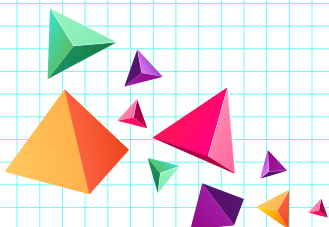
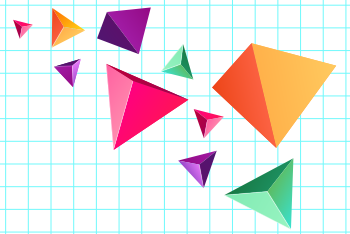


LAPORAN KEGIATAN ANIMAKINI 2021

kolaborasi
&
eksplorasi





DAFTAR ISI

Term of References

Kata Sambutan.....	6
Latar Belakang, Sasaran, Tujuan	8
Organisasi Kegiatan	9
Kegiatan Pra-Animakini & Utama Animakini	10

Seminar Akademik dan Produktif di Masa Pandemi

(Kamis, 18 november 2021)

Sharing Buku Penelitian Industri Animasi dan Ainaki kolaborasi dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif	14
Eksplorasi dan Kolaborasi Pendidikan Animasi.....	28
Eksplorasi dan Kolaborasi Pendidikan Animasi di Kurikulum MBKM	36
Tetap Produktif di Masa Pandemi di Industri Iklan dan Video Musik.....	43

Seminar Akademik dan Produktif di Masa Pandemi

(Jumat, 19 november 2021)

Eksplorasi dan Kolaborasi Pendidikan Animasi di Kurikulum MBKM	52
Teknologi Penunjang Animasi ke Arah Peluang Kerja	61
Stop Diskusi Soal Teknis Mari Berproduksi	68
Proses Kreatif Adit Sopo Jarwo The Movie	73

Sharing Session

(Sabtu, 20 november 2021)

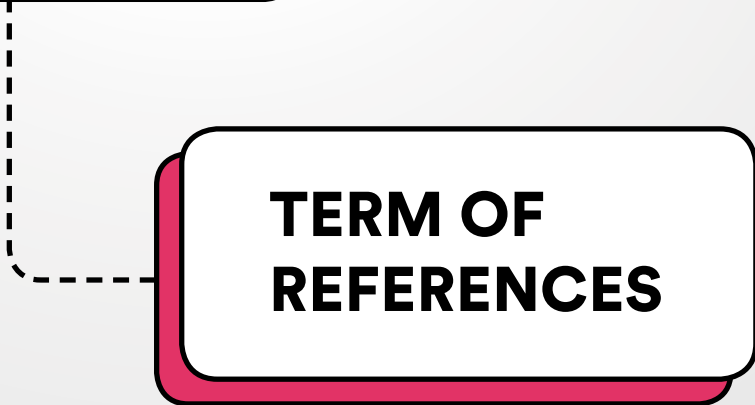
Sharing Session oleh Bony Wirasmono	78
---	----

Dokumentasi Kegiatan

Pra-Animakini Day 1 (4 November 2021)	82
Pra-Animakini Day 2 (6 November 2021)	84
Pra-Animakini Day 3 (13 November 2021)	86
Animakini Day 1 (18 November 2021)	88
Animakini Day 2 (19 November 2021)	90
Animakini Day 3 (120 November 2021)	92
Liputan Puncak Animakini	94
Ucapan Terima Kasih.....	104
Susunan Tim Pelaksana Kegiatan	105









Sambutan Rektor IKJ

Dr. Indah Tjahjawulan, S.Sn, M.Sn.



Selamat siang, saya DR. Indah Tjahjawulan M.Sn, selaku Rektor IKJ mengucapkan selamat datang kepada para hadirin di acara puncak animakini 2021. Selamat datang kepada para pimpinan IKJ, para dosen, para mahasiswa, dan para pelajar dari seluruh Indonesia. Terima kasih atas kehadirannya. Terima kasih juga atas waktu dan kehadiran para pembicara, bapak Andrian Wikayanto, M.Ds koordinator peneliti dari LIPI BRIN, kemudian bapak Cahya Daulay, M.Ds Dekan FSD UMN, Bapak DR. Samuel Gandang, M.Sn, Kaprodi Animasi ISI Yogyakarta, dan bapak Anggun Priambodo S.Sn, Sutradara dan Ketua ILUSI (Ikatan Alumni Senirupa IKJ), terima kasih atas kehadiran para pembicara di acara animakini.

Animakini atau festival Animasi Cikini kali ini memasuki tahun ke 5 penyelenggaraannya, menjadi festival tahunan yang sudah diselenggarakan sejak tahun 2017 oleh prodi DKV FSRD IKJ, yang biasanya memang diisi oleh beberapa kegiatan seminar akademik, seminar industri, sharing session, talkshow, workshop, screening film, dan lomba-lomba karya mahasiswa dan pelajar.

Dari kegiatan selama 5 tahun ini sudah banyak memberikan catatan dan kontribusi terhadap perkembangan animasi Indonesia, dari segi prestasi di pendidikan, peningkatan sumber daya manusia dan juga kolaborasi kerja antar institusi maupun industri, ada lebih dari 35 institusi yang berkolaborasi, luar biasa sekali.

Meskipun dalam 2 tahun ini kegiatan Animakini terpaksa dilakukan secara daring karena kondisi pandemik, namun tidak mengurangi mutu dari kegiatan ini. Justru dalam situasi seperti sekarang ini, menjadi momen untuk membicarakan, berdiskusi, dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan animasi Indonesia selama pandemi, atau saling bertukar pengalaman, berkolaborasi, membuat jejaring kerja antar wilayah, sekolah, akademik, industri, pemerintah dan semuanya, mencari cara bagaimana agar bisa menembus batas dan mengembangkan kreatifitas di masa pandemi. Apalagi secara jarak itu sudah tergantikan dengan layar, jadi komunikasi sudah tidak lagi menjadi masalah.

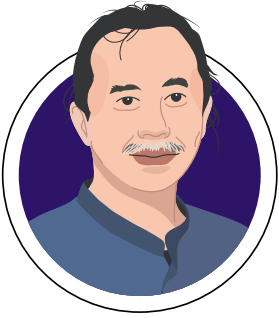
Terima kasih atas kerja keras semua panitia yang sudah menyiapkan rangkaian acara ini, yang pasti akan bermanfaat bagi seluruh masyarakat Indonesia baik secara langsung maupun tidak langsung. Selamat berpartisipasi untuk seluruh peserta acara animakini 2021. Selalu bersemangat, kolaborasi dan eksplorasi untuk animasi Indonesia.

18 November 2021

DR. Indah Tjahjawulan M.Sn,
Rektor IKJ

Sambutan Dekan FSRD IKJ

Anindyo Widito, M.Sn.



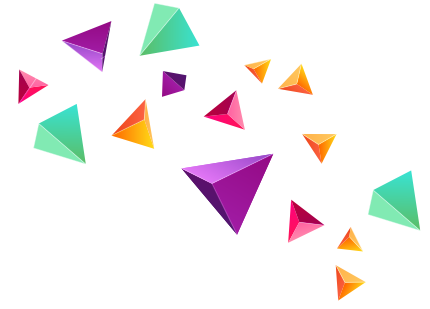
Assalamualaikum wr.wb, salam sejahtera bagi kita semua. Selamat datang sudah jajaran Dekanat FSRD IKJ yang hadir, para dosen dan mahasiswa FSRD IKJ yang saya cintai, dan terutama kepada para kawan-kawan pecinta animasi Indonesia semuanya, selamat datang di acara Animakini yang ke-5. Salam khusus untuk para narasumber yang hadir, bapak Hafiz Ahmad, Ph.D , pengajar FSRD ITB, bapak Fajar Nuswantoro, M.Sn, CEO Kulstori dan pengajar FFTV IKJ, bapak Riza Muhammad, pengajar CCIT FTUI, dan juga bapak Eki NF, CEO MD Animasi, selamat bergabung di Animakini 2021, terima kasih sudah bersedia hadir. Terima kasih dukungannya lebih dari 35 institusi Pendidikan, asosiasi AINAKI dan juga dari prodi DKV IKJ.

Di usia 5 tahun ini bukan usia muda lagi untuk sebuah event yang setiap tahun berlangsung, dan mudah-mudahan Animakini sekarang sudah memberikan kesan dan pesan terhadap perkembangan animasi di Indonesia dari segi prestasi di bidang pendidikan maupun industri animasi. Dan mudah-mudahan pembicaraan dan diskusi ini akan menambah ilmu pengetahuan bagi kita semua dan menambah khazanah wawasan mengenai animasi di Indonesia. Karena narasumbernya sangat istimewa, praktisi dan akademisi yang sudah tidak diragukan lagi kiprahnya di dunia animasi.

Terima kasih kepada panitia, atas kerja kerasnya, dan plakat Animakini 2021, Dekanat FSRD IKJ akan terus mendukung kegiatan Animakini setiap tahunnya semakin maju ke depannya. Dengan mengucapkan Bismillahirohmanhirohim, acara seminar akademik animakini 2021, tanggal 19 November 2021, saya buka. Terima kasih wassalamualaikum wr.wb

Anindyo Widito, M.Sn
Dekan FSRD IKJ
19 November 2021





Latar Belakang

Setelah 5 tahun penyelenggaraan Animakini 2017-2020, banyak memberikan catatan menggembirakan terhadap perkembangan animasi Indonesia baik dari segi prestasi di pendidikan, dan sumber daya manusia di bidang animasi secara personal maupun sebagai sebuah industri produk maupun jasa, serta distribusinya. Begitu juga kolaborasi kerja antar kampus, dan studio animasi untuk menghasilkan karya animasi mulai terlihat.

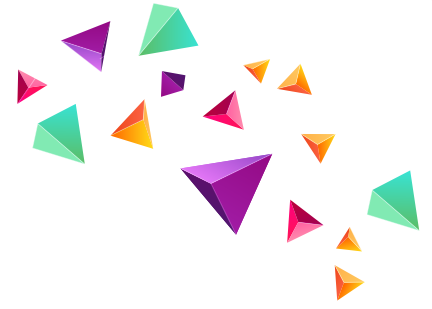
Pada Animakini 2020 lalu yang dilakukan secara virtual pada 24-28 Oktober 2020, menampilkan kegiatan seminar akademik, industri animasi, sharing session, workshop, dan nobar kolaborasi animasi Indonesia yang diikuti para pengajar Desain Komunikasi Visual, Multimedia, dan Animasi dari beberapa kota di Indonesia bekerjasama dengan Asosiasi Desain Grafis Indonesia, dan ditutup dengan kolaborasi nonton bareng animasi 2D dan 3D tingkat pelajar dan mahasiswa.

Sasaran

Kegiatan di tahun kelima ini harapannya akan menjadi acara yang berkelanjutan ke depannya dengan menitikberatkan pada forum temu para pelaku ekosistem animasi di Indonesia, kolaborasi karya tugas akhir, memberikan workshop modelling 3D dan motion grafis, video musik, Paparan Kajian animasi Indonesia, dan sharing pelaku di Industri animasi.

Tujuan

1. Melanjutkan kegiatan Animakini sebagai program tahunan yang menjadi sarana membagi pengetahuan tentang perkembangan animasi di Indonesia yang sudah memiliki branding yang baik.
2. Untuk mensosialisasikan perkembangan ekosistem animasi di Indonesia saat ini dari sekolah, kampus terkait kajian dan produksi.
3. Berkolaborasi untuk membuat jejaring kerja antar wilayah antara sekolah, akademik, industri, pemerintah, dan komunitas melalui Kolaborasi antar kampus dan SMK.
4. Mengenalkan potensi animasi dari kampus dan sekolah untuk keperluan edukasi dan pariwisata.
5. Menghasilkan laporan prosiding berhubungan dengan kegiatan animasi dari pengembangan animasi di tingkat pelajar dan mahasiswa serta di industri animasi saat ini dan mengumpulkan data karya animasi sebagai bahan kajian animasi.



Organisasi Kegiatan

Dewan Pengarah

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain IKJ,
Anindyo Widito, M.Sn
Wakil Dekan I FSRD IKJ, Ehwan Kurniawan, M.Sn

Pengelolaan Anggaran:

Wakil Dekan II dan Tim Keuangan, Deny Rusanto, M.Sn
Koordinasi Mahasiswa:

Wakil Dekan I

Hubungan Lembaga, Institusi & Media:
Kaprosdi DKV FSRD IKJ, Bambang Rahardian, M.Sn

Panitia Pelaksana

Ketua Pelaksana : FX. Catur Satria Aji Wibowo, M.Sn

Koordinator I - Program Acara

Isworo Ramadhani dan Khansa Putri Hakim
Koordinator kegiatan acara seminar dan talkshow (teknis kegiatan).
Memberdayakan HM untuk LO

Koordinator II - Desain, Humas, dan Publikasi (sosial Media dan Website)

Desain Promosi, sosial media, publikasi : Hafizh Al Fikri, Billie Rizgan

Koordinator III – Motion Graphic dan Multimedia

Yoshua Maigoda Desain animasi media promosi,
bumper dan kebutuhan audio visual

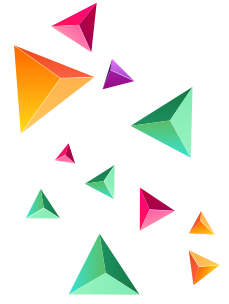
Koordinator IV - Workshop

Yoshua Maigoda Koordinator kegiatan acara Workshop (teknis kegiatan).

Koordinator V - Kesekretariatan & Kebendaharaan

Tiara (Perijinan, hubungan antar kampus/sekolah dan antar studio animasi, dan koordinasi kemahasiswaan.)





Pra Animakini

Kamis, 4 November 2021

1

- Sharing kolaborasi mahasiswa MM DKV IKJ <DKV FSRD ITB pemenang lomba cergam jalur Rempah Kemendikbud, **Jessica Pohan**
- Sharing mahasiswa MM DKV IKJ pemenang sebagai pemenang kedua lomba iklan, Jawara Muda, Redcomm, **Sekar Kusuma**
- Sharing kolaborasi Pengajar DKV IKJ dan alumni pemenang lomba cergam/komik jalur Rempah Kemendikbud, **Amir Muchtar, M.Ds.**

Sabtu, 6 November 2021

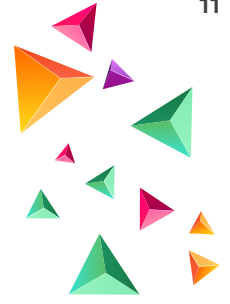
2

- Sharing Karya Tugas Akhir Animasi Pilihan FSRD IKJ berdasarkan Tema
- **Siti Sri Alifia**, Perancangan Animasi 3D Math Is Fun Untuk Edukasi Anak SD Kelas Lanjutan
 - **Estu Mega Nurjanah Putri**, Perancangan Motion Comic Pengenalan Tokoh RA Kartini untuk Siswa dan Siswi Sekolah Dasar
 - **Radhea Permata Amiralda**, Perancangan Animasi Upacara Suci Ngaben di Bali

Sabtu, 13 November 2021

3

- **Riki Bisalam, S.Sn.**, Workshop Modelling 3D Sukarno,
- **Yosua Maigoda, S.Sn.**, Workshop Digital Content
- **Ades Adrian, S.Sn.**, Peran virtual choir bagi musisi di masa pandemik
- Sharing Pengabdian masyarakat ke SMK Multimedia di Timika Papua, Motion grafis di industri TV



Kegiatan Utama Animakini

Kamis, 18 November 2021,

MC: Mahasiswa | Moderator: Dita Rachma Sari, M.Sn.

1

- Pembukaan: **Dr. Indah Tjahjawan, S.Sn., M.Sn.** Rektor IKJ
- **Andrian Wikayanto, M.Ds.** peneliti dari BRIN-LIPI Sharing buku penelitian industri Animasi dari Ainaki kolaborasi dengan Kemenparekraf
- **Cahya Daulay, M.Ds.** Dekan FSD UMN, Eksplorasi dan Kolaborasi di Pendidikan animasi
- **DR. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom, M.T.** Kaprodi Animasi ISI Yogyakarta, Peran kolaborasi dalam pendidikan animasi pada kurikulum MBKM
- **Anggun Priambodo, S.Sn.** Sutradara, Tetap Produktif di masa Pandemi di Industri Iklan dan video musik

Jumat, 19 November 2021

MC: Mahasiswa | Moderator: Teuku Syahnureza, M.Sn.

2

- Pembukaan: **Anindyo Widito, M.Sn.** Dekan FSRD IKJ
- **Hafiz Ahmad, S.Sn, M.Des, Ph.D,** Pengajar FSRD ITB, Eksplorasi dan Kolaborasi pendidikan Animasi di kurikulum MBKM
- **Riza Muhammad Nurman, S.Kom.** Pengajar CEP-CCIT FTUI Teknologi Penunjang Animasi ke arah peluang kerja
- **Fajar Nuswantoro, M.Sn.** Pengajar FFTV IKJ & CEO Kulstori, Stop diskusi soal teknis, mari berproduksi
- **Eki NF.** CEO MD Animasi, Proses Kreatif ASJ the Movie

Sabtu, 20 November 2021

MC: Mahasiswa

3

- Screening Karya siswa SMK dan Kampus
- Sharing dari 3 nominator lomba karya TA animasi Kampus
- Kompetisi animasi SMK untuk menarik mereka masuk FSR IKJ
- Pengumuman pemenang lomba animasi SMK dan kampus



ANIMAKINI
ANIMASI CIKINI 2021

SEMINAR AKADEMIK DAN PRODUKTIF DI MASA PANDEMI



Kamis, 18 November 2021



Narasumber 1:
Andrian Wikayanto, M.Ds



Narasumber 2:
Cahya Daulay, M.Ds



Narasumber 3:
DR. Samuel Gandang, M.Sn



Narasumber 4:
Anggun Priambodo, S.Sn

animakini.id





SEMINAR AKADEMIK DAN PRODUKTIF DI MASA PANDEMI

Kamis, 18 November 2021



Andrian Wikayanto, M.Ds.



Cahya Daulay, M.Ds.



DR. Samuel Gandang, M.Sn.



Anggun Priambodo, S.Sn

Sharing Buku Penelitian Industri Animasi dan Ainaki kolaborasi dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

Andrian Wikayanto, M.Ds.
Peneliti LIPI-BRIN



CV

Andrian Wikayanto, M.Ds.

