

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Animasi komputer merupakan seni gambar bergerak yang secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan karakter dan kamera, pemberian suara, serta *special effect* semuanya dikerjakan menggunakan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya sulit atau tidak mungkin digambarkan dapat menjadi mungkin dan lebih mudah untuk digambarkan. Contohnya perjalanan ruang angkasa ke suatu planet atau proses terjadinya tsunami dapat digambarkan secara jelas (Naresta, 2013).

Visual effect adalah serangkaian proses pembuatan gambar yang menyertakan proses manipulasi tertentu di luar adegan pengambilan gambar hasil syuting asli. *Visual effect* berfungsi untuk memvisualisasikan adegan yang tidak dapat dibuat menggunakan alat biasa, memanipulasi adegan yang menghabiskan biaya besar, dan mencegah terjadinya cedera karena peralatan dan adegan yang berbahaya (Busroh, 2017).

Industri animasi komputer dan *visual effect* bukan hanya memproduksi animasi komputer atau *visual effect* untuk pasar televisi atau perfilman saja, tetapi juga memproduksi untuk perusahaan komersil yang berkaitan dengan periklanan, perusahaan *video game* yang memproduksi *video game* untuk *smartphone*, *game console*, atau komputer, perusahaan pembuat materi edukasi termasuk animasi komputer dan/atau *visual effect* untuk pendidikan, simulasi militer, simulasi kedokteran, dan perusahaan yang menyediakan konten untuk platform digital baru seperti *smartphone*, iPod, dan media interaktif lainnya. Dengan adanya trend *outsourcing* dan *co-productions* pada industri animasi komputer dan *visual effect* menjadikan pasarnya tersedia secara global (Tom Wesson, et al., 2010).

Industri *video game* adalah sektor ekonomi yang terlibat dalam pengembangan, pemasaran, dan monetisasi *video game*. Mencakup puluhan disiplin pekerjaan dan bagian-bagian komponennya mempekerjakan ribuan orang di seluruh dunia (Zackariasson & Wilson, 2012). Sektor *video game* internasional menghasilkan pendapatan lebih dari 42 miliar USD per tahun. Pertumbuhan tahunan berada pada

tingkat sebesar 20% per tahun selama lima tahun terakhir (Develop, 2009). Sektor *video game* membutuhkan karyawan dengan keahlian yang sama seperti pada sektor perfilman dari industri animasi komputer dan *visual effect*, tetapi ada perbedaannya. Misalnya, sektor *video game* membutuhkan proporsi *programmer* yang lebih besar dibandingkan dengan pekerja seninya, komponen interaktifnya lebih besar, dan menggunakan saluran distribusi yang berbeda. Aspek industri *video game* yang terjauh dari industri animasi komputer adalah merancang dan memprogram perangkat lunak “*game engine*” untuk mendorong *video game* yang merupakan segmen paling menarik untuk bersaing, sehingga pengembang *video game* berfokus pada aspek segmen industri tersebut dan mensubkontrakan animasi *video game* ke spesialis animasi (Tom Wesson, et al., 2010).

Animasi komputer dapat meningkatkan daya tarik dari kegiatan belajar mengajar. Dimana ketertarikan merupakan faktor utama berhasilnya proses pembelajaran. Berdasarkan teori dari mental mode, pengetahuan tacit dan implisit, digabungkan dengan fasilitas animasi komputer ketertarikan pelajar dalam suatu subjek yang dipelajarinya meningkat (Haiguang, et al., 2009). Hal ini menunjukkan bahwa pasar dari animasi komputer dan *visual effect* lebih luas lagi, dimana terlihat adanya peluang untuk memasuki pasar pendidikan.



