

PELUANG KERJA ANIMATOR DI INDUSTRI ANIMASI PADA MASA PANDEMI

Hestin Rahmawati¹, Ni Kadek Nathi Sharma Mahaniya², I Gede Agus Indram Bayu Artha³

^{1,2,3}Prodi Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Kota Denpasar, Bali 8023, Indonesia

e-mail:hestin2437@gmail.com¹, mahaniya@gmail.com², goesindram@gmail.com.³

INFORMASI ARTIKEL

Received : October 2024
Accepted : October 2024
Publish : October 2024

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has had a significant impact on various industry sectors, including the animation industry. This research aims to explore the employment opportunities for animators during the pandemic and how adaptation is happening in the industry. Data was obtained through a literature review as well as interviews with several professional animators and industry players. The results show that despite the global economic slowdown, the demand for digital content, including animation, has increased significantly. This is driven by the increasing need for digital-based entertainment and educational content during quarantine. In addition, the animation industry is able to adapt quickly through remote working and online collaboration, which opens up opportunities for animators to remain productive amidst challenging situations. This study concludes that the pandemic accelerates the digital transformation of the animation industry and opens up new opportunities for animators who are able to innovate and adapt to the latest technology.

Keywords: animators, animation industry, COVID-19 pandemic, remote working, digital content

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 telah membawa dampak signifikan pada berbagai sektor industri, termasuk industri animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peluang kerja bagi animator selama masa pandemi dan bagaimana adaptasi yang terjadi dalam industri ini. Data diperoleh melalui kajian literatur serta wawancara dengan beberapa animator profesional dan pelaku industri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun terjadi perlambatan ekonomi global, permintaan terhadap konten digital, termasuk animasi, mengalami peningkatan signifikan. Hal ini didorong oleh meningkatnya kebutuhan akan hiburan dan konten edukatif berbasis digital selama masa karantina. Selain itu, industri animasi mampu beradaptasi dengan cepat melalui kerja jarak jauh dan kolaborasi online, yang membuka peluang bagi para animator untuk tetap produktif di tengah situasi yang menantang. Studi ini menyimpulkan bahwa pandemi mempercepat transformasi digital industri animasi dan membuka peluang baru bagi animator yang mampu berinovasi dan beradaptasi dengan teknologi terkini.

Kata Kunci: animator, industri animasi, pandemi COVID-19, kerja jarak jauh, konten digital

PENDAHULUAN

Penyakit yang dikenal sebagai COVID-19 atau Coronavirus Disease 2019 merupakan suatu kondisi kesehatan yang dapat menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan dan peradangan pada paru-paru. Sumber utama dari penyakit ini berasal dari infeksi oleh virus Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2). Dampak dari pandemi COVID-19 tidak hanya terbatas pada sektor kesehatan masyarakat, melainkan juga melibatkan pengaruh yang signifikan terhadap sektor ekonomi, pendidikan, dan kehidupan sosial di Indonesia (semeru.or.id).

Guna merespons pandemi, pemerintah telah menerapkan tindakan-tindakan untuk melindungi kesehatan masyarakat, seperti pembatasan pergerakan, kampanye 3M (menggunakan masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak), dan program vaksinasi (ekon.go.id). Dalam skala global pandemi ini, sektor industri kreatif, seperti bidang animasi, mengalami perubahan yang cukup besar sebagai dampak dari perubahan pola konsumsi dalam industri hiburan dan periklanan. Hal ini mendorong meningkatnya permintaan dari berbagai lembaga (m.kumparan.com).