Peneliti LIPI-BRIN

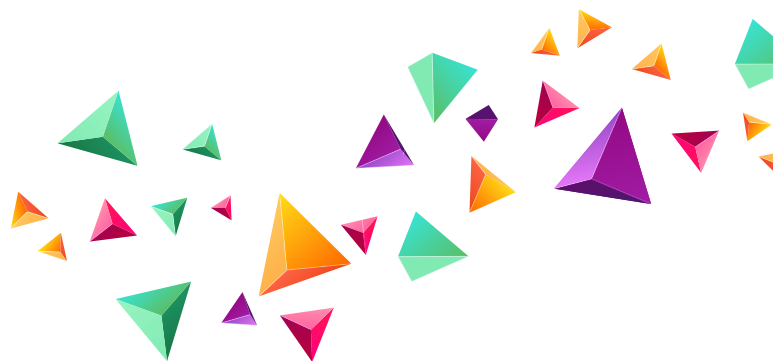


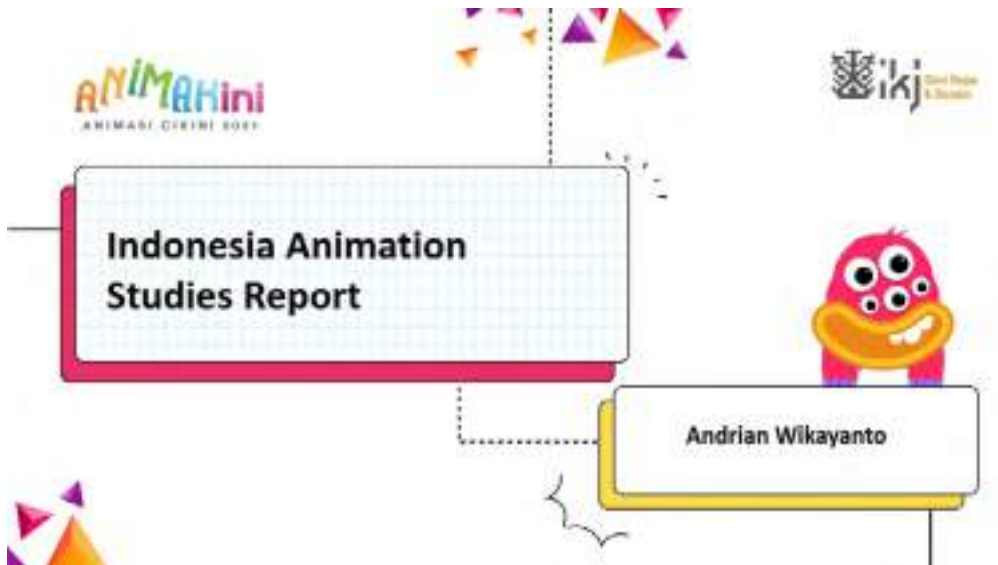
Education

- (2014) Pusat Riset Masyarakat & Budaya LIPI/BRIN
- (2021) Mahasiswa Doktoral FSRD-ITB

Experience

- (2004-2014) Bekerja di industri animasi Indonesia
- (2010-2013) Mengajar di bidang akademik Animasi







Tim Kerja:

1. Daryl Wilson (AINAKI)
2. Andrian Wikayanto (UPI)
3. Ehwon Kurniawan (IKJ)
4. Bagus Fitriani Yudoprakoso (UGM)
5. Irvan S.P (UPI)
6. Nurkila (Univ. Mercubuana)
7. Ika Yulianti (Si Jogja)
8. Novlar Dyah Sukma (SMKN 4 Malang)
9. Resty Savira (Kumala Studio)
10. Putri Hadya (IOTA Creative)

Timeline:

	Oktober	November	Desember
Pengumpulan data	█	█	
Analisis data		█	█
Laporan akhir			█

ANIMAKINI 2021

Research Question:

1. Bagaimana kondisi industri animasi Indonesia sebelum pandemi?
2. Bagaimana dampak pandemi terhadap industri animasi Indonesia?
3. Bagaimana mitigasi & percepatan pengembangan industri animasi Indonesia pasca-pandemi?

ANIMAKINI 2021

Metode Penelitian:

Terdiri dari **7** variabel dengan **154** item pertanyaan

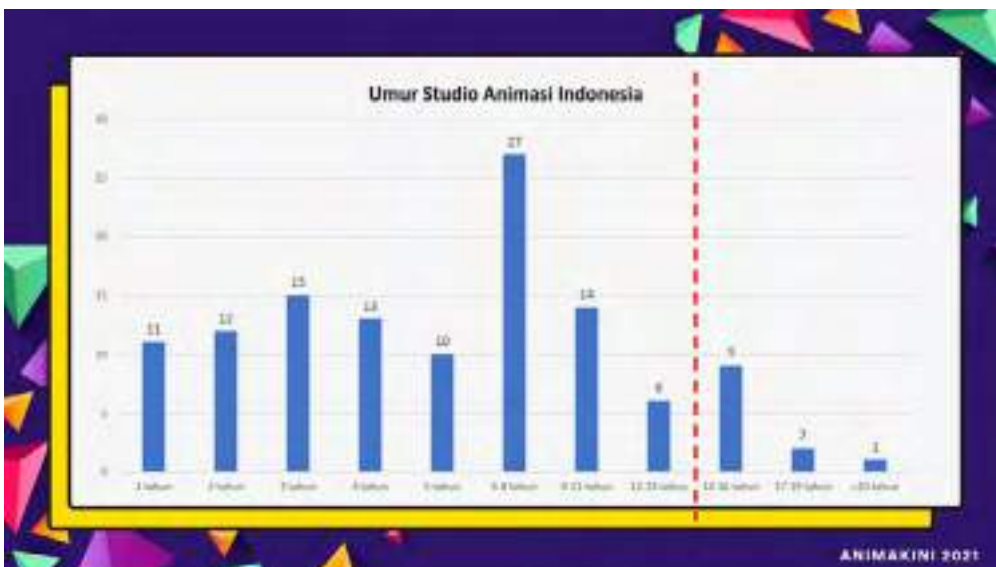
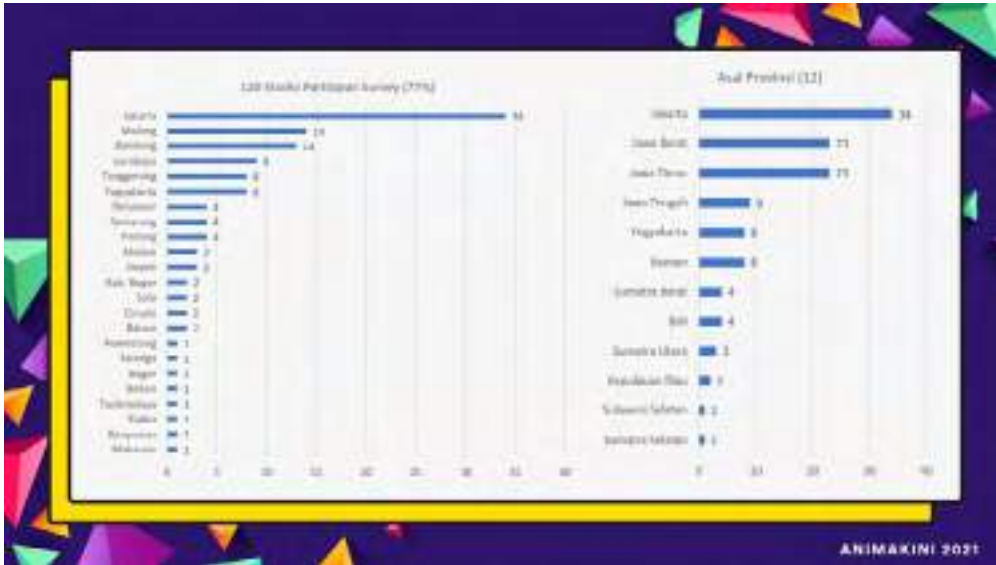
1. Survey online	1. Informasi studio	5. Revenue
2. Wawancara online	2. Kerjasama	6. SDM
	3. Dampak Covid-19	7. Kendala usaha
	4. Produk Service & IP	

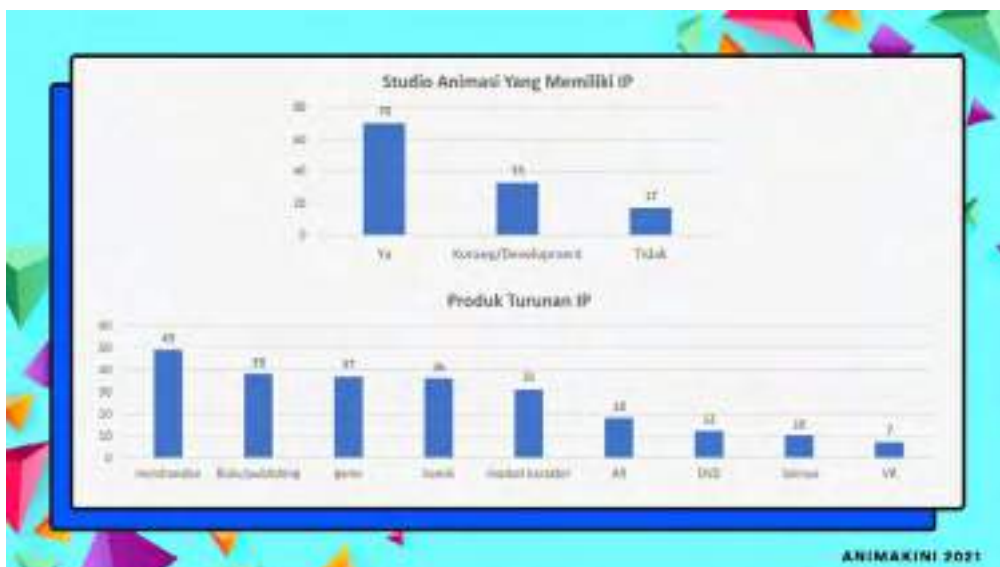
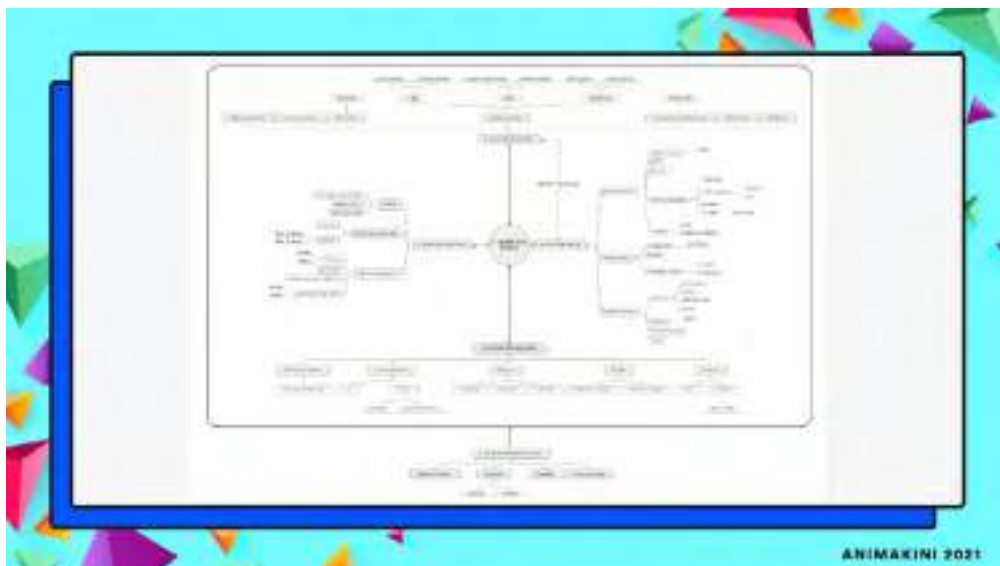
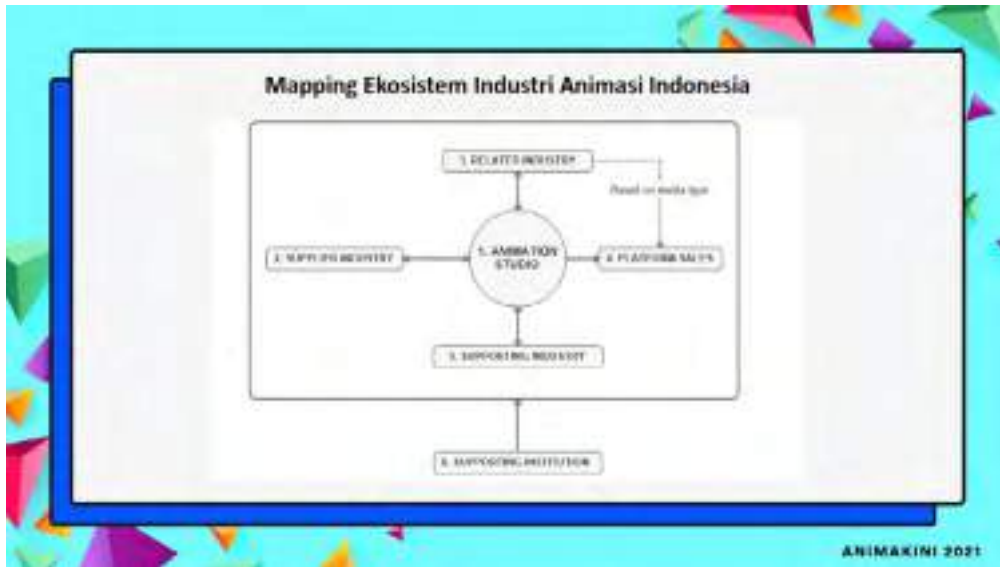
ANIMAKINI 2021

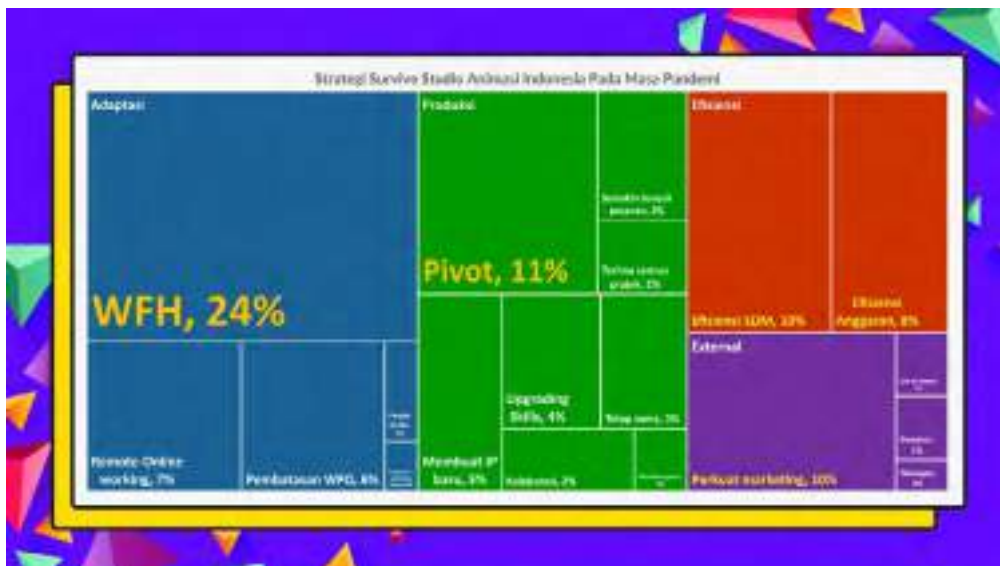


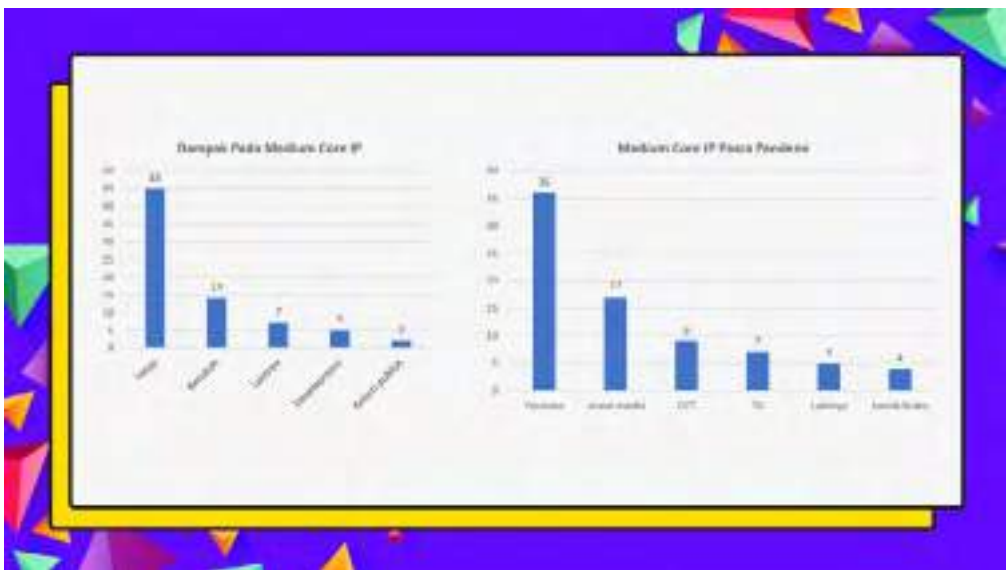
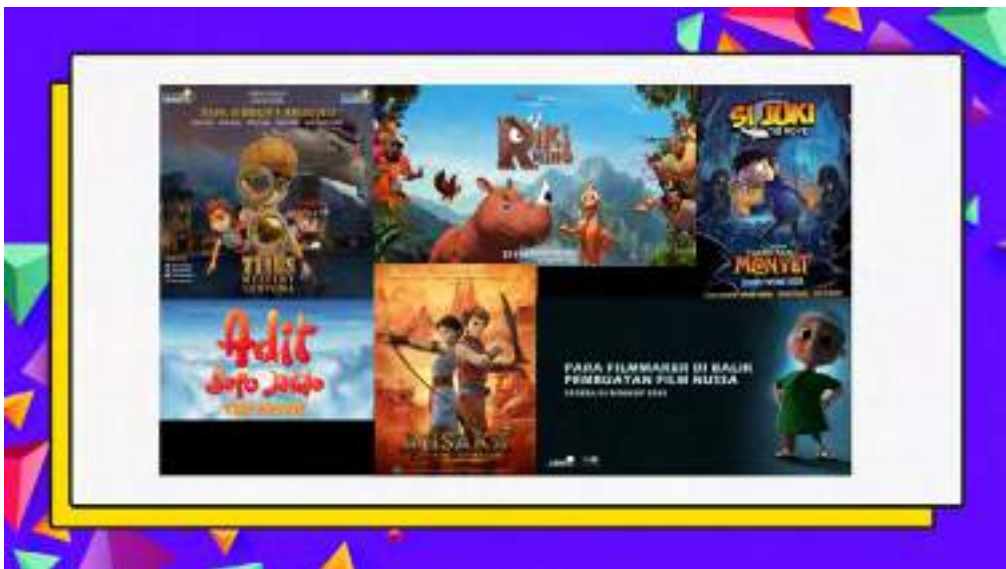
F pengambilan data dilakukan oleh 9 anggota peneliti secara online kepada 110 studio yang bersedia diwawancarai. Setiap sesi wawancara online dilakukan dalam 2-3 jam dengan 1 narasumber dan 1 pewawancara pada setiap sesi. Kami melakukan ini agar privasi narasumber dapat terjaga sejak pengumpulan data di masa pandemi ini selama 5 minggu proses pengambilan data.

ANIMAKINI 2021













IACG

Indonesia Animation Content Grant

Inisiatif pendanaan yang diberikan oleh pemerintah RI untuk membantu sektor animasi Indonesia dalam developing, production, co-production, distribusi dan marketing produk IP animasi berbasis karakter.

3 Tujuan Utama

- Create and identify sustainable ecosystem for job creation, business financing, and market expansion.
- Develop and enhance local content, technical and human resource competencies by involving in international partners.
- Create & attract high potential market in Indonesia through Animation IP.

ANIMAKINI 2021

Publikasi 2021-2022

1. Dampak Covid Pada Pekerja Animasi Indonesia. *Jurnal Reka: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi & Jaga* Vol.17-2 (Sinta-2).
2. Post Covid-19 Pandemic Mitigation Strategies in The Indonesian Animation Industry. *Jurnal Masyarakat Indonesia LPI* Vol. 47-1 (Sinta-2).
3. 2 Jurnal Internasional (review artikel).

