

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Meskipun industri animasi di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan dalam satu dekade terakhir, namun sayangnya masih banyak angkatan kerja yang didominasi generasi milenial dan generasi Z pada usia 20-25 tahun mengalami kesulitan untuk berkarier di industri animasi Indonesia. Berdasarkan data penelitian yang diperoleh, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pencari kerja sulit untuk berkarier di industri animasi. Beberapa diantaranya adalah karena ketatnya persaingan dalam proses seleksi dan rekrutmen pekerja di industri animasi.

Bagi sebagian besar studio animasi lebih menyukai pekerja profesional yang sudah terpercaya jenjang kariernya dan kemampuan teknisnya, dibandingkan dengan pekerja di tingkat pemula. Hal ini disebabkan karena banyak pencari kerja di tingkat pemula belum memiliki pengalaman profesional dalam produksi animasi, dan kualitasnya belum sesuai dengan standar minimal yang diharapkan oleh industri animasi. Kemudian faktor lainnya adalah karena sulitnya mencari sumber informasi mengenai industri animasi yang terbaru secara akurat dalam satu wadah yang terpusat, khususnya informasi terkait lowongan pekerjaan yang secara spesifik di industri animasi, dan tidak tercampur dengan industri kreatif lainnya.

Dengan dirancangnya platform media digital untuk menghubungkan pekerja animasi dengan industri animasi pada penelitian ini, telah terbukti dapat membantu pekerja animasi untuk mendapatkan sumber informasi, khususnya informasi lowongan pekerjaan terkait industri animasi yang terpusat dan akurat. Di sisi lain, platform digital ini juga membantu pihak perekrut atau pencari bakat SDM kreatif dari studio animasi menjadi lebih efektif dan efisien dalam mendapatkan basis data terkait SDM kreatif di industri animasi.

5.2 Saran

Penelitian ini membahas tentang fenomena kesulitan pencari kerja untuk berkarier di industri animasi Indonesia, dengan fokus yang menjadi bahasan utama

adalah faktor apa saja yang mempengaruhi pencari kerja kesulitan untuk berkarier di industri animasi, metode dan medium apa saja yang digunakan oleh pencari kerja untuk mencari informasi lowongan kerja, serta metode dan medium apa saja yang digunakan oleh studio animasi dapat terhubung dengan pencari kerja.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai data rujukan untuk penelitian selanjutnya yang membahas tentang fenomena industri animasi, dengan fokus pembahasan strategi pengembangan industri animasi, khususnya dengan pendekatan media digital. Penelitian ini dapat dikembangkan menjadi lebih spesifik dengan mempersempit cakupan penelitiannya menjadi skala instansi atau organisasi, seperti menjadikan platform digital untuk memfasilitasi alumni suatu lembaga pendidikan dalam memperoleh informasi mengenai lowongan pekerjaan di industri animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S., Utami, A. D., Wunawarsih, I. A., Ema, A. F., Afrahamiryano, Hikmah, R., Hasanah, N., & Jayadisastra, Y. (2024). *Pengantar Komunikasi Pendidikan* (Vol. 1).
- Adianto, J., & Fedryansyah, M. (2018). Peningkatan Kualitas Tenaga Kerja dalam Menghadapi Asean Economy Community. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 1(2), 77–86.
- Afifah, F., & Harto, B. (2024). Strategi Rekrutmen Digital Untuk Memahami Peran Platform Online Dalam Mencari Dan Menarik Talenta Digital. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 3270-3278.
- AINAKI. (2020). *Indonesia Animation Report 2020*.
<http://www.bekraf.go.id/berita/page/10>
- Bastian, H., & Saputro, G. E. (2021). Desain User Interface Game Fairplay Poker Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 07(01), 122–130.
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- Butkovic, A., Mcardle, G., & Bertolotto, M. (2023). A Framework to Measure User Experience of Geoportals. *International Eastern Conference on Human-Computer Interaction*, 79–84. www.similarweb.com
- Daulay, M. C. M., & Kusumawardhani, M. I. (2019). Animasi Indonesia dalam Tinjauan Produksi; Freelancer pada Ekosistem Industri Animasi di Bandung. *ULTIMART: Jurnal Komunikasi Visual*, 12(9), 9–16.
- Fauziah, S., & Sugiarti, Y. (2022). Literature Review: Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 8(2), 87–93. <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>
- Flew, T. (2008). *New Media: An introduction* (3rd ed.). Oxford University Press.

- Hafidli, M. N. (2024). *Strategi Pesan dan Media Digital pada Pemasaran Sosial (Studi Kasus pada Kampanye “Protect The Ocean” SkytreeDGTL)*.
- Kusriyanti, T. (2020). Perancangan Strategi Bisnis dengan Metode Business Model Canvas pada Leora Design Interior & Furniture. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 527–536.
<https://doi.org/10.38035/JMPIS>
- Nugroho, C. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi* (1st ed.). Prenada Media.
- Nurqamar, I. F., Hafizhah, I., Sarniati, Ulfa, S., Nurfadillah, & Rahmi, N. (2022). The Intention of Generation Z To Apply For a Job. *JBMI (Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Informatika)*, 18(3), 218–247.
<https://doi.org/10.26487/jbmi.v18i3.16493>
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2012). *Business Model Generation* (N. R. Sihandrini, Ed.; 1st ed.). PT Elex Media Komputindo.
- Penjelasan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif, 1 (2019).
www.peraturan.go.id
- Rahmi, E., Yumami, E., & Hidayasari, N. (2023). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(1), 821–834. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12177>
- Rizal, S., & Saputra, S. A. (2023). Perancangan UI/UX pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 25(1), 7–14.
- Rochman, F., Subiyantoro, H., Faridah, & Umam, N. C. (2015). *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website

UMKM Kirihuci. *Desain Komunikasi Visual UNIKOM*, 10(2), 1–18.

Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design? *Communication & Information Technology*, 11(1), 17–24.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003 (2003).

Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(3), 26–40. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>

Wikayanto, A., Kurniawan, E., Yudoprakoso, B. F., Wilson, D., & Prana, I. S. (2021). Dampak Covid Terhadap Pekerja Animasi Indonesia. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(2), 1–14.

Wikayanto, A., Wilson, D., Yudoprakoso, B. F., Prana, I. S., Kurniawan, E., Nurlela, Yulianti, I., Nadya, N., & Resty. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pengembangan Ekosistem Industri Animasi Indonesia*.

Wikayanto, A., Yudoprakoso, B. F., Kurniawan, E., Wilson, D., & Prana, I. S. (2021). Strategi Mitigasi Industri Animasi Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Masyarakat Indonesia*, 47(1).

Wilson, D., Prana, I. S., Kurniawan, E., Nurlela, Azkiya, A., Yudopraksono, B. F., & Wikayanto, A. (2020). *Kajian Platform Intellectual Property Animasi Indonesia*.

Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.

Zahra, M. F. A., & Priyadi, D. T. (2022). Peran Profesi Desain Komunikasi Visual pada Dunia Industri Kreatif di Era Pasca Pandemic. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 87–93. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual>