



PENGEMBANGAN INDUSTRI ANIMASI MALAYSIA

SKRIPSI

Oleh:

**Kefassada Putranami Charismaraya
200910101153**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
JEMBER
2023**



PENGEMBANGAN INDUSTRI ANIMASI MALAYSIA

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada
program studi hubungan internasional*

SKRIPSI

Oleh:

**Kefassada Putranami Charismaraya
200910101153**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
JEMBER
2023**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, Papa Gagat Agust Charismaraya, S.E.Ak, S.Th. dan Mama Ellynaria Saragih, S.E. yang telah mendoakan, mendukung, serta mendampingi penulis dengan penuh kesabaran.
2. Adek tercinta, Kenzie Parmenas Charismaraya yang telah mendoakan, mendukung, serta mendampingi penulis dengan penuh kesabaran.
3. Bapak Fuat Albayumi, SIP., M.A. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing akademik penulis dengan perhatian dan pengertian mulai dari awal perkuliahan sampai akhir.
4. Bapak Drs. Djoko Susilo, M.Si. selaku dosen pembimbing utama dan Bapak Honest Dody Molasy S.Sos, MA. CIQaR., CIQnR., CRP. selaku dosen pembimbing anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian kepada penulis dalam pembimbingan penulisan skripsi ini.
5. Almamater dan Civitas Akademika Jurusan Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.

MOTTO

*“Never give up on your dream even though whatever people say can hurt you,
because only the person with that dreams can make it real.”*

Kefassada Putranami Charismaraya

"Logic will get you from A to Z; imagination will get you everywhere."

Albert Einstein.



PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kefassada Putranami Charismaraya

NIM : 200910101153

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa kerja ilmiah yang berjudul "*Pengembangan Industri Animasi Malaysia*" adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah disebutkan sumbernya, belum diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun dan bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 13 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Kefassada Putranami Charismaraya

NIM 200910101153

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul **Pengembangan Industri Animasi Malaysia** telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 13 Desember 2023

Tempat : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember

Pembimbing

Tanda Tangan

1. Pembimbing Utama

Nama : Drs. Djoko Susilo, M.Si.

NIP : 195908311989021001



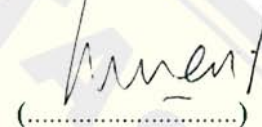
(.....)

2. Pembimbing Anggota

Nama : Honest Dody Molasy, S.Sos., MA.,

CIQaR., CIQnR., CRP.

NIP : 197611122003121002



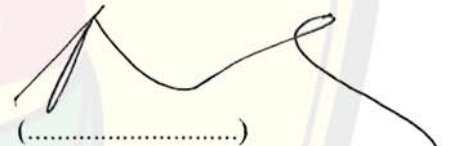
(.....)

Penguji

1. Penguji Utama

Nama : Agus Trihartono, S.Sos., MA., Ph.D.

NIP : 196908151995121001



(.....)

2. Penguji Anggota

Nama : Dr. Muhammad Iqbal, S.Sos., M.Si.

NIP : 197212041999031004



(.....)

ABSTRACT

The animation industry is an industry that provides significant benefits for countries that can develop it. This profit through the animation industry is demonstrated through Japan and the United States. However, this industry is quite difficult to develop for countries that are just starting out. This paper tries to discuss the causes of Malaysia developing the animation industry even though the industry is still relatively new for Malaysia. This research was conducted using qualitative descriptive method where data was collected through the literature study method. By using literature study method, the data collected is secondary data obtained through journals, books, etc. The time limit used by the author is from 2000 to 2023. The results of this paper show that Malaysia is developing the animation industry because the animation industry has advantages both in comparative and competitive terms. Malaysia animation industry shows their advantages in production cost, technology advancement, and by winning international competition. Apart from that, the animation industry is also starting to bring benefits to the development of Malaysia's creative economy. This fact is strengthened by evidence through the appearance of cooperation with another country; performances through cinemas; market for Malaysia animated film merchandise; and Malaysia animated films series performed through YouTube.

Kata kunci: Keunggulan Komparatif, Keunggulan Kompetitif, Ekonomi Kreatif, Industri Animasi

RINGKASAN

Pengembangan Industri Animasi Malaysia; Kefassada Putranami Charismaraya, 200910101153; 2023; 57 halaman; Program Studi Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.

Industri animasi merupakan industri yang memberikan keuntungan yang signifikan bagi negara yang dapat mengembangkannya. Keuntungan melalui industri animasi ini ditunjukkan melalui Jepang dan Amerika Serikat yang mampu melakukan ekspor dalam bidang industri animasi secara besar. Namun, industri ini cukup sulit berkembang bagi negara yang baru memulainya. Meskipun Malaysia masih tergolong baru bila dibandingkan Jepang yang merupakan salah satu pelopor industri animasi, namun pemerintah Malaysia mendukung pengembangan industri animasi. Hal ini menjadikan sebuah pertanyaan mengenai mengapa Malaysia mengembangkan industri animasi meskipun industri tersebut masih tergolong baru di Malaysia?

Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif yang datanya dikumpulkan melalui metode studi pustaka. Dengan menggunakan studi pustaka, data yang dikumpulkan adalah data sekunder yang diperoleh melalui jurnal, buku, dll. Penentuan metode ini dirasa penulis sesuai dikarenakan penulis tidak perlu terjun secara langsung untuk mencari data. Batasan waktu yang digunakan penulis adalah dari tahun 2000 sampai dengan tahun 2023.

Hasil penelitian skripsi ini menunjukkan bahwa ternyata industri animasi Malaysia memiliki keunggulan dibandingkan industri animasi di negara-negara lain di Asia Tenggara. Keunggulan yang dimiliki industri animasi Malaysia adalah secara komparatif maupun kompetitif. Industri animasi Malaysia menunjukkan keunggulannya dalam biaya produksi, kemajuan teknologi, dan memenangkan persaingan internasional. Selain itu, industri animasi juga mulai membawa manfaat bagi perkembangan ekonomi kreatif Malaysia. Fakta ini diperkuat dengan bukti munculnya kerja sama dengan negara lain; pertunjukan melalui bioskop; pasar merchandise film animasi Malaysia; dan serial film animasi Malaysia yang dibawakan melalui YouTube. Melalui keunggulan dan kemampuan industri animasi

Malaysia untuk bersaing, perkembangan industri animasi Malaysia ini telah mencapai negara-negara lain melalui penyiaran.



PRAKATA

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, berkat, karunia dan pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Pengembangan Industri Animasi Malaysia”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.

Dalam proses penulisan dan penyusunan skripsi, penulis mendapat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Djoko Susilo, M.Si. selaku dosen pembimbing utama dan Bapak Honest Dody Molasy S.Sos, MA. CIQaR., CIQnR., CRP. selaku dosen pembimbing anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian kepada penulis dalam pembimbingan penulisan skripsi ini;
2. Bapak dan ibu dosen, staf, serta karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember;
3. Teman-teman Hubungan Internasional angkatan 2020;
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran terhadap skripsi ini. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi khalayak pembaca.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN.....	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
ABSTRACT	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penulisan	3
1.4 Manfaat Penulisan	3
1.4.1 Manfaat teoritis	3
1.4.2 Manfaat praktis	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Kerangka Teori dan Konsep.....	4
2.1.1 Teori Keunggulan Komparatif (Theory Of Comparative Advantage)	4
2.1.2 Keunggulan Kompetitif (<i>Competitive Advantage</i>)	6
2.1.3 Ekonomi Kreatif.....	9
2.2 Penulisan Terdahulu	11
2.3 Ringkasan Penerapan Teori.....	12
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	13
3.1 Pendekatan Penelitian.....	13
3.2 Objek dan Fokus Penelitian.....	13
3.2.1 Batasan Materi	13
3.2.2 Batasan Waktu	14
3.3 Pengumpulan Data Penelitian.....	14
3.4 Keabsahan Data	15
3.5 Analisis Data	15

BAB 4. SEJARAH INDUSTRI ANIMASI MALAYSIA.....	18
BAB 5. ALASAN MALAYSIA MENGEMBANGKAN INDUSTRI ANIMASI	
.....	22
5.1 Industri Animasi Malaysia Memiliki Keunggulan Komparatif Dibandingkan Industri Animasi dari Negara-Negara Lain di Asia Tenggara	22
5.2 Industri Animasi Malaysia Memiliki Keunggulan Kompetitif Dibandingkan Industri Animasi dari Negara-Negara Lain di Asia Tenggara	26
5.3 Untuk Meningkatkan Ekonomi Kreatif Malaysia	33
5.4 Kelebihan Keunggulan Komparatif, Kompetitif dan Ekonomi Kreatif ..	43
5.5 Kekurangan Keunggulan Komparatif, Kompetitif dan Ekonomi Kreatif	44
BAB 6. KESIMPULAN	46
DAFTAR PUSTAKA	48



DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Insentif yang diberikan Negara.....	24
Tabel 5.2 Gaji Rata-Rata Animator Masing-Masing Negara.....	26
Tabel 5.3 Kondisi Industri Animasi di Negara-Negara Asia Tenggara.....	27
Tabel 5.4 Nama dan Ekspor Industri Ekonomi Kreatif Malaysia.....	35
Tabel 5.5 Tahun Tayang, Nama Film Animasi, Channel dan Negara yang Menayangkan.....	38
Tabel 5.6 Nama Film Animasi yang Tayang di Bioskop Mancanegara, Penghasilan, Tahun Tayang.....	40
Tabel 5.7 Nama Akun Youtube, Tahun, Subscribers, Estimasi Penghasilan Perbulan, dan Estimasi Penghasilan Pertahun	41
Tabel 5.8 Nama Toko, Total Pengunjung, dan Kisaran Harga.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Upin & Ipin Musim 1	20
Gambar 4.2 Upin & Ipin Musim 17	20



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, perkembangan internet sangatlah pesat dan dibutuhkan guna aktivitas sehari-hari. Menurut Saud et al. (2019), “Asia merupakan benua yang berada di peringkat pertama dengan penggunaan internet terbesar di dunia dengan jumlah 1,938,075,631 dari 4,148,177,672 populasi atau sekitar 49,7% dari jumlah persentase pengguna internet di seluruh dunia”. Internet yang sudah menjadi kebutuhan sehari-hari menyebabkan harga kuota internet semakin murah.

Dengan adanya internet yang murah dan konsumen yang banyak, maka industri digital didorong untuk berkembang dengan pesat. Menurut Rahmadani (2022), “perkembangan digital yang saat ini semakin maju, menghasilkan berbagai produk budaya seperti drama, film, kartun, lagu, fashion dan produk industri lainnya yang dapat kita temui dalam kehidupan sehari-hari terutama film kartun yang dapat memengaruhi pemikiran generasi muda atau anak-anak karena sering ditonton”. Dalam bukti nyata, perkembangan digital ini salah satunya ditunjukkan mulai dari Jepang yang merilis berbagai macam film animasi yang dinamakan “anime”, sampai dengan Amerika Serikat yang merilis film animasi melalui studio ternama seperti Marvel Studio dan DC Comics. Oleh karena itu, tidak sedikit negara lain yang juga mulai ikut mengembangkan industri animasi mereka.