Walaupun dalam kondisi pandemi, kesempatan kerja di sektor animasi tetap tersedia dan bahkan mengalami peningkatan. Langkah-langkah lockdown dan kebijakan jarak sosial mendorong peningkatan aktivitas di rumah, yang pada gilirannya meningkatkan konsumsi konten digital. Sementara itu, kemajuan teknologi dalam industri animasi terus berlangsung, khususnya dalam pengembangan teknik animasi 3D, animasi virtual, dan alat animasi yang semakin canggih. Meningkatnya penggunaan konten digital juga membuka peluang baru bagi sektor animasi, termasuk konten online dan program TV yang memanfaatkan animasi. Meskipun ada tantangan dari kebijakan lockdown dan pembatasan sosial, banyak studio animasi telah mengadopsi teknologi untuk menerapkan sistem kerja jarak jauh. Hal ini terungkap dalam wawancara yang dilakukan oleh Andrian Wikayanto dan timnya melalui platform Zoom dengan 120 pekerja animasi di 23 kota di Indonesia.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan mengeksplorasi peluang kerja animator di industri animasi selama pandemi. Pendekatan ini dipilih untuk memahami

secara mendalam tantangan, perubahan, dan adaptasi dalam industri animasi serta respons animator terhadap pandemi. Penelitian bersifat deskriptif eksploratif, bertujuan menggambarkan kondisi kerja animator selama pandemi serta menjelajahi faktor-faktor yang memengaruhi perubahan, seperti permintaan pasar, teknologi, dan kebijakan pemerintah. Subjek penelitian mencakup animator profesional, pelaku industri, dan pengamat industri kreatif yang dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan kuesioner semi-terstruktur. Prosedur pengumpulan data melibatkan wawancara online menggunakan platform seperti Zoom, dengan durasi 45–60 menit. Data dianalisis menggunakan analisis tematik, memetakan tema seperti pola kerja animator, dampak pandemi, dan peluang kerja baru. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil wawancara dengan data sekunder, seperti laporan industri dan berita terkait. Penelitian dilakukan dalam tiga tahapan: persiapan, pengumpulan data, dan analisis data, dengan fokus pada temuan-temuan utama terkait perubahan dan peluang di industri animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah perkembangan animasi secara umum

Animasi adalah serangkaian gambar bergerak yang dibentuk oleh sekelompok objek yang diatur secara teratur melalui pergerakan yang telah diatur pada setiap interval waktu tertentu. Objek atau gambar tersebut dapat mencakup representasi manusia, hewan, atau bahkan tulisan (repository.bsi.ac.id). Penggunaan animasi tidak terbatas hanya pada pembuatan film animasi kartun, tetapi juga dapat digunakan sebagai pengganti adegan dalam kehidupan nyata yang sulit dilakukan oleh manusia asli. Contohnya termasuk dalam film fantasi, iklan, dan desain. Oleh karena itu, ini memberikan kemungkinan bagi pembuat film, pengiklan, dan desainer untuk menciptakan gambar dan adegan yang sangat menyerupai dunia nyata.

Sejumlah studio animasi telah mengimplementasikan kebijakan untuk menjaga komputer di studio tetap aktif selama masa pandemi. Meskipun demikian, komputer tersebut dikelola dari jarak jauh oleh para pekerja dari rumah masing-masing. Model ini umumnya dikenal dengan istilah protokol remote desktop (RDP) (Kim, 2014). Animasi memiliki beragam pemanfaatan di berbagai media, termasuk sebagai

alat pembelajaran, konten hiburan, elemen dalam pembuatan game, iklan, film, dan lain sebagainya.

Animasi menjadi sarana pembelajaran jarak jauh atau melalui jaringan. Ketika lockdown dan kebijakan social distancing berlaku selama pandemi, banyak orang yang lebih sering berada di rumah, termasuk dalam konteks pendidikan dimana kegiatan pembelajaran bertransisi ke format online. Penggunaan animasi dalam pembuatan konten pembelajaran membawa manfaat besar bagi pelajar, karena memberikan contoh-contoh yang mendekati keadaan aslinya dan membantu pemahaman materi.

Di samping itu, animasi memiliki potensi untuk menciptakan materi hiburan. Pada era digital yang berkembang pesat ini, terlihat bahwa pemanfaatan alat-alat digital mengalami peningkatan signifikan dibandingkan dengan periode sebelumnya. Pertumbuhan yang paling mencolok dapat diamati dari peningkatan penggunaan gadget. Berdasarkan informasi yang diberikan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2022, sekitar 67,88% penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas telah memiliki ponsel atau handphone. Angka ini menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan tahun 2021 yang mencapai 65,87%, dan merupakan pencapaian tertinggi dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir.

