kurniawan, M.Sn*



Pengenalan Panitia & Foto bersama



Panitia Pelaksana Kegiatan ANIMAKINI 2017,





DAFTAR LIPUTAN ONLINE ACARA ANIMAKINI 2017

1. <https://www.wartapilihan.com/industri-animasi-melaju-pesat> (wartapilihan)
2. <http://siar.com/bekraf-dan-ikj-akan-gelar-animakini-2017> (Siar.com)
3. <https://popcon.asia/animakini-mulai-hari-ini-dicikini/6231>
4. <http://www.suronews.com/headline/bcl-menyelenggarakan-animakini-8-10-nov-2017.html> (Suro.news.com)
5. <http://www.monitorpost.com/2017/11/08/kerjasama-bekraf-dan-animakini-dari-institute-kesenian-jakarta/> (MonitorPost)
6. http://waspadamedan.com/index.php?option=com_content&view=article&id=48948:geliat-animasi-indonesia-perlu-dukungan-kuat&catid=57:nasional&Itemid=212 (Waspada)
7. <https://www.google.co.id/amp/s/news.idntimes.com/indonesia/amp/teatrika/animasi-jadi-andalan-bekraf-untuk-tingkatkan-ekonomi-kreatif-1> (news.idntimes.com)
8. <https://suarajournalist-kpk.com/news/sinergi-antara-bekraf-dan-ikj-lahirkan-acara-animakini-2017/> (SuaraJournal)
9. <http://www.beritasatu.com/ekonomi/462643-animakini-wujud-cinta-bekraf-pada-animasi-indonesia.html> (Berita Satu)
10. <https://lifestyle.sindonews.com/read/1256332/158/mnc-animation-beri-dukungan-untuk-digelarnya-animasi-cikini-1510313830>
11. <https://swa.co.id/swa/trends/bekraf-bidik-sektor-animasi-untuk-kontribusi-pdb>
12. <https://popcon.asia/animakini-mulai-hari-ini-dicikini/6231>
13. 14. <https://t.co/F9g879adwl> (Kompas Muda)
15. <https://t.co/eFkrHuNCrW> atau <https://twitter.com/i/web/status/928060763314454528> (Kompas Muda)
16. <https://twitter.com/i/web/status/928136259368833024> atau <https://t.co/E2DFHJm4k2> Kompas MuDA (@kompasmuda)
17. <https://kompas.id/baca/utama/2017/11/08/animasi-indonesia-tidak-kalah-dari-jepang>
18. <https://news.idntimes.com/indonesia/teatrika/animasi-jadi-andalan-bekraf-untuk-tingkatkan-ekonomi-kreatif-1>
19. <http://www.ikj.ac.id/kronik-seni/animakini-cinta-animasi-indonesia-2017.html>
20. https://www.senirupaikj.ac.id/id/berita/kabar-senirupa-ikj/130_n-animakini-2017-cinta-animasi-indonesia
21. <http://animakini.id>
22. <http://msvpictures.com/news/123/>
23. <https://www.instagram.com/explore/tags/animakini2017/>
24. <https://www.instagram.com/explore/locations/229048261/goethe-haus-goethe-institut-jakarta/>
25. <http://www.bekraf.go.id/berita/page/12/animakini-animasi-cikini>
26. <https://twitter.com/deskovikj?lang=en>
27. <http://piknu.me/bismaapp>
28. <http://deskgram.org/senirupaikj>

DAFTAR LIPUTAN CETAK ACARA ANIMAKINI 2017

1. Liputan Koran Harian Umum Sore Suara
Pembaruan, Kamis 09 November 2017
2. Liputan Koran Harian Umum Harian Waspada,
Kamis 09 November 2017

DAFTAR LIPUTAN RADIO ACARA ANIMAKINI 2017

1. Siaran Langsung RRI,
Rabu 08 November 2017

DAFTAR LIPUTAN TV ACARA ANIMAKINI 2017

1. Siaran Elshita TV,
Rabu 08 November 2017 , Pukul
19.30 Program Jakarta-Jakarta
2. Liputan iNews TV dan MNC TV

LAMPIRAN BERITA ACARA



Industri Animasi Melaju Pesat

Perkuat Kerja - Rabu, 8 November 2017, 12:19 WIB



Tantangan kompetisi di industri televisi yang begitu keras, menyebabkan studio-studio animasi Indonesia harus memiliki strategi untuk menayangkan kontennya tidak hanya di televisi.

