

## IDEA CONCEPT PAPER

# KONSEP APLIKASI E-STUDIO: WADAH ANIMATOR SECARA *REMOTE*, *SOCIO-DIGITAL-PRENEURSHIP* DENGAN PENDEKATAN S.M.A.R.T

Izza Auliyai Rabby  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Jl. Laksda Adisucipto, papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman,  
Daerah Istimewa Yogyakarta 55281  
izzaauliya88@gmail.com

## Pendahuluan

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, khususnya potensi industri animasi Indonesia berpotensi besar mendunia, hal ini didukung dengan kompleksitas dan keberagaman kultur Indonesia, dengan hal ini secara otomatis mendukung *promotion behind the stories*, dengan kata lain, animasi dapat berperan ganda dalam mempromosikan produk lain dari Indonesia, seperti destinasi wisata, produk budaya dan adat, serta menstimulasi komoditas dagang lainnya dari tradisional hingga *digital*.

Kekayaan potensi dan konten di Indonesia terhadap animasi atau pengembangan *game* terkendala dengan lemahnya sumber daya manusia (SDM), kurangnya *partner* bekerja, kurang properti terkait pembuatan animasi dan *game*, serta lemahnya distribusi produk animasi dan *digital game*, hal ini terbukti dengan kendala pribadi saya dan teman-teman animator lainnya, bahkan dinyatakan pula oleh *Head of Creative MD Animation*, Eki NF, mengungkapkan, pihaknya masih terkendala sumber daya manusia, modal, *hardware*, infrastruktur dan *software* (Republika.co.id). Dengan konteks permasalahan tadi, penulis menggagas sebuah ide tentang aplikasi *digital* yang menjadi wadah bertemunya animator atau *game developer* secara *remote* sehingga menampilkan alasan “kurangnya alat pembuatan”, *course in application* yang memangkas biaya pelatihan *based volunteer*, atau *video course* dari profesional, dengan beberapa sistem manajemen yang mengatur kooperatifitas member aplikasi, serta informasi pasar yang diinfokan pemerintah dengan pendekatan analisis SWOT *Big Data* kepada para member. Penulis mengungkapkan alasan paling umum yang “diderita” animator dan para *game developer* dalam produksi produk kreatifnya.

Analisa Swot	
S	Kaya konten, distribusi yang mudah, produk digital sangat luas pasarnya, relatif murah jika dikerjakan seefisien mungkin.
W	Minus SDM, kurangnya <i>hardware</i> , jumlah orang yang besar, kurangnya dukungan pemerintah.
O	Pasar yang mendunia, ada peluang membuat wadah dengan aplikasi, bisa secara <i>remote</i> antar animator.
T	Ketidaktahuan akan pasar yang besar, butuh inovasi, modal.

Aplikasi E-Studio ini menggagas *Studio in mobile*, sekaligus *Socio-Digital Preneurship*, karena selain mendongkrak potensi bisnis kreatif di 4.0, ia juga memberikan pelatihan dan men-swadayakan SDM, tanpa harus mengenyang pendidikan tinggi yang tentunya memegang teguh prinsip *efisiensi dan efektifitas*

## Deskripsi Program

### *Specific*

Korea berstatus negara termiskin sebelum adanya *K-wave* atau gelombang industri kreatif yang berasal dari Korea, baik itu *K-pop*, *K-style* dan sebagainya (Bekraf 2015). Hal ini juga dapat dilakukan di Indonesia dan memungkinkan *I-wave (Indonesian wave)* dilihat dari banyaknya kultur Indonesia, yang saya soroti adalah industri animasi, jika Disney mampu melayar lebarkan cerita tentang *princess-princess* dari berbagai negara, Indonesia sudah tentu sangat mampu. Prinsipnya adalah *regional*, gender, sektoral. Dengan tiga prinsip tadi, bisa dikemukakan aplikasi berbasis *mobile e-studio*, mengingat jumlah pengguna internet telah menggunung sekitar 93,4 juta orang pada lima tahun yang lalu, itu mengindikasikan *training* dapat dilakukan seefisien mungkin dengan *e-course*, dan sangat bisa memanfaatkan kurikulum pembelajaran dari tutorial Youtube, satu permasalahan yang dikeluhkan animator adalah kurangnya pemahaman terhadap bahasa asing, maka alih-alih membuat kurikulum baru, lebih baik *menerjemahkan* tutorial yang ada di youtube.