Dari data tersebut, terlihat bahwa anak-anak yang berusia 5 tahun sudah mulai menggunakan perangkat gadget. Fenomena ini memberikan potensi untuk menciptakan konten hiburan yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengandung unsur pembelajaran, yang sering disebut sebagai konten edukasi. Oleh karena itu, animator diharapkan untuk meningkatkan kreativitas mereka agar dapat bersaing dalam ranah digital ini.

Penggunaan animasi juga luas di industri game yang terus mengalami pertumbuhan. Industri permainan video yang memanfaatkan animasi terus berkembang bahkan dalam situasi pandemi. Kini, terdapat banyak anak-anak dan orang dewasa yang aktif bermain game online. Contoh-contoh seperti Mobile Legends, PUBG, Free Fire, dan lainnya ditampilkan dengan daya tarik visual yang luar biasa. Selain memberikan hiburan, tren ini juga menciptakan peluang pekerjaan di sektor animasi.

Keberadaan animasi juga memberikan peluang signifikan dalam pembuatan iklan. Jika dibandingkan dengan iklan yang melibatkan manusia asli, iklan yang memanfaatkan animasi terlihat lebih menarik dan mampu menciptakan

suasana yang lebih kuat. Penggunaan efek-efek animasi dapat memberikan kesan yang lebih memikat, seperti yang sering terlihat dalam iklan minuman, sebagai contoh.

Pemanfaatan animasi tidak hanya terbatas pada menyampaikan informasi tentang COVID-19, protokol kesehatan, dan tindakan pencegahan, tetapi juga dapat dilakukan dengan cara yang sederhana namun menarik. Inisiatif ini juga memberikan peluang tambahan bagi industri animasi selama periode pandemi.

Selama masa pandemi, studio animasi harus mengadaptasi metode kerja mereka untuk menjamin keselamatan karyawan. Banyak perusahaan mengadopsi model kerja jarak jauh sebagai cara untuk melanjutkan produksi (Andrian Wikayanto dkk.). Dalam menghadapi tantangan pengerjaan animasi secara remote, animator sering menghadapi hambatan, salah satunya terkait dengan perangkat kerja, seperti komputer. Dalam proses pembuatan animasi, kebutuhan akan komputer berkualitas tinggi sangat penting, namun hal ini mungkin tidak dapat dipenuhi secara merata jika dilakukan dari rumah masing-masing animator, mengingat tidak semua dari mereka memiliki perangkat dengan spesifikasi yang sama. Sebaliknya, bekerja di studio memastikan ketersediaan peralatan yang lengkap dan seragam.

Di samping rintangan-rintangan, animator dihadapkan pada tantangan untuk menyesuaikan diri dengan metode kerja jarak jauh selama masa pandemi ini. Animator yang sebelumnya terbiasa beroperasi di lingkungan studio kini harus beradaptasi dengan pola kerja yang melibatkan jarak jauh. Proses kolaborasinya pun tidak sesederhana ketika berada di studio yang sama. Ketersediaan jaringan yang stabil juga menjadi faktor krusial agar pekerjaan dapat dipantau dengan efektif.

Selama masa pandemi, terjadi peningkatan nilai jasa industri animasi di Indonesia. Menurut data dari Asosiasi Industri Animasi Indonesia pada tahun 2020, nilai jasa industri animasi mencapai 0,6 hingga 0,8 triliun rupiah. Angka ini didapatkan dari survei yang melibatkan 120 responden, yang merupakan hanya seperlima dari total jumlah studio animasi di Indonesia. Hal ini juga mencerminkan bahwa industri animasi di Indonesia berhasil mencapai pendapatan sebesar 3 triliun rupiah selama masa pandemi COVID-19 yang dimulai pada bulan Maret 2020. Kemampuan industri animasi untuk beradaptasi selama pandemi telah mendorong

pertumbuhan terus-menerus dalam bidang animasi di Indonesia. Dengan total belanja iklan yang meningkat hingga mencapai 122 triliun dari Januari hingga Juli 2020, industri animasi mampu menyajikan model sistem kerja yang adaptif selama pandemi. Hal ini berpotensi meningkatkan permintaan terhadap iklan animasi selama masa pandemi (ainaki.or.id, 2020).

