



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri Animasi di Indonesia terus berkembang dan menjadi salah satu aspek pertumbuhan ekonomi Indonesia. Menurut Djoko Kuswanto seorang Dosen Desain Produk di Universitas ITS pada jurnalnya mengenai Strategi Perkembangan Kluster Industri Animasi, industri kreatif yang mencakup desain grafis, periklanan, multimedia dan animasi pertumbuhannya diperkirakan antara 10% - 15% per tahun dengan *market size* hingga Rp 5 triliun. Meski termasuk besar namun angka ini masih jauh tertinggal dari industri animasi di India dengan *market size* sebesar Rp 14 triliun dan pertumbuhan sebesar 30% tiap tahun. Pada data statistik dan hasil survei dari Direktorat Riset dan Pengembangan Ekonomi Kreatif Deputi Riset Edukasi dan Pengembangan Badan Ekonomi Kreatif terhadap Hak kekayaan Intelektual industri ekonomi kreatif Film, Animasi, Video adalah subsektor dengan persentase kepemilikan HKI tertinggi, disusul oleh Kuliner dan TV dan Radio (BPS, 2017).

Mengenai tentang pelaku industri animasi di Indonesia, sudah banyak rumah produksi animasi buatan lokal, dari jurnal “Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015 - 2019” oleh BEKRAF, setidaknya ada lebih dari 21 studio animasi profesional yang ada di Indonesia. Dari 21 studio animasi tersebut, MD animation dengan produk animasi *Adit Sopo Jarwo*, berdasarkan data survei Nielsen pada tahun 2014 mengenai rating film Indonesia yang tayang di televisi lokal, berhasil

mendapatkan peringkat 1 dengan rating 4,2/5 dan *share* penonton 20,2 persen. Prestasi ini sekaligus membuktikan bahwa produk animasi lokal berhasil mengungguli produk animasi negara tetangga *Upin dan Ipin*, yang memiliki kesamaan dari sisi *genre*, cerita dan animasi 3D, hanya menempati posisi 5 dengan rating 3,7/5 dan *share* penonton 19,3 persen. Keberhasilan ini menjadi salah satu titik terang kebangkitan industri animasi Indonesia. Hal ini juga membuktikan bahwa survei rating merupakan salah satu komponen penting yang digunakan oleh industri pertelevisian untuk mengevaluasi program dan indikator dalam mendapatkan dana (sponsor) dari program tersebut.

Serial animasi *Adit Sopo Jarwo* juga meraih banyak penghargaan lain seperti nominasi film terbaik di Film Festival Indonesia 2015, film animasi terbaik dari Anti Corruption Film Festival 2014, Ambassador Hari Film Nasional 2015, dan berbagai pencapaian lainnya. Hal tersebut menjadikan MD animation menjadi salah satu contoh sukses rumah produksi khususnya serial animasi di Indonesia. Akan tetapi MD Animation mempunyai 2 produk animasi lainnya, yaitu *Tendangan Halilintar* dan *Pasukan Pelangi*, yang ternyata tidak memiliki kesuksesan yang sama seperti *Adit Sopo Jarwo*. Walaupun produksinya sudah dimulai dari tahun 2015, namun serial animasi *Pasukan Pelangi* sampai sekarang belum ditayangkan. Sedangkan serial animasi *Tendangan Halilintar* yang diproduksi sejak tahun 2014 sudah berhenti penayangannya hanya sampai episode 1 pada tahun 2015 lalu. Dengan latar belakang yang kontras dimana produk animasi MD Animation *Adit Sopo Jarwo* berhasil menempati peringkat 1 sedangkan *Tendangan Halilintar* hanya bertahan dengan 1 episode saja, penulis bermaksud melakukan perbandingan

pada kedua produk animasi tersebut untuk mengetahui faktor – faktor yang mempengaruhi *discontinue* serial animasi *Tendangan Halilintar* dengan melakukan melakukan observasi ataupun wawancara dengan pihak MD Animation.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Anggi Rully A.P., selaku Traffic Coordinator dari pihak MD Animation hal yang membedakan antara serial animasi *Adit Sopo Jarwo* dan *Tendangan Halilintar* terletak pada jumlah sumber daya manusia dan teknis produksinya. Kedua hal ini yang menjadi indikator dalam pembahasan penulis untuk membandingkan performa kedua produk animasi tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dibahas adalah perbandingan performa produk animasi dari studio MD Animation yaitu *Tendangan Halilintar* dengan *Adit Sopo Jarwo* dengan penelitian komparatif dimana dalam perbandingan tersebut ingin mencari faktor yang mempengaruhi perbedaan performa kedua produk tersebut.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penulis dapat menganalisa faktor - faktor yang mempengaruhi performa animasi *Tendangan Halilintar* terutama dari 2 faktor yang telah disebutkan oleh dari MD Animation yaitu:

1. Sumber Daya Manusia (SDM) yang digunakan kepada masing – masing produk animasi.
2. Perbedaan proses teknis produksi pada kedua produk animasi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah melakukan analisa terhadap faktor yang mempengaruhi performa produk animasi *Tendangan Halilintar* yang tidak sukses produk animasi *Adit Sopo Jarwo* dari faktor SDM dan proses teknik produksi dalam kedua produk animasi tersebut.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian skripsi ini, yaitu:

1. Untuk penulis, sebagai salah satu kajian mengenai performa produk animasi yang kaitannya erat dengan faktor – faktor proses dalam pembuatannya, penelitian ini diharapkan dapat mengasah kemampuan mengkaji serta menambah pengetahuan dan wawasan penulis atas objek penelitian yang penulis diambil.
2. Bagi orang lain, sebagai bahan pembelajaran yang ingin melakukan studi performa produk animasi dengan penelitian komparatif.
3. Bagi universitas, sebagai dokumentasi hasil studi mahasiswa dan juga sebagai referensi studi kasus pembahasan industri animasi di Indonesia yang dapat menunjang performa produk animasi buatan Indonesia.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A