Salah satu negara yang mengembangkan industri animasi adalah Malaysia. Pengembangan industri animasi Malaysia dimulai dari pembentukan *Malaysia Digital Economy Corporation* (MDEC) pada 1996. Setelah pendiriannya, MDEC merilis film animasi “*Saladin: The Animated Series*” yang merupakan film animasi Malaysia pertama yang mampu masuk kedalam saluran televisi Al-Jazeera Children’s Channel (saluran televisi yang area penyiarnya mencakup Timur Tengah, Afrika Utara, Eropa¹, dan Amerika Serikat). Melalui kesuksesan masuknya animasi Malaysia ke saluran televisi Al Jazeera Children’s Channel, pemerintah

¹ Dulunya/formerly

Malaysia memandang bahwa film animasi Malaysia dapat diterima oleh masyarakat internasional. Sampai saat ini (2023), telah banyak studio animasi yang berdiri guna meningkatkan kualitas dan kuantitas film animasi Malaysia. Beberapa diantaranya adalah “Les’ Copaque Production” dan “Animonsta Studio” yang merilis film animasi yang mampu diterima baik oleh masyarakat internasional, yaitu “Upin & Ipin” dan “Boboiboy”.

Meskipun industri animasi Malaysia mampu diterima baik oleh masyarakat internasional, namun bila dibandingkan pelopor yang membuat industri animasi terkenal yaitu Jepang, pengembangan industri animasi Malaysia masih tergolong baru. Jepang telah mengembangkan industri animasi-nya mulai dari sebelum 1917. Berdasarkan Kaptain (2020), ekspor konten siaran Jepang pada tahun 2018 adalah 51,94 miliar yen (sekitar US\$348 juta). Angka ini meningkat 16,8% dari tahun sebelumnya. Berarti pada tahun 2017, ekspor konten siaran Jepang berkisar pada 43,22 miliar yen (sekitar US\$288,85 juta). Dari total ekspor tersebut, 81,1% konten siaran yang di ekspor adalah anime (film animasi Jepang). Berarti ekspor animasi Jepang pada tahun 2017 adalah sekitar 36 miliar yen atau setara dengan US\$234,26 juta. Angka ekspor animasi Jepang tersebut masih berbeda jauh dari Malaysia yang baru mengembangkan industri animasinya pada sekitar tahun 1996. Berdasarkan Mak (2020) ekspor animasi Malaysia pada 2017 masih RM132 juta atau berkisar US\$32,2 juta. Berdasarkan jumlah-jumlah ekspor tersebut, perbedaan jumlah ekspor animasi Malaysia dengan Jepang adalah sekitar 86.26%.

Selain besarnya perbedaan antara ekspor Jepang dan Malaysia, ekspor industri animasi Malaysia juga belum menyumbang banyak dalam total ekspor Malaysia. Berdasarkan OEC World, total ekspor Malaysia pada tahun 2017 sebesar US\$257 miliar. Berdasarkan data OEC World tersebut, maka animasi Malaysia masih baru menyumbang kurang dari 0.01% total ekspor Malaysia.

Meskipun animasi Malaysia masih tergolong baru dan belum membawa keuntungan yang besar bagi Malaysia, namun pemerintah Malaysia sangat mendukung pengembangan industri animasi Malaysia. Salah satu dukungan pemerintah Malaysia terhadap industri animasi ditunjukkan dalam pendirian MDEC sebagai agensi dibawah naungan kementerian komunikasi dan digital yang

mengatur dan memberikan dukungan terhadap studio animasi. Selain itu, salah satu dukungan pemerintah Malaysia juga diberikan dalam bentuk penurunan pajak terhadap animasi Malaysia yang diprogramkan dengan nama FIMI (Film in Malaysia). Meskipun animasi Malaysia masih tergolong baru dan belum membawa keuntungan yang besar, namun adanya dukungan pemerintah yang besar terhadap industri animasi memberikan pandangan kepada penulis bahwa penelitian lebih lanjut mengenai “Pengembangan Industri Animasi Malaysia” ini sangat diperlukan.

1.2 Rumusan Masalah

Mengapa Malaysia mengembangkan industri animasi?

1.3 Tujuan Penulisan

Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui alasan Malaysia mengembangkan industri animasi.

1.4 Manfaat Penulisan

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan keilmuan bagi pembaca untuk mengembangkan teori dan konsep yang terkait dengan pengembangan industri animasi yang kaitannya berhubungan dengan ekonomi internasional dalam segi keunggulan kompetitif & komparatif serta ekonomi kreatif.

1.4.2 Manfaat praktis

Mengembangkan industri animasi Malaysia yang bermanfaat sebagai jalur ekonomi internasional dalam segi keunggulan kompetitif & komparatif serta ekonomi kreatif.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori dan Konsep

2.1.1 Teori Keunggulan Komparatif (*Theory Of Comparative Advantage*)

Keunggulan komparatif merupakan cara suatu bisnis memproduksi barang dengan biaya yang lebih murah. Berdasarkan teori keunggulan komparatif yang dikemukakan David Ricardo dalam Investopedia (2023), dinyatakan bahwa perdagangan dapat terjadi jika adanya perbedaan keunggulan komparatif antar negara.² Hal ini menunjukkan bahwa keunggulan komparatif ini bisa tercapai apabila suatu negara dapat menghasilkan barang dan jasa lebih banyak, dengan biaya lebih murah dari negara lainnya.

Ricardo menambahkan juga beberapa hal untuk lebih mendetailkan teorinya. Berdasarkan Ricardo dalam tulisan Faccarello (2015), perdagangan dapat dilakukan oleh negara yang tidak memiliki keunggulan absolut pada kedua komoditi yang di perdagangkan dengan melaksanakan spesialisasi produk. Hal ini menunjukkan bahwa selama tidak memiliki keunggulan yang absolut, maka perdagangan dengan berbasis keunggulan komparatif masih dapat dilaksanakan.

Selain itu, Ricardo juga membedakan keunggulan komparatif menjadi 2. Berdasarkan Ricardo dalam tulisan Faccarello (2015), keunggulan komparatif dibedakan berdasarkan “*cost comparative advantage (labor efficiency)*” dan “*production comparative advantage (labor productivity)*”.

- *cost comparative advantage (labor efficiency)*, mengartikan bahwa suatu negara akan mendapatkan manfaat dari perdagangan internasional jika melakukan spesialisasi produksi dan mengekspor barang saat negara tersebut dapat memproduksi secara lebih efisien, serta

² *Ricardo's widely acclaimed comparative advantage theory suggests that nations can gain an international trade advantage when they focus on producing goods that produce the lowest opportunity costs as compared to other nations.*

mengimpor barang saat negara tersebut dapat memproduksi relatif kurang/tidak efisien.

- Sementara itu, *production comparative advantage (labor productivity)* mengartikan bahwa suatu negara dapat memperoleh manfaat dari perdagangan internasional apabila melakukan spesialisasi produksi dan mengekspor barang saat negara tersebut memproduksi secara lebih produktif serta mengimpor barang saat negara tersebut memproduksi relatif kurang atau tidak produktif.

Berdasarkan 2 perbedaan Ricardo tersebut, tergantung perbedaan yang digunakan, ekspor dan impor produk dapat dilaksanakan atau diminimalisir tergantung keadaan. Selain itu, Ricardo juga menuliskan bahwa keunggulan komparatif dapat tercapai jika suatu negara memproduksi barang yang membutuhkan sedikit jumlah jam kerja di dibandingkan dengan negara lain, sehingga tercipta efisiensi produksi. Hal ini menunjukkan bahwa keunggulan komparatif dipengaruhi oleh jam kerja dan efektivitas aktivitas yang dilaksanakan untuk menghasilkan produk.

Meskipun adanya faktor jam kerja dan efektivitas, namun Ricardo masih membedakan lagi dengan *production comparative*. Dalam *production comparative* dijelaskan bahwa keunggulan komparatif dapat tercapai apabila tenaga kerja di negara tersebut bisa memproduksi lebih banyak barang/jasa dibandingkan negara lain, sehingga tenaga kerja yang dibutuhkan tidak banyak. Dalam hal ini, *production comparative* lebih mengedepankan pada kemampuan produksi per pekerja. Peningkatan kemampuan produksi per pekerja ini berarti berdasarkan pelatihan atau *skill* yang dimiliki setiap pekerja.

Meskipun adanya perbedaan antara *cost comparative advantage* dan *production comparative advantage*, namun keunggulan dalam perdagangan dapat diperoleh apabila negara melaksanakan spesialisasi terhadap barang yang memiliki *cost comparative advantage* dan *production advantage value*. Selain itu, bisa juga dengan mengekspor barang yang keunggulan komparatifnya tinggi dan mengimpor barang yang keunggulan komparatifnya rendah.

2.1.2 Keunggulan Kompetitif (*Competitive Advantage*)

Keunggulan kompetitif terjadi ketika suatu industri mampu untuk menang dalam persaingan melawan pesaing-pesaingnya³. Porter dalam Darmanto (2015), menjelaskan bahwa “*competitive advantage* ialah kapabilitas yang dimiliki oleh suatu usaha atau bisnis dalam strategi mendapatkan laba yang lebih banyak dibandingkan pesaingnya dalam industri sejenis.” Adapun Twin (editor dan penulis berita finansial) dalam situs Investopedia, yaitu “keunggulan kompetitif mengacu pada cara perusahaan dapat memproduksi barang atau memberikan jasa lebih baik dibandingkan pesaingnya”. Berdasarkan Porter dan Twin, dapat disimpulkan bahwa keunggulan kompetitif merupakan cara serta kemampuan usaha atau bisnis untuk memproduksi barang lebih baik dan mendapatkan laba lebih banyak dibandingkan pesaing-pesaingnya dalam industri yang sama. Oleh karena itu, usaha atau bisnis yang ingin meraih keunggulan kompetitif harus senantiasa memahami perubahan struktur pasar dan mampu memilih strategi pemasaran yang efektif.

Keinginan perusahaan dalam meningkatkan daya saing untuk dapat unggul dengan pesaingnya tentunya sangat dibutuhkan dalam lingkungan industri untuk menciptakan *competitive advantage*. Dalam teknis pelaksanaannya banyak perusahaan memulai strateginya dengan memaksimalkan fungsionalitas perusahaannya. Gagasan awal dalam menciptakan *competitive advantage* dimulai dengan mengembangkan prosedur pengembangan bisnis yang akan dilakukan perusahaan, selanjutnya akan di analisis oleh perusahaan, apa tujuan perusahaan dan kebijakan apa yang harus diambil oleh perusahaan untuk mencapai tujuannya. (Aprizal, 2018:48)

Strategi *competitive advantage* yang diterapkan oleh perusahaan berdampak pada perusahaan itu sendiri yang akan memiliki keahlian untuk belajar cepat dalam membaca kondisi pasar daripada pesaingnya dan mampu menerapkan rencana pemasaran yang tepat. (Darmanto, 2015:61)

Daphne (2014:67) mengemukakan bahwa “*competitive advantage* merupakan kelebihan yang dimiliki oleh sebuah perusahaan dibanding dengan

³ competitors

pesaingnya dalam lingkungan kompetisi yang ada. *Competitive advantage* berasal dari keahlian suatu perusahaan untuk melaksanakan suatu hal pada level yang lebih tinggi daripada pesaingnya di industri tersebut.” Jika perusahaan dapat menghasilkan dan mempertahankan profit lebih banyak dari pesaingnya, maka dapat dikatakan bisnis yang dilakukan memiliki *competitive advantage*. Secara praktik, perusahaan yang mampu menerapkan *competitive advantage* akan mudah dalam mempertahankan posisi usahanya di pasar dan dapat memperlihatkan kekuatan yang unggul daripada para pesaingnya.