Menurut data yang dikeluarkan oleh Asosiasi Industri Animasi Indonesia pada tahun 2020, pertumbuhan industri animasi Indonesia selama periode tahun 2015 hingga 2019 mencapai 153 persen, dengan rata-rata peningkatan sebesar 26 persen setiap tahunnya. Pada rentang waktu tersebut, industri animasi Indonesia berhasil meraih pendapatan dari 238 miliar hingga 602 miliar, walaupun mengalami sedikit penurunan akibat munculnya Pandemi COVID-19. Pertumbuhan sektor animasi ini dipicu oleh tingginya permintaan akan produk animasi untuk tayangan televisi dan aplikasi digital. Berdasarkan data AINAKI tahun 2020, industri animasi Indonesia juga mampu menciptakan lapangan kerja dengan menyerap 24 ribu tenaga kerja, termasuk 5.371 animator di kalangan generasi muda (kompas.tv, 2023).

Dalam menghadapi masa pandemi, salah satu faktor kunci dalam pengembangan industri animasi di Indonesia adalah peningkatan dalam jumlah dan kualitas pendidikan animasi. Pemerintah turut mendorong pertumbuhan sekolah animasi dan studio animasi. Melalui upaya pendidikan ini, Indonesia berharap untuk melahirkan generasi yang memiliki keunggulan dan daya saing tinggi, sekaligus membangun industri animasi yang mampu menampung serta memajukan sektor tersebut (kompas.tv, 2023).

Walaupun masa pandemi memberikan dampak negatif seperti pengurangan proyek dan kehilangan pekerjaan, industri animasi tetap menyediakan peluang kerja bagi para animator. Animator memiliki kesempatan untuk mengatasi dampak negatif tersebut dengan meningkatkan keterampilan dan memperbarui portofolio mereka (mnp.ac.id, 2022). Berikut adalah beberapa peluang pekerjaan untuk animator dalam industri animasi selama pandemi:

1. Peningkatan Keterampilan: Animator bisa mengambil pelatihan daring untuk meningkatkan kemampuan mereka dan memperluas rekam jejak pekerjaan (mnp.ac.id, 2022).

2. Pekerja Bebas: Industri animasi menyediakan peluang pekerjaan mandiri bagi animator yang memiliki keahlian di bidang animasi (journal.forikami.com 2023).
3. Proyek Pengembangan: Industri animasi di Indonesia mengalami peningkatan permintaan akan konten hiburan selama pandemi, memberikan kesempatan bagi animator untuk berkolaborasi dengan perusahaan dan produser lain (journal.isi.ac.id 2021).
4. Kemitraan: Animator dapat bermitra dengan perusahaan internasional untuk menggarap proyek-proyek animasi (mnp.ac.id, 2022).
Inovasi: Industri animasi menuntut para animator untuk menciptakan karya-karya yang lebih unggul dengan memanfaatkan teknologi dan informasi terkini (mnp.ac.id, 2022).

Dalam beberapa tahun belakangan, sektor animasi di Indonesia telah menarik perhatian baik dari investor maupun pemerintah berkat keahlian dan komitmen animator di bidang ini. Selain itu, industri animasi juga memperluas potensi bisnisnya dengan pendirian sekolah-sekolah animasi dan studio-studio animasi (mnp.ac.id, 2022).