Wartapilihan.com, Jakarta —Bila mendengar kata animasi saat ini, tentu berbeda saat awal munculnya animasi di era 90-an. Kini anak-anak Indonesia kebanyakan, masih akan mengingat tayangan animasi negara tetangga seperti Upin-Ipin, Naruto, Doraemon atau tayangan luar negeri lainnya melalui televisi yang memang masih menjadi media yang paling sering diakses. Animasi telah menjadi sebuah industri animasi dan bisnis kreatif. Tuntutan permintaan terhadap animasi meningkat pesat sejalan dengan perkembangan tayangan televisi gratis maupun berbayar.

Menurut survei indikator TIK tahun 2015, Balitbang Kominfo menyebutkan 86,796 rumah tangga di Indonesia memiliki akses terhadap televisi, angka ini kira-kira setara dengan 56,4 juta rumah tangga. Menurut survei yang dilakukan program MNC TV tahun 2016, penonton animasi yang berada dikisaran kelompok umur 0-4 tahun sekitar 24,48 juta penonton, usia 5-9 tahun sekitar 25,1 juta, dan usia 10-14 tahun sekitar 24,48 juta. Dan berdasarkan riset tersebut dari kategori 10 program anak dari 11 kota yang di survei pada 1 Januari-23 Agustus 2016, tayangan animasi Indonesia Adit dan Sopo Jarwo berada diperingkat kelima setelah Upin-Ipin berada di atas Doraemon serta di bawah oleh tayangan Kiko produksi RCTI.

Berlatarbelakng hal tersebut, Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) melalui program Bekraf Creative Labs (BCL) bekerjasama dengan Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta yang ditunjuk sebagai tim penyusun Grand Strategi dan Roadmap Sub Sektor Animasi yang berkaitan dengan pengembangan Pusat Unggulan Animasi, menyelenggarakan Animasi Cilik (Animakini) 2017 yang dilaksanakan pada tanggal 8-10 November 2017 di Goethe Haus, Jakarta Pusat.

"Animakini bertujuan untuk meningkatkan industri kreatif subsektor animasi dan menguji hasil dari penyusunan grand strategi subsektor animasi dan melengkapi database yang berkaitan dengan animasi dari pendidikan dan industrinya dengan penyelenggaraan kegiatan yang berhubungan dengan promosi animasi Indonesia, melalui seminar, talkshow, masterclass, pameran, dan workshop serta screening animasi," ujar Dekan Fakultas Seni Rupa IKJ Indah Tjandjawan dalam konferensi pers di Jakarta, Rabu (8/11).

Sebagai salah satu subsektor dalam ekonomi kreatif, animasi, film dan video berkontribusi terhadap PDB ekonomi kreatif tahun 2015 sebesar 0,01% atau senilai Rp1,354 triliun, sementara pertumbuhannya mencapai 6,58% (BPS-Bekraf, 2016). Bila dilihat dari sisi pertumbuhan PDBnya, subsektor animasi, film dan video termasuk tinggi diatas rata-rata pertumbuhan ekonomi kreatif yaitu sekitar 4,38%, sehingga dapat dijadikan subsektor prioritas ekonomi kreatif di masa depan.

"Penyelenggaraan kegiatan animakini 2017 diharapkan mampu menumbuhkan semangat baru bagi kemajuan animasi Indonesia dalam lingkup ekosistem animasi sehingga bisa memberikan motivasi, semangat berbagi, dan menularkan pengetahuan di industri animasi, yang dapat menghasilkan regenerasi berikutnya dari pelaku animasi yang semakin maju, melalui inkubasi bisnis animasi, dan produksi, bisnis, distribusi maupun service dan kolaborasi kerja. Dimana tujuan akhirnya menghasilkan pusat unggulan animasi yang bisa meningkatkan industri kreatif dan ekonomi kreatif unggulan di Indonesia," tandasnya.