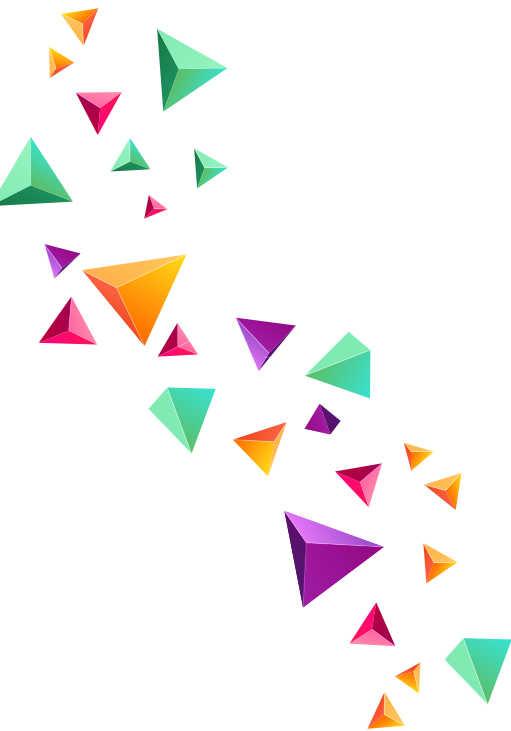
ANIMAKINI 2021



Eksplorasi dan Kolaborasi Pendidikan Animasi

Cahya Daulay M.Ds.

Dekan FSD UMN



CV

Cahya Daulay M.Ds.

Dekan FSD UMN



Education

Bandung Institute of Technology, FSRD, Digital Media, Master degree

Bandung Institute of Technology, FSRD, Interior Design, Bachelor degree

Experience

- (2015 - Now) Universitas Multimedia Nusantara, Dean of Faculty of Arts and Designs; Animation lecturer (Visual Arts, Pre-Production, Animation History, Storyboarding, Research Methodology, Project Management)
- (2013 - 2015) Digiworks, cloud service digital animation apps startup; Co-Founder & UI Designer
- (2010 - 2015) ASK! Creative content developer; Co-Founder, Designer, Art Director & Producer
- (2010 - 2012) Infinite Frameworks Studios, Batam, animation production company; Producer
- (2002 - 2010) Matahari Studios, Tangerang, game development company; Lead 2D Artist, Producer & IP Division Head
- (2001 - 2001) Candi Bali Design, Bali, architectural studio; Junior interior designer



ANIMAKINI
ANIMASI DIRINI 2021

IKJ
Institut Kesenian Jakarta

Eksplorasi dan Kolaborasi dalam Pendidikan Animasi
Memahami Animasi sebagai keilmuan Interdisiplin

Cahya Daulay, M.Ds.
Fakultas Seni dan Desain UMM



ANIMASI?

Apa yang kita ketahui tentang 'Animasi'?

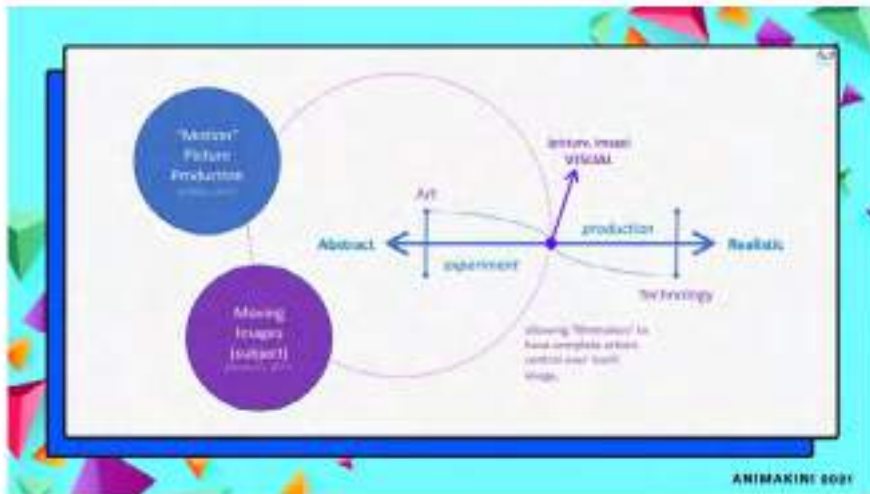
animasi

1. bring to life
2. give to motion or impart life and appearance of movement using animation techniques
3. animate something to make something more lively or full of energy
4. create or cause to move rapidly from position to position with a flow, often by using drawings rapidly shown in succession at such a speed, as that motion, as by using computer techniques to create images on a screen

animasi itu: bring, alive, live, something with life, "an animate living"

Animasi
↓
to Animate
↓
"menggerakkan"

ANIMAKINI 2021









LULUSAN MASA DEPAN TIDAK CUKUP HANYA DENGAN GELAR & HARD SKILL

(Harmpress, World Bank, 2017)

- 1 Skill dan Profesional
- 2 Kompetensi berinteraksi dengan berbagai budaya (multikultur)
- 3 Literasi Baru (big data, teknologi/coding, Humanities, cyber security) → Era Revolusi Industri 4.0
- 4 Belajar Sepanjang Hayat: terus mengembangkan 4 C: Critical Thinking, Communication, Collaboration and Creativity

Sumber:

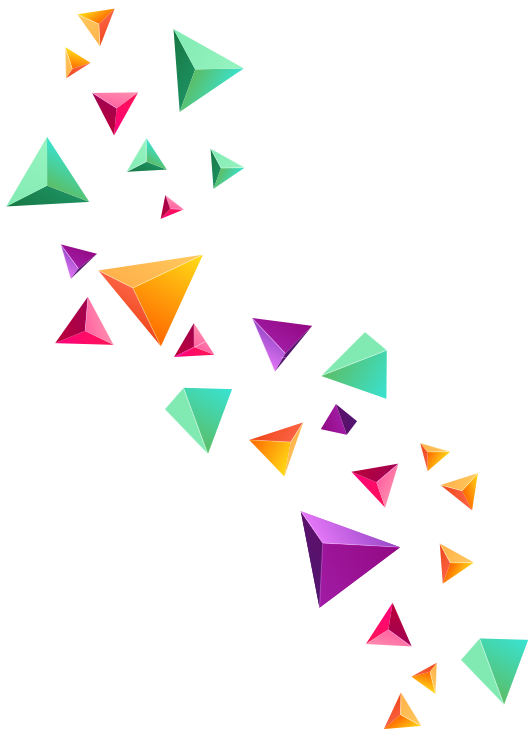
- 1. Asap & Siregar, *Perencanaan Berkeadilan Ekonomi* (Jember: Jember University & Pustaka, 2018)
- 2. www.asean.org
- 3. www.asean.org
- 4. www.asean.org

ANIMAKINI 2021



Eksplorasi dan Kolaborasi Pendidikan Animasi di Kurikulum MBKM

Dr Samuel Gandang M.Sn.
Kaprodi Animasi ISI Yogyakarta



CV

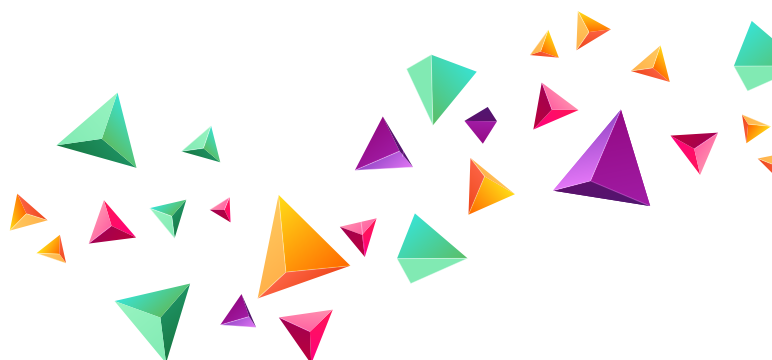
Dr Samuel Gandang M.Sn.

Kaprodi Animasi ISI Yogyakarta



About Dr Samuel Gandang M.Sn

Saya adalah seorang akademisi di program studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Bidang keahlian saya sesuai sertifikasi pendidik adalah SENI INTERMEDIA. Saat ini saya mengajar seputar gim yang merupakan salah satu minat konsentrasi di prodi animasi. Pendidikan terakhir saya S-3 Teknik Elektro, Institut Teknologi Sepuluh Nopember(ITS) Surabaya dengan penelitian bidang teknologi human motion capture untuk produksi animasi 3D.






MBKM Pendidikan Animasi

Name
Dr. Samuel Gandang Gunanto



Hallo...



Dr. Samuel Gandang Gunanto
NIDN : 0016106001 | NIP : 19821019 202501 1001

- Saya adalah seorang akademisi di program studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Bidang keahlian saya sesuai sertifikasi pendidik adalah SENI INTERMEDIA. Saat ini saya mengajar seputar gim yang merupakan salah satu minat konsentrasi di prndi animasi. Pendidikan terakhir saya S-3 Teknik Elektro, Institut Teknologi Sepuluh Nopember(ITS) Surabaya dengan penelitian bidang teknologi human motion capture untuk produksi animasi 3D.
- **Minat riset:** teknologi animasi dan gim, humanlora digital, komputasi seni, dan digitalisasi produk seni dan budaya Indonesia.

Kontak saya:
gandang@isi.ac.id
+62 8562543431

ANIMAKINI 2021

Pendidikan Animasi di Indonesia



VOKASI ANIMASI
SMK, D-3, dan Sarjana Terapan(D-4)
Magister Terapan dan Doktor Terapan

ANIMAKINI 2021

Bagaimana status D4? → Setara S1, tapi beda 'spesifikasi'-nya



REALITA DUNIA KERJA




Kolaborasi ✓

ANIMAKINI 2021







Pendidikan Vokasi



Dunia Kerja



Persiapan yang Dilakukan Kampus / Prodi

- **Fasilitasi Perguruan Tinggi**
 - Mempersiapkan Kebijakan Pedoman Akademik pelaksanaan kegiatan merdeka belajar
 - Menetapkan jenis kegiatan merdeka belajar yang sesuai dengan kondisi PT yang ditetapkan pimpinan PT
 - Metode/mekanisme pelaksanaan masing-masing jenis kegiatan
 - Pembiayaan
 - Sistem moner
 - Membuat MoU/Kontrak dengan pihak luar PT/prodi untuk pelaksanaan kegiatan di luar PT
- **Prodi**
 - Penyesuaian kurikulum dan penjadwalan (penyesuaian SKS merdeka belajar)
 - Penugasan dosen pembimbing

ANIMAKINI 2021

TeFa

TEACHING FACTOR

RESEARCH

Riset Terapan

The Entrepreneur

Wirausaha

THANK YOU

TERIMA KASIH

Tetap Produktif di Masa Pandemi di Industri Iklan dan Video Musik

Anggun Priambodo S.Sn.
Sutradara dan Ketua ILUSI





CV

Anggun Priambodo S.Sn.

Sutradara dan Ketua ILUSI



Education

2002 Graduated in Interior Design at Jakarta Institute of Art, Jakarta, Indonesia.

Experience

As Director

2019 Di Balik Layar Behind The Scene (Behind The Scenes Behind The Scene) – (SF)

2018 Maaf Senin Tutup (Sorry, Closed on Monday) – (SF) @ GoPlay

2013 Rocket Rain - (FF) Karlovy Vary International Film Festival – European Premiere Jogja-Netpac Asian Film Festival

2010 Tokek (Gecko) – (SF) One of short film in omnibus film Belkibolang. International Film Festival Rotterdam 2011 – World Premiere Udine Far East International Film Festival – European Premiere Jeonju International Film Festival – Asia Premiere

2008 Dimana Saya? (Where Was I?) – (SF) One of short film in omnibus film 9808: Antologi 10 tahun Reformasi Indonesia Screened at Busan International Film Festival 2008 – World Premiere International Film Festival Rotterdam 2009 – European Premiere



ANIMAKINI
ANIMASI: CINIINI 0000

WIKI
WIKI: WIKI 0000

"Tetap Produktif di Masa Pandemi di Industri Iklan dan Video Musik"

Anggun Priambodo, S.Sn



Musik Video (Buku dan Video Musik)

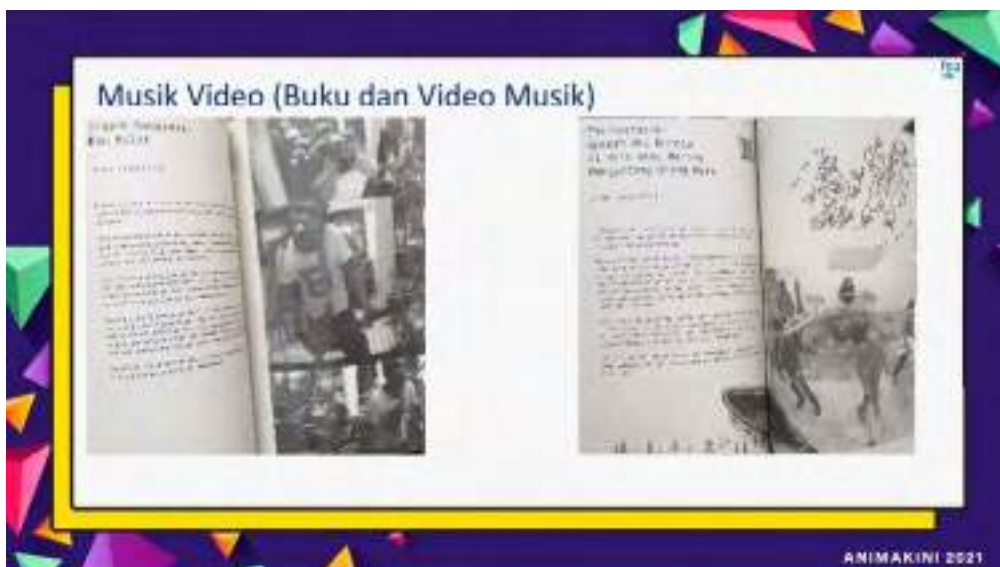
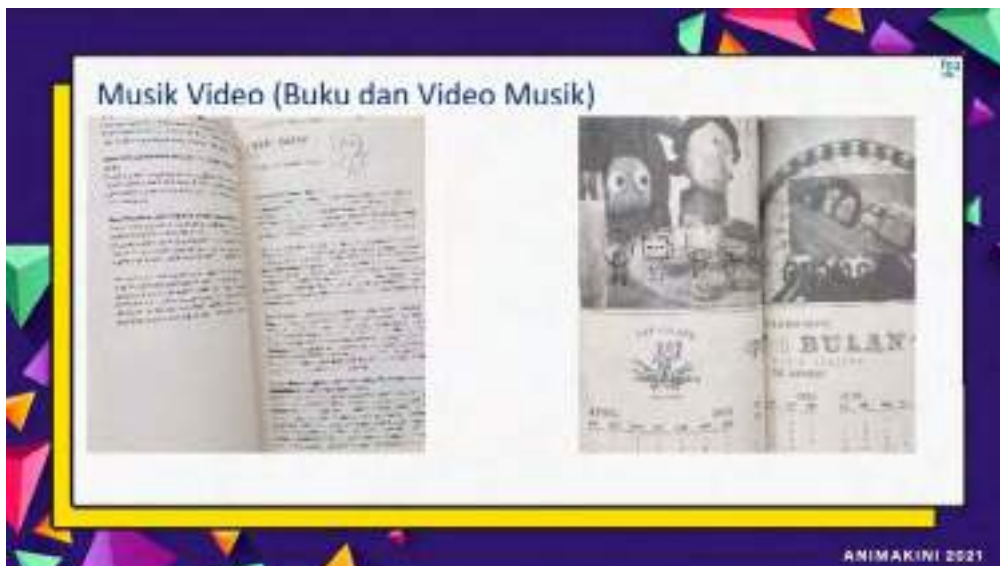
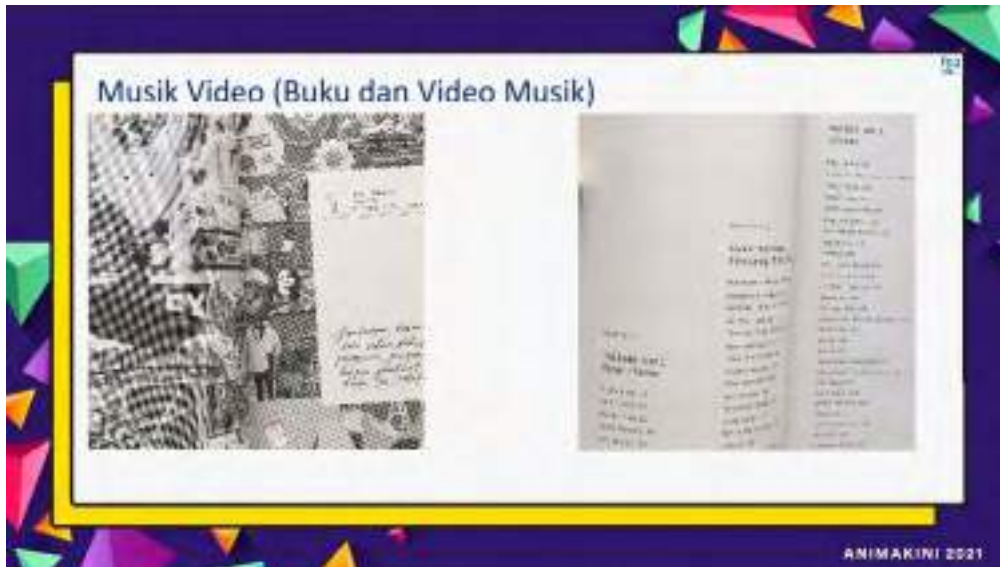


ANIMAKINI 2021

Musik Video (Buku dan Video Musik)



ANIMAKINI 2021



Senirupa (Monopoli Wijaya)



ANIMAKINI 2021

Senirupa (Monopoli Wijaya)



ANIMAKINI 2021

Senirupa (Monopoli Wijaya)



ANIMAKINI 2021





ANIMAHINI
ANIMASI CIKINI 2021

SEMINAR AKADEMIK
Jumat, 19 November 2021

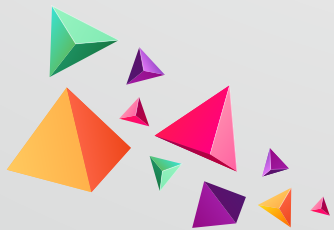
Narasumber 1:
**Hafiz Ahmad, S.Sn.,
M.Des., Ph.D.**

Narasumber 2:
**Riza Muhammad
Nurman, S.Kom.**

Narasumber 3:
Fajar Nuswantoro, M.Sn.

Narasumber 4:
Eki NF

animakini.id



SEMINAR AKADEMIK DAN PRODUKTIF DI MASA PANDEMI

Jumat, 19 November 2021



Hafiz Ahmad, S.Sn, M.Des., Ph.D.



Reza Muhammad Nurman, S.Kom.



Fajar Nuswantoro, M.Sn.



Eki NF



Eksplorasi dan Kolaborasi Pendidikan Animasi di Kurikulum MBKM

Hafiz Ahmad S.Sn., M.Des., Ph.D.
Pengajar FSRD ITB



CV

Hafiz Ahmad S.Sn., M.Des., Ph.D.

Pengajar FSRD ITB



Education

- (1993 - 1997) S1 dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung
- (2006-2008) S2 di bidang Animasi, School of Computer Design, Woosong University, Republik Korea
- (2009-2012) S3 di bidang Psikologi Desain, Graduate School of Engineering, Chiba University, Jepang

Experience

- (2015 - 2020) Ketua Gugus Kendali Mutu, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
- (2020) Wakil Dekan Akademik, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
- (2001 - 2005) Sekretaris, Program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
- (2010 - 2011) Ketua Perhimpunan Pelajar Indonesia (PPI) Komisariat Chiba, Jepang
- (2008 - Now) Anggota; The International Kamishibai Association of Japan (IKAJA);
- (2014) Kordinator program bagi Requesting Organization pada "Tailor Made Training on Capacity Building in Visual Communication Design Methodology based on Traditional Culture Heritage in Supporting and Developing the Indonesia's Creative Economy" atas pendanaan Beasiswa StuNed Belanda
- (2013) Ketua Harian Kepanitiaan; The 5th International Scholarly Conference





Eksplorasi dan Kolaborasi pendidikan Animasi pada Program MBKM

Hafiz Aziz Ahmad, Ph.D
Dosen & Peneliti
KK Komunikasi Visual & Multimedia
FORD ITB

Animasi & MBKM: Kolaborasi Seperti Apa?