Pada masa pandemi, animator masih dapat melaksanakan pekerjaannya dari jarak jauh dengan syarat memiliki akses ke komputer (mnp.ac.id, 2022). Berbagai strategi yang dapat diterapkan oleh animator di masa pandemi meliputi:

1. Sistem Pekerjaan Berbasis Proyek: Sebagian besar animator dipekerjakan dengan sistem berbasis proyek, di mana mereka mendapatkan upah sesuai dengan jumlah pekerjaan yang berhasil diselesaikan (tfr.news, 2023).
2. Pekerjaan Jarak Jauh: Animator dapat menjalankan pekerjaan mereka secara remote, memungkinkan mereka untuk tetap produktif tanpa harus berada di lokasi fisik perusahaan (mnp.ac.id, 2022).
3. Peningkatan Permintaan: Terjadi kenaikan permintaan konten hiburan di industri animasi Indonesia, memberikan peluang bagi animator untuk bekerjasama

dengan perusahaan dan produser lain (ainaki.or.id, 2020).

Dengan menerapkan teknologi dan kemampuan untuk bekerja jarak jauh, animator dapat menjaga produktivitas mereka dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi dalam industri animasi selama masa pandemi.

Industri animasi Indonesia memiliki sejarah yang cukup panjang, dan pada tahun 2020, industri ini mencapai pertumbuhan yang signifikan, menjadikannya tahun yang paling produktif. Meskipun berbagai hambatan menghambat perkembangan industri ini, terutama ketika Pandemi Covid-19 mulai melanda sejak tahun 2020, terdapat tantangan utama terkait kebutuhan dalam proyek pemesanan jasa animasi dan pendanaan untuk produksi proyek animasi IP. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pembangunan model (jmi.ipusk.lipi.go.id, 2020).

Dengan metode ini, dimungkinkan untuk merancang kebijakan yang berfokus pada strategi pemulihan dan percepatan, berdasarkan temuan di lapangan kerja yang terpengaruh oleh pandemi Covid-19 di sektor industri animasi Indonesia. Penelitian ini merupakan lanjutan dari penelitian sebelumnya yang meneliti dampak pandemi (jmi.ipusk.lipi.go.id, 2020).

Pandemi Covid-19 di industri animasi Indonesia telah sebelumnya diidentifikasi sebagai bagian dari pengidentifikasian risiko. Sementara itu, metode model-building yang ditemukan dapat digunakan untuk merumuskan strategi kebijakan yang diperlukan oleh para pelaku industri animasi Indonesia, didasarkan pada temuan-temuan dari penelitian sebelumnya (jmi.ipusk.lipi.go.id, 2020).

Pemahaman ini sejalan dengan pandangan bahwa temuan teoritis dapat dikembangkan berdasarkan dasar empiris yang ditemukan di lapangan. Data dikumpulkan melalui proses wawancara dengan 120 pemilik studio animasi di 23 kota di seluruh Indonesia. Dalam pengumpulan data, informasi utama dari wawancara diperoleh secara daring melalui aplikasi ZOOM pada bulan Oktober 2020 setelah pengumuman kasus penyebaran Covid-19 pada bulan Maret 2020. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang relevan dengan topik penelitian ini (jmi.ipusk.lipi.go.id, 2020).

Proses analisis data dapat diterapkan melalui tahapan transkripsi wawancara, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Setelah itu, data akan diuji untuk mencapai gambaran yang sesuai dengan kebutuhan para pelaku industri animasi Indonesia dengan menggunakan teknik triangulasi yang mencakup tahapan check, re-check, dan cross-check. Keberhasilan strategi mitigasi untuk mengatasi dampak pandemi memerlukan dukungan strategi jangka pendek, menengah, dan panjang yang disusun berdasarkan urgensi sesuai dengan situasi yang terjadi di lapangan kerja. Oleh karena itu, upaya pemulihan industri animasi Indonesia seharusnya hasil dari kajian yang dilakukan bersama-sama oleh pihak pemerintah sebagai pemegang otoritas dan pembuat kebijakan, pihak industri sebagai pelaku utama dalam industri animasi, dengan dukungan dari stakeholder terkait dalam ekosistem animasi Indonesia, seperti lembaga akademis, industri yang terkait, serta asosiasi industri dan profesi (jmi.ipusk.lipi.go.id, 2020).