Menurut Evans dan Dean dalam Kaswan (2012), *competitive advantage* melahirkan sebuah kemampuan pada organisasi perusahaan dalam mencapai keunggulan pasar daripada pesaingnya. Penerapan strategi *competitive advantage* yang berkelanjutan dan dilaksanakan dalam jangka panjang dapat menghasilkan kinerja yang maksimal. Keunggulan kompetitif yang kuat mempunyai enam karakteristik:

- 1) Berdasar pada keinginan serta kebutuhan pelanggan. perusahaan akan memberi value kepada pelanggannya yang tidak diberikan oleh pesaingnya.
- 2) Memberikan kontribusi terhadap keberlangsungan bisnis.
- 3) Dapat menempatkan sumber daya perusahaan yang unik dalam kesempatan yang ada. Strategi yang baik dapat memanfaatkan sumber daya dengan efektif.
- 4) Tahan lama dan sulit ditiru oleh pesaingnya. Departemen Penelitian dan Pengembangan yang unggul secara terus menerus dapat mengembangkan produk ataupun inovasi baru supaya tetap unggul dari pesaingnya.
- 5) Dapat menghasilkan dasar untuk pembenahan di masa mendatang.
- 6) Memberi pedoman dan dorongan terhadap bisnis secara keseluruhan (Kaswan, 2012:2)

Indikator Competitive Advantage

Ana dalam tulisan Darmanto (2015) menyebutkan indikator *competitive advantage* terdiri dari beberapa aspek yaitu:

1) Keunggulan kualitas produk yang diciptakan

Merupakan kemampuan perusahaan dalam menawarkan kualitas produk dan kinerja yang baik dalam menciptakan nilai yang unggul untuk pelanggan. Kualitas produk di sini berarti kesesuaian sebuah produk yang sejalan dengan kebutuhan pembeli. Bisnis yang mempunyai strategi *competitive advantage* dalam segi kualitas akan memiliki daya saing yang unggul dan dapat memberikan nilai tambah (*value added*) kepada pelanggan dibanding pesaingnya.

2) Harga jual

Salah satu indikator *competitive advantage* ialah harga jual, yaitu harga jual produk meliputi tagihan, biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan, promosi, dan biaya-biaya lainnya yang dihabiskan hingga produk tersebut sampai ke konsumen. Tolak ukur sebuah perusahaan yang memiliki *competitive advantage* dibandingkan pesaingnya ialah ketika suatu perusahaan dapat memahami keinginan konsumennya terlebih masalah harga produk, karena harga produk dapat mempengaruhi keputusan pembeli.

3) Biaya produksi

Perusahaan yang baik adalah perusahaan yang mampu menekan biaya produksi sehingga produk yang dihasilkan dapat terjangkau dan diminati oleh pelanggannya. Biaya produksi sendiri meliputi biaya untuk mengolah produk, mendapatkan bahan baku produk, biaya untuk membayar upah karyawan dan biaya-biaya lain yang dikeluarkan sampai produk yang dihasilkan siap dimasukkan dalam gudang sebai persediaan ataupun langsung dijual kepada konsumen.

4) Kemampuan aset

Yaitu aset (kekayaan) milik perusahaan yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses penciptaan *competitive advantage*. Proses produksi perlu menggunakan mesin, untuk pengadaan mesin diperlukan modal. Kemampuan aset ini bukan sebatas modal saja namun juga berupa sumber

daya lainnya. Contohnya SDA (Sumber Daya Alam), SDM (Sumber Daya Manusia) dan sumber daya lainnya.

5) Keahlian dan kemampuan kapasitas

Pengelola usaha ataupun karyawan harus memiliki sebuah keahlian dan kapasitas dalam menjalankan tugasnya. Perusahaan dalam menciptakan *competitive advantage* sangat memerlukan SDM yang mempunyai keahlian, karena tak dapat dipungkiri diferensiasi produk maupun diferensiasi pelayanan membutuhkan keahlian, sebaliknya usaha yang tidak memiliki keahlian akan gagal menciptakan *competitive advantage* pada lingkungan industrinya.

Kemampuan kapasitas menjadi tolak ukur dalam bisnis ditinjau dari kemampuan berproduksi. Perusahaan yang memiliki kemampuan produksi yang maksimal akan sejalan dengan hasil efisiensi produksi yang maksimal juga. Usaha industri yang menerapkan Strategi *competitive advantage* tentu sangat memperhatikan efisiensi dalam produksi.

Dari indikator yang ada, faktor-faktor yang berhubungan dapat diukur dan dibandingkan dengan pesaing di lingkungan industri yang sama. Jika hasilnya perusahaan kita lebih unggul di semua indikator yang ada maka bisa dikatakan perusahaan mencapai *competitive advantage*. (Darmanto, 2015:69-70)

2.1.3 Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif adalah suatu konsep perekonomian di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengedepankan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang paling utama. Menurut John Howkins, dalam bukunya yang berjudul “*the Creative economy: How People Make Money From Ideas*”. John mengatakan bahwa pengertian ekonomi kreatif adalah ekonomi yang berdasarkan dari penciptaan nilai dari hasil ide. Menurut *United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD)*, ekonomi kreatif adalah konsep ekonomi yang berkembang berdasarkan pada aset kreatif yang berpotensi menghasilkan pertumbuhan dan perkembangan ekonomi. Sejalan dengan itu Kementerian Perdagangan Indonesia menyebutkan bahwa

ekonomi kreatif merupakan suatu upaya pembangunan ekonomi secara berkelanjutan melalui kreativitas dengan iklim perekonomian yang berdaya saing dan memiliki cadangan sumber daya yang terbarukan. (Prawiro, 2018) Dengan kata lain, konsep *Creative Economy* merupakan konsep ekonomi yang bisa diraih melalui kreativitas, ide dan pengetahuan manusia.

Fondasi ekonomi kreatif adalah dari kata kreatif yang berarti membuat ide yang beda dari yang sudah ada. John Howkins menjelaskan bahwa sebagian waktu kegiatan ekonomi di masyarakat sebagian dibesarnya akan dihabiskan untuk menciptakan ide. Bahwa suatu ekonomi akan mengandalkan suatu ide yang dipikirkan dengan matang sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih baik. Ekonomi kreatif (ekraf) sebagai konsep ekonomi baru yang mengandalkan ide kreativitas, budaya dan teknologi diyakini mampu menjadi sumber pertumbuhan baru bagi perekonomian untuk kedepannya. (Sub Direktorat Statistik Ekspor, 2010-2016). Melalui pemikiran Howkins, Simatupang, dan Sub Direktorat Ekspor, ekonomi kreatif merupakan suatu hal yang penting untuk mendorong kemajuan ekonomi dengan mengembangkan ide dan kreativitas.

Dalam pengoperasiannya, negara perlu menghadirkan industri kreatif serta sumber daya manusia yang kreatif bila mau berpusat pada ekonomi kreatif. Konsep ekonomi kreatif akan didukung dengan adanya industri kreatif sebagai poros utamanya. (Pahlevi, 2019). Menurut Simatupang, pengertian industri kreatif adalah sebuah industri yang sangat mengandalkan dan berkonsentrasi pada keahlian, bakat dan juga kreativitas yang dapat berpotensi meningkatkan kemakmuran dan penciptaan lapangan kerja yang lebih luas (Pahlevi, 2019). Oleh karena itu, kesiapan negara serta masyarakatnya menjadi hal yang penting dalam pertumbuhan ekonomi kreatif.

Berdasarkan dari pembahasan tentang pengertian ekonomi kreatif, ekonomi kreatif memiliki karakteristik atau ciri-ciri. Ciri-ciri ekonomi kreatif adalah:

- a. Pondasi utama dari ekonomi kreatif adalah ide atau gagasan
- b. Ekonomi kreatif dapat dikembangkan di berbagai bidang

- c. Membutuhkan kolaborasi dari berbagai elemen yang berperan dalam industri kreatif seperti para intelektual, pemilik usaha, pemerintah sebagai basis utama.
- d. Konsep di dalam ekonomi kreatif dapat diciptakan dan dikembangkan secara relatif. (Pahlevi, 2019)

Ekonomi Kreatif dapat dilakukan oleh siapa saja, oleh masyarakat maupun perusahaan terlepas dari aktor non-negara dalam industri ekonomi tersebut. Hal ini seperti yang dilakukan perusahaan *non-government* Les' Copaque Production asal Malaysia yang bergerak dalam pembuatan serial film animasi Upin dan Ipin. Adapun ekonomi kreatif yang termasuk kedalam industri kreatif yang dilakukan perusahaan Les' Copaque yaitu dengan mengembangkan serial film animasi Upin dan Ipin serta mampu menayangkan Upin dan Ipin di luar negara Malaysia.

2.2 Penulisan Terdahulu

Penulisan terdahulu menjadi salah satu acuan serta batasan penulis dalam melakukan penulisan. Penulis menggunakan penulisan terdahulu sebagai referensi untuk memperkaya bahan dan teori dalam mengkaji penulisan. Persamaan dari penulisan terdahulu dengan penulisan penulis adalah teori yang mirip yaitu diplomasi budaya. Dari penulisan terdahulu, terdapat penulisan yang berkaitan dengan penulisan yang akan penulis teliti, yaitu:

1. Enggal Eja Laksana (2021) melakukan penulisan mengenai diplomasi Malaysia terhadap Indonesia. Penulisan Laksana membahas mengenai pengaruh kemampuan animasi Upin & Ipin dalam membuat masyarakat Indonesia mengerti mengenai Malaysia. Sedangkan, penulis ingin membahas lebih lanjut kepada sebab Malaysia membuat animasi. Kedua penulisan ini sama-sama menyangkut animasi, namun ada perbedaan dari segi teori, serta batasan pembahasan secara animasi dan negara.
2. Abdul Ghani (2015) melakukan penulisan mengenai promosi budaya Malaysia melalui film animasi Malaysia yaitu Upin & Ipin. Mirip dengan penulisan Laksana (studi terdahulu nomor 1), penulisan Abdul Ghani membahas mengenai pengaruh penyiaran film animasi Malaysia Upin &

Ipin terhadap kemampuan promosi budaya Malaysia ke luar negeri. Dalam penulisan artikel-nya, Abdul Ghani spesifik kepada elemen budaya, identitas nasional, dan media komunikasi. Penulisan Andreina memiliki perbedaan dengan penulis yang ingin membahas lebih lanjut kepada sebab Malaysia membuat animasi. Kedua penulisan ini sama-sama menyangkut animasi Malaysia, namun ada perbedaan dari segi batasan pembahasan secara animasi dan teori.

2.3 Ringkasan Penerapan Teori

Penulis menggunakan teori-teori ekonomi internasional yang lebih dipusatkan kepada teori *competitive advantage*, dan konsep ekonomi kreatif untuk menganalisis dan menjelaskan alasan Malaysia mengembangkan industri animasi.

Keunggulan kompetitif atau *competitive advantage* menjelaskan mengenai kemampuan usaha atau bisnis untuk memproduksi barang yang lebih baik dibandingkan pesaingnya. Konsep keunggulan kompetitif ini dapat digunakan untuk menjelaskan masalah mengapa Malaysia mengembangkan industri animasi. Hal ini dikarenakan industri animasi Malaysia memiliki keunggulan yang membuatnya berbeda dibandingkan negara lain.

Konsep kedua adalah mengenai ekonomi kreatif. Dalam ekonomi kreatif disebutkan bahwa manusia selalu memiliki ide dan kreativitas. Negara perlu memanfaatkan kreativitas tersebut untuk mendapatkan ekonomi tersendiri. Hal ini sejalan dengan industri animasi yang memerlukan ide-ide kreatif untuk dapat mengembangkannya.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Dalam topik penelitian ini, penulis melakukan penulisan dengan cara deskriptif kualitatif untuk menjawab dan menjelaskan rumusan dari masalah pengembangan industri animasi Malaysia. Metode deskriptif kualitatif ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan peristiwa yang ada mengenai pengembangan industri animasi Malaysia dengan memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, dan keterkaitan antara peristiwa yang dimaksud. Penentuan metode penulisan ini sangat penting bagi penulis dikarenakan perlu untuk menentukan metode penulisan terlebih dahulu (dalam hal ini kualitatif) untuk dapat memantapkan langkah penulis dalam mengolah data yang ada sehingga hasil dari penulisan secara ini benar dan bisa diakui (Sukmadinata, 2011).