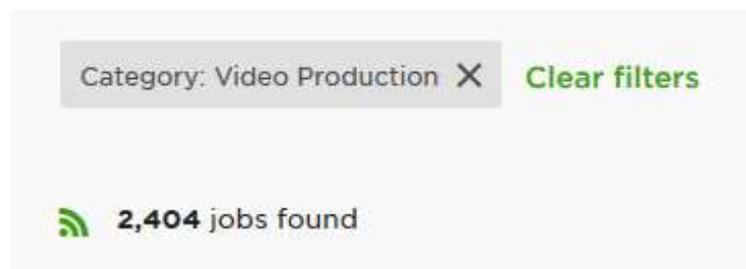
Gambar I.1 Jumlah Judul Film Global
(sumber www.imdb.com)

Berdasarkan data yang diperoleh dari Internet Movie Database (www.imdb.com). judul film yang ditayangkan secara global pada dekade terakhir menunjukkan adanya tren meningkat. Hal ini dapat dilihat pada Gambar I.1, yang menunjukkan adanya *potential market growth* untuk industri animasi komputer dan *visual effect*.



Gambar I.2 Ketersediaan Pasar Animasi di Upwork
(sumber www.upwork.com)

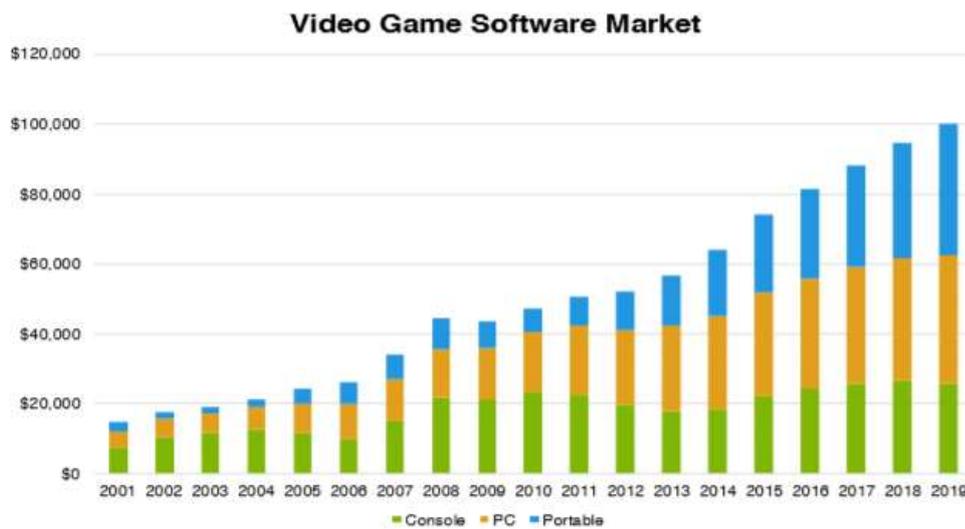
Berdasarkan data yang diperoleh dari situs *freelance* Upwork (www.upwork.com) yang diakses pada Bulan Mei 2018, yang dapat dilihat pada Gambar I.2, terdapat 1470 *jobs* pada bidang animasi komputer secara global yang berkaitan dengan produksi perfilman dan produksi *video game* untuk 1 bulan terakhir. *Jobs* yang dimaksud pada situs *freelance* Upwork merupakan permintaan *client* berupa tawaran untuk mengerjakan proyek secara penuh atau sebagian, dan tawaran untuk membuat sesuatu yang dibutuhkan oleh *client* yang umumnya memberikan uang sebagai imbalannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa pasar animasi komputer tersedia cukup banyak.



Gambar I.3 Ketersediaan Pasar *Video Production* di Upwork
(sumber www.upwork.com)

Berdasarkan data yang diperoleh dari situs *freelance* Upwork (www.upwork.com) yang diakses pada Bulan Mei 2018, yang dapat dilihat pada Gambar I.3, terdapat 2404 *jobs* pada bidang *video production* secara global yang berkaitan dengan

animasi komputer dan *visual effect* untuk 1 bulan terakhir. *Jobs* yang dimaksud pada situs *freelance* Upwork merupakan permintaan *client* berupa tawaran untuk mengerjakan proyek secara penuh atau sebagian, dan tawaran untuk membuat sesuatu yang dibutuhkan oleh *client* yang umumnya memberikan uang sebagai imbalannya. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa pasar animasi komputer dan *visual effect* tersedia cukup banyak.