Melalui pendekatan ini, permasalahan yang muncul selama masa pandemi dapat diatasi. Pada periode pandemi, perhatian pemerintah terhadap pekerja lepas dalam sektor kreatif, terutama animasi, menjadi sangat penting. Pertumbuhan jumlah pekerja lepas dalam sektor animasi dipengaruhi oleh tren bekerja secara remote melalui fasilitas teknologi internet yang semakin canggih. Menurut survei yang sama, 70% pekerja di studio animasi berusia antara 20-30 tahun, 20% berusia antara 30-40 tahun, 8% berusia di bawah 20 tahun, dan sisanya 3% berusia antara 40-50 tahun. Faktor ini membuat pola kerja jarak jauh lebih mudah diadopsi oleh pekerja muda dibandingkan dengan generasi sebelumnya (journal.isi.ac.id, 2021).

Untuk memberikan fleksibilitas dalam hal waktu dan lokasi kerja, model kerja jarak jauh ini menjadi favorit bagi generasi muda yang menghargai kebebasan, memungkinkan mereka bekerja secara mandiri tanpa terikat oleh aturan pemberi kerja. Di sisi lain, selama masa pandemi, hal ini justru menjadi tantangan besar bagi pekerja lepas karena kurangnya perlindungan kesehatan dan ketenagakerjaan yang biasanya dimiliki oleh pekerja lepas (parsana.id, 2020).

Selama tahun 2020, Kementerian Perindustrian terus berupaya untuk memastikan ketersediaan tenaga kerja yang memiliki keterampilan yang memadai di sektor industri

animasi. Dalam upaya ini, Kepala BPSDMI menyatakan bahwa mereka secara aktif menjalin kerja sama dengan berbagai pihak terkait untuk menyelenggarakan pelatihan, sertifikasi, dan penempatan kerja (parsana.id 2020).

Setelah pandemi, industri animasi menghadapi beberapa peluang yang berpotensi memberikan dampak positif. Berikut adalah beberapa peluang yang mungkin dihadapi oleh industri animasi pasca pandemi:

1. Dukungan Pemerintah yang Lebih Besar: Pemerintah telah menunjukkan dukungan terhadap industri animasi melalui berbagai kegiatan penyelenggaraan, seperti Forum Kerja Sama Industri Animasi Indonesia-Korea, yang mendapatkan dukungan dana sebesar USD 1,5 juta dari Korea (journal.isi.ac.id, 2021).
2. Pertumbuhan Ekonomi Kreatif dan Digital: Industri animasi dapat menjadi bagian integral dari pengembangan sektor ekonomi kreatif dan digital, yang diharapkan dapat menjadi pendorong pertumbuhan ekonomi nasional dan membentuk ekosistem pendekatan ekonomi (koran.tempo.co, 2020).
3. Peluang Bisnis yang Berkembang: Industri animasi menawarkan dua opsi menarik untuk pengembangan bisnis, yakni pendirian sekolah animasi dan produksi konten animasi yang lebih berkualitas (journal.isi.ac.id, 2021).
4. Pemanfaatan Teknologi: Industri animasi dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi untuk mengatasi tantangan yang timbul selama pandemi, seperti penggunaan teknologi "magic box," seperti smartphone, untuk menyajikan konten kreatif (koran.tempo.co, 2020).
5. Dukungan Kebijakan Pemerintah yang Lebih Optimal: Ada kemungkinan pemerintah akan mengusulkan kebijakan yang lebih mendukung untuk industri animasi, seperti yang tercantum dalam UU 11/2020 tentang Cipta Kerja dan PP 7/2021 tentang Kemudahan, Perlindungan, dan Pemberdayaan Koperasi dan UMKM, melibatkan penguatan inkubator wirausaha (koran.tempo.co, 2020).

Dengan mengambil keuntungan dari peluang ini, diharapkan industri animasi mampu bertahan dan mengalami perkembangan setelah masa pandemi.