Salah satu hal yang memicu penulis untuk masuk dalam metode kualitatif dikarenakan terdapat kebutuhan untuk mendeskripsikan fenomena pengembangan industri animasi Malaysia dengan berdasarkan teori diplomasi, diplomasi budaya, dan diplomasi ekonomi. Selain itu, fenomena pengembangan industri animasi Malaysia juga berkemungkinan kurang cocok untuk ukuran kuantitatif.

3.2 Objek dan Fokus Penelitian

3.2.1 Batasan Materi

Pembatasan terhadap materi diperlukan agar penulis dapat fokus pada pembahasan yang sedang diteliti dan data yang relevan dapat terolah. Penulis memfokuskan pembahasan penulisan ini pada animasi Malaysia yang telah dirilis untuk melihat perkembangan animasi Malaysia dalam kacamata publik internasional.

3.2.2 Batasan Waktu

Dalam menganalisis fokus kajiannya, penulis memberikan batasan waktu agar mendapatkan data yang benar-benar aktual, faktual, dan relevan. Untuk penulisan ini, penulis menentukan tahun 2000 sebagai batasan waktu awal karena di tahun 2000 ini animasi Malaysia mulai disiarkan keluar secara luas keluar negeri. Sedangkan, untuk batasan waktu akhir yang diambil oleh penulis adalah pada Maret 2023 dimana animasi Malaysia “Mechamoto” memenangkan Anime Fan Awards di Malaysia.

3.3 Pengumpulan Data Penelitian

Pengumpulan data merupakan tahap untuk mendapatkan data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data studi pustaka. Studi kepustakaan dapat didefinisikan sebagai teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir, 1988). Dengan mengambil fokus studi pustaka, maka penulis tidak perlu untuk terjun secara langsung ke lokasi untuk menggali informasi yang relevan dengan judul penelitian. Penulis hanya cukup menggali data melalui pihak ketiga untuk mendapatkan informasi guna menganalisis penelitian.

Data yang dikumpulkan penulis merupakan data sekunder. Berdasarkan Hasan (2002), data sekunder adalah data yang didapatkan peneliti melalui sumber-sumber yang sudah ada. Dengan menggunakan data sekunder, penulis hanya perlu untuk melakukan pengumpulan data dengan merujuk pada informasi-informasi yang sudah didapat melalui kajian literatur ataupun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan industri animasi Malaysia.

Sumber literatur yang digunakan oleh penulis dalam menyusun penelitian, adalah:

1. Buku digital
2. Jurnal
3. Dokumen resmi dari instansi yang berkaitan dengan pengembangan industri animasi Malaysia
4. Artikel

5. *Media online*
6. Berita
7. Media massa elektronik

Data dan informasi dari berbagai sumber tersebut dikumpulkan dan ditampilkan dalam bentuk teks, tabel, dan visual.

3.4 Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan salah satu aspek yang penting dalam sebuah penelitian. Keabsahan data penting dikarenakan keabsahan data dapat mengukur seberapa valid dan signifikan data yang terdapat di dalam penelitian tersebut. Data yang valid, signifikan, dan terverifikasi memiliki kualitas dan integritas dalam penelitian. Selain itu, keabsahan data juga diperlukan untuk dapat menunjukkan bahwa data yang disajikan dalam skripsi ini merupakan data yang sesungguhnya terjadi dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan salah satu macam dari teknik triangulasi yaitu triangulasi sumber data sebagai suatu cara untuk memproses keabsahan data mentah terkait penelitian yang diangkat. Berdasarkan Bachri (2021), triangulasi sumber data adalah proses verifikasi data dengan melakukan pengecekan ulang suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Artinya, triangulasi sumber data merupakan penggunaan beberapa sumber data yang berbeda dalam satu penelitian yang sama. Hal tersebut dilakukan peneliti untuk memvalidasi data yang digunakan dalam penelitian ini.

3.5 Analisis Data

Pada dasarnya, analisis data adalah tentang cara berpikir, mulai dari proses mengumpulkan data, mengorganisir, menginterpretasi, hingga ke tahap penarikan kesimpulan. Adapun teknik analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif adalah teknik menganalisa data dengan dengan cara menjabarkan menggunakan metode penyajian data, analisa data, dan interpretasi data oleh peneliti. Dengan kata lain, metodologi penelitian deskriptif kualitatif adalah metode yang memiliki struktur pengerjaan yang tersusun

secara sistematis. Penyusunan secara sistematis berguna untuk memberikan gambaran cermat dalam menganalisa dan menginterpretasikan variabel penelitian (individu atau kelompok tertentu) dengan keadaan yang terjadi tanpa ada pengaruh atau penghubungan dari variabel lain.

Penulis melakukan beberapa tahap untuk membuat analisa terhadap topik “Pengembangan Industri Animasi Malaysia”. Pertama, penulis mengumpulkan data sekunder berbentuk literatur berkaitan dengan topik yang diangkat penulis. Kedua, penulis menyusun ringkasan dari data sekunder yang terkumpul. Ketiga, penulis melakukan reduksi data yang merupakan tahap memilah data sehingga menghasilkan informasi yang lebih spesifik dan dapat mempermudah penelitian. Keempat, penulis melakukan penyajian data. Pada tahap keempat ini, penulis menguraikan informasi dan data yang diperoleh dengan teks naratif yang telah sesuai dengan susunan karya ilmiah tugas akhir. Kelima, penulis menarik kesimpulan dari hasil penafsiran dan analisis data.

Dalam penelitian ini, penulis menyusun penelitian dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1. Pendahuluan

Bab ini membahas terkait latar belakang objek penelitian, rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian dari objek yang diteliti.

BAB 2. Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas teori dan konsep yang digunakan dalam penelitian, yaitu Teori Diplomasi, Konsep Diplomasi Budaya, dan Konsep Diplomasi Ekonomi. Penulis juga membahas mengenai penulisan terdahulu dan ringkasan penerapan teori.

BAB 3. Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan peneliti dalam proses menganalisis permasalahan dan data. Pada bab ini, penulis membahas mengenai pendekatan penelitian yang bersifat kualitatif, objek dan fokus penelitian, teknik pengumpulan data, metode pembuktian keabsahan data, serta analisis data penelitian.

BAB 4. Sejarah Industri Animasi Malaysia

Bab ini berguna untuk membuka terlebih dahulu pembahasan melalui penjelasan secara singkat mengenai industri animasi Malaysia mulai dari awal tahun 1961 sampai dengan saat ini.

BAB 5. Alasan Malaysia Mengembangkan Industri Animasi

Bab ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Dalam bab ini, penulis membahas mengenai penyebab Malaysia mengembangkan industri animasi yaitu “industri animasi Malaysia unggul bersaing di Asia Tenggara” dan “untuk meningkatkan ekonomi kreatif Malaysia”.

BAB 6. Kesimpulan

Dalam bab ini, peneliti menyimpulkan hasil pengamatan dan penelitian terhadap objek yang telah diteliti dan dibahas dalam bab hasil dan pembahasan.



BAB 4. SEJARAH INDUSTRI ANIMASI MALAYSIA

Sebelum masuk kedalam jawaban, diperlukan pengenalan terlebih dahulu mengenai sejarah industri animasi Malaysia dan perkembangannya hingga jaman sekarang. Animasi Malaysia pertama kali dikembangkan pada tahun 1961. Pengembangan animasi ini sendiri merupakan proyek dari *The Malayan Film Unit* yang diciptakan pada 1946 (pada masa kolonialisme Inggris). Pengembangan animasi pada era ini hanya sampai pada tahun 1978 yang kemudian menghadirkan film animasi pendek “Hikayat Sang Kancil” yang dirilis pada 1983. Setelah itu, mulai bermunculan berbagai film animasi pendek Malaysia lainnya seperti “Sang Kancil dan Monyet” pada tahun 1984-an yang kelangsungan ceritanya dilanjutkan di film animasi “Sang Kancil dan Buaya” pada 1987; “Gagak Yang Bijak” pada 1985; dan “Arnab Yang Sombong” dan “Singa Yang Haloba” yang keduanya dirilis pada 1986. Melalui berbagai animasi ini, terbentuk 2 studio animasi yaitu FilmArt (1984) dan Lensamation (1987).

Kemudian, industri animasi mulai diperhatikan oleh Tun Mahathir bin Mohamad (perdana menteri ke-4 Malaysia) yang memiliki keinginan untuk memodernkan Malaysia. Tun Mahathir berhasil mengembangkan negara Malaysia menjadi salah satu negara berkembang tercepat pada era itu, serta membuat Malaysia merasakan periode modernisasi dan pertumbuhan ekonomi. Modernisasi juga ikut dirasakan pada industri animasi. Industri animasi Malaysia mampu masuk kedalam tahap pengembangan animasi menggunakan komputer/*digital animation* yang melahirkan “Nien Resurrection” pada tahun 2000.

Pada masa Mohamad inilah terbentuk Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC) pada 1996. MDEC merupakan suatu agensi yang berada dibawah naungan Kementerian Komunikasi dan Digital. MDEC membuat animasi “*Saladin: The Animated Series*” yang masuk dalam saluran televisi Al Jazeera Children’s Channel (saluran televisi yang area penyiarannya mencakup Timur

Tengah, Afrika Utara, Eropa¹⁵, dan Amerika Serikat). Masuknya animasi ke saluran televisi Al Jazeera Children's Channel ini menandakan kesuksesan pada masuknya animasi ke pasar global. Kemudian, para animator mau membuat animasi sendiri yang dipublikasikan oleh studio animasi mereka sendiri. Pemerintah mengizinkan hal tersebut, selama animasi yang dibuat mengandung unsur budaya Malaysia dan memberikan keuntungan ekonomi kepada Malaysia. Meskipun begitu, pemerintah tidak melepas secara keseluruhan studio-studio animasi. Salah satu bantuan pemerintah ditunjukkan dalam pendirian *non-profit government organization* ANIMAS (*Animation Society of Malaysia*). ANIMAS berperan dalam peningkatan kualitas animasi Malaysia dan pengenalan budaya Malaysia keluar negeri.

Ketika para animator diperbolehkan untuk membuat film animasi sendiri yang dipublikasikan oleh studio animasi mereka sendiri. Mulai lah bermunculan berbagai macam studio animasi. Salah satu studio animasi yang memiliki pengaruh dalam pengembangan industri animasi di Malaysia adalah Les' Copaque Production yang membuat film animasi serial Upin & Ipin. Melalui diperbolehkannya publikasi oleh studio animasi para animator, ada perkembangan yang signifikan dalam kualitas film animasi. Perkembangan film animasi Upin & Ipin dari musim¹⁶ dapat dilihat melalui gambar 4.1 dan 4.2.

¹⁵ Dulunya/formerly

¹⁶ Season (kelompok satu series/serial yang dirilis dalam waktu tertentu)



Gambar 4.1 Upin & Ipin Musim 1 (Sumber: Les' Copaque Production (2010))



Gambar 4.2 Upin & Ipin Musim 17 (Sumber: Les' Copaque Production (2023))

Gambar 4.1 merupakan gambar melalui film animasi Upin & Ipin pada waktu pertama kali ditayangkan. Sedangkan, gambar 4.2 merupakan gambar Upin & Ipin pada musim 17 yang merupakan serial film animasi terbaru pada saat ini (2023). Ada berbagai perbedaan yang signifikan antara keduanya.

