

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kegiatan Ekonomi kreatif ialah merupakan kegiatan dari sector ekonomi dengan mengedepankan sebuah kreativitas, bakat perindividu, dan menghasilkan sebuah produk dan juga layanan (Purnomo, 2016). Bahkan peran dari ekonomi kreatif ini cukup besar karena bisa menjadi sebuah penggerak dalam pertumbuhan ekonomi bahkan ekonomi kreatif bisa menjadi sebuah penguat dalam ekonomi nasional. Ekonomi kreatif yang ada di Indonesia sangat mengandalkan adanya sebuah kreativitas dan juga ide kreatif dalam sebuah kegiatan ekonomi, dengan menghasilkan kreatifitas maka akan memberikan dampak baik terhadap ekonomi kreatif di Indonesia (Simatupang, 2007).

Dalam mengerakkan sektor ekonomi kreatif di Indonesia agar lebih berkembang sangat memerlukan sebuah Kerjasama yang dilakukan secara Bersama-sama, dan juga membutuhkan kekuatan dan juga sinergi dari seluruh pihak-pihak yang terlibat dalam ekonomi kreatif. Pihak-pihak yang ikut terlibat dalam ekonomi kreatif dapat saling bertukar pikiran, gagasan, bahkan berbagi pengalaman menarik seputar ekonomi kreatif. Menurut Widodo (2021) Peran yang di hasilkan oleh ekonomi kreatif terhadap perekonomian nasional Indonesia semakin terlihat jelas, ekonomi kreatif Indonesia semakin menunjukkan peningkatan pada setiap tahunnya.

Nilai dalam ekonomi kreatif ini di tuangkan di dalam sebuah kreativitas dan juga daya pikir Contohnya dalam pengembangan sebuah animasi animator harus menampilkan ide-ide menarik agar penonton tertarik oleh sebuah animasi yang dibuat. Dalam pengembangan suatu industri sangat memerlukan wadah yang dalam menampung atau mengeksposisikan suatu karya seni kreatif yang telah di hasilkan, seperti pameran yang dapat memberikan suatu ruang dan juga kesempatan para pelaku industry kreatif yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia Contohnya : convention Exhibition yang di selenggarakan di BSD city.

Dalam mengembangkan industri kreatif sangat membutuhkan kreatifitas dan juga ide kreatif maka hal tersebut memerlukan pelatihan agar dapat selalu meningkatkan keterampilan para pelaku industri kreatif terutama industri animasi, Seperti halnya yang tercantum dalam ayat al-Quran yang juga menjelaskan bagaimana kreatifitas dan juga inovasi itu sangat di butuhkan. Dan Q.S. Al- Baqarah - (2) : 219-220 menjadi contoh sebagai ayat al-Qur'an yang membahas kekreatifitasan bahkan Allah telah memerintahkan agar manusia dapat berfikir secara kreatif.

Q.S.Al-Baqarah-(2) : 219-220 seperti berikut :

.....تَتَفَكَّرُونَ لَعَلَّكُمْ الْآيَاتِ لَكُمْ اللَّهُ يُبَيِّنُ كَذَلِكَ

.....وَالْآخِرَةُ الدُّنْيَا فِي

Artinya : *"....Demikianlah Allah menunjukan ayat-ayat nya kepadamu agar kamu dapat memikirkan, tentang dunia dan juga akhirat..."*

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah memerintahkan hambanya untuk mengolah apa yang telah diciptakan oleh Allah kepada para hambanya dengan cara berfikir dikarenakan Allah memberikan akal kepada manusia agar bisa mengasah otak. Dengan bagaimana manusia mempergunakan akalnya. Perintah tersebut sudah tercantum kedalam ayat Al-Quran agar manusia dapat selalu berkembang.

Dapat dilihat bahwa ekonomi kreatif sangat berpotensi besar terhadap ekonomi karena memberikan sebuah peranan/kontribusi yang cukup signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi. Dari ekonomi kreatif ini kita bisa melihat banyak nya lapangan kerja yang ada bahkan bisa menghasilkan pendapatan dan juga berpengaruh terhadap kekayaan intelektual. Kegiatan ekonomi kreatif memiliki banyak sektor dan cakupannya cukup luas bisa berasal dari mana saja, contohnya seperti: kuliner, fashion, music, animasi, film, seni pertunjukan, dan lain sebagainya.