Program MBKM

- Program yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan yang komprehensif kepada mahasiswa.
- Kesempatan bagi mahasiswa untuk lebih banyak berinteraksi dengan akademisi, industri/profesi dan masyarakat.

Implementasi dalam Pendidikan Animasi? → Kesempatan memperdalam kemampuan, kompetensi dan wawasan tentang Animasi

- Jumlah sks matakuliah dengan 'spesialisasi' Animasi
- Durasi interaksi dengan industri/profesi (magang, internship, kerja praktek)
- Peluang berkarya untuk kompetisi Animasi

ANIMAKINI 2021

Kolaborasi dalam Animasi: Peluang x Tantangan

Tantangan

- Produksi Animasi yang memerlukan banyak SDM dan waktu yang tidak sedikit.
- Perlu kemampuan dan keahlian tertentu: dasar-dasar menggambar, sensitivitas terhadap gerak, kemampuan 'ber-acting', penguasaan aplikasi software tertentu, 12 prinsip animasi, dsb.

Peluang

- Kemunculan profesi-profesi yang spesifik dengan keragaman kompetensi: storytellers, storyboard artist, character designer, world builder, color grader, 3D artists, dsb.
- Maraknya kompetisi & apresiasi pada ranah animasi
- Geliat aktif industri animasi lokal
- Pendidikan animasi pada tingkat pendidikan menengah (SMK)
- Anime ketertarikan pada animasi yang tidak pernah surut.

ANIMAKINI 2021

Studi Kasus: Kolaborasi bidang Animasi di Korea

- Dukungan pemerintah
- Kiprah dunia akademik
- Promosi dan sosialisasi profesi bidang Animasi



ANIMAKINI 2021

Dukungan Pemerintah

- Industri kreatif sebagai investasi berharga (1994).
- Penetapan *culture contents technology* (termasuk di dalamnya adalah game dan animasi) sebagai satu dari enam bidang berteknologi tinggi untuk masa depan (1997)
- Pendirian Korea Culture and Contents Agency (KOCCA).
- Proteksi terhadap pasar domestik: kewajiban tayangan lokal, seleksi ketat film dan komik impor (khususnya dari Jepang).



Dukungan Pemerintah

- Partisipasi dalam ajang festival internasional
Mari iyagi (2002) meraih Best Feature Film dalam
26th Annecy International Animated Film Festival.
- Karakter yang berhasil 'Goes International'



ANIMAKINI 2021

Kiprah Dunia Akademik

- Peningkatan jumlah sekolah dan pendidikan tinggi animasi (dari satu sekolah di tahun 1994 menjadi 150 sekolah di 2003).
- Perluasan jenjang pendidikan animasi mulai dari sekolah menengah atas hingga pasca sarjana.
- Diversifikasi dan spesialisasi lulusan pendidikan animasi.
- Hibah bagi pendidikan tinggi untuk meningkatkan kualitas pendidikannya.

ANIMAKINI 2021

Kiprah Dunia Akademik

- Jenjang pendidikan animasi dari tingkat menengah (SMA) hingga Pasca Sarjana.
- Promosi jenjang akademik dalam ajang nasional dan internasional (Pucheon International Student Animation Festival, Bucheon International Comic Festival, Seoul International Animation Festival, Seoul Character Fair, dsb)



ANIMAKINI 2021

Kiprah Dunia Akademik

- Ajang **unjuk karya** dalam setiap wisuda (Graduate Exhibition).



Kiprah Dunia Akademik

- Interaksi dan wawasan langsung dari para profesional.



ANIMAKINI 2021

Promosi dan Sosialisasi Profesi bidang Animasi

- Maraknya penyelenggaraan event-event pameran dan festival animasi berskala internasional
→ Benchmarking dengan karya dan industri internasional.



ANIMAKINI 2021

Promosi dan Sosialisasi Profesi bidang Animasi

- Dukungan promosi dan investasi untuk start up company



ANIMAKINI 2021

Promosi dan Sosialisasi Profesi bidang Animasi

- Perluasan jangkauan keterlibatan masyarakat dalam industri Animasi.



Promosi dan Sosialisasi Profesi bidang Animasi

- Introduksi sedini mungkin pada masyarakat umum, khususnya anak-anak.



ANIMAKINI 2021

Promosi dan Sosialisasi Profesi bidang Animasi

- Apresiasi bagi insan industri kreatif.



ANIMAKINI 2021

Implementasi & Kolaborasi MBKM?

- Interaksi akademik dengan industri → pengalaman mencicipi 'rasa' profesionalisme
- Interaksi akademik dengan mitra di luar negeri → pengalaman atmosfer akademik internasional
- Program mentoring kompetisi animasi mahasiswa → berkarya untuk suatu tujuan serta membiasakan dengan ketentuan & syarat.



Implementasi & Kolaborasi MBKM?

Kerjasama FSRD ITB dengan ASAHI Pro - Jepang & Studio Ubud – Indonesia

- Kolaborasi di area konsep kreatif dan pra-produksi
- ASAHI Pro sebagai konsultan kreatif & dilibatkan dalam proses asistensi proyek matakuliah
- Real insights dari industri melalui suatu proyek akademik
- Luaran dalam wujud proposal proyek untuk dimajukan dalam proses 'pitching'



ANIMAKINI 2021

Implementasi & Kolaborasi MBKM?

Kerjasama FSRD ITB dengan Seoul Institute of the Arts, Korea

- Kolaborasi melalui kuliah gabungan dengan materi yang dikembangkan bersama: kuliah *multimedia puppetry* & kuliah *desain huruf*.
- Sesi tatap muka live secara daring untuk interaksi materi & kolaborasi mahasiswa
- Luaran berupa live performance simultan di ITB & SIA.



ANIMAKINI 2021

Implementasi & Kolaborasi MBKM?

Program mentoring kompetisi animasi mahasiswa

- Proses produksi animasi untuk kompetisi sebagai partisipasi matakuliah
- Pembimbingan dari tahap pra hingga pasca produksi



ANIMAKINI 2021

Penutup

- Program MBKM berpotensi memberi pengalaman dan interaksi dalam pendidikan animasi.
- Frekuensi dan kualitas interaksi dan kolaborasi dengan mitra akademik, profesi, asosiasi dan industri terbuka untuk ditingkatkan.
- Tujuan utama kolaborasi adalah memberikan wawasan dan memperkuat kompetensi, yang menjadi panduan utama dalam menetapkan implementasi aktivitas akademik.
- Fleksibilitas dalam penyusunan matakuliah yang memberi ruang bagi program kolaborasi.

THANK YOU

TERIMA KASIH

Teknologi Penunjang Animasi ke Arah Peluang Kerja

Riza Muhammad Nurman S.Kom.
Pengajar CEP-CCIT FTUI



CV

Riza Muhammad Nurman S.Kom.

Pengajar CEP-CCIT FTUI

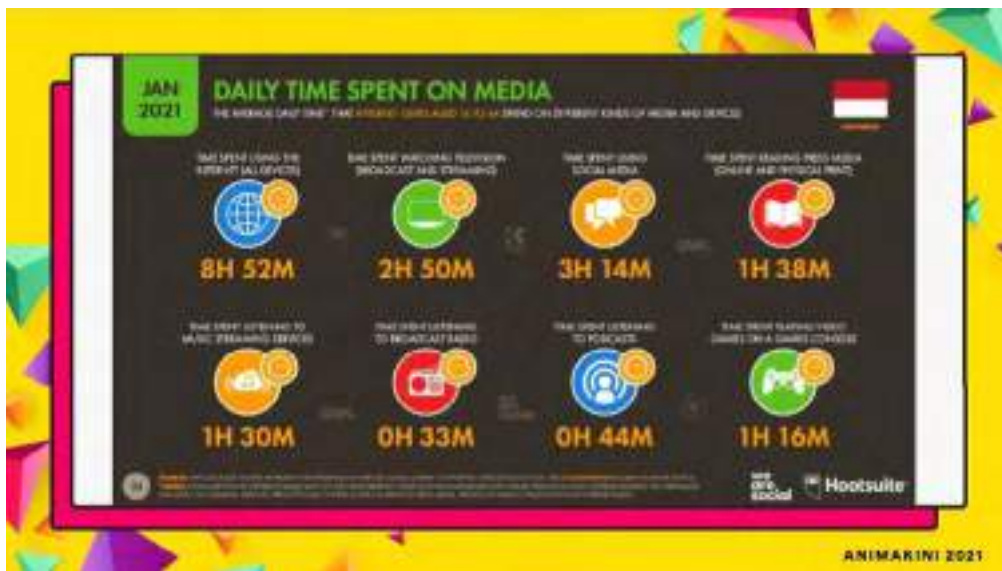


Education

(2007) Institut Pertanian Bogor Bachelor's Degree in Computer Science/Information Technology

Experience

(2019 - 2020) Coordinator of DCM (Multimedia Class) Curriculum
(2018 - 2019) Coordinator of NextG (IT Class) Curriculum
(2017) Head of Seminar Series Committee CEP CCIT FTUI
(2015) Vice of Head of CCIT EXPO 2015 CEP CCIT FTUI
(2008 - Now) Staf Pengajar CEP CCIT Fakultas Teknik Universitas Indonesia
(2007) Staf Teknik PT. Miskat Alam Konsultan
(2006) Desain Grafis CV. Rajawali Corporation



JAN 2021 **TOP WEBSITES BY TRAFFIC (SEMRUSH)**
RANKING OF TOP WEBSITES BASED ON TOTAL TRAFFIC VOLUME IN OCTOBER 2021 ACCORDING TO SEMRUSH

RANK	WEBSITE	TOTAL VISITS	CHANGE VISITS	SHARE PER VISIT	PAGES PER VISIT
1	www.gojek.com	1.2B	46.7%	264.5K	7.20
2	www.gojek.com	875M	46.7%	264.5K	7.20
3	www.gojek.com	800M	44.0%	244.0K	7.20
4	www.gojek.com	675M	47.2%	264.5K	7.20
5	www.gojek.com	600M	46.0%	264.5K	7.20
6	www.gojek.com	525M	46.0%	264.5K	7.20
7	www.gojek.com	450M	46.0%	264.5K	7.20
8	www.gojek.com	375M	46.0%	264.5K	7.20
9	www.gojek.com	300M	46.0%	264.5K	7.20
10	www.gojek.com	225M	46.0%	264.5K	7.20
11	www.gojek.com	150M	46.0%	264.5K	7.20
12	www.gojek.com	75M	46.0%	264.5K	7.20
13	www.gojek.com	50M	46.0%	264.5K	7.20
14	www.gojek.com	25M	46.0%	264.5K	7.20
15	www.gojek.com	12.5M	46.0%	264.5K	7.20
16	www.gojek.com	6.25M	46.0%	264.5K	7.20
17	www.gojek.com	3.125M	46.0%	264.5K	7.20
18	www.gojek.com	1.5625M	46.0%	264.5K	7.20
19	www.gojek.com	781.25K	46.0%	264.5K	7.20
20	www.gojek.com	390.625K	46.0%	264.5K	7.20

ANIMAKINI 2021



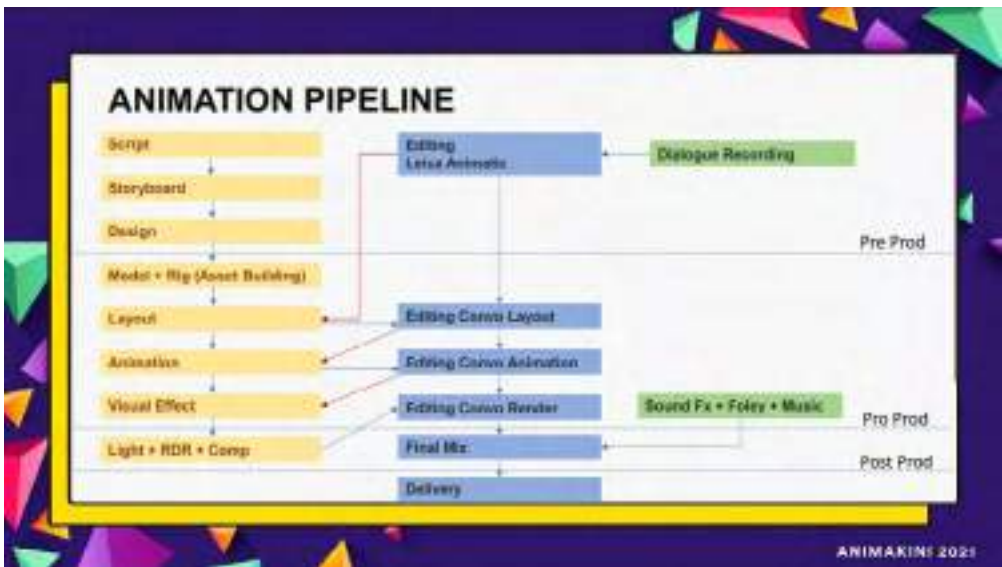
JAN 2021 TOP YOUTUBE SEARCH QUERIES

LIST OF TOP SEARCH QUERIES ON YOUTUBE IN 2021

RANK	SEARCH QUERY	INDEX	RANK	SEARCH QUERY	INDEX
01	YAKU	98	15	AI	11
02	PI	76	16	FERBARI	10
03	PIAM	68	17	WAWAWA	9
04	CLIFF	57	18	YUNYUN 2021	9
05	SARANG	53	19	SOLUNAR	8
06	DIKTOR	49	20	JAGU FEBRUARI 2021	8
07	LEBU LBU	46	21	MONICRAFT	7
08	NETIK	45	22	SAGU ANAK	7
09	815	43	23	SAGU ANAK ANAK	7
10	DIKODIT	42	24	BLACKPINK	7

ANIMAKINI 2021





PERANGKAT LUNAK

Teknologi

Blender

- Adobe After Effects
- Adobe Premiere
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe Bridge
- Adobe Media Encoder
- Autodesk 3Ds Max
- Autodesk Maya
- Cinema 4D
- SketchUp
- Zbrush

ANIMAKINI 2021

PERANGKAT LUNAK

Teknologi

- Blender
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe Bridge
- Adobe Media Encoder
- Autodesk 3Ds Max
- Autodesk Maya
- Cinema 4D
- SketchUp
- Zbrush

ANIMAKINI 2021

PERANGKAT LUNAK

Teknologi

- Blender
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe Bridge
- Adobe Media Encoder
- Autodesk 3Ds Max**
- Autodesk Maya**
- Cinema 4D
- SketchUp
- Zbrush



ANIMAKINI 2021

PERANGKAT LUNAK

Teknologi

- Blender
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe Bridge
- Adobe Media Encoder
- Autodesk 3Ds Max
- Autodesk Maya
- Cinema 4D**
- SketchUp
- Zbrush



CINEMA 4D

ANIMAKINI 2021

PERANGKAT LUNAK

Teknologi

- Blender
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe Bridge
- Adobe Media Encoder
- Autodesk 3Ds Max
- Autodesk Maya
- Cinema 4D
- SketchUp**
- Zbrush



ANIMAKINI 2021

PERANGKAT LUNAK

Software

- Blender
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Autodesk Bridge
- Adobe Media Encoder
- Autodesk 3Ds Max
- Autodesk Maya
- Cinema 4D
- SketchUp
- Zbrush




ANIMAKINI 2021

PERUSAHAAN

- Web Design
- Agency
- Games
- Production House
- Animation Studio



KARIR

- Script Writer
- 2D/3D Character Animator
- Storyboard Artist
- Background Artist
- Digital Ink and Paint Artist
- Sound Engineer
- Video Editor

THANK YOU

TERIMA KASIH

Stop Diskusi Soal Teknis Mari Berproduksi

Fajar Nuswantoro, M.Sn.
Pengajar FFTV & CEO Kulstori



CV

Fajar Nuswantoro, M.Sn.

Pengajar FFTV & CEO Kulstori

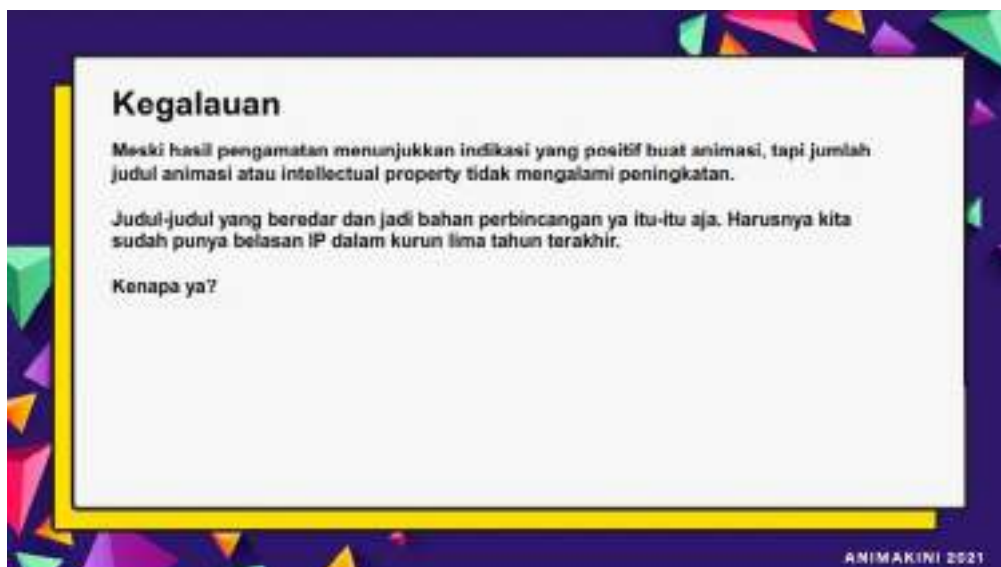
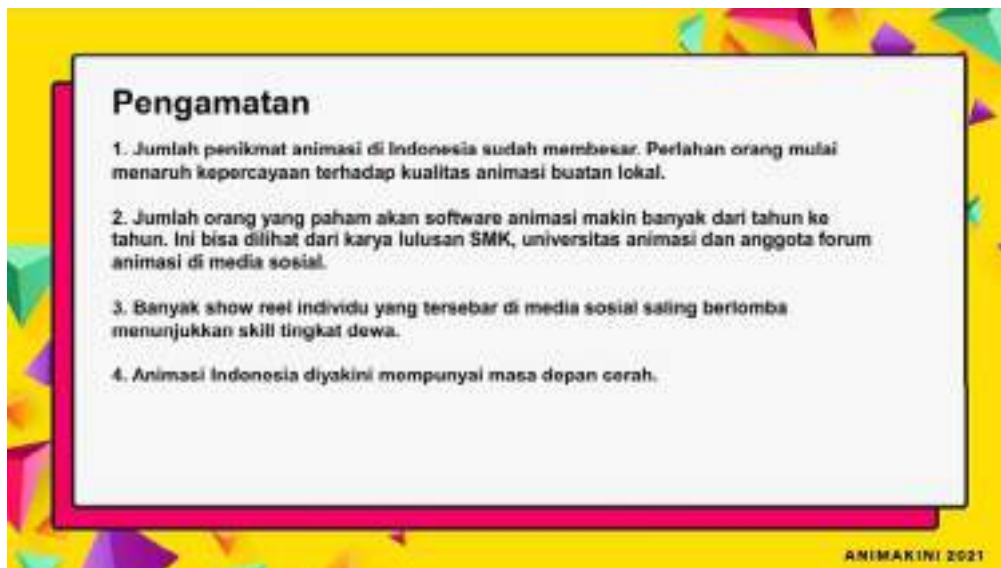