Perbedaan yang pertama adalah melalui resolusi gambar. Pada gambar 4.1, film animasi Upin & Ipin masih memiliki resolusi maksimal 360p (360 pixel). Sedangkan pada gambar 4.2, resolusi maksimal yang dapat dicapai adalah 1080p

(1080 pixel). Perbedaan resolusi gambar ini memberikan pengalaman menonton yang lebih realistis, selain itu penonton juga dapat melihat lingkungan yang lebih detail dibandingkan sebelumnya.

Perbedaan yang kedua adalah pencahayaan lingkungan Upin & Ipin yang lebih terang dibandingkan sebelumnya. Bila merujuk pada gambar 4.2, Upin & Ipin sekarang memiliki gambaran suasana Kampung Durian Runtuh (tempat tinggal Upin dan Ipin) yang lebih tajam dibandingkan versi awalnya. Animasinya halus dan gerakannya tidak kaku (terlihat dari Jarjit pada gambar 4.1 yang kabur gambarnya ketika videonya dihentikan pada waktu berjalan ataupun lari. Namun pada gambar 4.2, gambar masing-masing karakter tidak kabur meskipun video diberhentikan seketika). Pantulan cahayanya pun lebih terang dibandingkan versi lama. Sehingga membuat film animasi lebih realistis dan detail.

Perbedaan yang ketiga terlihat pada warna tubuh Upin dan Ipin semakin putih, bukan kuning Langsung seperti versi awalnya. Jika gambar Upin dan Ipin pada gambar 4.1 (versi lama) disejajarkan dengan gambar 4.2 (versi baru), maka akan terlihat jelas kalau warna tubuh Upin dan Ipin versi sekarang berwarna putih halus. Berbeda dengan versi awalnya yang cenderung kecokelatan seperti kebanyakan warna kulit orang Melayu. Hal ini menjadikan karakter semakin jelas terlihat dibandingkan, namun menghilangkan perspektif bahwa kulit orang Melayu itu cenderung kecokelatan.

Semua perbedaan yang ditunjukkan melalui gambar 4.1 dan gambar 4.2 menunjukkan kualitas film animasi Malaysia yang semakin berkembang. Selain itu, hal ini juga menunjukkan teknologi film animasi Malaysia yang semakin dikembangkan dan digunakan dengan efektif.

BAB 5. ALASAN MALAYSIA MENGEMBANGKAN INDUSTRI ANIMASI

Melalui teori yang digunakan, ada tiga alasan mengapa Malaysia mengembangkan industri animasi. Alasan yang pertama adalah karena industri animasi Malaysia memiliki keunggulan komparatif dibandingkan dengan industri animasi dari negara-negara lain di Asia Tenggara. Alasan yang kedua adalah karena industri animasi Malaysia memiliki keunggulan kompetitif dibandingkan dengan industri animasi dari negara-negara lain di Asia Tenggara. Alasan yang ketiga adalah dikarenakan Malaysia mau meningkatkan ekonomi kreatif-nya.

5.1 Industri Animasi Malaysia Memiliki Keunggulan Komparatif Dibandingkan Industri Animasi dari Negara-Negara Lain di Asia Tenggara

Telah dijelaskan pada bab 2 bahwa keunggulan komparatif merupakan suatu kemampuan untuk menghasilkan produk dengan biaya lebih murah dibandingkan pesaing-pesaingnya di industri yang sama. Hal ini mengartikan semua faktor yang mampu mengurangi biaya produksi merupakan bagian dalam mencapai keunggulan komparatif.

Salah satu faktor yang memiliki efek signifikan terhadap pembuatan film adalah pembuatan proyek pemberian insentif terhadap studio yang memproduksi film. Kementerian komunikasi Malaysia membuat program subsidi FIMI (Film in Malaysia). FIMI memberikan *rebates* sebesar 30% dan tambahan 5% untuk proyek pembuatan film animasi yang mengandung unsur budaya lokal. Berdasarkan berita yang diliput di koran Malaysia theSun (2023), “*The Film in Malaysia Incentive (FIMI) telah memberikan dampak ekonomi langsung sebesar RM 2,53 miliar melalui aktivitas terkait film sejak diterapkan pada tahun 2013*”¹⁷. Melalui adanya *rebates* sebesar 30% dan berita yang menunjukkan bahwa FIMI telah memberikan bantuan ekonomi yang nyata dalam pembuatan film, FIMI dapat dikatakan

¹⁷ The Film In Malaysia Incentive (FIMI) initiative has provided a direct economic impact of RM2.53 billion through film-related activities since its implementation in 2013.

merupakan salah satu faktor yang membantu menurunkan biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan film.

Bantuan FIMI ini dapat dilihat melalui salah satu film animasi Malaysia yaitu Mechamoto. Berdasarkan IMDb (situs milik Amazon Company yang mencatat mengenai film), budget Mechamoto Movie sebesar 10 juta ringgit atau hampir mencapai US\$2.140.000. Sedangkan, berdasarkan Roberts (seorang animator yang bekerja di Dreamworks), budget yang diperlukan untuk membuat film animasi “paling rendah sekitar \$10.000 per menit. Sedangkan, dengan kualitas rata-rata (kualitas TV kabel) sekitar \$25.000 per menit. Untuk film berdurasi 80 menit, biayanya \$800.000 hingga \$2.000.000. Menurut pendapat saya, perlu kerja keras untuk dapat mencapai di bawah \$1 juta¹⁸. Jika mengontrak studio untuk membuat animasi, akan mencapai \$2 juta, jika tidak lebih tinggi.”¹⁹ (Roberts, 2016). *Budget* yang diperlukan untuk membuat film Mechamoto Movie sangat wajar dikarenakan hanya menghabiskan budget US\$2.140.000, sedangkan budget rata-rata studio animasi dalam pembuatan film membutuhkan lebih dari US\$2 juta.

Selain Malaysia (FIMI), ada negara-negara lain di Asia Tenggara yang memiliki program pemberian insentif untuk produksi film. Berdasarkan data dari kementerian masing-masing negara, negara yang memiliki program pemberian insentif adalah Filipina (FLIP), Thailand, dan Singapura (*Film in Singapore*). Jumlah insentif yang diberikan di masing-masing negara di Asia Tenggara tertera dalam tabel 5.1.

¹⁸ Bila membuat animasi sendirian (bukan hitungan untuk studio animasi)

¹⁹ On the very low end about \$10,000 per finished minute. Something of average quality (cable TV quality) around \$25,000 per finished minute. For an 80-minute film, that would be \$800,000 to \$2,000,000. You'd really have to hustle to come in under \$1M IMO. If you're contracting a studio to do the animation you're going to be on the \$2M end, if not higher.

Tabel 5.1 Insentif yang diberikan Negara

Negara	Insentif yang diberikan
Singapura	40% (untuk proyek yang sedang berjalan), tambahan 10% (untuk proyek selanjutnya)
Malaysia	30%, tambahan 5% bila mengandung budaya lokal
Filipina	20% maksimal USD 450.000 5% bonus, tambahan 5% menjadi 25% bila mengandung budaya lokal dengan maksimal USD 540.000
Thailand	15%, tambahan maksimum 5% yang didapatkan jika: Tambahan 5% bila promosi tentang pariwisata lokal, soft power, dan refleksi positif Thailand. Tambahan 3% bila merekrut personel utama orang Thailand asli. Tambahan 3% untuk merekam film di area yang telah di desain oleh kementerian pariwisata dan olahraga. Tambahan 2% bila melakukan transaksi sebelum produksi film di Thailand.

Sumber: *Film in Singapore; FIMI; Film Philippines; The Royal Thai Consulate*

Ada keuntungan yang besar yang didapatkan melalui insentif yang diberikan oleh negara. Berdasarkan tabel 5.1, Singapura dan Malaysia memberikan insentif yang tinggi, dan yang memberikan insentif tertinggi adalah Singapura. Pemberian insentif yang tinggi dan banyak oleh pemerintah Singapura dikarenakan untuk memacu pembuatan film di Singapura, salah satunya adalah pembuatan film animasi. Pemacu ini diperlukan dikarenakan menurut tesis Goh Wei Choon (mahasiswa S2 Nanyang Technological University di Singapura), studio di Singapura berpikiran bahwa “film animasi tidak dapat dengan mudah dijual ke luar negeri dan produser kesulitan menutup biaya”. Selain itu, Goh Wei Choon juga menambahkan bahwa, “Animasi di Singapura masih kurang dihargai dan kurang dimanfaatkan dalam mengekspresikan kepekaan, kompleksitas, dan identitas lokal”. Melalui pernyataan Choon (2017), masalah yang dimiliki Singapura dalam pembuatan film animasi adalah masih kurangnya kepekaan, kompleksitas, dan identitas lokal, serta tidak mudahnya film animasi Singapura dijual ke luar negeri yang menyebabkan sulitnya menutup biaya.

Apa yang terjadi di Singapura berbeda dengan di Malaysia. Di Malaysia, adanya insentif membuat studio animasi semakin terpacu untuk membuat film animasi. Tercatat dalam tabel 5.4 yang akan dibahas nanti, ada 6 film animasi yang telah dirilis Malaysia dan semuanya membuahkan keuntungan bagi studio dan

negara. Animasi tersebut adalah **Mechamoto Movie**, **Upin & Ipin Keris Siamang Tunggal**, **Boboiboy Movie 2**, **Ejen Ali The Movie**, **Boboiboy: The Movie**, dan **Geng: The Adventure Begins**. Selain itu, tercatat dalam tabel 5.3, setidaknya ada 7 serial animasi yang dirilis oleh studio animasi Malaysia yaitu **Saladin: The Animated Series**, **Upin & Ipin**, **BoBoiBoy**, **Pada Zaman Dahulu (Once Upon A Time)**, **Ejen Ali**, **Kazoops!**, dan **Mechamoto**. Perilisan berbagai film animasi dan serial animasi Malaysia ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pemikiran antara studio animasi Malaysia dengan studio animasi Singapura ketika diberikan insentif. Studio animasi terpacu untuk merilis, sedangkan studio animasi Singapura kurang terpacu dikarenakan berbagai alasan. Melalui adanya perbedaan pemikiran ini, meskipun Singapura memberikan insentif lebih tinggi, namun Malaysia memiliki keunggulan komparatif dalam arti dikarenakan biaya produksi yang lebih murah dan keuntungan yang lebih tinggi.

Selain itu, faktor lain yang membuat biaya produksi lebih murah adalah melalui biaya transportasi yang diperlukan untuk mencari data lingkungan (*background*) yang diambil. Berdasarkan data melalui website Budget Your Trip (website yang membandingkan biaya *travel* di, dari, dan ke berbagai negara), *travel* mengelilingi Malaysia untuk dua orang selama 1 minggu berkisar US\$1.178. Sedangkan, melalui data website yang sama, *travel* mengelilingi Singapura untuk dua orang selama 1 minggu berkisar US\$2.224. Perbandingan data biaya *travel* yang diperlukan untuk pencarian data di Singapura dan Malaysia ini menunjukkan adanya perbedaan pengeluaran biaya yang besar antara keduanya.

