

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat di Indonesia, pemerintah membuat kebijakan salah satunya dengan cara mengedepankan sektor industri. Tidak hanya mengandalkan bidang industri sebagai sumber ekonomi negara tetapi juga mengandalkan sumber daya manusia yang kreatif. Nilai ekonomi dari suatu produk atau jasa juga tidak lagi ditentukan oleh bahan baku atau sistem produksi, tetapi lebih kepada pemanfaatan kreativitas dan penciptaan inovasi melalui perkembangan teknologi yang semakin maju.

Iniilah yang dinamakan era ekonomi baru yang mengutamakan informasi dan kreativitas yang populer dengan sebutan industri kreatif atau ekonomi kreatif yang digerakkan oleh sektor industri yang bersangkutan di bidangnya. Industri kreatif sendiri merupakan pengembangan konsep berdasarkan modal kreativitas yang dapat berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat pergeseran dari era pertanian ke era industrialisasi, disusul dengan era informasi yang disertai dengan banyaknya penemuan baru di bidang teknologi informasi maupun globalisasi ekonomi, telah membawa peradaban baru bagi manusia. Visi Departemen Perdagangan RI dalam pengembangan industri kreatif periode 2009-2025 yaitu bangsa Indonesia yang berkualitas hidup dan bercitra kreatif di mata dunia. Hal ini dapat dicapai dengan peningkatan daya saing produk dan jasa kreatif. Terdapat 14 subsektor industri kreatif,

namun Departemen Perdagangan RI mengambil peran 6 subsektor diantaranya yaitu, arsitektur; film, video, dan fotografi; *fashion* ; musik ; kerajinan dan desain. Sektor lain yang masih dalam lingkup industri kreatif adalah animasi yang merupakan cabang dari industri telematika yang mengalami perkembangan sebesar Rp 1001,6 milyar rupiah pada tahun 2013. Penetapan *game* dan animasi sebagai salah satu bagian pilar pengembangan industri kreatif oleh pemerintah telah menjadi satu momentum yang kuat dalam memajukan industri *game* dan animasi di Indonesia. Pertumbuhan industri desain visual, termasuk animasi, desain grafis, periklanan dan multimedia terus bergerak naik. Pertumbuhannya diperkirakan antara 10%-15% per tahun dengan *market size* hingga Rp 5 triliun. Selain itu menurut Rudy Suteja (Ketua Cimahi *Creative Association*) yang dikutip dari Pikiran Rakyat pada Selasa, 6 Mei 2012 menyebutkan bahwa :

“Profit dari industri animasi ini cukup menggiurkan, bayangkan saja dalam setiap satu episode animasi berdurasi 24 menit estimasi biaya produksi yang dibutuhkan sebesar 18 M dengan perhitungan 1 tahun produksi (365 hari). Ketika masuk ke televisi dengan ditambah iklan nilai film animasi ini menjadi sebesar 109 M, sehingga didapat profit sebesar 91M.”

Menurut produser film animasi *The Battle of Surabaya*, Muhammad Suyono yang dikutip dari Kick Andy Show menyebutkan bahwa film animasi adalah emasnya Indonesia di masa depan karena dari adanya industri animasi pada *animated picture film* yang *world wide* di mana pangsa pasarnya kawasan Indonesia mencapai Rp 900 Milyar, Asia Tenggara mencapai Rp 9 triliun, Asia Pasifik Rp 30 triliun, dunia Rp 430 triliun dimana dapat mengalahkan harga penjualan satu pesawat terbang buatan Indonesia C220 untuk produksi satu film yang hanya dikerjakan oleh 180-200 orang ,

belum di tambah lagi jika *character designnya* seperti *micky mouse* dapat dikembangkan menjadi mainan anak-anak juga lisensinya *World Disney*, lalu *soundtracknya* yang menjual juga seperti pada film *Frozen*.

Ada beberapa masalah yang dihadapi oleh pelaku industri animasi, salah satu diantaranya adalah ketersediaan sumber daya manusia yang masih sangat terbatas. Padahal untuk membangun industri animasi besar diperlukan banyak tenaga kerja yang handal dengan berbagai spesifikasi keahlian seperti *character design, modelling, environment modelling, Green screen keying, compositing, liquid effect, motion capture, 3D camera tracking* dan *rendering*.