Education

- (1993 - 1997) S1 dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung
- (2006-2008) S2 di bidang Animasi, School of Computer Design, Woosong University, Republik Korea
- (2009-2012) S3 di bidang Psikologi Desain, Graduate School of Engineering, Chiba University, Jepang

Experience

- (2015 - 2020) Ketua Gugus Kendali Mutu, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
- (2020) Wakil Dekan Akademik, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
- (2001 - 2005) Sekretaris, Program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
- (2010 - 2011) Ketua Perhimpunan Pelajar Indonesia (PPI) Komisariat Chiba, Jepang
- (2008 - Now) Anggota; The International Kamishibai Association of Japan (IKAJA);
- (2014) Kordinator program bagi Requesting Organization pada "Tailor Made Training on Capacity Building in Visual Communication Design Methodology based on Traditional Culture Heritage in Supporting and Developing the Indonesia's Creative Economy" atas pendanaan Beasiswa StuNed Belanda
- (2013) Ketua Harian Kepanitiaan; The 5th International Scholarly Conference



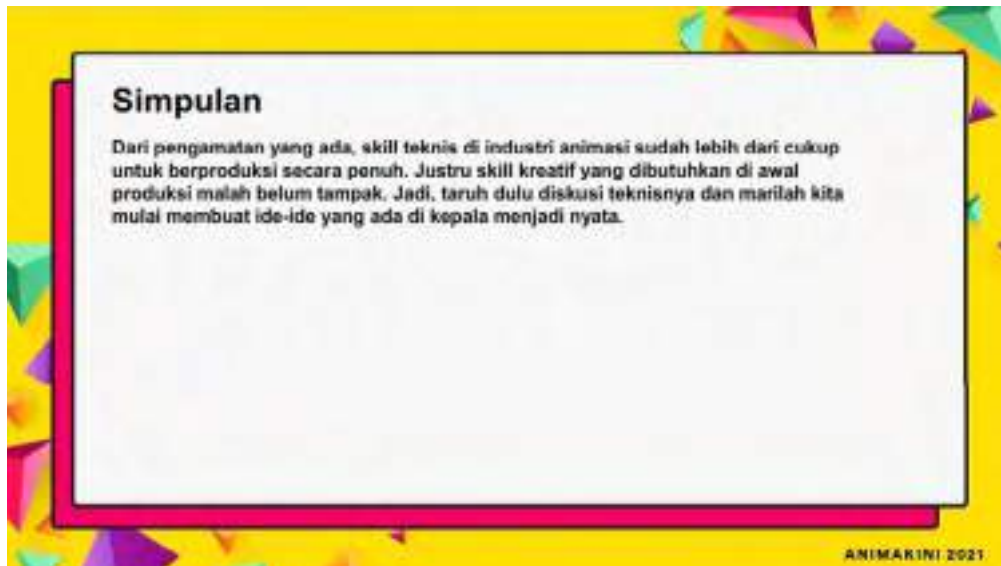
Penyebab

1. Masih banyak diskusi yang berputar hanya dalam tataran teknis. Software apa? Teknis gimana? Pake modifier apa? Render engine apa? Dan seterusnya.
 - a. Menurut saya mengejar pemahaman semua teknis itu bukan hal yang urgent. Pendapat ini didasari karena teknis selalu berubah, bahkan sebagian perubahannya extreme.
 - b. Contoh: Material shaders, Geometry Nodes dan Cycles X.
 - c. 3D Software mempunyai ratusan opsi dan teknik yang memerlukan waktu lama untuk memahami dengan benar.
 - d. Tidak ada kebenaran mutlak dalam workflow teknis animasi.
2. Belum banyak orang yang siap dengan idenya sendiri.
 - a. Biasanya ide hanya terbatas pada satu adegan atau satu karakter saja.
 - b. Perumusan ide masih dalam tataran verbal dan belum dalam bentuk bible/storyboard.
 - c. Ide masih belum beragam. Masih belum beda dengan animasi yang sukses.

ANIMAKINI 2021

Saran

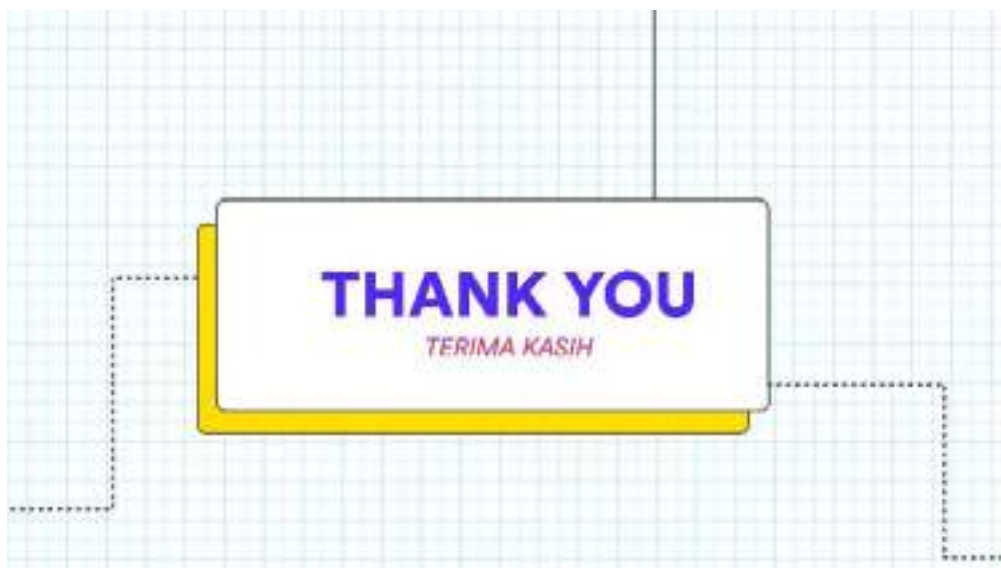
1. Diskusinya dibalik. Daripada mulai dengan bahas teknis yang tidak ada ujungnya, mendingan diskusi dimulai dengan membahas ide dan rencana produksi.
2. Mulailah bikin bible. Isinya cerita, karakter, environment, skenario eps tiga pertama, dan storyboard. Syukur-syukur bisa sampe ke dubbing. Sesampainya aja. Yang pasti ada tulisan verbal dan sketsa disain.
3. Cari komunitas yang bisa bantu mewujudkan bible. Ini agak susah, tapi mestinya ada yang mau bantu. Kalo bisa ngumpulin satu orang, biasanya bisa ngumpulin seratus orang.
4. Ini langkah yang paling efisien karena bikin bible jauh lebih murah daripada bikin showreel 3D.



Simpulan

Dari pengamatan yang ada, skill teknis di industri animasi sudah lebih dari cukup untuk memproduksi secara penuh. Justru skill kreatif yang dibutuhkan di awal produksi malah belum tampak. Jadi, taruh dulu diskusi teknisnya dan marilah kita mulai membuat ide-ide yang ada di kepala menjadi nyata.

ANIMAKINI 2021



THANK YOU
TERIMA KASIH

Proses Kreatif Adit Sopo Jarwo The Movie

Eki NF

CEO MD Animasi



CV

Eki NF

CEO MD Animasi



Education

(1998 - 2000) Institut Kesenian Jakarta, Fakultas Film Dan Televisi mayor pendidikan Penulisan Skenario,

Experience

Penulis Skenario Series Sitkom "Office Boy" (OB) - RCTI

Penulis Skenario Serial Komedi "Awat Ada Sule" - GTV

Penulis Skenario Series Sitkom "Sepakat Untuk Tidak Sepakat" - RTV

Kreator & Penulis Skenario Series Animasi "Adit Sopo Jarwo" - MNCTV



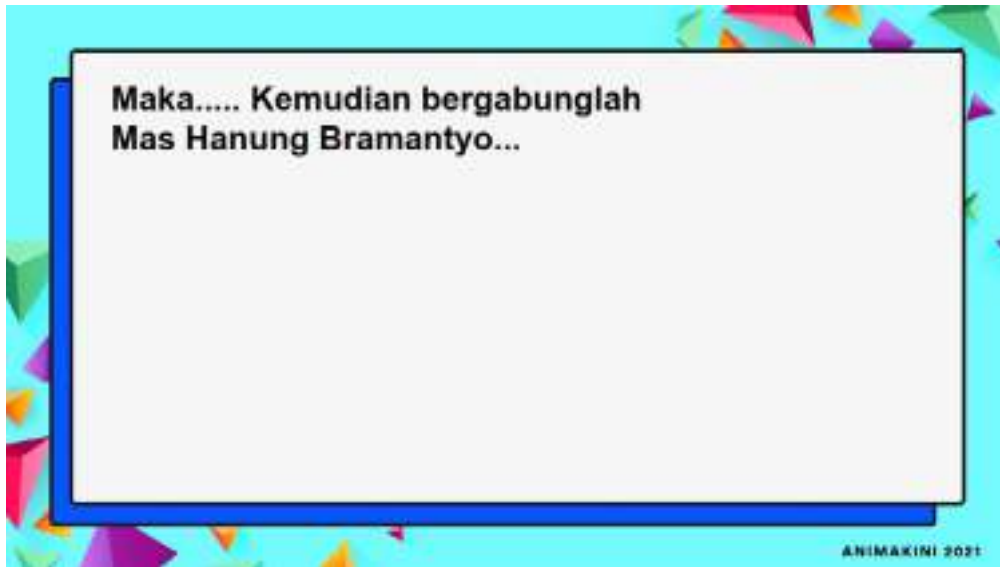
Berawal dari komen di Media Sosial,
yang banyak menanyakan apakah Adit
Sopo Jarwo akan di-Layar Lebar-kan ?..

Maka pada tahun 2015, tercetuslah jargon ASJ
"Les Go Big Screen"

ANIMAKINI 2021

Sambil menulis Skenario, melakukan *RISET*
adalah sebuah keniscayaan bagi kami...

ANIMAKINI 2021

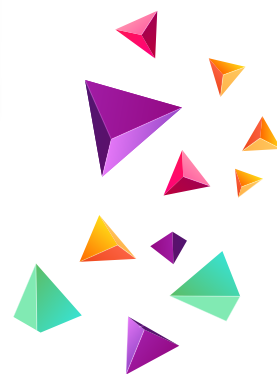




Sharing Session

Bony Wirasmono
Sutradara Film Animasi "Nussa"









ANIMAKini
ANIMASI CIKINI 2021

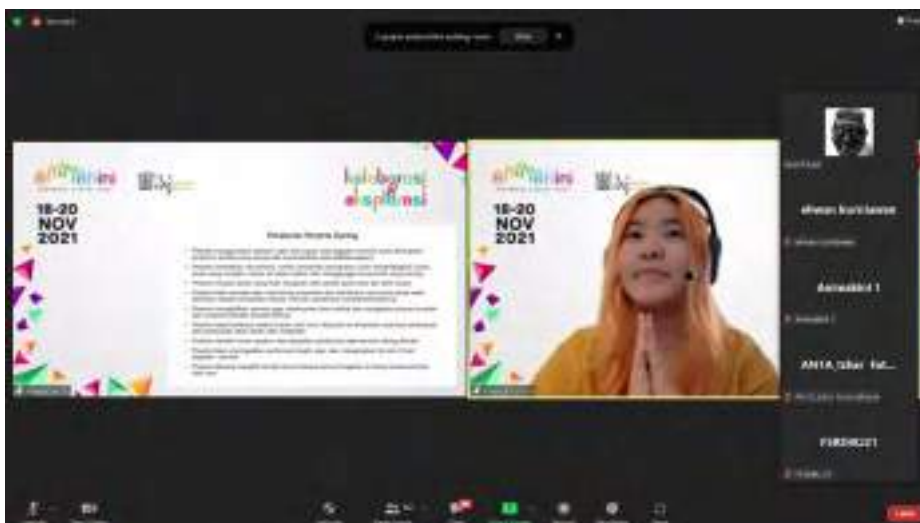
**kolaborasi
&
eksplorasi**

**Dokumentasi
Kegiatan**



Pra ANIMAKINI Day 1

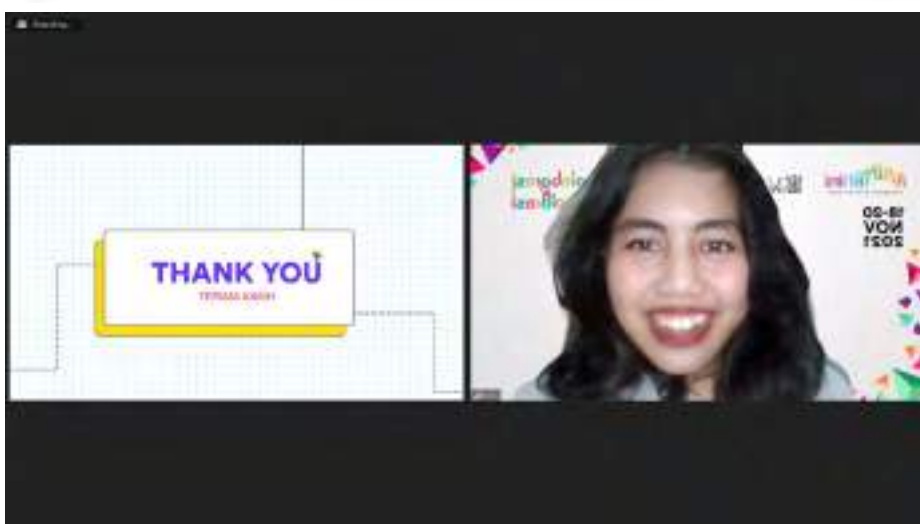
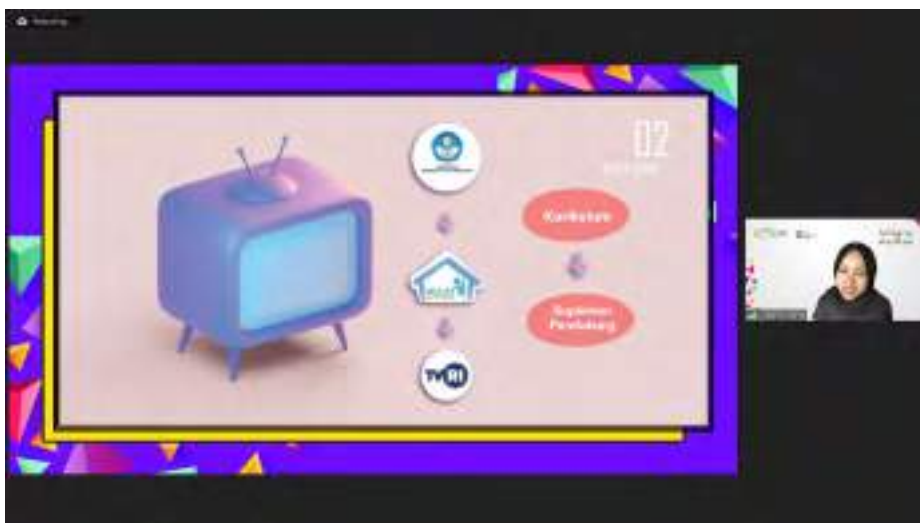
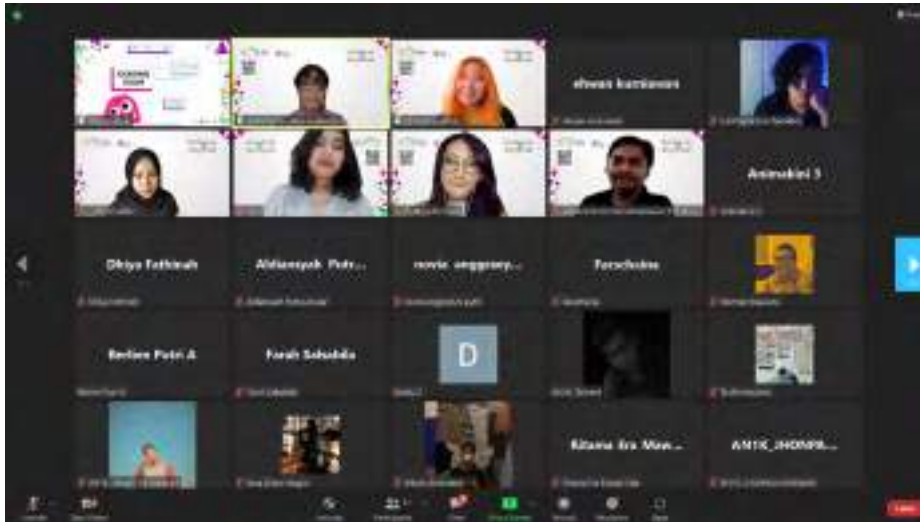
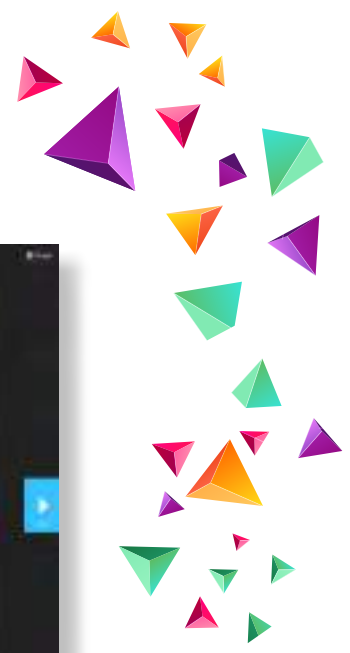
04 November 2021

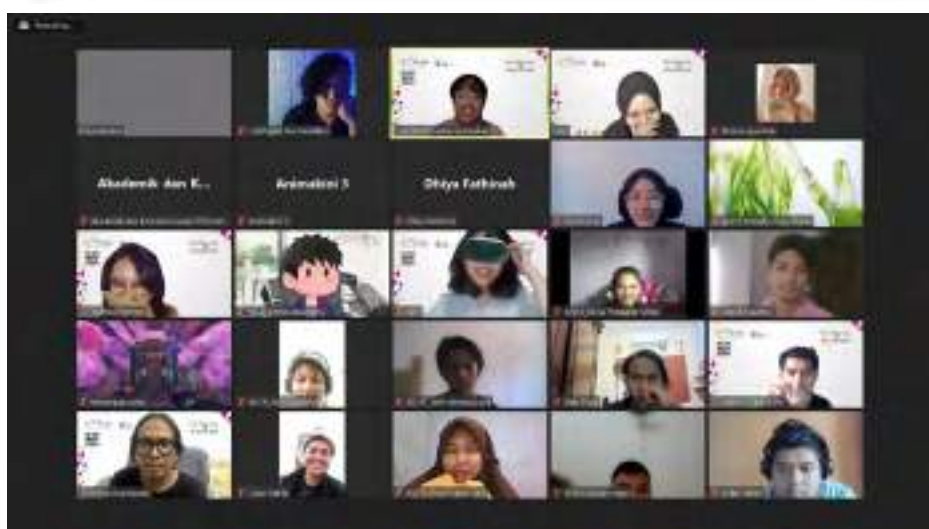
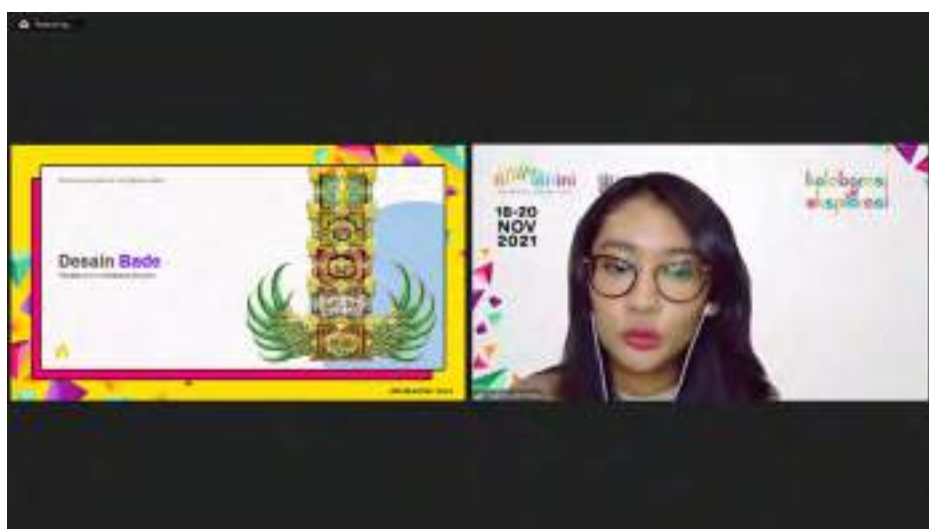




