

PROGAM PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF ANIMASI DI KOTA CIMAHI

Rusdiati Rumiah^{1*}, Entang Adhy Muchtar², Tachjan³, dan Asep Sumaryana⁴.

¹ Mahasiswa Program Doktor Ilmu Administrasi Publik di Universitas Padjadjaran, Bandung

^{2 3 4} Dosen Administrasi Publik di Universitas Padjadjaran, Bandung
*e-mail: rrusdiati@ymail.com

ABSTRAK

Kota Cimahi tahun 2009 telah menetapkan bahwa sektor animasi sebagai sektor unggulan daerah. Hal ini disebabkan oleh adanya keterbatasan wilayah dan sumber daya alam, serta berdasarkan kajian dengan beberapa stakeholder. Untuk mendukung apa yang telah ditetapkan akan Pemerintah Kota Cimahi, pemerintah telah menerbitkan Peraturan Menteri Perindustrian Nomor : 137/M-IND/PER/12/2011 tentang peta panduan (road map) pengembangan kompetensi inti industri Kota Cimahi. Untuk mendukung penetapan kebijakan industri animasi di Kota Cimahi, Pemerintah Daerah Kota Cimahi telah menetapkan Peraturan Daerah Kota Cimahi Nomor 5 tahun 2013, yaitu tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Cimahi tahun 2012 – 2017. Ditetapkan bahwa arah kebijakan pembangunan daerah Kota Cimahi adalah pengembangan ekonomi kreatif berbasis pada sumber daya manusia, salah satunya adalah dengan penguatan klaster industri kreatif animasi.

Berbagai program kegiatan untuk mendukung pengembangan industri kreatif animasi telah dilaksanakan oleh Pemerintah Kota Cimahi, namun demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa program pengembangan industri kreatif animasi di Kota Cimahi masih belum efektif. Hal ini terlihat dari belum ditetapkannya Dinas terkait yang secara khusus menangani progam pengembangan industri kreatif animasi, belum adanya *Standard Operating procedure* (SOP) yang dapat dijadikan acuan dalam progam pengembangan industri kreatif animasi, dan program yang telah dibuat belum dapat menghasilkan studio animasi yang mampu memproduksi film animasi yang mampu diserap pasar.

Kata kunci : Program, Industri kreatif, Animasi,

ABSTRACT

The city of Cimahi in 2009 has determined that the animation sector is a regional leading sector. This is due to the limitations of the area and natural resources, and is based on studies with several stakeholders. To support what has been set by the Cimahi City Government, the government has issued Minister of Industry

Regulation Number 137 / M-IND / PER / 12/2011 concerning the road map for the development of Cimahi City's core industrial competencies. To support the policy setting of the animation industry in Cimahi City, the Cimahi City Regional Government has set Cimahi City Regional Regulation Number 5 of 2013, which is about the Cimahi City Medium Term Development Plan for 2012 - 2017. It was determined that the direction of Cimahi City's regional development policy is economic development creative based on human resources, one of which is by strengthening the animation creative industry cluster.

Various activity programs to support the development of the creative animation industry have been carried out by the Cimahi City Government, however the results of the study indicate that the program of developing the creative animation industry in Cimahi City is still not effective. This can be seen from the fact that the related Office has not yet specifically handled the animation creative industry development program, there is no Standard Operating Procedure (SOP) that can be used as a reference in the animation creative industry development program, and programs that have not been able to produce animation studios capable of producing animated films that can be absorbed by the market.

Keywords: Program, Creative Industry, Animation

PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif adalah sektor usaha yang menekankan pada ide-ide kreatif, sehingga kreativitas memegang peranan yang sangat penting. Pada tahun 1990an dimulailah era ekonomi baru yang lebih menekankan pada kreativitas, yang sekarang dikenal sebagai era ekonomi kreatif. Di Indonesia sektor ekonomi kreatif mulai diperhatikan lebih serius pada sekitar tahun 2006. Pemerintah melalui Departemen Perdagangan telah menerbitkan buku "Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia 2025". Buku tersebut

menjelaskan tentang rencana pengembangan sektor ekonomi kreatif di Indonesia yang terdiri dari 14 (empat belas) sub sektor ekonomi kreatif, meliputi: periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, fesyen, film video dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penribitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, serta riset dan pengembangan.