Strategi yang dilakukan oleh pemerintah kota Cimahi untuk mengembangkan industri kreatif animasi dan film ini dituangkan kedalam sebuah pedoman umum dalam bentuk dokumen Sistem Inovasi daerah (SIDA) pada tahun 2011. SIDA dijadikan sebagai pedoman untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi untuk mendukung berbagai program dan kegiatan yaitu dengan membangun gedung BITC (*Baros Information Technology Creative*). Selain itu membentuk suatu asosiasi kreatif yang dikenal dengan *Cimahi Creative Association* . *Cimahi Creative Association* ini merupakan wadah pengembangan industri telematika yang berbasis komunitas dengan dikeluarkannya SK Walikota No.530/KEP.304-PENMO/200 yang terdiri dari para pelaku industri kreatif (komunitas yang bergerak di bidang *fashion, film, perangkat lunak, musik, seni, olahraga, game* , penulis dan jurnalistik, teater) serta terdapat sekitar dua belas *start-up* yang kegiatannya membina dan membenuk wirausaha-wirausaha baru di sektor industri kreatif terutama pada sub sektor telematika (IT, animasi dan

film). Jika dilihat dari sudut pandang ekonomi industri maka terjadi perkembangan pada industri tersebut maka akan muncul aglomerasi industri. Menurut teori yang diungkapkan oleh MAR (Marshall, Arrow dan Romer) dengan adanya aglomerasi industri, maka akan timbul sebuah eksternalitas yang bersifat positif yang bisa dinikmati oleh siapapun yang berada di dalam *region* atau wilayah tersebut. Adapun eksternalitas positif yang diteliti dalam skripsi ini yaitu limpahan pengetahuan (*knowledge spillover*). Dengan adanya *knowledge spillover* ini nantinya akan mengalirkan pengetahuan diantara individu-individu baik yang bisa diajarkan atau pun yang bersifat *tacit knowledge*, ke perusahaan-perusahaan lain di dalam klaster yang dapat diperoleh dari komunikasi yang berlangsung secara terus menerus antar perusahaan atau komunitas, memungkinkan adanya imitasi atau peniruan dan perpindahan tenaga kerja terampil antar perusahaan, maupun persaingan lokal mempercepat peniruan serta kemajuan ide-ide para inovator seperti halnya *entertainment* di Hollywood, keuangan di Wall Street, dan konsumen elektronik di Jepang (Gudda, Bwisa dan Kihoro, 2013) yang dapat mengambil manfaat dari pengetahuan yang dilimpahkan dari adanya aglomerasi tersebut. Selain itu dengan adanya limpahan pengetahuan (*knowledge spillover*) ini akan meningkatkan produktivitas tenaga kerja kemudian berimplikasi pada nilai tambah industri tersebut.

Maka dari itu, untuk mengetahui bagaimana limpahan pengetahuan antar sumber daya manusia yang terlibat dalam proses pembuatan animasi di Cimahi, mengetahui nilai tambahnya serta bagaimana strategi pemerintah untuk memperkuat klaster industri

animasinya, maka penulis tertarik untuk memilih topik penelitian mengenai **“Limpahan Pengetahuan pada Klaster Industri Animasi di Cimahi”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang ingin penulis teliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana terjadinya limpahan pengetahuan antar sumber daya manusia (SDM) yang terlibat dalam pembuatan animasi di Cimahi ?
2. Seberapa besarkah nilai tambah yang dihasilkan oleh industri animasi yang ada di Cimahi ?
3. Bagaimana strategi pemerintah untuk memperkuat klaster industri animasi di Cimahi ?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana kondisi limpahan pengetahuan antar Sumber Daya Manusia (SDM) yang terlibat dalam pembuatan animasi.
2. Untuk memperkirakan nilai tambah yang dihasilkan oleh industri animasi yang ada di Cimahi.
3. Untuk mengetahui strategi yang dilakukan oleh pemerintah untuk memperkuat klaster industri animasi di Cimahi sebagai bagian dari pembangunan ekonomi daerah.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diantaranya :

1.4.1. Manfaat Teoretis

Adapun manfaat teoretis dalam penelitian ini adalah memperkaya penelitian sejenis yang telah dilakukan oleh pihak lain dalam hal pendalaman informasi dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam studi ilmu Ekonomi Pembangunan, khususnya terkait perencanaan daerah dalam memperkuat klaster industri animasi di Kota Cimahi.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi para pembuat keputusan atau para perumus kebijakan khususnya pemerintah daerah Kota Cimahi dalam hal strategi pengembangan klaster industri animasi sebagai salah satu daya saing perekonomian daerah.