Dalam kesempatan sama, Direktur Riset dan Pengembangan Ekonomi Kreatif Bekraf Wawan Ruswawan menyatakan, Bekraf ke depan tidak hanya sebagai lembaga pemerintah, tetapi menjadi penghubung komunikasi dengan beberapa lembaga. Salah satunya IKJ yang sudah melakukan kerjasama sejak Tahun 2016. Pihaknya akan memperkuat komitmen, konsistensi dan kontinuitas dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif.

"Animasi memang sudah menjadi salah satu sub sektor ekonomi kreatif. Yang sudah kami lakukan misalnya dengan LIPI. Kita tahu infrastruktur animasi sangat mahal, ke depan hal itu akan menjadi rule model," ujarnya.

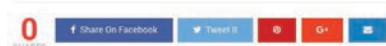
Pameran akan menampilkan infografis sejarah animasi Indonesia dari era perintis hingga kini. Pameran tersebut juga berkaitan dengan kebijakan Bekraf dalam mendukung kegiatan animasi, memaparkan ekosistem Animasi Indonesia, menampilkan peta pelaku animasi Indonesia, pendidikan, industri, dan display buku tentang animasi Indonesia dan penelitian Animasi.

Setya Wira



Bekraf dan IKJ akan Gelar Animakini 2017

Jika POSTED ON NOVEMBER 2, 2017



SIAR.Com, Jakarta — Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Creative Labs bekerjasama dengan Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta (IKJ) akan menggelar event "Animakini 2017".

Acara tersebut merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan industri kreatif dan ekonomi kreatif di bidang animasi. Selain itu juga untuk menguji hasil dari penyusunan Grand Strategi sub sektor animasi untuk melengkapi database yang berkaitan dengan animasi dari pendidikan dan industrinya serta kegiatan yang berhubungan dengan promosi animasi Indonesia.

Fakultas Seni Rupa IKJ ditunjuk sebagai tim penyusun Grand Strategi dan Roadmap Sub Sektor Animasi untuk menyelenggarakan kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan Pusat Unggulan Animasi.

Rencananya, "Animakini 2017" bakal bertema Cinta Animasi Indonesia tersebut akan diselenggarakan tanggal 8-10 November 2017 di Pusat Kebudayaan Jerman Jakarta/Goethe Haus yang berlokasi di Jalan Sam Ratulangi No 9-15, Jakarta.

"Animakini 2017" bakal terdiri dari seminar, pameran, talkshow, masterclass dan workshop di Fakultas Seni Rupa IKJ. Selain itu juga akan diadakan screening film karya mahasiswa pemenang lomba animasi Asilgraph di Taiwan dan screening tugas akhir mahasiswa dari berbagai kampus di Indonesia. (PN)



Kerjasama Bekraf dan Animakini dari Institute Kesenian Jakarta

admin NOVEMBER 8, 2017



monitpost.com – Jakarta. Animasi Cilik atau animasi terkini adalah event Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Creative Labs bekerjasama dengan Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta yang ditunjuk sebagai tim penyusun Grand Strategi dan Roadmap Sub Sektor Animasi untuk menyelenggarakan kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan Pusat Unggulan Animasi.

Untuk meningkatkan industri kreatif dan ekonomi kreatif dibidang animasi serta menguji hasil dari penyusunan Grand Strategi sub sektor animasi untuk melengkapi database yang berkaitan dengan animasi dari pendidikan dan industrinya dibutuhkan kegiatan yang berhubungan dengan promosi animasi Indonesia.