Gambar I.4 *Video Game Market Size*
(sumber www.woodsidecap.com)

Berdasarkan grafik yang diperoleh dari www.woodsidecap.com, dapat dilihat pada Gambar I.4 (sumbu x merupakan tahun, sumbu y merupakan penjualan x1.000.000), *market size* dari industri *video game* di seluruh dunia meningkat hampir setiap tahunnya. Diperkirakan pada tahun 2019 penjualan *video game* dapat mencapai 1 miliar USD. Hal tersebut menunjukkan bahwa pasar *video game* memiliki *potential growth*.

Cahaves Studio merupakan perusahaan yang bergerak dibidang animasi komputer dan *visual effect* yang baru akan berdiri. Berdirinya Cahaves Studio ini diinisiasi oleh tersedianya pasar yang luas seperti yang dijelaskan pada paragraf sebelumnya, dan dari anggota tim Cahaves Studio sendiri yang memiliki keterampilan di industri animasi komputer dan *visual effect*, serta keterampilan di industri *video game* untuk bagian produk dan bakat yang mencakup pengembang, perancang, dan seniman.

Tren *co-productions* pada industri film dan *video game* mengalami peningkatan yang stabil dalam jumlah selama dekade terakhir pada industri perfilman. *Co-productions* merupakan kolaborasi antara studio film atau *video game* dari dua atau lebih negara pada satu proyek. Manfaat dari *co-productions* diantaranya adalah dapat berbagi sumber daya antar perusahaan, *risk sharing*, dan dapat insentif pajak untuk negara tertentu. Manfaat dari *co-productions* menjadi penting, karena pada industri ini permintaan produk akhir tidak pasti (Tom Wesson, et al., 2010).

Dalam era globalisasi yang didukung oleh kemajuan teknologi, membuat *outsourcing* menjadi hal yang biasa untuk berbagai produk dan layanan. *Outsourcing* ke negara berkembang memiliki daya tariknya dalam hal segi biaya, dikarenakan biaya *outsource* ke negara berkembang relatif lebih rendah dibandingkan dengan *outsource* ke negara maju. Diperkirakan bahwa sebanyak 90% dari animasi televisi Amerika, sebagian produksinya dilakukan di Asia (Tom Wesson, et al., 2010).

Berdasarkan data di atas, Cahaves Studio sebagai perusahaan yang baru akan berdiri dan memiliki modal yang terbatas, memutuskan untuk memilih *customer segment* perusahaan perfilman dan perusahaan *video game* yang bergerak pada lapisan produk dan bakat (studio) serta melakukan *co-productions* atau *outsourcing*. Ada beberapa alasan yaitu, yang pertama dikarenakan adanya pasar yang tersedia cukup banyak serta *potential market growth* pada industri perfilman. Alasan kedua, keahlian yang diperlukan pada industri *video game* mirip dengan industri perfilman serta sebagian tim Cahaves Studio memiliki skill *programming* mumpuni yang dapat dipakai pada industri *video game*. Alasan ketiga, *co-productions* pada industri animasi komputer dan *visual effect* dengan manfaat dapat berbagi sumber daya antar perusahaan, *risk sharing*, dan dapat insentif pajak untuk negara tertentu. Memungkinkan untuk menekan *cost* yang harus dikeluarkan dan memperkecil risiko dari lingkungan industri yang memiliki permintaan produk akhir yang tidak pasti.

Pada industri animasi komputer dan *visual effect* terdapat banyak cara perusahaan untuk menciptakan, memberikan dan menangkap nilai. Perancangan yang tepat

bagi sebuah perusahaan dalam menciptakan, memberikan dan menangkap nilai dapat membuat perusahaan memiliki daya saing tinggi.

Sebuah model bisnis menggambarkan tentang bagaimana organisasi menciptakan, memberikan, dan menangkap nilai. *Business Model Canvas* menggambarkan itu semua dengan menggunakan sembilan blok bangunan (Osterwalder & Pigneur, 2010). Menurut Bonazzi & Zilber (2014) tidak seperti model bisnis lainnya seperti *5 Domain Model* dan *V4 Framework*, *Business Model Canvas* dipertimbangkan sebagai model yang paling lengkap pada teori model bisnis, menempatkan, pada detail, hubungan antara keseluruhan komponen internal dan eksternal organisasi, dan memperlihatkan bagaimana hal tersebut saling berhubungan untuk menciptakan dan menangkap nilai yang diberikan perusahaan.