Pemerintahan Yogyakarta sangat mendukung dengan adanya pengembangan industri animasi di Yogyakarta. Pemerintah daerah sangat mengedepankan industri kreatif yang ada di bidang animasi tersebut dikarenakan jika dilihat potensinya ekonomi kreatif bidang animasi ini memberikan peluang besar dan juga potensial bagi perekonomian nasional terlebih lagi daerah. *"Industri bidang animasi akan didorong jika dilihat kedepan potensi yang dihasilkan cukup besar"* (Puwadi, 2015). Pelaku

animasi berharap perkembangan industri animasi ini semakin semakin lama semakin tumbuh hingga dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi Yogyakarta bahkan nasional. Contoh produk animasi lokal Yogyakarta yang di buat adalah “Battle of Surabaya” dan juga “Ajisaka”. Kita semua selalu berharap jika film animasi anak bangsa terkhususnya animasi yang berasal dari Yogyakarta menjadi film animasi yang mendominasi dunia dan juga bisa menjadi pusat industri bidang animasi di Indonesia.

Pengembangan industri bidang animasi ini dikatakan mampu mendobrak pasar internasional agar video/film animasi yang berasal dari Indonesia semakin terkenal dan banyak peminat. Peran pemda dan juga peran masyarakat akan mampu membantu mengembangkan industri dan mampu melaksanakan program yang berhubungan dengan indutri kreatif terutama untuk bidang animasi agar bisa memajukan karya daerah anak bangsa. Hal tersebut dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) kreatif yang ada dibidang indutri khususnya animasi. Dengan meningkatkannya dan memanfaatkan SDM lokal itu berarti menurunkan angka pengangguran dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi di daerah tersebut. Sebuah ekonomi kreatif memiliki banyak permasalahan mulai dari belum optimalnya sebuah industry kreatif hingga pengembangan sumber daya manusiannya, minimnya ruang public dan biaya/permodalan, belum lagi saat ekonomi diterpa masalah seperti Pandemi Covid-19 yang mengakibatkan beberapa sektor ekonomi lumpuh, tidak hanya sector ekonomi kreatif melainkan dari berbagai sektor-sektor ekonomi lainnya.

Banyak nya pelaku ekonomi kreatif harus memutar otak untuk merubah system penjualan di industri kreatif global selama masa pandemi ini, pembeli melakukan pembelian menggunakan system online/atau daring, yang membuat para pelaku ekonomi kreatif harus bisa menggunakan gadget di masa sekarang ini, dikarenakan tidak semua pelaku ekonomi memahami tentang apa itu daring. Sehingga di tahun pertama setelah adanya pandemic, sangat banyak pelaku ekonomi kreatif yang gulung tikar dikarenakan kurangnya permintaan dari konsumen. Tetapi di balik itu semua ekonomi kreatif masih menjadi garda terdepan untuk pemulihan ekonomi nasional saat ini.

Pemerintah (kemenparekraf/baparekraf) juga memberikan program pendampingan untuk para pelaku ekonomi kreatif terkait melakukan penjualan secara online, dan sejak dilakukannya pendampingan tersebut para pelaku ekonomi kreatif banyak yang sudah bisa beradaptasi dengan teknologi tersebut. Disisi lain adanya penjualan secara online ini akan menjadi nilai tambah untuk memasarkan produk dan juga menguasai pasar.

Ekonomi kreatif memberikan banyak tantangan bagi para pelakunya seperti: plagiasi/pembajakan sebuah karya seseorang, pencurian hak cipta dan lain sebagainya. Menurut Lembaga Penyelidikan Ekonomi dan Masyarakat atau LPEM (2019) Kerugian yang di akibatkan oleh plagiarisme atau pembajakan dapat mencapai 1,4 triliun hal itu bukanlah angka yang terbilang kecil dalam industri perfilman, Contoh sebuah plagiat di bidang industri animasi film atau kartun ialah film “ratatouille” film ini di tuding

melakukan sebuah pembajakan film dimana film “Ratatouille” ini mengangkat kisah seorang tikus yang pandai memasak. Kisah dalam sebuah film animasi ini menghadirkan sebuah tokoh utama yang sangat persis dengan film animasi asal brazil dengan tokoh tikus yang pandai memasak, film tersebut Bernama “Ratatoing” yang sudah pasti pembuatan film ini sudah lebih dulu dilakukan, itu adalah salah satu contoh pembajakan dalam dunia film animasi/kartun.