Penyelenggaraan kegiatan Animakini dalam rangka membahas secara bersama mengenai perkembangan animasi Indonesia dalam lingkup ekosistem animasi sehingga bisa memberikan motivasi, semangat berbagi, dan menularkan pengetahuan di industri animasi, yang dapat menghasilkan regenerasi berikutnya dari pelaku animasi yang semakin maju, melalui inkubasi bisnis animasi, dan produksi, bisnis, distribusi maupun service dan kolaborasi kerja. (



bekraf : animakini

dnz)

Tags: animakini, animasi, bekraf, ikj

Home Headline Dunia Nasional Sosial Politik & Hukum Seni & Budaya Wisata & Kuliner Sport & Hiburan

Media Online
SURONews.COM
Tegas, Tajam & Terpercaya

Home Headline Dunia Nasional Sosial Politik & Hukum Seni & Budaya Wisata & Kuliner Sport & Hiburan

Home > Headline > BCL Menyelenggarakan Animakini 8-10 Nov 2017

PASANG IKLAN
GAMBAR ukuran 300 x 250
ADVERTISE HERE

BCL Menyelenggarakan Animakini 8-10 Nov 2017



Jakarta – Acara Animakini Cikini atau Animasi Terkini (Animakini) 2017 yang diselenggarakan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Creative Labs (BCL) berlangsung pada 8-10 November di Goethe Haus, Jakarta Pusat. Acara ini digelar guna meningkatkan industri dan ekonomi kreatif di bidang animasi.

Animasi, film, dan video adalah salah satu subsektor yang dijadikan prioritas ekonomi kreatif Indonesia di masa depan. Kontribusi yang diberikan dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang signifikan. Subsektor ekonomi kreatif, termasuk animasi dan video berkontribusi Rp 852 triliun atau 7,38 persen terhadap PDB nasional 2015 dengan tingkat pertumbuhan per tahun mencapai 4,38 persen.

Lebih lanjut Boy Berawi Deputi Riset Edukasi dan Pengembangan Ekonomi Kreatif mengatakan, "Di antara 16 subsektor ekonomi kreatif, Bekraf melihat animasi adalah salah satu yang subsektor yang memiliki peluang komersialisasi yang besar. Karena, dari produk animasi yang sukses, bisa melahirkan produk-produk kekayaan intelektual yang bisa dimanfaatkan produknya, seperti merchandise, game, komik, fashion, periklanan dan lain-lain," ujarnya.

Menurut Boy, untuk meningkatkan kontribusi subsektor animasi dibutuhkan sinergi dari berbagai pemangku kepentingan serta pelaku dalam ekosistem pelaku animasi Indonesia secara keseluruhan, sehingga bisa terjadi percepatan dan efektivitas kerja serta program-program dalam memperluas dan memertakan pengembangan sektor-sektor produktif di bidang animasi.

Berdasarkan pertimbangan tersebut dibutuhkan forum atau temu pelaku dalam ekosistem animasi agar dapat melihat dan berkomunikasi langsung untuk membahas langkah-langkah yang dibutuhkan untuk membuat program kolaborasi yang efektif antara pendidikan, industri, komunitas, pemerintah, dan media.

Jalin Kerjasama
Bekraf sudah bekerja sama dengan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) untuk memberikan fasilitas terhadap para pelaku animasi, sehingga mereka bisa memanfaatkan fasilitas yang ada di lembaga tersebut. Salah satunya untuk rendering video.

Wawan Rusliawan Direktur Riset dan Pengembangan Ekonomi Kreatif Bekraf mengatakan, "Melalui kerja sama ini, Bekraf akan memperkuat komitmen, konsistensi, dan kontinuitas, untuk terus melakukan kemitraan bersama lembaga akademis atau perguruan tinggi untuk mengembangkan ekonomi kreatif," tuturnya.

Bekraf juga melakukan kerja sama dengan perguruan tinggi untuk meningkatkan ekosistem industri kreatif Indonesia.

Untuk animasi, Bekraf dipercayakannya kepada Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta (IKJ) yang ditunjuk sebagai tim penyusunan *strategy* dan *roadmap* subsektor animasi.

Dekan Fakultas Seni Rupa IKJ, Indah Tjahjawan menyatakan IKJ sebagai institusi pendidikan memiliki peranan untuk membangun industri budaya, termasuk industri kreatif. Dalam dunia pendidikan, terdapat sebuah ekosistem yang dapat mendorong perkembangan animasi saat ini.