Selain insentif, dan biaya transport, faktor lainnya yang membuat biaya produksi lebih murah adalah faktor gaji. Gaji animator di masing-masing negara berbeda-beda. Berdasarkan Philippe Egger (Direktur Internasional Labour Organization), “Gaji cenderung mencerminkan **efisiensi gabungan modal, tenaga kerja** dan **teknologi** di suatu negara”. Ketiga faktor yang disebutkan Egger ini menyebabkan adanya perbedaan antara gaji animator di masing-masing negara. Perbedaan gaji antara para animator tertulis dalam tabel 5.2

Tabel 5.2 Gaji Rata-Rata Animator Masing-Masing Negara

Negara	Gaji Rata-Rata (US\$)
Singapura	4.850
Timor-Leste	2.144
Thailand	855
Kambodia	620
Vietnam	523
Malaysia	513
Indonesia	399
Filipina	353
Laos	201
Myanmar	189
Brunei	0 / -

Sumber: *Indeed, World Salaries, Salary Explorer* (website-website pencatat gaji di masing-masing industry dan negara)

Berdasarkan tabel 5.2, gaji animator di Malaysia cenderung termasuk yang ditengah-tengah (tidak tinggi dan tidak rendah). Gaji animator yang cenderung ditengah-tengah ini menunjukkan bahwa gaji animator di Malaysia dapat terbilang cukup murah bila dibandingkan dengan semua film animasi dan serial animasi yang dibuat. Gaji yang *average* membuat biaya produksi lebih murah, setidaknya dibandingkan negara-negara yang membayar gaji tinggi. Hal ini menjadi salah satu faktor keunggulan komparatif dikarenakan biaya produksi menjadi lebih murah.

5.2 Industri Animasi Malaysia Memiliki Keunggulan Kompetitif Dibandingkan Industri Animasi dari Negara-Negara Lain di Asia Tenggara

Seperti yang telah dijelaskan pada bab 2, keunggulan kompetitif berarti adanya suatu faktor yang menjadikan suatu barang industri lebih baik dibandingkan pesaingnya. Hal ini mengartikan setiap faktor yang menjadikan kualitas film animasi Malaysia lebih baik merupakan suatu indikator penunjuk industri animasi Malaysia memiliki keunggulan kompetitif.

Salah satu faktor yang menunjukkan bahwa industri animasi Malaysia memiliki keunggulan kompetitif adalah melalui kondisi industri animasi Malaysia yang lebih berkembang dibandingkan negara lain di Asia Tenggara. Pernyataan ini

dibuktikan melalui data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber dalam tabel 5.3.

Tabel 5.3 Kondisi Industri Animasi di Negara-Negara Asia Tenggara

Negara	Kondisi Industri Animasi
Brunei	Tidak ada
Kambodia	Ada, tapi masih pada tahap sangat awal
Indonesia	Mati-hidup. Sempat ada berbagai animasi yang disiarkan, tetapi kurang diminati.
Laos	Tidak ada
Myanmar	Tidak ada
Filipina	Kebanyakan animator sebagai <i>outsorce staff</i> . Animasi ada, tetapi tidak diketahui masyarakat internasional.
Singapura	Salah satu animasinya “Oddbods” terkenal, tetapi animasi yang lain masih tidak diketahui masyarakat internasional.
Thailand	Ada banyak, tetapi tidak diketahui masyarakat internasional.
Timor-Leste	Tidak ada
Vietnam	Ada, tapi masih pada tahap sangat awal

Sumber: brunei animation – Google Search (n.d); EAC News (2021); Kawan GNFI Official (2021), Rifa (2023); lemongrass101 (2009); (Myanmar) *Animation Series: Teaching and Learning with Intangible Cultural Heritage in Asia and the Pacific*; Filipino cartoon and animation (2023); Oneanimation.com (n.d.); Thai animation (2023); east timor animation – Google Search (n.d); VietNamNet News (n.d.)

Berdasarkan tabel 5.3, ditunjukkan bahwa mayoritas negara di Asia Tenggara masih belum dapat bersaing dengan animasi Malaysia. Yang memungkinkan menjadi pesaing dengan Malaysia adalah animasi Singapura melalui animasi “Oddbods”. Namun, animasi Singapura masih kalah bila dibandingkan dengan film animasi Malaysia yang banyak dan bermacam-macam. Hal ini merupakan suatu pembeda dengan industri animasi dari negara-negara lain di Asia Tenggara yang masih cenderung kurang berkembang dan dikembangkan baik secara kuantitas maupun kualitas. Oleh karena kurang-nya pesaing, dapat ditarik kesimpulan bahwa industri animasi memiliki keunggulan kompetitif di Asia Tenggara.

Selain kurangnya pesaing, pada bab 2 disebutkan juga bahwa **indikator pertama** *competitive advantage* adalah ketika adanya kualitas yang dimiliki barang (dalam hal ini film animasi Malaysia). Kualitas film animasi Malaysia dapat diukur

melalui kemenangan yang didapatkan. Berdasarkan kamus *Dictionary.com* (2024), menang berarti ‘kondisi atau kualitas sesuatu yang sukses atau bagus’²⁰. Selain itu, *Dictionary.com* (2024) juga menuliskan bahwa menang berarti “sangat bagus atau berkualitas tinggi”²¹. Melalui definisi menang ini, dapat diartikan bahwa kemenangan dapat digunakan menjadi alat ukur apakah film animasi Malaysia memiliki kualitas yang bagus atau tidak. Beberapa film animasi yang telah menang di dalam dan luar negeri adalah:

- 1) **Upin & Ipin**. Film animasi Malaysia pertama yang memiliki kualitas cukup bagus dinilai dari kemenangannya adalah Upin & Ipin. Berdasarkan informasi dari halaman web resmi Les’ Copaque Production, animasi Upin & Ipin menang di KLIFF 2007 (Kuala Lumpur Internasional Film Festival 2007). Meskipun kompetisi ini diadakan di Kuala Lumpur, namun berdasarkan koran thestar (koran di Malaysia), kompetisi ini dihadiri oleh kontestan dari “**Asia, Afrika, Eropa, Amerika Utara, dan Amerika Selatan**” (thestar, 2007). Kemampuan Upin & Ipin dalam berkompetisi ditunjukkan dalam halaman web resmi Les’ Copaque Production yang memberitahukan kemenangannya sebagai mendapatkan “Animasi Terbaik”. Melalui kemenangan ini dapat disimpulkan bahwa Upin & Ipin memiliki kualitas yang bagus.
- 2) **Boboiboy**. Film animasi Malaysia kedua yang memiliki kualitas cukup bagus dinilai dari kemenangannya adalah Boboiboy. Berdasarkan informasi dari Hana (personil team monsta yang membuat animasi Boboiboy) dalam halaman web resmi monsta (studio yang membuat film animasi Boboiboy), animasi Boboiboy menang di berbagai kompetisi, salah satunya adalah NYAFA 2020 (New York Animation Film Awards 2020). Z.A., Hana (2021) juga menyampaikan bahwa kemenangan Boboiboy ini adalah sebagai film animasi 3D terbaik. NYAFA menuliskan dalam halaman web resminya bahwa NYAFA

²⁰ The state or quality of being successful or good

²¹ Very good or of high quality

bertujuan untuk menyoroti hiburan animasi internasional dari pembuat film di seluruh dunia.²² Dikarenakan ajang NYAFA ini secara internasional dan mencakup seluruh dunia, maka kemenangan Boboiboy ini menunjukkan bahwa film animasi ini memiliki kualitas yang cukup bagus.

- 3) **Mechamoto**. Film animasi Malaysia ketiga yang memiliki kualitas cukup bagus dinilai dari kemenangannya adalah Mechamoto. Dilansir melalui New Straits Times (NST), animasi Mechamoto menang dalam ajang “2023 Tokyo Anime Awards Festival” di Jepang. Mechamoto memenangkan “Anime Fan Award” sebagai film animasi yang paling dinikmati. NST juga menambahkan bahwa kemenangan Mechamoto ini merupakan pertama kalinya animasi Malaysia menang di Jepang. Berdasarkan data-data dari NST ini, kemenangan Mechamoto merupakan penunjuk kebagusan kualitas film animasi Malaysia telah mencapai Jepang yang merupakan salah satu negara produsen animasi terbesar di dunia.

Ada berbagai film animasi Malaysia lain yang juga telah memenangkan kompetisi, namun tiga film animasi (Upin & Ipin, Boboiboy, Mechamoto) ini merupakan yang paling berkembang dan penunjuk kemajuan film animasi Malaysia. Bila merujuk kembali kepada definisi menang dari Dictionary.com, maka kemenangan merupakan penunjuk adanya kualitas yang bagus. Kualitas yang bagus merupakan indikator *competitive advantage* dikarenakan menunjukkan suatu perbedaan yang menjadikan film animasi Malaysia lebih baik daripada film animasi dari negara lain. Oleh karena itu, kemenangan film animasi Malaysia menunjukkan bahwa film animasi Malaysia memiliki keunggulan kompetitif.

Indikator keunggulan kompetitif ke 2 dan 3 adalah harga jual dan biaya produksi. Secara harga jual, film animasi Mechamoto Movie yang tayang di Indonesia merenggut biaya Rp. 20.000 – Rp. 40.000 per karcis (Wahdania, 2023).

²² New York Animation Film Awards film festival aims to highlight the best in International animated entertainment and is accepting the submissions from filmmakers worldwide

Harga karcis ini sama dengan harga karcis film lainnya di Indonesia. Ini menunjukkan bahwa film animasi Malaysia dijual dengan harga yang normal.

Meskipun harga jual film animasi Malaysia tidak berbeda dari film animasi negara lain, namun secara biaya produksi, biaya produksi yang diperlukan untuk membuat film animasi Malaysia lebih murah dari mayoritas negara di Asia Tenggara. Murahanya biaya produksi ini dikarenakan biaya produksi digantikan oleh projek FIMI (Film in Malaysia) bila mendaftarkan ke FIMI. Berdasarkan situs resmi FIMI, FIMI memberikan *rebates* sebesar 30% dan ditambah 5% bila film animasi yang dibuat mengandung unsur budaya lokal. Berdasarkan Lang (pemimpin redaksi di Pemberitaan CartoonBrew), “Ketika program ini pertama kali diluncurkan, MDEC sering kali memberikan subsidi sebesar 90% dari biaya produksi. Jumlah tersebut telah turun lebih dari setengahnya karena perusahaan produksi dan penyiaran menjadi lebih percaya diri dalam berinvestasi pada animasi dari wilayah tersebut^{23,24}. Perkataan Lang dan tulisan FIMI menunjukkan bahwa pemerintah memberikan bantuan yang besar bila membuat film di Malaysia atau tentang Malaysia.

Bila dihitung melalui film animasi Mechamoto yang terbaru. Budget film Mechamoto Movie sebesar RM10 juta tersebut belum menghitung penggantian dana yang diberikan ketika mendaftarkan ke FIMI. Bila dihitung kembali, budget Mechamoto Movie yang sebesar 10 juta ringgit (IMDb) dapat dikurangi mencapai RM 7.000.000 atau kurang dari US\$ 1.500.000 jika mendaftarkan ke FIMI. Hitungan ini masih belum termasuk 5% yang juga didapatkan bila film animasi tersebut mengandung unsur budaya lokal. Berdasarkan Roberts (seorang animator yang bekerja di Dreamworks), budget yang diperlukan untuk membuat film animasi “Jika mengontrak studio untuk membuat animasi, akan mencapai \$2 juta, jika tidak lebih tinggi.” (Roberts, 2016). Bila dibandingkan dengan rata-rata pembuatan film animasi di studio sebesar lebih dari US\$2 juta, maka pembuatan film animasi Mechamoto sebesar US\$1.4 juta – US\$ 1.5 juta cukup kecil. Melalui pernyataan

²³ Malaysia

²⁴ When the program first launched, MDEC often subsidized as much as 90% of production costs. That number has since dropped by more than half as production companies and broadcasters have become more confident in investing in animation from the region.

Roberts (2016) dan perhitungan *budget* setelah melalui FIMI, pengeluaran budget yang lebih kecil menghasilkan *competitive advantage* dikarenakan biaya produksi yang dikeluarkan menjadi lebih kecil.