Animasi merupakan karya gambar yang bisa bergerak (Suheri, 2006). Pertama kali animasi di buat yaitu berasal dari tumpukan lembaran kertas gambar yang di “*putar*” sehingga gambaran tersebut terlihat bergerak, serta bantuan computer dan juga grafik komputer pengerjaan video/film animasi sangat mudah dan cepat. Bahkan di zaman sekarang sudah banyak yang menghadirkan film animasi dengan 3D bukan lagi dengan 2D. Jenis animasi tidak hanya seputar 2D dan 3D melainkan banyak jenis animasi lainnya seperti: animasi tradisional, stop motion, dan motion graphic. Bahkan animasi juga biasa di gunakan dalam bisnis seperti: video penjelasan, loading pages, transisi, iklan, dan juga logo. Dari banyak nya kegunaan animasi tersebut juga pasti menyimpan banyak sekali manfaat yang bisa di gunakan baik dalam bisnis dan lain sebagainya.

Dengan hanya menampilkan sebuah visual, animasi mampu menarik perhatian hingga di zaman sekarang banyak yang menggunakan video animasi sebagai peluang ber-bisnis. Adanya video animasi juga

mampu di gunakan dalam berbagai bidang seperti : Entertainment, edukasi, hingga marketing.

Membuat sebuah video animasi sangatlah tidak mudah para pembuat harus menemukan ide-ide kreatif dalam pembuatan animasi agar menampilkan animasi yang menarik dan layak di tonton di semua kalangan atau umur. Terlebih lagi dalam pembuatan video atau film animasi untuk anak-anak usia balita hingga usia dini, mereka harus memutar otak dalam menampilkan video animasi dengan karakter-karakter lucu agar bisa menarik perhatian anak-anak untuk menontonnya.

Film animasi untuk kanak-anak juga sulit di lakukan dikarenakan kita harus menghindari perkataan, karakter, dan watak animasi yang mengandung sisi negative agar tidak di munculkan dalam film/video animasi anak-anak. Hal itu takutnya akan menjadikan anak yang menontonnya akan meniru perlakuan atau perkataan yang ada di animasi vidio, dikarenakan anak-anak terutama balita masuk suka meniru apa yang mereka lihat dan mereka tonton. Berbeda dengan animasi yang di buat untuk bisnis yang biasa di mengerti oleh orang dewasa, animasi yang di gunakan bisa dengan berbagai bentuk.

Animasi bisa di gunakan sebagai media hiburan, hingga pembelajaran dengan maksut memberikan sebuah kebahagiaan bagi penonton dan juga pembuat animasi tersebut (Lawe, infansyah, et al, 2020). Animasi juga bisa di gunakan dalam media periklan atau advertisement, bahkan animasi sangat berpengaruh besar dalam dunia per-iklanan, seperti

kita lihat banyak iklan yang menggunakan animasi agar penonton tertarik dengan menampilkan berbagai karakter unik di dalamnya, semua dilakukan agar para penonton yang melihatnya tertarik untuk melihat video iklan tersebut, tidak hanya iklan TV animasi juga ditampilkan di iklan internet (Bintaro, lestari, 2020). Video animasi juga digunakan dalam sebuah presentasi, biasanya dilakukan oleh para pekerja untuk menampilkan presentasi mereka, pada dasarnya adanya animasi dalam sebuah presentasi dilakukan agar memperindah sebuah presentasi dan juga agar terlihat unik, dengan menampilkan sebuah animasi di dalam presentasi membuat para penonton tertarik, membuat tampilan slide presentasi terlihat lebih bagus dan tidak bosan dengan tampilan presentasi yang itu-itu saja,

animasi untuk presentasi biasa dimasukkan dalam powerpoint atau aplikasi lainnya. Terakhir animasi juga biasa digunakan dalam sebuah video pembelajaran atau edukasi dan juga tutorial, pembuatan animasi dalam media pembelajar merupakan sarana terbaik untuk keperluan edukasi dan juga tutorial, hal ini dikarenakan tampilan dengan adanya animasi akan lebih efektif daripada hanya menggunakan materi dengan full teks saja.

Teknologi informasi yang bisa digunakan di sekolah agar sentra teknologi dapat berkembang dan dipelajari anak sekolah. Industry bidang animasi juga menjadikan peluang yang cukup besar untuk pengusaha-pengusaha lokal Yogyakarta untuk bersaing era prekonomian saat ini. Bahkan industry animasi mampu mengurangi angka pengangguran di DIY dengan membuka lapangan kerja dan juga sekolah bagi yang ingin bekerja