"IKJ tidak fokus dalam satu medium. Inilah bentuk kerja sama yang harus kita lakukan. Kita bertemu antar-lima unsur ini (pendidikan, industri, komunitas, pemerintah, dan media). Pertemuan sebuah gagasan untuk memajukan subsektor ekonomi kreatif," jelasnya. (Budi)

Be Sociable, Share!

Search for:

Recent Post

- Indonesia Punya Banyak Produk Berke...
Solo, Surabes – Kementerian Perdagangan (Kemendag) terus Sanggah Feminis MenstruPain, Peran Jakarta, Surabes – Sanggah Feminis MenstruPain bekerja Tahun 2017, Wisata Sukses Jakarta, Surabes – 17 Desember 2017, PT Prodi Lomokan "Marathon Fit Para Jakarta, Surabes – Olahraga lari, kini menjadi

Recent Comments



Kanar KANAL PENGUNGSIAN KORUPSI
www.kanar.go.id

OMBUUDSMAN REPUBLIK INDONESIA
Sampaikan keluhanmu mengenai pelayanan publik.
Hubungi 137
Awas, Rapar, Lakonkan

iradio iradio
118.6FM JAKARTA
118.6FM JAKARTA
118.6FM JAKARTA

MS 7 7
118.6FM JAKARTA
118.6FM JAKARTA
118.6FM JAKARTA

e NEWS **WASPADA** **indonesia.com**

Home Modern Umum Arah Sports Ekonomi Nasional Internasional Agenda Opini Mabar Jumat Wonderful Indonesia Kreatif

Sampah KORPRI ke-45
19 November 2018

Gallari Animasi Indonesia Perlu Dukungan Kuat

Artikel | Nasional
Wawan Rusliawan | Sabtu, 11 November 2017 06:15

Like | Share | Tweet | + | | |

Nasional

- Libatkan 22.205 Ribu Warga Kabupaten Tegal, Papua Tugalkan Rasi Nasionale... JAKARTA (WASPADA) - Sampah ke-45 2017. Foto: Cahari, press...
- Pulu, BPP dan Kamareu Dipaksa Perseman... JAKARTA (WASPADA) - Kemarahan Penyusunan Aga...
- Takut Muda Sumal, G8 Rempesdi Pritan Rosal M... JAKARTA (WASPADA) - Sialah muda berprestasi asal Su...
- Anak Media di DPRD Jabar Bantu Program Jambon... BEKASI (WASPADA) - Pertama kali di Indonesia dige...
- Lipos Grup Ben Beasewa 1,8 Miliar... JAKARTA (WASPADA) - Lipos Grup menyempatkan Bantun...
- Tahun Depan, Pengawasan Desa Uraik Inlasi... JAKARTA (WASPADA) - Menteri Desa Pembangunan Daerah...
- Bangun Kanal Antar Pulau, 60 Kapal Diserakan... JAKARTA (WASPADA) - Sejak 2015 lalu, pemerintah mal...
- Kampus Nurus Berinovasi Agar Unggul Dalam Kompet... SANGGAR SELATAN (WASPADA) - Perguruan Tinggi Nuru...
- Kemendikbud Riset Dekat 919 Dokter Baru PRODU... Kemendikbud Riset Dekat 919 Dokter Baru PRODU...
- Presidensi Bekraf Wawan Rusliawan Dukung DIND... JAKARTA (WASPADA) - Pihak seni Pendidikan Parahu d...

Tag: Animasi Indonesia Dukungan

IDN TIMES NEWS HYPE LIFE QUIZ COMMU

What's Hot < >

News / Indonesia

Animasi Jadi Andalan Bekraf Untuk Genjot Ekonomi Kreatif

Industri ini dulu cuma dipandang sebelah mata lho...

Published by **Teatrika Handiko Putri**
8 November 2017

Jakarta, IDN Times – Badan Ekonomi Kreatif atau Bekraf memiliki beberapa rencana untuk meningkatkan ekonomi kreatif di Indonesia terutama dalam ekosistem atau sumber daya manusia. Banyak subsektor yang harus dikembangkan oleh Bekraf dan menjadi tugas mereka untuk meningkatkan produk domestik bruto (PDB) disetiap sektor.