Pra ANIMAKINI Day 2

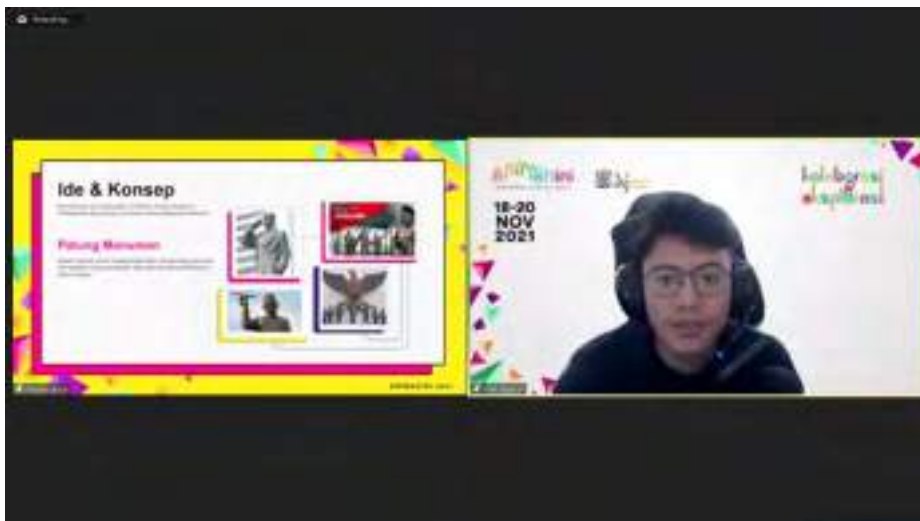
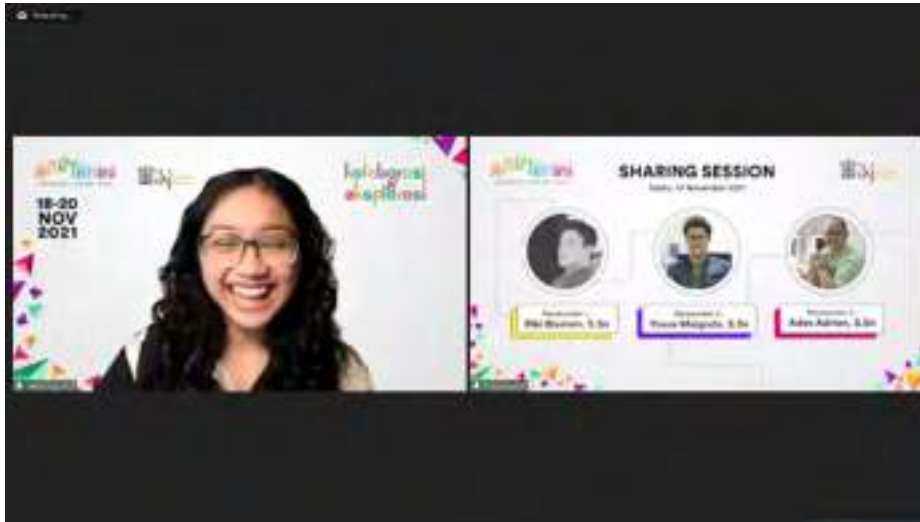
06 November 2021

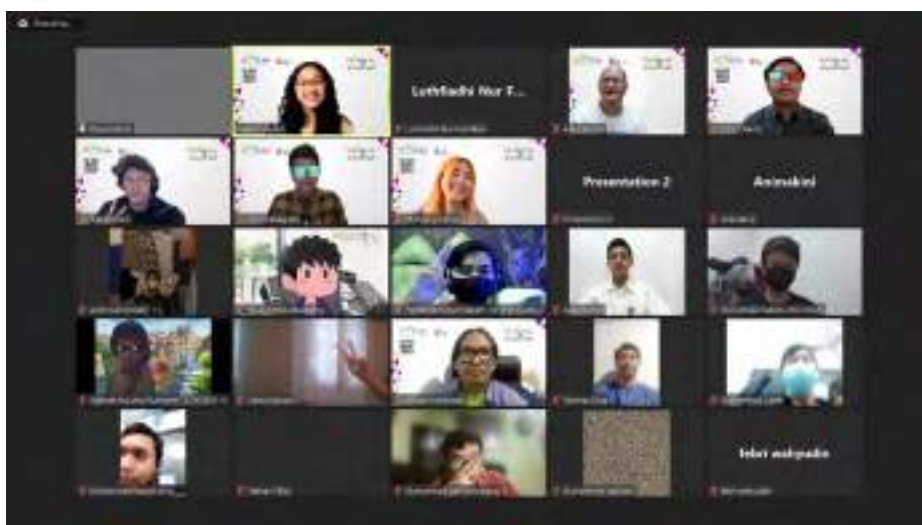
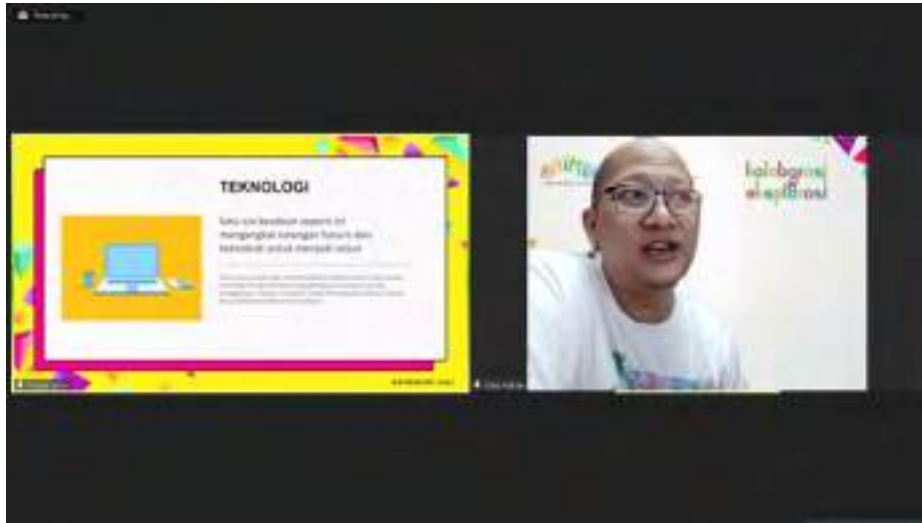




Pra ANIMAKINI Day 3

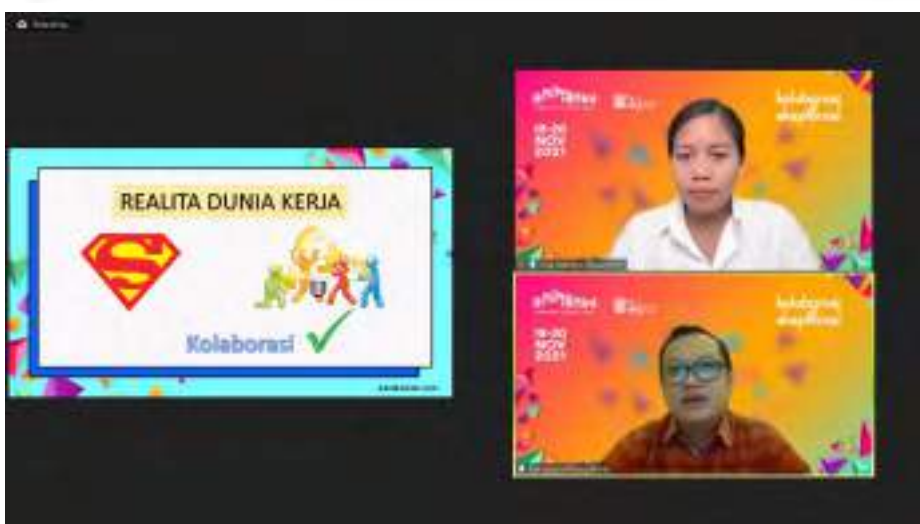
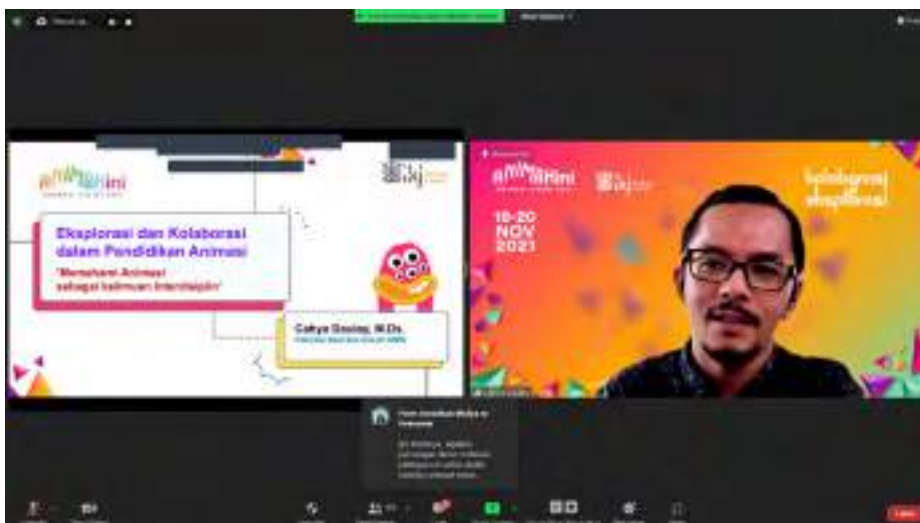
13 November 2021

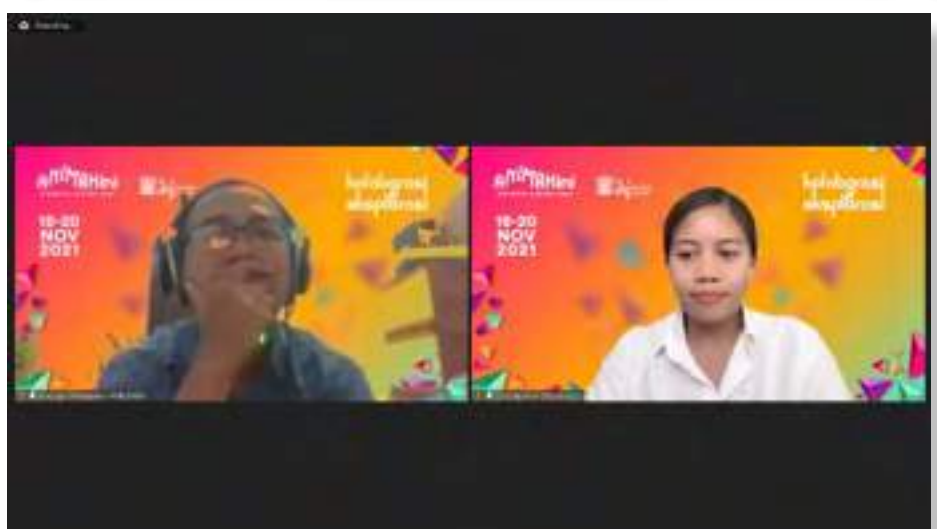
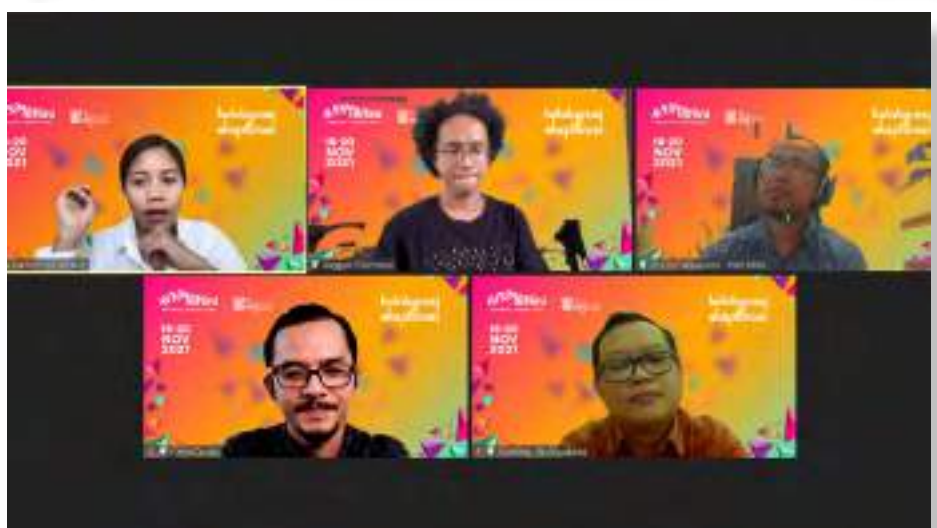
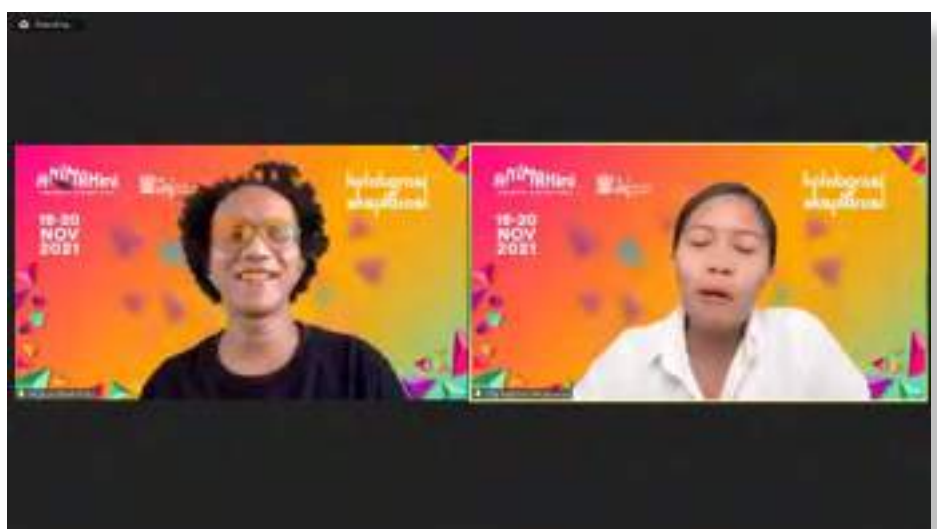