di bidang animasi. Lapangan kerja yang di hasilkan oleh industry animasi cukup besar. Menurut Dinas Perindustrian (2019) mengatakan animator yang berasal dari Yogyakarta yang berjumlah ratusan, tetapi pada 2014 mereka telah mendirikan industry kecil menengah (IKM) baru 4 sampai 5 orang. Yogyakarta memiliki peluang cukup besar dalam dunia teknologi digital mengingat Yogyakarta adalah gudangnya anak muda kreatif yang bisa berpotensi membangun nama daerah lewat ide-ide kreatif yang di ciptakan dalam bidang anima film. *“Untuk sekarang pusat kegiatan berbasis Pendidikan di DIY sudah memiliki jurusan teknologi informasi dengan program studinya yaitu Teknik animasi”* (Rony, 2019). Perkembangan industri animasi di Indonesia sekarang sudah melebihi 6%. Hal ini menunjukkan industri animasi yang ada di Indonesia memiliki potensi yang cukup besar dalam pertumbuhan ekonomi nasional juga membangun ekonomi kreatif di indonesia. Industry animasi di Indonesia sekarang sudah menghadirkan macam-macam produk yaitu seperti: film, E-learning, special effect, dan lain-lainnya.

Selain itu, kualitas SDM juga harus selalu di di kembangkan demi meningkatkan industry kreatif di DIY khususnya industry kreatif bidang animasi (Rachman, 2010). DIY memiliki SDM yang unggul di bidang animasi mereka yang memiliki minat harus terus di kembangkan dengan melakukan pelatihan seperti diklat 3in1 (pelatihan, sertifikasi, dan juga penempatan kerja), dan diharapkan lebih mengutamakan SDM lokal yang berkualitas agar bisa meningkatkan pertumbuhan ekonomi kreatif wilayah.

Dengan meningkatkan digital informasi serta multimedia akan memberikan pengaruh positif pada industry animasi mengingat hasil karya animator Indonesia sudah diakui di internasional. Hal tersebut harus selalu di tingkatkan dikarenakan Indonesia khususnya DIY memiliki potensi yang cukup unggul baik dari segi SDM nya karena industri ini termasuk industri padat karya atau bisa dikatakan peluang bekerja untuk industry animasi ini cukup besar (lutfiyah, sundari et al, 2022). Di dalam Surah An-nisaa ayat 58 Allah berkata :

بَيْنَ حَكْمَتُمْ وَإِذَا أَهْلَهَا إِلَى الْأَمْنِ تَوَدُّوا أَنْ يَأْمُرَكُمْ اللَّهُ إِنَّ
كَانَ اللَّهُ إِنَّ بِهِ يَعِظُكُمْ نِعْمًا اللَّهُ إِنَّ بِالْعَدْلِ تَحْكُمُوا أَنْ النَّاسِ
سَمِيعًا

Artinya : *“Hai kalian orang-orang beriman, jangan lah dirimu mengkhianati Allah dan juga Rasulnya (Muhammad) dan jangan lah kamu mengkhianati amanat-amanat yang telah dipercayakan kepadamu, sedangkan dirimu mengetahuinya.”*

Ayat diatas menjelaskan mengenai penempatan seorang pekerja/SDM (Sumber Daya Manusia), yang sebagaimana tidak diperbolehkan berkhianat dalam menjalankan Amanah yang telah di berikan, sedangkan mereka adalah orang-orang yang mengetahuinya.

Hadist Riwayat Al-Bukhari menyatakan bahwa Muhammad bin Sinan, Qulaih bin Sulaiman, memberitahu sebuah Riwayat kepada kami, Riwayat tersebut berasal dari seseorang bernama atha, Yasar, dan juga abu

Hurairah ra yang berkata : *“Rasullah Saw bersabda : jika Amanah yang telah di berikan dan di sia-siakan, maka tunggu lah bagaimana kehancuran itu akan datang”*. Dan Abu Hurairah bertanya: *“Bagaimana cara meletakkan Amanah itu ya Rasullah?”* dan beliau pun menjawab: *“Jika perkara yang di berikan tidak kepada seseorang dengan keahliannya maka tunggulah bagaimana kehancuran itu akan datang”*.

Hasil penelitian Ermaya, (2021) penelitian tersebut menunjukkan bahwa program pemerintah terhadap industri kreatif animasi memiliki pengaruh positif. Maka dari itu program pemerintah dapat di katakana merupakan factor yang mempengaruhi pengembangan industri. Program pemerintah diberikan kepada animator atau pelaku animasi dikarenakan program tersebut dapat memberikan ilmu baru bagi animator, seperti pelatihan khusus atau diklat agar dapat meningkatkan kompetensi animator hingga program bantuan seperti pemberian bantuan finansial atau dana. Hal ini dibutuhkan karena Program Pemerintah dapat memberikan pengaruh besar terhadap suatu perngembangan animasi dengan syarat pemerintah harus selalu mendukung dan juga memfasilitasi setiap kegiatan atau program yang berkaitan dengan pengembangan industry kreatif.