Subsektor animasi kali ini menjadi target Bekraf untuk mengkretekonomi Indonesia. Strategi besar subsektor animasi yang sudah dijalankan sejak 2016, mulai merambat ke pelaksanaan, dan sudah mulai mempertemukan pelaku animasi dengan stakeholder lainnya. Industri animasi terus digenjot untuk mengembangkan pengetahuan dibidang animasi dari berbagai aspek.

Animasi sudah menjadi prioritas pengembangan ekonomi kreatif, dan terus memiliki kenaikan yang cukup besar. Sektor film animasi dan video menyumbang sekitar Rp 852 triliun pada 2015. Melihat hasil data tersebut, subsektor animasi dan video telah berkontribusi sebanyak 7,38% terhadap PDB nasional dengan tingkat pertumbuhan per tahun mencapai 4,38%.

"Melalui acara animakini yang bekerjasama dengan IKJ, kita berharap bisa meningkatkan kapasitas sumber daya manusia di bidang animasi." kata Boy Berawi, Deputi Riset Edukasi dan Pengembangan Ekonomi Kreatif, di acara Animakini, Jakarta, Rabu (8/11).

Walaupun pertumbuhannya cukup besar, namun Bekraf akan berusaha lebih besar untuk menjadikan animasi sebagai kontributor utama dalam PDB ekonomi kreatif Indonesia. Hal inilah yang membuat Bekraf dan pelaku animasi untuk terus membuat industri animasi berkembang.



Baca juga: Badan Ekonomi Kreatif Gondeng IKJ dan 5 Kampus Lain Untuk Kembangkan Industri Kreatif

LAMPIRAN BERITA ACARA



ANIMAKINI "Cinta Animasi Indonesia" 2017

Animakini 2017 atau Animakini yang diselenggarakan pada tanggal 10 - 11 November 2017 merupakan event yang diadakan oleh MNC Animation dan Goethe House Jakarta sebagai bagian dari kegiatan kampanye MNC Animation untuk mempromosikan animasi yang berakar dengan kebudayaan lokal Indonesia.

Adapun kegiatan yang akan digelar meliputi pameran animasi, diskusi panel, dan kompetisi animasi yang akan berlangsung dengan dukungan MNC Animation dan Goethe House Jakarta. Acara ini juga akan menghadirkan berbagai animasi lokal yang akan diputar melalui layar lebar di seluruh lokasi pameran.

Adapun pameran animasi akan digelar di Gedung Sate, Jakarta, pada tanggal 10 dan 11 November 2017.



Acara Animakini dengan sambutan dari Dr. Ing Soedjanto, Wakil Gubernur DKI Jakarta dan Gubernur DKI Jakarta.



Diskusi panel animasi dengan Dr. Soedjanto dan Wakil Gubernur DKI Jakarta.



Press Conference yang akan dihadiri oleh Rina Anggraeni, Head of Business Development MNC Animation dan Laura Basuki, Kepala Bidang Film Horor.



Acara Animakini dengan sambutan dari Dr. Ing Soedjanto, Wakil Gubernur DKI Jakarta dan Gubernur DKI Jakarta.



Salah satu pameran animasi Animakini di Indonesia.



Salah satu pameran Animakini di seluruh Indonesia.

KRONIK SENI

Perayaan Tahunan Seni Universitas Indonesia yang akan berlangsung pada tanggal 10-11 November 2017 akan menghadirkan berbagai kegiatan seni yang akan digelar di Gedung Sate, Jakarta.

Perayaan Tahunan Seni Universitas Indonesia akan menghadirkan berbagai kegiatan seni yang akan digelar di Gedung Sate, Jakarta.

Perayaan Tahunan Seni Universitas Indonesia akan menghadirkan berbagai kegiatan seni yang akan digelar di Gedung Sate, Jakarta.