ANIMAKINI Day 1

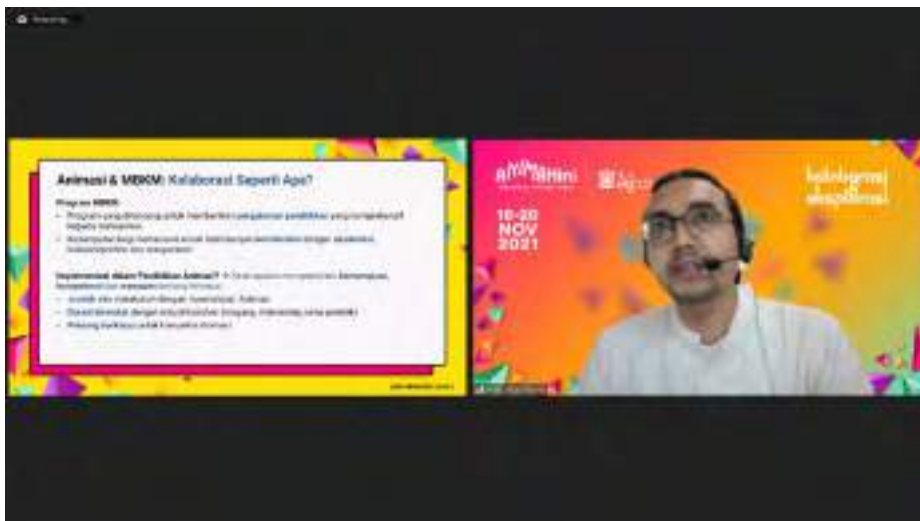
18 November 2021

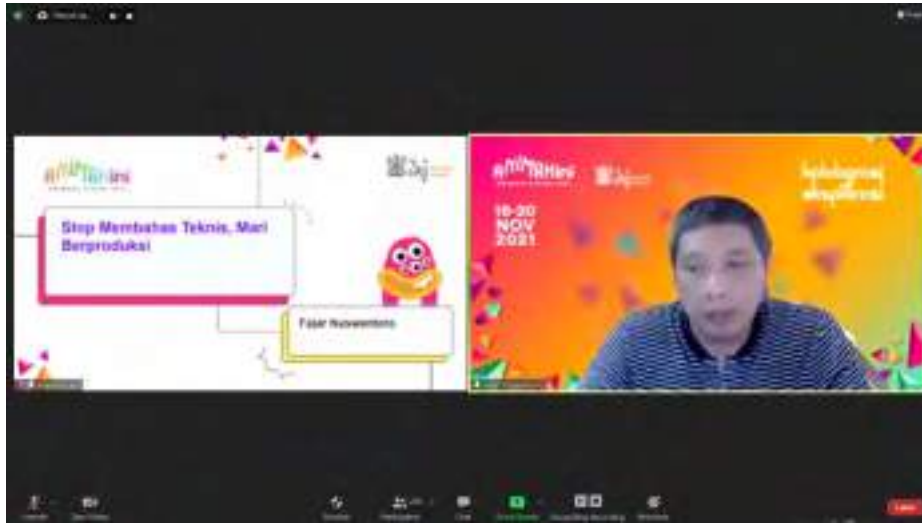




ANIMAKINI Day 2

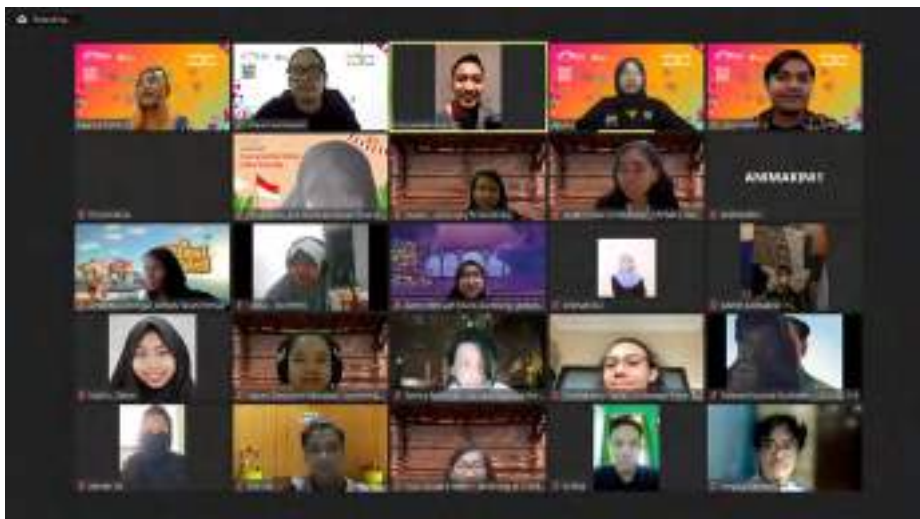
19 November 2021

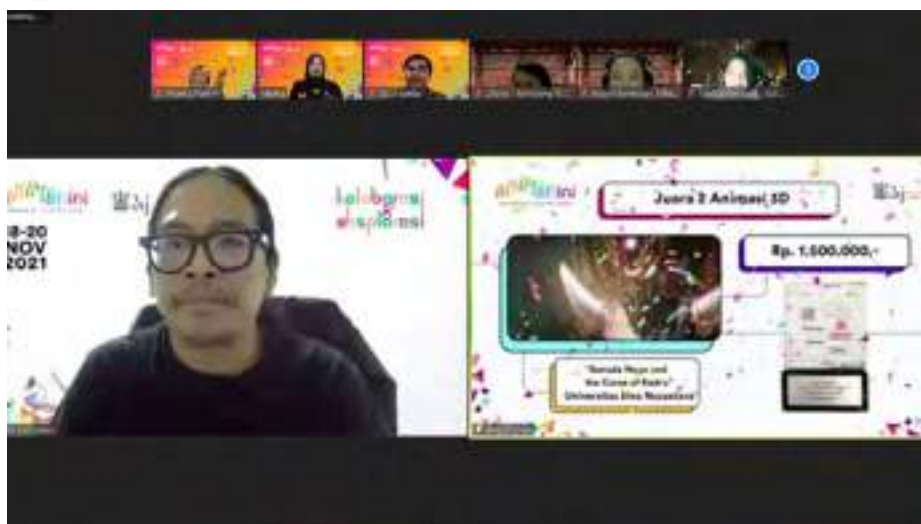
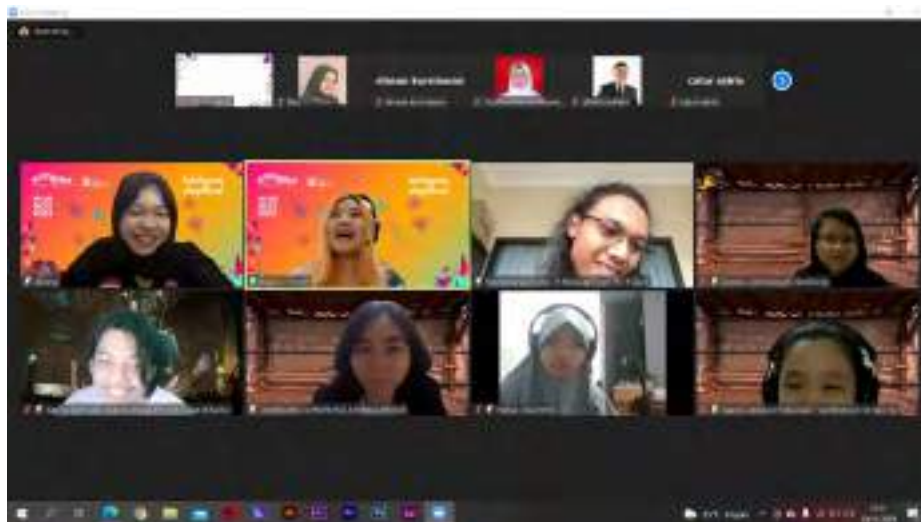




ANIMAKINI Day 3

20 November 2021





Liputan Puncak Animakini SindoNews.com

Konsistensi Animakini FSRD IKJ, Semangat Mengeksplorasi dan Berkolaborasi

Oleh: *Hendri Irawan*

Link: <https://edukasi.sindoNews.com/read/603743/211/konsistensi-animakini-fsrd-ikj-semangat-mengeksplorasi-dan-berkolaborasi-1637277080>



Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Kesenian Jakarta (IKJ) kembali menghadirkan perhelatan Animasi Cikini (Animakini). Mengusung tema “Eksplorasi dan Kolaborasi”, Animakini konsisten menghadirkan seminar akademik, seminar industri, talkshow kreator animasi berprestasi, dan lomba animasi karya Tugas Akhir (TA) kategori pelajar dan mahasiswa.

Berlangsung secara virtual, Animakini tahun ini dihelat mulai 18 - 20 November 2021. Seminar Akademik sebagai rangkaian kegiatan puncak Animakini dibuka langsung Rektor IKJ, Dr Indah Tjahjawan, MSn. “Selamat untuk pelaksanaan Animakini 2021. Selalu bersemangat bereksplorasi dan berkolaborasi untuk Animasi Indonesia,” kata Rektor IKJ saat membuka acara, kemarin.

Setelah lima tahun penyelenggaraan Animakini 2017-2020, banyak memberikan catatan menggembirakan dalam memberikan ruang tayang terhadap perkembangan animasi Indonesia, baik dari segi prestasi di pendidikan, dan sumber daya manusia (SDM) di bidang animasi secara personal maupun sebagai sebuah industri produk intellectual property, jasa animasi, serta distribusinya.

Dekan FSRD IKJ Anindyo Widito mengungkapkan, Animakini menjadi penghubung antara kreator dengan pemirsanya melalui seminar akademik terkait dengan riset dan kajian penelitian animasi, motion dan desain. Kemudian seminar industri menampilkan perkembangan dari studio-studio animasi yang menampilkan karya-karya terbarunya.

Melalui talkshow, Animakini memberikan ruang berbagi bagi kreator, dan tokoh inspiratif berprestasi untuk berbagi pengalaman dalam proses berkarya. Kemudian, ada kompetisi dan nonton bareng karya animasi pelajar dan mahasiswa untuk menggerakkan motivasi mereka dalam berkarya dan berapresiasi. Begitu juga kolaborasi kerja antar kampus, dan studio animasi untuk menghasilkan karya animasi mulai terlihat.

“Di masa pandemi ini, di media televisi banyak bermunculan iklan-iklan keren yang menggunakan teknik animasi karya kreator studio.

Animasi dalam negeri. Dalam perkembangan penayangan animasi Indonesia di kanal Youtube dan Over The Top (OTT) mulai beragam karya animasi ditayangkan,” kata Anindyo.

“Walaupun di masa pandemi, pada pagelaran Festival Film Indonesia (FFI) 10 November 2021 lalu, kategori animasi sudah diberikan kesempatan dua kategori, yaitu Animasi Pendek dan Animasi Panjang, yang memberikan peluang karya animasi Indonesia semakin diapresiasi masyarakat,” sambung Anindyo.

Sebelumnya acara puncak Animakini 2021, telah berlangsung rangkaian menuju Animakini 2021, di antaranya Sharing Mahasiswa dan Pengajar Berprestasi dari Prodi DKV FSRD IKJ, Sharing Karya Tugas Akhir dari Lulusan Multimedia DKV FSRD IKJ yang membuat karya animasi, serta workshop dari pengajar Multimedia DKV FSRD IKJ yang juga menjadi praktisi dalam kesehariannya.

Bahkan, meski kondisi pandemi, Animakini tetap berlangsung secara virtual sejak 2020, dengan menampilkan kegiatan seminar akademik, industri animasi, sharing session, workshop, dan nobar kolaborasi animasi Indonesia yang diikuti para pengajar DKV, multimedia dan animasi dari beberapa kota di Indonesia bekerja sama dengan Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI), dan ditutup dengan kolaborasi nonton bareng animasi 2D dan 3D tingkat pelajar dan mahasiswa.



SINDO NEWS.com
#BukanBeritaBiasa

Cari Berita... Menu

Home Kampus Sekolah Daerahnya Indeks

Genre / Genre

Konsistensi Animakini FSRD IKJ, Semangat Mengeksplorasi dan Berkolaborasi

By **Herdi Irawan** - Jumat, 19 November 2021, 08:10 WIB

ANIMAKINI
ANIMASI CIBIRI 2021

18-20 NOV 2021

kolaborasi & eksplorasi

Workshop

Seminar

Talkshow

Nobar

ANIMAKINI **FSRD IKJ**

Belanggang sekolah virtual, Animakini tahun ini (jilid) mulai 18 - 20 November 2021.

JAKARTA - Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Kesenian Jakarta (IKJ) kembali menghadirkan perhelatan Animasi Cibir (Animakini). Mengusung tema "Eksplorasi dan Kolaborasi", animakini konsisten menghadirkan seminar akademik, seminar industri, talkshow kreatif animasi berprestasi, dan lomba animasi karya Tugas Akhir (TA) kategori pascasarjana dan mahasiswa.

Baca juga: FSRD IKJ Gelar Workshop Memotret Memaknai Kampanye Posesal dengan Hasil Makalim

Belanggang sekolah virtual, Animakini tahun ini (jilid) mulai 18 - 20 November 2021. Seminar

- Terpopuler**
- Hasi Riset UAM, Ubu-ubu Akan Menjadi Pengantar Berkeadilan
 - Terbitkan Mula Jurnal, AFSD Gelar Webinar Soal Kebijakan Baru Dikti 2021
 - Rene Kaino Sorokin Motivasi Mahasiswa ITB Alumni Diklat Jakarta Jadi Mahasiswa
 - Ini Penyusunan dan Jadwal Pelaksanaan SMMPTN 2022
 - Jadi Guru Itu Kerja, Ini 9 Alasannya



Liputan Puncak Animakini AntaraNews.com

Kolaborasi Kunci Penting Perkuat Industri Animasi

Oleh: Nanien Yuniar

Link : <https://www.antaraneews.com/berita/2536261/kolaborasi-kunci-penting-perkuat-industri-animasi>



Kolaborasi menjadi kunci penting dalam memperkuat industri animasi yang masih berkembang di Indonesia, kata sutradara film animasi “Nussa” Bony Wirasmono.

“Nussa”, peraih penghargaan Animasi Panjang Terbaik di Festival Film Indonesia 2021, adalah karya kolaborasi dari studio animasi The Little Giantz dan rumah produksi Visinema Pictures yang digarap selama sekitar 2,5 tahun dan melibatkan 130 orang.

“Kami berkolaborasi dengan Visinema dan studio partner lain dan itu merupakan win win solution untuk industri,” kata Bony dalam bincang-bincang di Animasi Cikini (Animakini) 2021, Sabtu.

Bony menuturkan, kolaborasi terjadi karena kedua pihak memiliki visi dan misi yang sama. Selain bersama-sama menggarap cerita, rumah produksi Visinema mendukung untuk urusan pemasaran hingga distribusi. Dia berharap ke depannya para pembuat Intellectual Property bisa menggaet banyak pihak dan berkolaborasi agar karyanya bisa berkembang dan menjangkau lebih banyak orang.

Bony punya harapan industri animasi tumbuh secara merata di Indonesia, bukan cuma di kota-kota besar atau studio-studio yang sudah punya nama. Sebab, dia meyakini setiap orang memiliki potensi yang bisa membuat industri animasi di Indonesia berjaya.

Tahun ini, Festival Film Indonesia untuk pertama kalinya membuat kategori Animasi Panjang Terbaik yang dimenangi oleh “Nussa”. Apresiasi tersebut merupakan tonggak sejarah yang perlu dibarengi dengan semangat berkarya para animator.

“Jangan sampai ketika sudah difasilitasi, kita jadi kendor. Saya ingin ajak semua untuk berkarya dan membuktikan yang terbaik,” kata dia.

Namun penghargaan bukan jadi tujuan utama dalam berkarya. Bony menuturkan, dia dan rekan-rekannya sama sekali tidak menargetkan atau berpikir akan mendapatkan penghargaan bergengsi itu. Niat awalnya hanyalah membuat karya yang terbaik sesuai kemampuan. Penghargaan adalah bonus. Pada 2019, “Nussa” juga menyabet penghargaan Animasi Pendek Terbaik di Festival Film Indonesia.

Sebelum tayang sebagai film panjang di bioskop, “Nussa” dimulai sebagai serial animasi yang tayang di kanal YouTube, lalu hadir di jaringan dan stasiun televisi. Perubahan durasi dari serial pendek menjadi film panjang menyimpan tantangan tersendiri untuk sang sutradara.

“Jelas beda dari teknis dan penulisan cerita,” katanya.

Untuk serial yang durasinya lebih pendek, tujuan utama adalah membuat anak-anak bisa menikmati ceritanya dari menit pertama hingga terakhir. Tantangan itu lebih berat ketika durasi lebih panjang karena mereka harus memastikan penonton anak-anak, yang umumnya cepat bosan, merasa senang menontonnya hingga cerita berakhir.

“Ada pendalaman cerita dan mengatur alurnya biar penonton tidak bosan,” ujar dia.

Kendala lain yang dialami adalah bekerja di tengah pandemi COVID-19. Pada situasi normal, pekerjaan-pekerjaan dikerjakan di studio dengan peralatan dan fasilitas pendukung yang mumpuni. Ketika harus dikerjakan dari rumah, ada hambatan-hambatan teknis yang harus dihadapi karena tidak semua sarana di kantor bisa tergantikan di rumah.

“Ada pendalaman cerita dan mengatur alurnya biar penonton tidak bosan,” ujar dia. Kendala lain yang dialami adalah bekerja di tengah pandemi COVID-19. Pada situasi normal, pekerjaan-pekerjaan dikerjakan di studio dengan peralatan dan fasilitas pendukung yang mumpuni. Ketika harus dikerjakan dari rumah, ada hambatan-hambatan teknis yang harus dihadapi karena tidak semua sarana di kantor bisa tergantikan di rumah.

Bincang-bincang bersama Bony merupakan bagian dari acara tahunan dari Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Insitut Kesenian Jakarta (IKJ). Pada tahun ini Animakini mengangkat tema “Eksplorasi dan Kolaborasi” yang berlangsung secara virtual selama November 2021.

Lima tahun penyelenggaraan Animakini pada periode 2017-2021 banyak memberikan catatan menggembirakan dalam memberikan ruang tayang terhadap perkembangan animasi Indonesia baik dari segi prestasi di pendidikan, dan sumber daya manusia di bidang animasi secara personal maupun sebagai sebuah industri produk Intellectual Property maupun jasa animasi, serta distribusinya.

Dekan FSRD IKJ Anindyo Widito mengungkapkan, Animakini menjadi penghubung antara kreator dengan pemirsanya melalui seminar akademik terkait dengan riset dan kajian penelitian terkait animasi, motion dan desain, kemudian seminar industri menampilkan perkembangan dari studio-studio animasi yang menampilkan karya-karya terbarunya. Acara gelar wicara memberikan ruang berbagi bagi



kreator, tokoh inspiratif berprestasi untuk berbagi pengalaman dalam proses berkarya, kemudian ada kompetisi dan nonton bareng karya animasi pelajar dan mahasiswa untuk menggerakkan motivasi mereka dalam berkarya dan berapresiasi. Begitu juga kolaborasi kerja antar kampus, dan studio animasi untuk menghasilkan karya animasi mulai terlihat. pandemi ini di media televisi banyak bermunculan iklan-iklan keren yang menggunakan teknik animasi karya kreator studio-studio animasi dalam negeri. Dalam perkembangan penayangan animasi Indonesia di kanal Youtube dan Over The Top (OTT) mulai beragam karya animasi ditayangkan. Tahun ini animasi mendapatkan dua kategori di pagelaran Festival Film Indonesia (FFI), yaitu Animasi Pendek dan Animasi Panjang, yang memberikan peluang karya animasi Indonesia semakin diapresiasi masyarakat.

Pada pemutaran “Nussa” pada Juni 2021, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sandiaga Salahuddin Uno mengapresiasi kerja keras pelaku ekonomi kreatif nasional, khususnya di subsektor film yang tetap produktif dan kreatif berkarya meski di tengah pandemi. Sandiaga mengatakan, kolaborasi merupakan salah satu faktor yang harus dapat dilakukan insan kreatif tanah air guna meningkatkan potensi dan peluang.

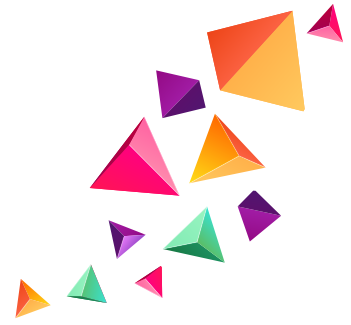


Liputan Puncak Animakini AntaraNews.com

Mau kembangkan Intellectual Property? Ini kiat dari sutradara “Nussa”

Oleh: Nanien Yuniar

Link : <https://www.antaraneews.com/berita/2536117/mau-kembangkan-intellectual-property-ini-kiat-dari-sutradara-nussa>



Mengembangkan Intellectual Property (IP), yang nantinya bisa dikembangkan menjadi berbagai bentuk termasuk animasi, serupa seperti mendirikan perusahaan rintisan, mencari solusi dari permasalahan masyarakat.

“Bagaimana caranya membuat produk yang bisa menjawab masalah yang ada di masyarakat,” kata sutradara film animasi “Nussa”, Bony Wirasmono, dalam bincang-bincang virtual di acara Animakini 2021, Sabtu.

Bony mencontohkan perusahaan “ride hailing” yang menawarkan solusi atas permasalahan masyarakat yang butuh transportasi namun enggan pergi ke pangkalan ojek serta terlibat dalam tawar menawar ongkos. Hal yang sama juga dia terapkan dalam pembuatan animasi “Nussa” yang menyabet penghargaan Film Animasi Panjang Terbaik di Festival Film Indonesia 2021.

“Nussa” disuguhkan sebagai solusi dari keresahan orangtua yang khawatir anak-anaknya mengonsumsi tontonan kurang edukatif di platform streaming. Di sisi lain, gawai sudah menjadi bagian dari kehidupan sebagian anak-anak di Indonesia.

“Kami membuat ‘Nussa’ dengan tujuan membuat konten edukatif dan berisi nilai positif untuk anak.”

Dia mengajak para calon animator yang ingin mengembangkan IP untuk memikirkan hal tersebut sebagai basis dalam berkarya.

Kiat lainnya dari Bony adalah terus menghargai dan menikmati segala proses meski terasa sangat sulit.

“Lalui dulu alurnya, nikmati segala keringat, air mata atau mungkin darah yang bercucuran,” ujar Bony.

Sebab, setiap proses adalah bagian dari perjuangan dan perjalanan panjang yang membuat setiap seniman jadi lebih kuat dan berpengalaman. Sebagai industri yang tergolong baru di Indonesia, dia mengajak semua orang yang terlihat untuk maju bersama dalam menghadapi setiap tantangan.

“Kita bisa kuat ketika jalan bareng-bareng, ketika ada badai pun bisa maju terus karena kita bersama,” tutup dia.

“Nussa” dirilis pada 14 Oktober 2021 dan tayang perdana di 25th Bucheon International Fantastic Film Festival (BIFAN), yang diselenggarakan setiap tahun di Bucheon, provinsi Gyeonggi, Korea Selatan.

Film ini juga meraih penghargaan Pencipta Lagu Anak-Anak Terbaik AMI Awards lewat lagu tema “Kejutanku”. yang dibuat oleh Ifa Fachir dan Simhala Avadana. “Kejutanku” dinyanyikan oleh aktor dan aktris cilik pengisi suara di animasi tersebut, Muzzaki Ramdhan (Nussa), Ocean Fajar (Rarra), Malka (Abdul) dan Widuri Puteri (Syifa).