Indikator ke-4 adalah kemampuan aset, indikator ini mengukur keunggulan kompetitif industri animasi Malaysia melalui teknologi yang digunakan. Teknologi yang digunakan industri animasi Malaysia didukung oleh negara dan terus dikembangkan untuk menghasilkan film animasi yang berkualitas.

Pengembangan teknologi Malaysia ini selalu *up-to-date* namun secara bertahap. Berdasarkan Muthalib (seorang pensiunan dosen jurusan *graphic design*), awalnya “Kementerian Keuangan mengalokasikan dana yang diperlukan dan pada tahun 1995, Usop Sontorian menjadi serial televisi pertama yang mengudara. Hal ini mempunyai konsekuensi yang luas. Seluruh industri bermunculan, menyediakan lapangan kerja bagi banyak seniman, serta lulusan seni dan animasi yang kemudian memanfaatkan sepenuhnya teknologi digital yang sedang berkembang.” Berdasarkan Moving Image (salah satu rumah produksi di Malaysia), “Salah satu alasan utama mengapa studio animasi di Malaysia semakin banyak bermunculan adalah karena kemajuan teknologi”. Bila merujuk pada perkataan Moving Image dan Muthalib, maka munculnya studio animasi setelah tahun 1995 ini merupakan awal dari perkembangan teknologi yang industri animasi yang besar.

Pada saat ini, perkembangan teknologi masih di support pemerintah dan mulai jauh berkembang. Berdasarkan MDEC dalam tulisan Moving Image, “industri animasi di Malaysia dianggap bernilai \$187,7 juta dolar Amerika pada tahun 2016 dan semua ini berkat layanan media OTT”. OTT merupakan teknologi terbaru yang membuat peningkatan kualitas film animasi Malaysia. Namun, menurut Moving Image, ada 2 teknologi yang menyebabkan perkembangan yang besar terhadap industri animasi Malaysia:

- 1) **OTT** atau layanan media *over-the-top* memungkinkan media dikirim langsung ke internet sehingga memungkinkan mereka melewati jalur tradisional yaitu dipublikasikan di bioskop atau ditayangkan di TV. Netflix, Disney+, Apple TV, dan lainnya adalah contoh OTT. Berkat platform OTT, industri animasi di Malaysia dapat memasuki pasar

internasional karena tidak adanya pembatasan. Contoh bagusya adalah film BoBoiBoy serta dua musim Ejen Ali yang tersedia di Netflix. (Moving Image)

- 2) **Perangkat lunak animasi yang baru dan inovatif.** Perangkat lunak animasi revolusioner baru yang dikenal sebagai ToonBoom. Berdasarkan ToonBoom, perangkat lunak ini dibuat guna untuk membuat film animasi dan *storyboard*.

Pemerintah Malaysia juga telah merencanakan untuk teknologi animasi masa depan. Mahadhir Aziz (CEO MDEC) menyampaikan bahwa pembuatan film animasi “tidak hanya membantu melatih keterampilan dasar yang penting, hal ini juga memberikan ruang untuk inovasi dan menciptakan peluang untuk mengeksplorasi kasus penggunaan teknologi baru, seperti virtual reality, augmented reality, dan blockchain.”²⁵ Perkataan Mahadhir Aziz ini menunjukkan bahwa animasi Malaysia juga dilatih dan nantinya akan menggunakan *virtual reality*, *augmented reality*, dan *blockchain*.

Adanya perkembangan teknologi untuk pembuatan film animasi menunjukkan pengembangan industri animasi Malaysia yang akan terus berkelanjutan mengikuti jaman. Oleh karena adanya perkembangan teknologi ini, maka industri animasi Malaysia memiliki keunggulan kompetitif dibandingkan industri animasi dari negara lain di Asia Tenggara.

Merujuk kembali kepada bab 2, **indikator keunggulan kompetitif kelima** adalah keahlian dan kemampuan kapasitas yang berarti kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia dapat dinilai melalui kualitas edukasi yang diberikan di negara tersebut (dalam hal ini Malaysia). Berdasarkan *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD), “pendidikan mempunyai peran penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap...”²⁶. Menurut Neumann University, “...lulusan cenderung menjadi anggota masyarakat

²⁵ Not only does it help train essential base skills, it also allows room for innovation and creates opportunities to explore use cases for new tech, such as virtual reality, augmented reality, and blockchain.

²⁶ Education has a vital role to play in developing the knowledge, skills, attitudes...

yang lebih produktif”.²⁷ Pernyataan OECD dan Neumann University menunjukkan bahwa pendidikan berguna mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih produktif yang menjadikan kualitas SDM yang baik. Pendidikan yang baik akan membantu untuk mengembangkan kualitas SDM yang jauh lebih baik lagi.

Baiknya kualitas SDM di Malaysia ditunjukkan melalui kualitas universitas di Malaysia. Jurusan animasi di universitas di Malaysia telah masuk ke dalam *ranking* dunia dan kawasan Asia. Salah satunya yang masuk dalam ranking adalah *The One Academy* yang berada dalam 8 besar dunia untuk kategori sekolah dengan program animasi²⁸ dan 3 besar dunia untuk sekolah animasi 2d terbaik²⁹ (*The One Academy, n.d.*). Selain itu, adapun juga Limkokwing University of Creative Technology yang berada pada 10 besar dengan kategori sekolah animasi di Asia (*Animation Career Review, 2023*). Mahasiswa yang lulus dari jurusan animasi di universitas ternama di Malaysia jelas akan memiliki kualitas yang mumpuni, hal ini dikarenakan mahasiswa tersebut lulus dari jurusan di universitas yang telah ternama di dunia. Kualitas universitas yang baik menghasilkan lulusan yang baik dan mampu membuat film animasi yang berkualitas. Oleh karena itu, dengan adanya kualitas SDM Malaysia yang baik, maka membuat industri animasi Malaysia memiliki keunggulan kompetitif.

5.3 Untuk Meningkatkan Ekonomi Kreatif Malaysia

Alasan kedua Malaysia mengembangkan industri animasi adalah untuk meningkatkan ekonomi kreatif Malaysia. Malaysia perlu untuk meningkatkan usaha ekonomi kreatif mereka guna membangun kekuatan ekonomi dan menyejahterahkan rakyatnya. Usaha pengembangan ekonomi kreatif Malaysia ini salah satunya dilakukan melalui kerjasama. Kerjasama dalam bidang ekonomi hanya dapat terjalin bila negara-negara lain percaya pada Malaysia sebagai *business partner*. Salah satu indikasi bahwa negara dapat menjadi *business partner* dan

²⁷ ...graduates tend to be more productive members of society

²⁸ World's Top 8 School For Animation Program

²⁹ World's Top 3 Best 2d Animation School

ladang investasi yang baik adalah melalui stabilitas negara. Malaysia menggunakan film animasi yang mudah dipahami oleh masyarakat untuk dapat menunjukkan bahwa negara Malaysia merupakan ladang investasi dan bisnis yang berpotensi baik dikarenakan adanya sumber daya yang memadai, kualitas yang bagus, serta keadaan negara yang cukup stabil.

Prospektif pemikiran mengenai penggunaan industri animasi sebagai cara meningkatkan kekuatan ekonomi Malaysia juga didukung oleh pendapat Mahadhir Aziz, CEO MDEC (Malaysia Digital Economy Corporation)³⁰. Menurut Mahadhir Aziz dalam tulisan Yeo (2022), “Konten digital memiliki potensi besar dalam mendorong pertumbuhan ekonomi digital Malaysia, menjadikannya bidang yang sangat menarik bagi kami...”. Melalui pernyataan Mahadhir Aziz ini, Malaysia mau mendorong pertumbuhan ekonomi digital. Bila merujuk kembali pada latar belakang, salah satu produk dari perkembangan digital adalah film animasi. Film animasi juga merupakan ekonomi kreatif dikarenakan bidang industri animasi membutuhkan kreatifitas untuk membuat dan mengembangkannya.

Ekonomi kreatif juga sudah mulai sedikit menghasilkan keuntungan ekonomi bagi Malaysia. Berdasarkan United Nations Conference on Trade and Development (2022), Malaysia telah mengekspor 13,7% persen produk industri kreatif pada 2020. Ekspor produk industri kreatif Malaysia ini tergolong salah satu yang tertinggi di dunia. Berdasarkan data United Nations Conference on Trade and Development (2020), Malaysia merupakan negara berkembang pengekspor produk industri kreatif terbesar ke-6 dengan jumlah ekspor US\$ 9.716 juta. Berdasarkan data tersebut, Malaysia mengalahkan ekspor Singapura (US\$ 9.351 juta), Turki (US\$ 9.341 juta), UAE (US\$ 9.219 juta), dan Thailand (US\$ 5.015 juta). Melalui ekspor produk industri kreatif Malaysia tersebut, produk industri animasi merupakan salah satu yang terbesar. Pernyataan ini dibuktikan melalui tabel 5.4.

³⁰ Lembaga pemerintah Malaysia yang mendukung industri digital negara Malaysia

Tabel 5.4 Nama dan Ekspor Industri Ekonomi Kreatif Malaysia

Nama	Ekspor
Seni ³¹	RM 14,5 juta (2021)
Animasi	RM 1,33 miliar
Pakaian ³²	RM 25,46 miliar (2022)
Permainan ³³	RM 1 juta
Kuliner	RM 44,61 juta (2022)
Kerajinan ³⁴	RM 519,74 juta, Covid-19 (RM 200 juta)

Sumber: A. Malek (2017); Lang (2023); Statista (2023a, b); Shahila Aman & Shah (2023); Landau (2021)

Berdasarkan tabel 5.4, ada 6 industri kreatif yang telah di ekspor ke luar negeri. Melalui tabel tersebut, ekspor industri animasi merupakan yang terbesar kedua setelah industri pakaian. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun bila secara sendiri ekspor industri animasi Malaysia hanya menyumbang kurang dari 1% ekspor ke Malaysia (berdasarkan yang telah ditulis di latar belakang), namun secara ekspor produk industri kreatif, industri animasi Malaysia termasuk salah satu yang paling besar.

Salah satu keberhasilan industri animasi dalam meningkatkan ekonomi kreatif adalah ditunjukkan melalui berbagai investasi dan kerjasama yang terjadi karena adanya studio³⁵ dan film animasi³⁶. Salah satu studio animasi yang berhasil memasukkan investasi beberapa investasi ke Malaysia adalah Les' Copaque Production (studio animasi yang membuat film animasi Upin & Ipin). Berdasarkan ASEAN Intellectual Property (2014), beberapa investasi yang masuk ke Les' Copaque Production mulai dari akhir tahun 2007 adalah melalui kerjasama dengan "Carrefour", "Petronas", "Esso", dan "KFC". Investasi yang dilakukan dari tahun 2007 ini bertujuan untuk 2009 dimana tayanglah film dari Les' Copaque Production yang berjudul "Geng: The Adventure Begins". Keberadaan investasi ini menunjukkan adanya peran industri animasi dalam investasi ke Malaysia.