Ekonomi kreatif merupakan salah satu pilar penopang pertumbuhan ekonomi, yang berbasis pada sumber daya manusia, khususnya inovasi dan kreativitas.

Adanya keterbatasan wilayah, dan sumber daya alam, serta hasil kajian dengan beberapa stake holder, untuk menggerakkan sektor perekonomian di Kota Cimahi, maka sudah sejak tahun 2009 diciptakanlah sektor unggulan di bidang ekonomi kreatif sektor telematika, khususnya animasi. Alasan lain dipilihnya industri kreatif animasi karena Kota Cimahi memiliki sumber daya manusia yang dapat diberdayakan menjadi entrepreneur dan insan kreatif.

Untuk mendukung penetapan kebijakan industri kreatif animasi di Kota Cimahi, Pemerintah Daerah Kota Cimahi telah menetapkan Peraturan Daerah Kota Cimahi Nomor 5 Tahun 2013 yaitu tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Cimahi Tahun 2012 – 2017. Ditetapkan arah kebijakan pembangunan Kota Cimahi adalah pengembangan ekonomi kreatif berbasis pada sumber daya manusia, salah satunya adalah dengan penguatan klaster industri yaitu klaster industri animasi dan film.

Dalam penetapan suatu kebijakan, terdapat beberapa tahapan

seperti dikemukakan oleh Denhardt (1991), Schultz (2004), Longest (2006), Islamy (2003), terdapat 5 (lima) langkah dalam proses penetapan kebijakan publik : (1) Merumuskan masalah, (2) Menentukan tujuan dan kriteria, (3) Mengembangkan beberapa alternatif, (4) Melakukan analisis berbagai kebijakan, dan (5) Menentukan ranking dan pilihan. Begitu juga Howlett dan Ramesh (1995), William Dunn (1999), menyampaikan 5 (lima) tahapan dalam siklus kebijakan, yaitu : (1) *Agenda setting*, (2) *Policy Formulation*, (3) *Decision Making*, (4) *Policy Implementation*, and (5) *Policy Evaluation*.

Birokrasi memiliki peranan yang sangat dominan dalam pelaksanaan implementasi kebijakan. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Ripley dan Franklin (1982:33) : “*Bureaucracies are dominant in the implementation of programs and policies and have varying degrees of importance in other stages of the policy process. In policy and program formulation and legitimation activities, bureaucratic*

units play a large role, although they are not dominant". Pendapat tersebut menekankan bahwa birokrasi memiliki peranan yang dominan dalam pelaksanaan program dan kebijakan dalam berbagai tingkatan.

Peneliti lainnya Jones (1984:172) menjelaskan bahwa implementasi kebijakan publik melibatkan tiga aktivitas yaitu : (a) *Organization: the establishment or rearrangement of resources, units, and methods for putting a program into effect*; (b) *Interpretation: the translation of program language (often contained in a statute) into acceptable and feasible plans and directives*; (c) *Application: the routine provision of services, payments, or other agreed upon program objectives or instruments*. Lebih lanjut Charles O. Jones (1984:173) mengemukakan bahwa *"It is important to understand, among other things, that organization itself has impact in the policy process. The original purpose of organizing may be to implement a program"*. Sesuai dengan apa yang telah disampaikan oleh Jones, bahwa

organisasi memiliki dampak terhadap proses kebijakan. Kemudian Jones juga menyampaikan bahwa tujuan dari organisasi adalah untuk menjalankan suatu program.