Hasil penelitian Aryanti, (2018) dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa kualitas SDM memberikan pengaruh terhadap pengembangan animasi. Hal tersebut dapat dikatan bahwa SDM dapat menjadi faktor pengembangan industry animasi Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan SDM di saring menyesuaikan passion masing-masing hingga

SDM tersebut dapat focus dalam proyek yang di buat dan menghasilkan sebuah animasi yang berkualitas. SDM juga berpengaruh besar terhadap pengembangan animasi karena dalam pembuatan animasi ini harus memunculkan ide kreatif yang sumbernya berasal dari SDM yang berkualitas tersebut, bahkan SDM lah yang melahirkan sebuah gambar bergerak yang kita kenal sekarang sebagai animasi. Hal itu menyebabkan animasi selalu berkaitan erat dengan SDM.

Hasil penelitian Zulkarnain, (2018) dalam penelitian tersebut mengatakan bahwa kemajuan teknologi memberikan pengaruh terhadap pengembangan animasi. Maka hal tersebut dapat dikatakan bahwa faktor kemajuan teknologi dapat mempengaruhi pengembangan industry animasi. Kemajuan teknologi dapat dikatakan mempengaruhi pengembangan animasi dikarenakan dapat membantu suatu proses pengerjaan dalam proses produksi animasi. Hal tersebut sangat dibutuhkan dalam industri animasi di jaman sekarang agar proses produksi tidak memakan waktu lama dan biaya produksi yang lebih sedikit. Disisi lain animator harus terus meng-upgrade skill mereka agar tidak tertinggal jaman.

Berdasarkan latar belakang yang sudah di kemukakan bahwa animasi DIY memberikan pengembangan terhadap ekonomi kreatif. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF SUB-SEKTOR INDUSTRI ANIMASI DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA”

Batasan Masalah

Tujuan dari adanya Batasan masalah ini agar topik yang dijelaskan tidak meluas dari pembahasan. Batasan masalah juga di buat agar peneliti lebih terfokus pada apa yang di teliti. Batasan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Objek dari penelitian ini ialah pelaku industri kreatif animasi di daerah istimewa Yogyakarta dengan informan yang telah ditentukan oleh peneliti
2. Penelitian ini terfokus pada Industri animasi di Daerah Istimewa Yogyakarta. Fokus permasalahan dalam penelitian ini ialah Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pengembangan Ekonomi Kreatif sub-sektor Industri Animasi di Daerah Istimewa Yogyakarta

Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah di jelaskan di atas, untuk menghindari pelebaran pembahasan dalam penelitian perlu membatasi permasalahan yang akan di teliti agar lebih dapat dipahami. Berdasarkan hal tersebut maka rumusan masalah yang akan dikaji didalam penelitian sebagai berikut :

1. Apa saja faktor-faktor yang menghambat pengembangan ekonomi kreatif sub-sektor industri animasi di Daerah Istimewa Yogyakarta

2. Bagaimana pengaruh dimensi Program Pemerintah, Kualitas SDM, Kemajuan Teknologi terhadap pengembangan ekonomi kreatif sub-sektor industri animasi di Daerah Istimewa Yogyakarta

Tujuan Penelitian

Tujuan adanya penelitian ini agar dapat mengetahui apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan ekonomi kreatif sub-sektor industri animasi di Daerah Istimewa Yogyakarta, sebagai berikut :

1. Mengetahui Apa saja faktor-faktor yang dapat menghambat pengembangan ekonomi kreatif sub-sektor industri animasi di Daerah Istimewa Yogyakarta
2. Mengetahui Bagaimana pengaruh dimensi Program Pemerintah, Kualitas SDM, Kemajuan Teknologi terhadap pengembangan ekonomi kreatif sub-sektor industri animasi di Daerah Istimewa Yogyakarta

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan sebuah wawasan, informasi, dan juga pengetahuan yang lebih mendalam lagi terkait faktor-faktor yang mempengaruhi dan faktor-faktor yang menghambat pengembangan ekonomi kreatif sub-sektor industri animasi di Daerah Istimewa Yogyakarta

- b. Penelitian ini di harapkan dapat digunakan sebagai informasi tambahan dan juga pengetahuan untuk penelitian berikutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Dapat dimanfaatkan dan menjadi masukan untuk industri animasi terkait ekonomi kreatif terhadap pengembangan animasi
- b. Dapat bermanfaat bagi masyarakat dan agar bisa mengetahui apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan yang telah dilakukan oleh industri kreatif untuk DIY, dan dapat memberikan pengetahuan mengenai industri kreatif,
- c. Bagi peneliti, diharapkan adanya penelitian ini akan memberikan wawasan baik pengetahuan dan juga pengalaman yang lebih mendalam lagi mengenai industri animasi