LAMPIRAN BERITA ACARA





Fakultas Seni Rupa
Institut Kesenian Jakarta

Beranda / FSR-IKJ / Akademik / Penelitian & Pengabdian Masyarakat / Kerjasama / Kabar / Info Pendaftaran

Kabar

Kompleks Taman Sempal Baratul J. Cikini Raya No. 73 Jakarta Pusat 10330
Telp. 021 3901865, 3903005
E-mail: info@senirupa.kj.ac.id
© 2012 Copyright FSR-IKJ. All rights reserved.

Beranda > Kabar

ANIMAKINI 2017 - Cinta Animasi Indonesia



ANIMAKINI - Animasi Cikini 2017 atau animasi terkini adalah event (Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Creative Labs bekerjasama dengan Fakultas Seni Rupa-Institut Kesenian Jakarta (SeniRupa IKJ) yang ditunjuk sebagai tim penyusun Grand Strategi dan Roadmap Sub Sektor Animasi untuk menyelenggarakan kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan Pusat Unggulan Animasi.

Untuk meningkatkan industri kreatif dan ekonomi kreatif dibidang animasi serta menguji hasil dari penyusunan Grand Strategi sub sektor animasi untuk melengkapi database yang berkaitan dengan animasi dari pendidikan dan industrinya dibutuhkan kegiatan yang berhubungan dengan promosi animasi Indonesia.

Tema: Cinta Animasi Indonesia
Tempat: Pusat Kebudayaan Jerman Jakarta / Goethe Haus – Jalar Sam Ratulangi 9-15, Jakarta 10350, Indonesia
Tanggal: 8-10 November 2017

Acara:

- Seminar
- Panelaran
- Talkshow
- Masterclass
- Workshop di Fakultas SeniRupa - Institut Kesenian Jakarta Screening Film pemenang karya mahasiswa pemenang lomba animasi Animaprix di Taiwan dan Screening Tigas Akhir Mahasiswa dan berbagai Kampus di Indonesia

Pendaftaran dapat dilakukan melalui bit.ly/animakini2017 (eventbrite). #Animakini2017 #AnimasiCikini #Bekraf #senirupaikj #Animasi #Animaton

*Acara gratis dan setiap peserta mendapatkan sertifikat.
*Contact Info +62 857 1792 4444 (Novi) / +62 813 1790 7333 (Yuni)

Ikuti kami:
Facebook : @Animakini
Instagram : @animakini
Website . : www.animakini.id

0 Comments [senirupaikj.ac.id](#) Login

Recommend Share Sort by Best

Start the discussion...

LOG IN WITH OR SIGN UP WITH DISQUS

Be the first to comment.

DISQUS

Tentang Kami	Akademik	Program	Riset	Kerjasama
Tertinggi FSR IKJ Fasilitas	Seri Murni Industri Kola Koperasi Desain Komunikatif Visual	Reguler Kampus dan Workshop Mahasiswa Tamu Pendaftaran	Tugas Akhir Skripsi dan Teori	Internasional Kerja Praktek Kunj. Mitra FSR

142 Laporan Kegiatan Animakini 2017

LAMPIRAN KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SENI RUPA IKJ
 NOMOR : 1130/D.14/D/VIII/17
 TENTANG : PEMBENTUKAN TIM PELAKSANA KEGIATAN
 BEKRAF CREATIVE LABS – ANIMASI CIKINI2017
 DALAM RANGKA PELAKSANAAN
 PENUMBUHKEMBANGAN KLASTER PUSAT
 UNGGULAN EKONOMI KREATIF SUB SEKTOR ANIMASI

SUSUNAN TIM PELAKSANA KEGIATAN BEKRAF CREATIVE LABS “ANIMASI CIKINI2017” DALAM RANGKA PELAKSANAAN PENUMBUHKEMBANGAN KLASTER PUSAT UNGGULAN EKONOMI KREATIF SUB SEKTOR ANIMASI

