

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Karya

Berbagai media, baik lokal maupun internasional, terus membahas topik seputar animasi, seperti yang terlihat dalam beberapa artikel berita. Artikel dari Kompas yang membahas film animasi Indonesia Candy Monster yang meraih penghargaan internasional (Kompas, 2022) atau artikel tentang film ‘Jumbo’ yang menjadi film animasi Indonesia terlaris sepanjang masa (Kompas, 2025). Tidak hanya itu, BBC juga membahas mengenai kepercayaan CEO *Pokemon* terhadap serinya yang bisa berjalan hingga 50 sampai 100 tahun (BBC, 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa anime tetap memiliki nilai berita yang relevan sehingga media masih mengangkat topik mengenai animasi.

Meskipun banyak berita yang mengangkat tentang animasi, sangat sedikit yang membahas secara mendalam mengenai kerja sama antara studio animasi Jepang dan Indonesia. Padahal, Industri animasi Indonesia sendiri mengalami perkembangan yang pesat dengan potensi menembus pasar global yang semakin besar (Fan & Feng, 2021). Data dari riset yang dilakukan oleh Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI) dalam kurun tahun 2015 – 2019, pertumbuhan industri animasi Indonesia mencapai 153% dengan rata-rata kenaikan 26% per tahun. AINAKI juga menyatakan bahwa kolaborasi antara studio animasi lokal dan luar negeri, terutama Jepang, terus meningkat (AINAKI, 2020).

Berita-berita yang ada lebih sering menyoroti hasil akhir atau pencapaian daripada menggali lebih dalam proses kerja sama antar studio animasi, tantangan yang dihadapi, atau bahkan proses kreatif di balik layar. Kolaborasi yang terjadi antara studio animasi Indonesia dan Jepang memberikan keuntungan besar bagi kedua belah pihak. Di satu sisi, studio-studio Indonesia dapat mempelajari teknik dan standar industri animasi Jepang yang terkenal akan kedetailannya. Di sisi lain, Jepang mendapatkan akses ke talenta dan sumber daya kreatif yang luas dari Indonesia. Menurut Lindra Hismanto, salah satu pendiri Studio Ubud, terdapat banyak individu berbakat di Indonesia yang memiliki keterampilan untuk

menciptakan anime. Studio Ubud sendiri adalah sebuah studio animasi Indonesia yang berhasil bekerja sama dengan beberapa studio animasi ternama Jepang untuk proyek *anime* populer seperti One Piece, Bleach, dan Jujutsu Kaisen.

Menurut laporan Anime News Network, pada 2020 dan 2021, banyak studio animasi Jepang mengalami kekurangan staf, yang menyebabkan penundaan dan penghentian beberapa proyek. *Outsourcing* ke studio animasi di Indonesia memberikan dampak positif pada anggaran studio-studio Jepang, terutama di tengah tantangan yang dihadapi industri *anime* Jepang. Sebuah laporan dari Teikoku Databank (2022) juga mengungkapkan bahwa pada tahun 2021, 39,8% dari 309 perusahaan produksi *anime* mengalami kerugian karena kekurangan staf.

Oleh karena itu, penting untuk mengangkat kisah di balik proses kolaborasi ini. Melalui pendekatan dokumenter visual berbasis peliputan (*reporting-based*), karya ini bertujuan untuk merekam dan menyampaikan dinamika kerja sama antara studio animasi Indonesia dan Jepang, termasuk proses produksi, tantangan yang dihadapi, nilai yang dipertukarkan, serta potensi pengembangan yang dapat terjadi ke depan. Dokumenter ini diharapkan dapat menjadi catatan penting atas perkembangan industri animasi sekaligus menjadi sumber informasi dan inspirasi bagi pelaku dan calon pelaku industri animasi di Indonesia.

## 1.2 Tujuan Karya

Karya ini bertujuan untuk mencapai beberapa hal pokok sebagaimana diuraikan berikut ini:

1. Membuat *reporting based* dokumenter mengenai kolaborasi antara studio animasi Indonesia dan Jepang.
2. Memublikasikan dokumenter ini melalui YouTube Kompas TV dan meraih 1.000 views
3. Mengungkap proses kolaborasi antara studio animasi Indonesia dan Jepang dalam produksi anime secara mendalam.
4. Menyajikan gambaran nyata tentang industri animasi Indonesia dari sudut pandang para pelaku industri melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi proses kerja.

### 1.3 Kegunaan Karya

1. Bagi Industri Animasi

Memberikan wawasan mengenai dinamika kerja sama internasional dalam bidang animasi serta potensi Indonesia untuk bersaing di pasar global.

2. Bagi Jurnalistik dan Komunikasi Strategis

Menjadi sumber informasi yang relevan mengenai diplomasi budaya dan isu ketenagakerjaan melalui produksi anime, serta memberikan edukasi tentang praktik kolaborasi kreatif antarnegara.

3. Bagi Institusi Pendidikan dan Penelitian

Dapat digunakan sebagai bahan ajar dan referensi penelitian mengenai diplomasi budaya serta produksi anime sebagai media diplomasi antarbangsa.

4. Bagi Masyarakat Umum

Menyediakan pemahaman yang lebih luas mengenai proses produksi anime dan peran strategis Indonesia dalam kolaborasi animasi global.