### *Measurable*

E-Studio mengedepankan semangat kolaboratif dalam pembuatan animasi. Belajar dari Gojek, perusahaan tersebut tidak memiliki motor namun bisa menjadi besar hanya dengan menjalin kerja sama dengan para *driver*. E-Studio menjembatani antar satu animator dengan lainnya, dengan sedikit manajemen *reward and punishment*, Pemerintah bisa memanfaatkan kemudahan E-Studio. E-Studio menjawab kesusahan animator dalam mencari *partner*, kemudian permasalahan *hardware* dapat teratasi. Jika satu orang memiliki komputer, misalnya ada 50 orang dalam satu *project* secara *remote*, itu sama saja ada 50 komputer. Sedangkan upaya lainnya dengan *event-event* sebagai upaya motivasi para animator didalamnya. Dalam dunia *game*, *event* yang diadakan senantiasa memotivasi para pemainnya, hal serupa bisa diterapkan.

### *Achievable*

*Bagaimana hal ini bisa efektif?* Alasan pertama, biaya membuat Aplikasi dirasa tidak terlalu mahal. *Kedua*, dalam rangka membasmi kelemahan SDM, mudah memberikan pelatihan animator lewat *video course*, terinspirasi dari aplikasi Ruang Guru, *video course* bisa dibuat oleh pemerintah atau *volunteer* dari member, bisa diterapkan berbayar atau *freecourse*. *Ketiga*, permasalahan yang sering muncul adalah kelemahan *hardware*, dengan menghimpun banyak animator dalam satu aplikasi, itu juga berarti menghimpun banyak komputer milik animator, maka proses berat dalam pembuatan animasi seperti *rendering* bisa dibagi-bagi pada masing-masing member animator.

**Realistic**

Masuk akal? Dengan Manajemen *reward and punishment*, calon member wajib memberikan identitasnya baik itu KTP atau lainnya, nampaknya pemerintah lebih mengetahui bagaimana manajemennya. Kemudian bagaimana memasarkannya? Ada dua opsi yang saya tawarkan, *Pertama*, membuat aplikasi *Mobile-Cinema* ala Netflix sebagai rakyat Indonesia sebagai *Filmmakernya* dan adanya kualifikasi kualitas yang bisa pemerintah buat standarnya. *Kedua*, senantiasa mencari info pasar dengan pemanfaatan Big Data, yang kemudian bisa diinfokan oleh pihak pemerintah kepada para member di Aplikasi E-Studio, sangat mungkin para member mengerjakan project dari luar negeri.

**Time-Bound**

Hal ini dirasa tidak terlalu memakan waktu, pengalaman Pribadi mempelajari otodidak Animasi hanya 3 Bulan, hal ini bisa dibuktikan dengan berhasilnya membuat beberapa Film Animasi pendek. Seorang animator sangat mungkin membuat *Short Animation Film*, daripada membuat *Short*, kenapa tidak membuat *long-film* dengan menyatukan para animatornya? Pada pelatihan di BLK, umumnya ada pembelajaran intensif animasi memakan waktu 1-6 Bulan, tergantung tingkatannya. Dari Junior Animator sampai Senior Animator. (Pengalaman di BLK Bekasi). Dan dengan pelatihan lewat *e-course*, Animator bisa meningkatkan Skillnya, *efisiensinya* lebih terlihat dibanding pelatihan *realtime* yang sampai memakan biaya jutaan, namun tadi, yang sering dikeluhkan adalah *kelemahan pemahaman bahasa asing*.

**Kesimpulan**

Indonesia memiliki kultur yang sangat kompleks, keunikannya hingga keindahan heterogenitasnya sangatlah menawan jika sampai dikenal dunia, dengan film Animasi, Indonesia berkesempatan “unjuk gigi” pada Dunia. Belajar dari Pixar, selain Animasinya yang dijual, Merchandise, dan kebudayaan lokalnya pun turut kecipratan. Dalam hal ini, Animasi berperan ganda, sebagai komoditas Industri kreatif digital, juga sebagai ajang “unjuk gigi”.

Namun, permasalahannya dari lemahnya SDM, membutuhkan banyaknya Partner, Biaya, bahkan Hardware, saya mengidealisasikan aplikasi E-Studio yang memungkinkan para Animator berkolaborasi secara *remote*, serta tak lupa *efektifitas dan efisiensinya*. E-Studio tak hanya sebagai wadah, atau *Digital-Preneurship*, ia juga sebagai *Socio-Preneurship*, karena menghimpun orang yang punya cita-cita namun tak memiliki biaya, ia juga turut mencerdaskan bangsa dari *E-Coursenya*.



Sumber : Dokumen Pribadi