- | | | | |
|---|---|-----------------------------|--|
| 1. Pengarah | : Dr. Seno Gumira Ajidarma, S.Sn, M.Hum | 22. Volunteer : | |
| 2. Penanggung Jawab | : Dr. Indah Tjahjaulan, M.Sn | 1. Muhammad Imamul Khair | |
| 3. Ketua Pelaksana | : Ehwan Kurniawan, M.Sn | 2. Fransisca Airin | |
| 4. Wakil Ketua | : Adityayoga, M.Sn | 3. Dina Galish Dyara | |
| 5. Bendahara | : Sarjiyah, SE | 4. Nurfathi Indah Pratiwi | |
| 6. Sekretaris | : Hartini, S.Kom | 5. Fairuz Syifa | |
| 7. Koordinator Seminar & Talkshow | : Oktodia Mardoko, S.Sn | 6. Khairunnisa | |
| 8. Koordinator Pameran | : Bambang Tri Rahadian, M.Sn | 7. Mario Nicholas | |
| Anggota | : Yuni Tri Subekti, A.Md | 8. Riki Bisalam | |
| 9. Koordinator Screening Animasi | : Sonny Dwi Purnomo, S.Ds | 9. Nurul Muhlisa | |
| 10. Koordinator Acara | : Carolline Mellanie, S.Sn | 10. Erina Amelia Wijaya | |
| 11. Koordinator Workshop | : Rasuardie, SE., M.Sn | 11. Daffa Amroe | |
| Anggota | : 1. Amir Muchtar, S.Sn., M.Ds | 12. Pingkan Nafasha Jan | |
| 12. Koordinator Web dan Dokumentasi | : Billie Rizgan H, S.Sn | 13. Ambar Yuni Ardila | |
| Anggota | : Teuku Syahnureza, S.Sn | 14. Nadiyah Rahadatul 'Aisy | |
| 13. Koordinator Foto & Video | : Kefas Sendy Wong, S.Sn | 15. Immanuel Rante | |
| 14. Koordinator Audio Visual | : Yosua Maigoda, S.Sn | 16. Fahrul Rozi | |
| Anggota | : 1. M. Thoriq, S.Sn | 17. Afdal Putra Aorora | |
| | 2. Ades Adrian, S.Sn | 18. Muhamad Bagus Pribadi | |
| | 3. Catur Satria, S.Sn | 19. Eka Trisma Yunita | |
| | 4. Ahmad Fawaz | 20. Ilham Rainumar | |
| | 5. Faisal Fitroh | 21. Miristika Melfri | |
| 15. Koordinator Humas | : Khoirunnisa, S.Pd | 22. Ayesha Leonarda | |
| Anggota | : Novia Handayani, S.Ikom | 23. Nafiza Rosa | |
| 16. Koordinator Promosi & Sosial Media | : Dita Rachmasari, S.Sn | 24. Adinda Syifaurohmah | |
| Anggota | : Hafizh Al. Fikri, S.Sn | 25. Farrel Alvino | |
| 17. Koordinator Finance & Accounting | : Dewi Suharyanti, S.Pd | 26. Haryanto | |
| Anggota | : Sartiman, SE | 27. Cristina Natazha | |
| 18. Koordinator Perlengkapan & Keamanan | : Tarwanto | 28. Khasna Nurul Azizah | |
| 19. Koordinator Konsumsi & Logistik | : Triyuli Ekawati, S.Pd | 29. Eunike Natalia Ishak | |
| Anggota | : Musliah, A.Md | 30. Faridhatur rohmah | |
| 20. Koordinator Area & Liason Officer | : Danny Eko Sulisty, ST., M.Sn | 31. Eka Trisma Yunita | |
| 21. Editor Penanggung Jawab laporan | : Yudi Amboro, M.Sn | 32. Elma Fitri Sobarianti | |
| Anggota | : 1. Ades Adrian, S.Sn | 33. Gusti Fathan Alhasyri | |
| | 2. Hafizh Al. Fikri, S.Sn | 34. Fajrul Falah Alhakim | |
| | | 35. Muhamad Hidayat | |
| | | 36. Alvian Aldo Prakasa | |
| | | 37. Mia Kurnia Sari | |
| | | 38. Habib Usman | |
| | | 39. Cita Multi Raih | |
| | | 40. Muhamad Rizki | |



Supported by