Pemerintah Kota Cimahi telah melaksanakan berbagai program pengembangan industri kreatif animasi, diantaranya bekerja sama dengan komunitas Cimahi Creative Association (CCA) mengadakan berbagai pelatihan dan seminar dengan tujuan untuk meningkatkan skill dan menambah wawasan sesuai dengan perkembangan industri animasi serta menciptakan entrepreneur baru.

Namun demikian berdasarkan data dari Biro Pusat Statistik Kota Cimahi, sektor ekonomi kreatif khususnya animasi, belum dapat memberikan kontribusi terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Kota Cimahi. PDRB digunakan untuk mengukur kinerja perekonomian terutama perkembangan sektor riil, diukur berdasarkan sektor usaha, yang menunjukkan besarnya kemampuan suatu daerah dalam menciptakan nilai tambah akibat adanya proses

produksi. Dengan demikian industri kreatif sektor animasi di Kota Cimahi belum dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan perekonomian.

Berdasarkan kondisi yang ada, maka perlu diupayakan adanya berbagai program pengembangan industri kreatif animasi di Kota Cimahi, yang mampu meningkatkan keahlian para pelaku industri kreatif animasi dan studio animasi yang ada mampu memproduksi film animasi yang memiliki daya saing di industri kreatif animasi Indonesia. Penelitian ini ditujukan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan berbagai program pengembangan industri kreatif animasi di Kota Cimahi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang penelitiannya mengeksplorasi kehidupan nyata, sistem terbatas (berbagai kasus), melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi atau sumber

informasi majemuk (misalnya, pengamatan, wawancara, bahan audio visual, dan dokumen, serta berbagai laporan), dan melaporkan deskripsi kasus dan tema kasus (Creswell, 2014: 135). Metode penelitian pendekatan kualitatif ini dilakukan untuk memahami bagaimana proses dan mengungkapkan makna dari setiap fenomena secara khas dan mendalam menurut persepsi masyarakat dalam hal ini anggota komunitas Cimahi *Creative Association (CCA)*, pelaku usaha industri kreatif animasi di Kota Cimahi, dan pemerintah.

Jenis data yang diperoleh dalam mengungkapkan fenomena yang dijadikan obyek penelitian ini adalah jenis data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini berasal dari informan berupa informasi dan data hasil wawancara dengan pihak yang berkepentingan dan pelaku utama baik dari pejabat Pemerintah Daerah, maupun dari masyarakat. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dan berbagai sumber informasi yang diperoleh melalui penelusuran yang berasal

dari berbagai kajian literatur dan dokumen terkait, melalui kegiatan studi kepustakaan dan studi dokumen yang dapat menerangkan berbagai masalah yang telah dijadikan obyek penelitian sebagai fungsi pendukung terhadap data primer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengembangan industri kreatif animasi di Kota Cimahi dilaksanakan oleh Dinas Perdagangan, Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah, dan Perindustrian (Disdagkoperin), Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP). Dinas Perdagangan, Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah, dan Perindustrian Kota Cimahi (Disdagkoperin), serta Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP), meski sama-sama memiliki tugas untuk melakukan kegiatan pengembangan industri kreatif animasi di Kota Cimahi, tetapi secara tugas dan fungsinya terdapat perbedaan. Dinas Perdagangan, Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah, dan Perindustrian Kota Cimahi (Disdagkoperin), dalam

kegiatan pengembangan industri kreatif lebih kepada bagaimana mendorong para pelaku industri kreatif animasi menjadi insan-insan kreatif berjiwa wirausaha . Sehingga dalam perencanaan program lebih diarahkan kepada hal-hal yang bersifat untuk mengembangkan kemampuan teknis dari para pelaku industri kreatif animasi di Kota Cimahi. Sedangkan Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP), kegiatannya lebih kepada kegiatan promosi untuk meningkatkan investasi, dan menyediakan informasi tentang potensi daerah dan peluang usaha, sehingga dikemudian hari akan terjalin kerjasama di bidang penanaman modal. Penjelasan tentang masing-masing tugas dan fungsi dari Dinas Perdagangan, Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah, dan Perindustrian Kota Cimahi (Disdagkoperin), serta Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP), adalah sesuai dengan yang tercantum pada Peraturan Daerah Kota Cimahi nomor 6 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan

Susunan Perangkat Daerah Kota Cimahi, dan Peraturan Walikota Cimahi nomor 33 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi dan Fungsi Serta Tata Kerja Perangkat Daerah Kota Cimahi.