TOP NEWS | TOPICS | TAGS & GALLERY

ANTARANEWS.com

News 1 November 2021

HOME POLITIK KEJURIHAN EKONOMI METRO SEPANGKALA GLAWAGA BUNAWANA UPSTASI REKREASI BUKARAYA DEPA ENDEH

ROLIS INOVASI FOTO VIDEO TIKET OTOMOTIF WISATAKUM KURIANG BANTUAN ANTARINTEGRASI POKERPORA BLS PPS BERSI

Mau kembangkan Intellectual Property? Ini kiat dari sutradara "Nussa"

13 Sabtu, 20 November 2021 16:53 WIB



Surabaya (ANTARA) - Mengembangkan Intellectual Property (IP) yang nantinya bisa diadaptasikan menjadi berbagai bentuk termasuk animasi, serupa seperti mendirikan perusahaan rintisan, mencari solusi dan permasalahan masyarakat.

"Bagaimana caranya membuat produk yang bisa menjawab masalah yang ada di masyarakat," kata sutradara film animasi "Nussa", Dony Wisarsono, dalam bidang-bidang ritual di acara Animaksi 2021, Sabtu.

Bary mencontohkan perusahaan "ide fishing" yang menawarkan solusi atau pemecahan masalah yang sudah terdapat namun ingin pergi ke parkiran ojek serta terlibat dalam tempat menaruh angkot. Hal yang sudah juga dia terapkan dalam pembuatan animasi "Nussa" yang meraih penghargaan Film Animasi Panjang Terbaik di Festival Film Indonesia 2021.

Itaca juga, Film "Nussa" sukses rilis ke semua platform

"Nussa" dianggap sebagai solusi dari keresahan orangtua yang khawatir anak-anaknya mengonsumsi konten kurang edukatif di platform streaming. Di sisi lain, gerai sudah menjadi bagian dari kehidupan sebagian anak-anak di Indonesia.

"Kami membuat 'Nussa' dengan tujuan membuat konten edukatif dan bersinergi positif untuk anak."

Dia mengajak para calon animator yang ingin mengembangkan IP untuk memikirkan hal tersebut sebagai bekal dalam berkarya.

DATA PERKEMBANGAN COVID-19

DIRAWAT
7.796

DIKONFIRMASI	SEMBUH	MENINGGAL
4.256.978	4.195.352	143.050

DATA PER PROVINSI

Sumber: WHO dan Kementerian Kesehatan RI

TERPOPULER

Pemerintah berencana menyelesaikan 667 km² pada tahun depan

MotoGP
Federasi diuntungkan karena kurang informasi di pasar MotoGP

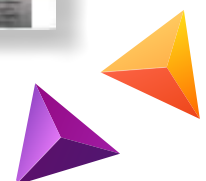
Kemendag tak batalkan izin impor beras umum selama tahun 2021

TERKONTAK

Depak pendutan Divisi, Lubut larang pejabat negara ke luar negeri

Disiplin protokol diharapkan bisa cegah varian Omicron jelang Natal





Liputan Puncak Animakini Siar.com

FSRD IKJ Hadirkan ANIMAKINI 2021 Bertema “Eksplorasi dan Kolaborasi”

Oleh: Setia Ade Amarullah

Link : <https://siar.com/fsrd-ikj-hadirkan-animakini-2021-bertema-eksplorasi-dan-kolaborasi/>



Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Kesenian Jakarta (IKJ) kembali menghadirkan perhelatan Animasi Cikini (ANIMAKINI) 2021 dengan tema “Eksplorasi dan Kolaborasi”. Tahun ini sejumlah rangkaian acara bisa disaksikan diantaranya, seminar akademik, seminar industri, talkshow kreator animasi berprestasi, dan lomba animasi karya Tugas Akhir (TA) kategori pelajar dan mahasiswa. Karena masih dalam keadaan pandemic Covid-19 acara ini dilaksanakan secara virtual selama bulan November 2021 terdiri dari rangkaian menuju Animakini 2021 dan puncak Animakini 2021 berlangsung pada Kamis, 18 s.d Sabtu, 20 November 2021.

Dekan FSRD IKJ Anindyo Widito, M.Sn. mengungkapkan, Animakini menjadi penghubung antara kreator dengan pemirsanya melalui seminar akademik terkait dengan riset dan kajian penelitian terkait animasi, motion dan desain, kemudian seminar industri menampilkan perkembangan dari studio-studio animasi yang menampilkan karya-karya terbarunya.

“Melalui talkshow memberikan ruang berbagi bagi kreator, tokoh inspiratif berprestasi untuk berbagi pengalaman dalam proses berkarya, kemudian ada kompetisi dan nonton bareng karya animasi pelajar dan mahasiswa untuk menggerakkan motivasi mereka dalam berkarya dan berapresiasi. Begitu juga kolaborasi kerja antar kampus, dan studio animasi untuk menghasilkan karya animasi mulai terlihat,” katanya pada saat acara puncak, Kamis (18/11).

Sementara Rektor IKJ Dr. Indah Tjahjaulan, M.Sn. mengucapkan selamat terhadap pelaksanaan acara ini.

“Selalu bersemangat bereksplorasi dan berkolaborasi untuk Animasi Indonesia,” katanya dalam sambutannya.

Di masa pandemik ini di media televisi banyak bermunculan iklan-iklan keren yang menggunakan teknik animasi karya kreator studio-studio animasi dalam negeri. Dalam perkembangan penayangan animasi Indonesia di kanal Youtube dan Over The Top (OTT) mulai beragam karya animasi di tayangkan, pada 2021 ini walaupun di masa pandemik, pada pagelaran Festival Film Indonesia (FFI) pada 10 November lalu kategori animasi sudah diberikan kesempatan 2 (dua) kategori yaitu Animasi Pendek dan Animasi Panjang, yang memberikan peluang karya animasi Indonesia semakin diapresiasi masyarakat.

Pada 2021 ini dengan semangat “Eksplorasi dan Kolaborasi” Animakini tetap hadir di tengah masyarakat pencinta animasi Indonesia untuk tetap konsisten menghadirkan ragam kegiatan meskipun masih harus secara virtual. Sebelum puncak Animakini 2021, telah berlangsung rangkaian menuju Animakini 2021 yang diantaranya Sharing Mahasiswa dan Pengajar Berprestasi dari Prodi DKV FSRD IKJ, Sharing Karya Tugas Akhir dari Lulusan Multimedia DKV FSRD IKJ yang membuat karya animasi, serta Workshop dari pengajar Multimedia DKV FSRD IKJ yang juga menjadi praktisi dalam kesehariannya.

Dalam kondisi pandemik Animakini telah berlangsung secara virtual sejak tahun 2020 yang berlangsung pada 24-28 Oktober 2020. Animakini 2020 juga menampilkan kegiatan seminar akademik, industri animasi, sharing session, workshop, dan nobar kolaborasi animasi Indonesia yang diikuti para pengajar DKV, Multimedia dan Animasi dari beberapa kota di Indonesia bekerjasama dengan Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI) dan ditutup dengan kolaborasi nonton bareng animasi 2D dan 3D tingkat pelajar dan mahasiswa.



FSRD IKJ Hadirkan ANIMAKINI 2021 Bertema "Eksplorasi dan Kolaborasi"

ARTICLE BY ROYANABE (191121)



SIAR.com, Jakarta – Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Kesenian Jakarta (IKJ) kembali menghadirkan perhelatan Animakini Online (ANIMAKINI 2021) dengan tema "Eksplorasi dan Kolaborasi". Tahun ini sejumlah kegiatan akan bisa dilaksanakan diantaranya seminar akademis, seminar industri, talkshow/freelance animasi berprestasi, dan lomba animasi karya Tugas Akhir (TA) kategori pelajar dan mahasiswa. Rangkaian acara akan diadakan secara virtual selama bulan November 2021 setelah dan menjelang menuju Animakini 2022. Dan puncak Animakini 2021 berlangsung pada Kamis, 18 s.d Sabtu, 20 November 2021. Dekan FSRD IKJ Anikityo Widada, M.Sn mengungkapkan, Animakini menjadi penghubung antara freelance dengan mahasiswa melalui seminar akademis terkait dengan dunia kerja penulisan naskah animasi, motion dan desain, kemudian seminar industri menanggapi perkembangan dari studio-studio animasi yang mempromosikan karya-karya mereka.

"Melalui talkshow memberikan ruang berbagi bagi freelance, salah inspiratif berprestasi untuk berbagi pengalaman dalam proses berkarya, kemudian ada kompetisi dan nonton bersama karya animasi pelajar dan mahasiswa untuk menggairahkan motivasi mereka dalam berkarya dan berprestasi. Begitu juga kolaborasi kerja antar kampus, dan studio animasi untuk menghasilkan karya animasi mulai dari film, kartunnya pada saat acara puncak Kamis (18/11).

Sementara Rektor IKJ Dr. Hidayat Tarjawan, M.Sn mengungkapkan semangat terhadap pelaksanaan acara ini

"Selalu bersinergi berkolaborasi dan berkolaborasi untuk Animasi Indonesia," ucapnya dalam sambutannya

Di masa pandemi ini di media sosial banyak bermunculan iklan-iklan iklan yang menggunakan teknik animasi karya kreator studio animasi, dalam rangka Dalam perkembangan perancangan animasi Indonesia di kanal Youtube dan Dvr The Top (DTT) mulai beragam karya animasi di lapangan, pada 2021 ini diadakan di masa pandemi, pada pagelaran Festival Film Indonesia (FFI) pada 10 November lalu kategori animasi sudah diberikan penghargaan 2 (dua) kategori yaitu Animasi Pendek dan Animasi Panjang, yang memberikan peluang karya animasi Indonesia semakin diapresiasi masyarakat.

Pada 2021 ini dengan dengan "Eksplorasi dan Kolaborasi" ini menjadi upaya untuk di tingkat masyarakat pecinta animasi Indonesia untuk bisa berkontribusi menghidupkan negeri kita dengan kegiatan kreatifitas mereka. Sebelum puncak Animakini 2021, telah



Liputan Puncak Animakini

News, December 01, 2021

NusaDaily

HOME NEWS INTERNATIONAL OPINION SPORTS ARTS BUSINESS TV

Kolaborasi Jadi Kunci Penting Perkuat Industri Animasi

by **Wahyuni** 11 November 2021



WASAGABRI.COM - JAKARTA - Kolaborasi menjadi kunci penting dalam memperkuat industri animasi yang masih berkembang di Indonesia, kata sutradara film animasi "Nussa" Tony Wisnanto.

borneoNews.co.id
Suaranya Rakyat Kalimantan

Kolaborasi Kunci Penting Perkuat Industri Animasi

4 2021 07:00AM - 11 Desember 2021 - 00:00:00



BONEBARU, Jakarta - Kolaborasi menjadi kunci penting dalam memperkuat industri animasi yang masih berkembang di Indonesia, kata sutradara film animasi "Nussa" Tony Wisnanto.

"Nussa", meraih penghargaan Animasi Panjang Terbaik di Festival Film Indonesia 2021, adalah karya kolaborasi dan inovasi animasi The Little Giant dan rumah produksi Volturno Pictures.

kabarsenayan.com

ANIMAKINI 2021 AJAK PENCIANTA ANIMASI INDONESIA SEMANGAT 'EKSPLODASI & KOLABORASI'



ANIMAKINI 2021 AJAK PENCIANTA ANIMASI INDONESIA SEMANGAT 'EKSPLODASI & KOLABORASI'

ANIMAKINI 2021 AJAK PENCIANTA ANIMASI INDONESIA SEMANGAT 'EKSPLODASI & KOLABORASI'

ANIMAKINI 2021 AJAK PENCIANTA ANIMASI INDONESIA SEMANGAT 'EKSPLODASI & KOLABORASI'

JabarEkspres.com

Mengembangkan Intellectual Property Lewat Film "Nussa"



JAKARTA - Mengembangkan Intellectual Property (IP), yang nantinya bisa dikembangkan menjadi berbagai bentuk lainnya, seperti animasi, serial, game, adalah misi dari perusahaan kreatif, mencari solusi dari permasalahan masyarakat.

Ragamnya caranya membuat produk yang bisa menjadi sebuah karya yang akan di manfaatkan" kata sutradara film animasi "Nussa" Tony Wisnanto. Dalam wawancara yang digelar di acara Animakini 2021, Sabtu (25/11).

Dalam kesempatan wawancara "ide kreatif" yang memunculkan ide ini. Maka permasalahan masyarakat yang butuh kesadaran namun dengan pengalihan membuat anak-anak lebih dalam dunia mereka. Hal yang bisa juga dia lakukan dalam pembuatan animasi "Nussa" yang meraih penghargaan Film Animasi Panjang Terbaik di Festival Film Indonesia 2021.

Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kepada perwakilan 48 Sekolah dari Medan hingga Sumbawa yang hadir di Animakini 2021

- | | |
|--|---|
| 1. SMKN 9 Medan | 25. SMAN 1 KOTA SUKABUMI |
| 2. Smkn 4 batam | 26. SMAIT Al Uswah surabaya |
| 3. SMPN 1 Pinggir Bengkalis Riau | 27. SMK N 1 Padaherang, Pangandaran |
| 4. SMA Negeri 5 Palembang | 28. SMKN 2 Cimahi |
| 5. SMK NEGERI 7 JAKARTA | 29. SMK Islam PB Soedirman 2, Bogor |
| 6. SMKN 36 JAKARTA | 30. SMK BINAMITRA, Cikarang |
| 7. SMKN 1 Jakarta | 31. SMK Bhakti Kencana Majalaya |
| 8. SMKN 41 Jakarta | 32. SMK Teladan Kertasemaya, Indramayu |
| 9. Smp Al Mahbubiah Cipondoh | 33. SMK Bhakti Kencana Majalaya Bandung |
| 10. SMKN 16 JAKARTA | 34. SMK BAGIMU NEGERIKU SEMARANG |
| 11. SMK Dewi Sartika, Jaksel | 35. SMKN 11 SEMARANG |
| 12. BA. Aisyiyah 02 Grogol | 36. SMA Semesta Semarang |
| 13. SMK DINAMIKA PEMBANGUNAN 2 JAKARTA | 37. SMK NEGERI 2 KARIMUN |
| 14. SMKN 3 TANGSEL | 38. SMK PEMBAHARUAN PURWOREJO |
| 15. SMK TARUNA BHAKTI, Depok | 39. SMK N 2 Banjarmasin |
| 16. SMA yaspen tugu ibu 1 depok | 40. SMPN 3 BATANG |
| 17. SMK Binamitra, Cikarang | 41. TK Budiman Yogyakarta |
| 18. SMK Negeri 1 Ciomas | 42. SD Tumbuh 1 Yogyakarta |
| 19. SMKN 1 Padaherang | 43. SMAIT Al-uswah Surabaya |
| 20. SMK IP YAKIN, Jakarta | 44. MAN 2 Kota Malang |
| 21. Aya Sophia School, Tangerang | 45. Smkn 1 Dlanggu Mojokerto |
| 22. SMK CYBER MEDIA, Jakarta | 46. SMKN 2 jember |
| 23. Homeschooling Kak Seto, Tangerang | 47. Smkn 1 katapang |
| 24. SMA Negeri 2 Tambun Utara | 48. SMK Negeri 3 Sumbawa Besar |

Terima kasih kepada 17 Perwakilan Lembaga, Studio, dan Korporasi yang hadir di Animakini 2021

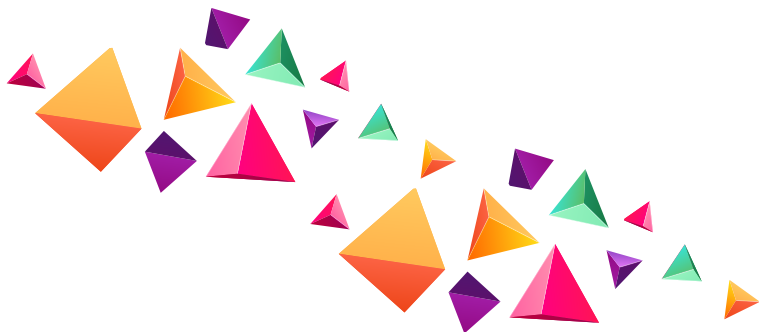
- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. FKUI | 11. UPT. PMPI&TK DISPERINDAG PROV JATIM |
| 2. PT. Studio Shoh Entertainment. | 12. Enspire Studio, Jakarta |
| 3. Cimahi Creative Asociation | 13. Ibnu Sina Education, Surabaya |
| 4. symbiosis/narcissus | 14. ZED Cinema, Campurejo |
| 5. DTMI FT UGM | 15. Multicomp, Depok |
| 6. BRIN | 16. Brilife, Bogor |
| 7. Studio Depan Jendela, Bandung | 17. BCA |
| 8. Garasi animasi, Bekasi | |
| 9. Adaide, Yogyakarta | |
| 10. PT Nota Kejar Cita, Jakarta | |

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada perwakilan peserta dari 91 Kampus yang hadir di Animakini 2021 mulai dari Banda Aceh-Jayapura hingga Nanjing, Cina



1. Universitas Almuslim, Banda Aceh
2. Universitas Sumatera Utara
3. UIN Sumatera Utara, Medan
4. Politeknik Negeri Batam
5. Universitas Dinamika Bangsa Jambi
6. Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang
7. Universitas Negeri Padang
8. institut seni indonesia Padang Panjang
9. Politeknik Negeri Sriwijaya
10. Universitas Muhammadiyah Tangerang
11. MNP Multimedia Nusantara Polytechnic
12. FSRD Institut Kesenian Jakarta
13. FFTV Institut Kesenian Jakarta
14. Sekolah Tinggi Desain Interstudi Jakarta
15. Universitas Pradita
16. UIN Jakarta
17. UHAMKA
18. Universitas Negeri Jakarta
19. Universitas Bhayangkara, Jakarta Raya



Susunan Tim Pelaksana Kegiatan

Penanggung Jawab

Dekan FSRD IKJ
Wakil Dekan I FSRD IKJ

Ketua Pelaksana

FX. Catur Satria Wibowo

Moderator/MC seminar & Talkshow Pra animakini 041121

Khansa Putri (Moderator+MC)

Pra animakini 061121

Betharianty Sekar W. (Moderator+MC)

Pra animakini 131121

Elisabet Sekar (Moderator+MC)

Puncak animakini 18-20 November

- Khansa Putri (MC)
- Salsa Dewi (MC)
- Khansa Putri (MC)
- Salsa Dewi S. (MC)

Moderator Seminar 181121

Dita Rachma Sari

Moderator Seminar 191121

Teuku Syahnurezza

Acara animakini

- Isworo Ramadhani (Koordinator)
- Khansa Putri
- Sekar Ayu
- Raya
- Yossie Giri Maynanda
- Dionisius Tobias

Tim Desain dan Promosi

- Hafizh Al Fikri (Koordinator)
- Estu MNP
- Kezia Grace Sediono
- Alia Izzati Hafizah
- Reyhan Natha Nareswari

Tim motion Grafis

- Yosua Maigoda (Koordinator)
- Estu MNP
- Alif Syah Arkhan
- Elisabet Sekar K.
- Givarel Rizki Yogaswara

Tim Desain Buku laporan

Hafizh Al Fikri
Estu MNP
Reyhan Natha Nareswari
Kezia Grace Sediono

Tim Web Desain Animakini

Billie Rizgan

Juri Lomba Animasi

- Ehwan Kurniawan
(Wakil Dekan I bidang Akademik dan
Kemahasiswaan FSRD IKJ)
- FX. Catur Satria Wibowo
(Pengajar Deskov FSRD IKJ)
- Dita Rachma Sari
(Pengajar Deskov FSRD IKJ)
- Cahya Daulay
(Dekan FSD UMN)
- Yudhatama Nugroho
(Founder Manimonki Studio)

Tim Sekretariat

- Novia Handayani (Koordinator)
- Tiara Desta Arum
- Abdul Haris
- Jesslyn Antania Lai
- Luthfiadhi Nur Fadhillah
- Anindita Rafa Aryawibowo

Tim Keuangan

Sarjiah
Tri Yuli
Lia