Kesimpulan

Pada masa pandemi, industri animasi mendapatkan berbagai peluang maupun tantangan. Faktor *lockdown* dan *social distancing* pada masa pandemi menciptakan berbagai peluang bagi industri animasi karena meningkatnya konsumsi konten digital. Hal ini tentu menguntungkan bagi industri animasi karena meningkatnya permintaan klien. Akan tetapi, di samping peluang tersebut, industri animasi justru mengalami tantangan. Tantangan tersebut yaitu metode kerja yang tidak bisa dilakukan bersama di dalam studio. Dalam menghadapi tantangan tersebut, beberapa studio animasi menerapkan kerja jarak jauh dengan cara mengelola komputer oleh pekerja dari rumah masing-masing atau yang dikenal dengan istilah protokol remote desktop. Selain itu beberapa studio animasi menggunakan platform zoom, google meet, maupun media digital lain untuk berkomunikasi mengenai pekerjaan.

Setelah masa pandemi, industri animasi masih memiliki beberapa peluang yang memberikan dampak positif, diantaranya adalah peluang bisnis yang berkembang, Industri animasi menawarkan dua opsi menarik untuk pengembangan bisnis, yakni pendirian sekolah animasi dan produksi konten animasi yang lebih berkualitas. Dampak positif lainnya yaitu pemanfaatan teknologi dan informasi, untuk mengatasi tantangan yang timbul selama pandemi seperti penggunaan smartphone untuk menyajikan konten kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wikayanto, A., Kurniawan, E., Mail, B. F. Y., Wilson, D., & Prana, I. S. (2021). Dampak Covid Terhadap Pekerja Animasi Indonesia. *Rekam Jurnal Fotografi Televisi Animasi*, 17(2021), 2. <https://journal.isi.ac.id/index.php/rekam/article/view/5647>
- [2] Luthfiyah, F. Z., Sundari, N., Rahmawati, W., & Gustini, D. R. (n.d.). Pengaruh Industry Animasi Pada Lapangan

Pekerjaan Freelance. *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humanioral*, 1(2022), 1.
<https://journal.forikami.com/index.php/nusantara/article/download/95/51>

[3] *Indonesia Animation Report 2020*. (n.d.). AINAKI. Diakses pada 19 Desember 2023, dari [https://ainaki.or.id/indonesia-animation-report-2020/67% Penduduk Indonesia Punya Handphone pada 2022, Ini Sebarannya](https://ainaki.or.id/indonesia-animation-report-2020/67%20Penduduk%20Indonesia%20Punya%20Handphone%20pada%202022%2C%20Ini%20Sebarannya). (2023, March 8). Databoks. Diakses pada 19 Desember 2023, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/08/67-penduduk-indonesia-punya-handphone-pada-2022-ini-sebarannya>

[4] *STRATEGI MITIGASI INDUSTRI ANIMASI INDONESIA PASCA PANDEMI COVID-19 POST COVID-19 PANDEMIC MITIGATION STRATEGIES IN THE INDONESIA*. (n.d.). Jurnal Masyarakat Indonesia. Diakses pada 19 Desember 2023, dari <https://jmi.ipsk.lipi.go.id/index.php/jmiipk/article/download/955/602>

Studi Dampak Sosial-Ekonomi Pandemi COVID-19 di Indonesia. (n.d.). The SMERU Research Institute. Diakses pada 19 Desember 2023, dari <https://smeru.or.id/id/research-id/studi-dampak-sosial-ekonomi-pandemi-covid-19-di-indonesia>

Tentang COVID-19. (n.d.). Covid-19 Kota Padang. Diakses pada 19 Desember 2023, dari <http://corona.padang.go.id/index.php/tentang-covid/tentang-covid19>

[5] *Mencetak SDM 4.0 di Bidang Animasi Masa Kini*. (2023, July 13). KOMPAS.tv. Diakses pada 19 Desember 2023, dari <https://www.kompas.tv/advertorial/425231/mencetak-sdm-4-0-di-bidang-animasi-masa-kini?page=all>

[6] *Sarat Teknologi Digital, Industri Animasi Berperan Kembangkan Industri 4.0*. (2020, July 28). Pasardana. Diakses pada 19 Desember 2023, dari <https://pasardana.id/news/2020/7/28/sarat-teknologi-digital-industri-animasi-berperan-kembangkan-industri-40/>