Berbagai program kegiatan yang telah dilaksanakan oleh Pemerintah Kota Cimahi yaitu pelatihan untuk meningkatkan kompetensi para animator, pelatihan kewirausahaan tentang bagaimana membangun sebuah *start-up company*, menyelenggarakan kegiatan workshop, diskusi dan sharing ide untuk menumbuhkan ide dan kreativitas.

Kegiatan promosi yang telah dilakukan adalah melalui penyebaran brosur dalam bentuk cetak, promosi melalui website resmi pemerintah Kota Cimahi, dan promosi melalui penyelenggaraan event berskala internasional yaitu Baros International Animation Festival (BIAF). Namun demikian kegiatan promosi yang telah dilakukan masih belum mampu untuk menjual produk-produk animasi yang telah dibuat oleh

studio-studio animasi di Kota Cimahi. Kendala yang dihadapi oleh para pelaku industri animasi dalam mempromosikan hasil karyanya adalah sulitnya mendapatkan akses pembiayaan. Mengingat untuk mempromosikan sebuah karya animasi agar dikenal masyarakat luas, diperlukan biaya yang cukup besar, dan kegiatan promosi ini dilakukan jauh sebelum film karya animasi tersebut beredar dipasaran. Berbeda dengan industri animasi global, mereka sudah memiliki model promosi yang baik sehingga kegiatan promosi yang dilakukan sangat berpengaruh terhadap suksesnya penjualan sebuah film. Sedangkan di Indonesia, baik itu film animasi serial TV maupun animasi layar lebar, belum memiliki kemampuan untuk melakukan promosi yang baik. Peran Pemerintah khususnya Pemerintah Daerah Kota Cimahi sangatlah dibutuhkan, agar karya animasi yang dihasilkan oleh studio-studio animasi di Kota Cimahi dapat sukses dipasaran.

SIMPULAN

Berbagai program kegiatan pengembangan industri kreatif animasi di Kota Cimahi telah dilakukan, berdasarkan pengamatan program-program yang telah dilaksanakan baru sebatas untuk meningkatkan keahlian para animator, tetapi belum dapat menghasilkan studio animasi yang mampu memproduksi film animasi yang mampu bersaing di industri film animasi. Perlu diupayakan adanya program mengenai bagaimana memasarkan produk animasi yang telah dihasilkan oleh studio-studio animasi di Kota Cimahi, dan bagaimana mencari sumber permodalan.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell John. 2014. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset, Memilih diantara lima pendekatan*, Edisi 3. Alih Bahasa : Ahmad Lintang Lazuardi. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Denhardt, Robert B. 1991. *Public Administration: An Action Orientation*. Brooks/Cole Pub. Co. California.
- Dunn, William N. 1999. *Pengantar Analisis Kebijakan Publik (Terjemahan)*. Gajah Mada University Press. Yogyakarta.
- Howlet Michael and Ramesh. 1995. *Studying Public Policy: Policy Cycles and Policy Subsystems*. Oxford University Press. New York.
- Islamy Irfan. 2003. *Prinsip-prinsip Perumusan Kebijakanaksanaan Negara*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Jones, O Charles. 1984. *An Introduction to the Study of Public Policy Third Edition*. Brooks/Cole Publishing Company, Monterey, California.
- Longest, Beufort. 2006. *Health Policymaking in the United States*. Chicago and AUPHA Press. Washington.
- Ripley, R.B and Franklin, G.A. 1982. *Bureaucracy and Policy Implementation*. Homewood. Dorsey Press.
- Schultz, David. 2004. *Encyclopedia of Public Administration and Public Policy*. Facts on File. New York.