Berdasarkan pernyataan dan data di atas, Cahaves Studio yang merupakan perusahaan yang baru akan merintis bisnisnya pada industri animasi komputer dan *visual effect* harus melakukan perancangan model bisnisnya, sehingga proses menciptakan, memberikan, dan menangkap nilai dari Cahaves Studio dapat dilakukan dengan tepat. *Business Model Canvas* dipertimbangkan sebagai model yang paling lengkap pada teori model bisnis, sehingga penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “PERANCANGAN MODEL BISNIS STUDIO ANIMASI KOMPUTER DAN *VISUAL EFFECT* CAHAVES STUDIO MENGGUNAKAN *FRAMEWORK BUSINESS MODEL CANVAS*”.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang terkait perancangan model bisnis untuk Cahaves Studio, maka berikut merupakan rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimanakah gambaran lingkungan bisnis studio animasi komputer dan *visual effect*?
2. Bagaimanakah gambaran *customer profile* dari Cahaves Studio?
3. Bagaimanakah SWOT dari Cahaves Studio?
4. Bagaimanakah strategi Cahaves Studio berdasarkan analisis SWOT?
5. Bagaimanakah gambaran *value proposition* Cahaves Studio?
6. Bagaimanakah gambaran model bisnis Cahaves Studio menggunakan BMC?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana gambaran lingkungan bisnis studio animasi komputer dan *visual effect*.
2. Mengetahui bagaimana gambaran *customer profile* dari Cahaves Studio.
3. Mengetahui bagaimana SWOT dari Cahaves Studio.
4. Mengetahui bagaimana strategi Cahaves Studio berdasarkan analisis SWOT.
5. Mengetahui bagaimana gambaran *value proposition* Cahaves Studio.
6. Mengetahui bagaimana gambaran model bisnis Cahaves Studio menggunakan BMC.

I.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian memuat asumsi-asumsi yang diperlukan dalam menyelesaikan masalah. Batasan penelitiannya sebagai berikut:

1. Penelitian ini fokus kepada perancangan model bisnis untuk Cahaves Studio.
2. Penelitian ini dilakukan tidak sampai pada tahap implementasi.
3. Penelitian ini dilakukan untuk dua *customer segment* saja, yaitu perusahaan perfilman dan perusahaan *video game* yang berada pada lapisan produk dan bakat (studio). Sehingga, tidak membahas *customer segment* lain seperti, perusahaan lain yang membutuhkan keterampilan yang sama dan pengguna akhir dari film dan *video game*.
4. Penelitian ini tidak membahas secara detail aspek teknis dari kesembilan komponen *business model canvas* dari Cahaves Studio.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diantaranya:

1. Memberikan usulan model bisnis untuk Cahaves Studio.
2. Memberikan referensi model bisnis bagi industri sejenis.

I.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat pengantar dari penelitian seperti gambaran umum objek penelitian, latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan informasi mengenai dasar teori yang digunakan dalam penelitian menggunakan pendekatan business model canvas yang akan dibahas. Tujuan dari bab ini adalah untuk menyediakan pengetahuan singkat mengenai teori dari literatur yang relevan yang digunakan sebagai landasan teori dalam pelaksanaan penelitian dan perancangan hasil akhir/penelitian yang dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai langkah-langkah pemecahan masalah yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Bab ini merupakan bagian pada tugas akhir yang menjelaskan tentang proses pengumpulan dan pengolahan data yang terkait dalam penelitian ini

BAB V ANALISIS DAN PERANCANGAN MODEL BISNIS

Bab ini merupakan bagian dari tugas akhir yang menjelaskan analisis yang dilakukan terhadap data-data yang telah didapatkan serta hasil yang diberikan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian dari tugas akhir yang menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diberikan berdasarkan hasil dari penelitian.