³¹ Arts

³² Apparel & Clothing

³³ Gaming

³⁴ Handicraft

³⁵ Pemilik; pembuat; yang memiliki hak cipta

³⁶ produk

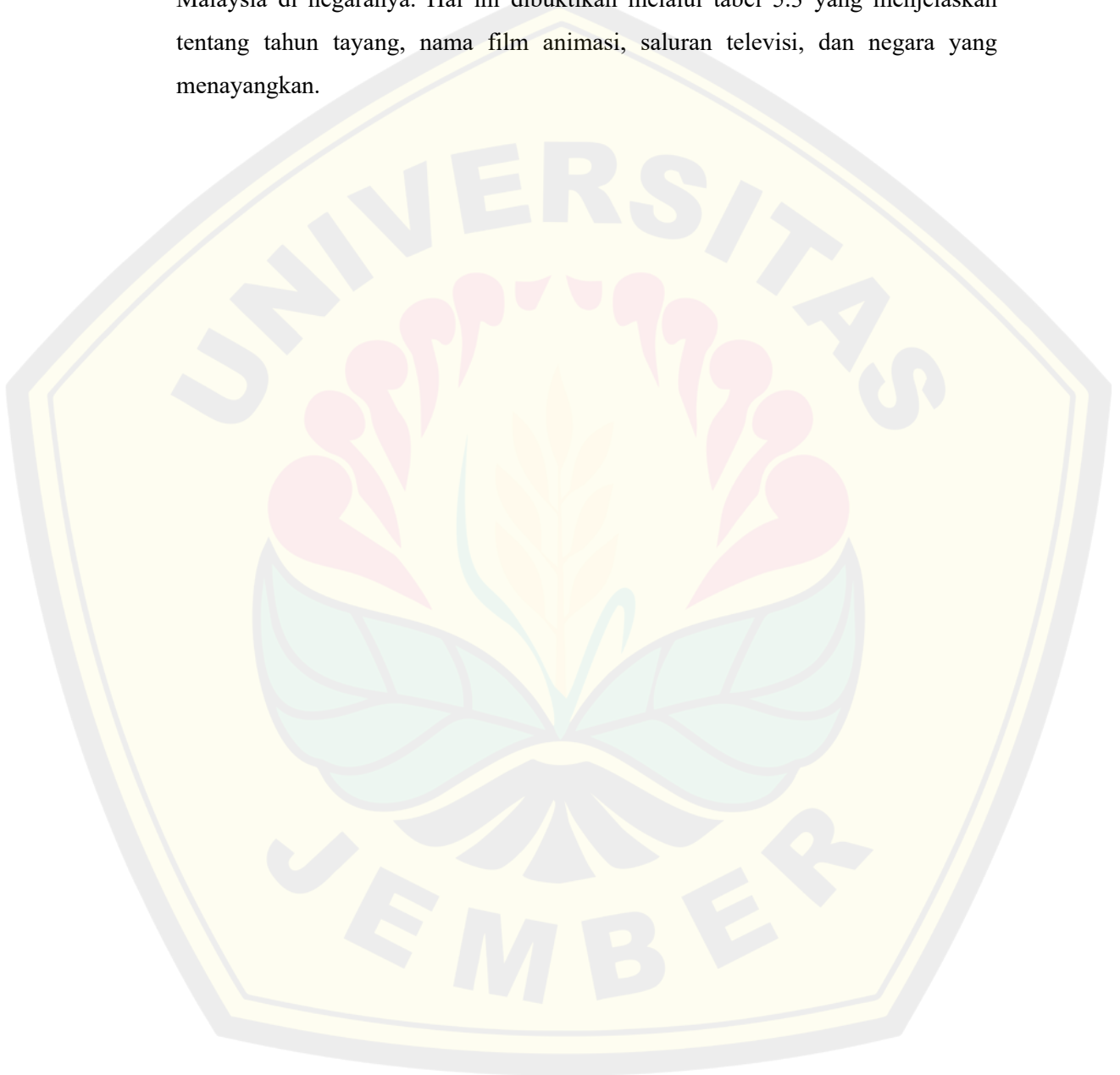
Selain pada tahun 2007, adapun juga investasi lain yang masuk ke Les' Copaque Production melalui investasi berbentuk penggunaan lisensi. Berdasarkan ASEAN Intellectual Property (2014), pada November 2011, Les' Copaque Production membuat perjanjian lisensi dengan *organizer* Monsoon Cup 2011. Monsoon Cup 2011 merupakan salah satu pertandingan yacht yang cukup populer di dunia dan pada waktu itu diadakan di bagian timur laut Terengganu (Malaysia). Investasi melalui perjanjian lisensi ini juga bersinggungan dengan kenaikan FDI Malaysia pada tahun 2011. Hal ini menunjukkan industri animasi juga memiliki ambil peran dalam peningkatan FDI di Malaysia. Selain itu, pada Agustus 2012, Les' Copaque Production juga mendapatkan investasi melalui Hong Leong Islamic Bank (HLISB). Berdasarkan ASEAN Intellectual Property (2014), kira-kira 95% dari deposit baru ke HLISB didapatkan melalui investasi ini. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang cukup besar yang dimiliki studio animasi terhadap investasi perusahaan.

Selain melalui investasi yang masuk ke Malaysia, usaha pengembangan ekonomi kreatif yang terjalin bersama Malaysia dapat dibuktikan juga melalui kerjasama yang terbentuk dikarenakan keberadaan film animasi Malaysia. Ada beberapa film animasi yang membuat negara lain mau bekerjasama dengan Malaysia. Kerjasama yang pertama kali terjalin adalah melalui Saladin the Animated Series. Ketika Saladin the Animated Series (animasi dari Malaysia) akan dirilis, Malaysia dan Al-Jazeera Children's Channel (JCC) membuat kerjasama yang berisikan mengenai perilis animasi Saladin dilakukan di JCC. Kemudian, berdasarkan Rivera (2009), JCC membawa Qatar untuk bekerjasama dengan Malaysia dalam pembuatan kembali animasi Saladin the Animated Series. Melalui adanya pembuatan kembali Saladin the Animated Series, dapat disimpulkan bahwa animasi tersebut cukup sukses di Qatar.

Kerjasama lainnya yang terbuka adalah ketika Malaysia bekerjasama dengan Disney untuk merencanakan pembuatan Disney The Park di Malaysia (The Associated Press, 2006). Bila kerjasama ini berhasil, maka jelas akan mendatangkan keuntungan yang besar bagi Malaysia. Selain itu, Disney juga sudah menyiarkan berbagai macam film animasi Malaysia dalam aplikasi dan channel-

nya. Penyiaran film animasi Malaysia dilaksanakan Disney melalui channel-nya yaitu “Disney Channel” dan juga melalui aplikasinya sekarang yang dinamakan “Disney Hotstar”. Melalui adanya kerjasama untuk penayangan film animasi Malaysia di Disney ini, Malaysia mendapatkan keuntungan ekonomi.

Selain Disney sendiri, ada berbagai saluran televisi dan negara lain yang telah bekerja sama dan berinvestasi untuk dapat menayangkan film animasi Malaysia di negaranya. Hal ini dibuktikan melalui tabel 5.3 yang menjelaskan tentang tahun tayang, nama film animasi, saluran televisi, dan negara yang menayangkan.



Tabel 5.5 Tahun Tayang, Nama Film Animasi, Channel dan Negara yang Menayangkan

Tahun	Film Animasi	Channel dan Negara yang Menayangkan
2005	Saladin: The Animated Series	Qatar: Al Jazeera Children's Channel (Sekarang dinamakan "Jeem TV")
2007	Upin & Ipin	Malaysia: TV9; Astro Ceria; Astro Prima; 8TV; TV2 Singapura: Mediacorp Suria Indonesia: TPI (Sekarang dinamakan "MNCTV") Asia Tenggara: Disney Channel dan Disney+ Hotstar Kanada: Showcase India: Hungama TV, Disney Channel, Nickelodeon Youtube (Untuk Episode-Episode Spesial)
2011	BoBoiBoy	Malaysia: TV3 Indonesia: RTV Thailand: MONO29 dan Cartoon Club India: Hungama TV dan Marvel HQ (Marvel HQ berubah menjadi Super Hungama) Vietnam: Pops Kids (Youtube Channel) Tiongkok: Tencent Video Netflix
2011	Pada Zaman Dahulu (English: Once Upon A Time)	Malaysia: Astro Prima dan Astro Warna Indonesia: MNCTV
2016	Ejen Ali	Malaysia: TV3 Disney+ Hotstar
2016	Kazoops!	Britania Raya: CBeebies Australia: ABC Kids Netflix
2021	Mechamato	Asia Tenggara: Cartoon Network Asia Malaysia: TV Alhijrah Netflix Indonesia: MNCTV Jepang: Cartoon Network Japan dan Netflix Japan

Sumber: Les' Copaque Official Blog (2008, 2009), Disney India (n.d.), *Kazoops!* (n.d.), mechamato (2021, 2022a,b,c,d), Zulkifle (2022), Abd Razak (2022), NST Entertainment (2022), Joseph (2022), AnimationXpress Team (2021), Abd Muthalib (2009), Layton (2021) (data diolah)

Selain kerjasama dengan saluran penyiaran JCC dan Disney, pendapatan animasi Malaysia lebih besar lagi dikarenakan cukup banyak saluran televisi lain yang juga menampilkan film animasi Malaysia. Terutama dikarenakan adanya pendapatan terhadap lisensi yang diberikan menyangkut animasi yang disiarkan. Berdasarkan pada tabel 5.5, tercatat setidaknya ada 30 *channel* yang berlokasi di 11 negara berbeda menyiarkan film animasi Malaysia. Area penyiarnya pun telah menyebar ke berbagai negara. Mulai dari kawasan **Timur Tengah, Afrika Utara, Asia Tenggara, Asia Timur** (kecuali Korea Utara), **Asia Selatan** (kecuali Bhutan, Pakistan, dan Afghanistan), **Kanada, Amerika Serikat, Britania Raya, Fiji, Palau, dan Papua Nugini**.

Tabel yang berisikan saluran dan negara ini menunjukkan daya tarik animasi Malaysia yang besar sebagai ladang investasi melalui kerjasama dan lisensi bukan hanya melalui perusahaan swasta saja, namun juga negara-negara lain mulai tertarik untuk investasi dan kerjasama terhadap industri animasi Malaysia. Awalnya, bila dilihat melalui *Saladin: The Animated Series* pasar penyiaran film animasi Malaysia adalah Qatar. Kemudian, ketika *Upin & Ipin* dirilis, animasi Malaysia masuk dalam pasar Asia Tenggara. Pasar Malaysia di kawasan Asia Tenggara ini masih terus berlanjut sampai munculnya animasi *Mechamoto* yang mulai bisa masuk pasar Jepang.

Asumsi Malaysia dalam mengembangkan ekonomi kreatif adalah hal ini membawa terbentuknya kerjasama dengan perusahaan dan pemerintahan negara lain. Kerjasama ini menghasilkan keuntungan ekonomi yaitu peningkatan devisa negara Malaysia. Yang pertama adalah melalui penghasilan ekspor animasi Malaysia itu sendiri. Berdasarkan Mak (2020), penghasilan ekspor animasi Malaysia keluar negeri mencapai 132 juta RM atau senilai 32,2 juta US\$ pada 2017.

Selain melalui penghasilan ekspor, industri animasi Malaysia juga mendapatkan keuntungan melalui film animasi Malaysia yang ditayangkan di dalam dan luar negeri Malaysia. Besar keuntungan tersebut dapat terlihat melalui tabel 5.6.

Tabel 5.6 Nama Film Animasi yang Tayang di Bioskop Mancanegara, Penghasilan, Tahun Tayang

Film Animasi	Penghasilan (RM)	Tahun
Mechamoto Movie	35,878,232	2022
Upin & Ipin Keris Siamang Tunggal	25,280,000	2019
Boboiboy Movie 2	29,572,074	2019
Ejen Ali The Movie	30,054,302	2019
Boboiboy: The Movie	15,770,000	2016
Geng: The Adventure Begins	6,314,526	2009

Sumber: Malaysian Box Office - Finas. (2009, 2016, 2019, 2022) (data diolah)

Film animasi Malaysia yang mampu masuk bioskop mancanegara juga ikut masuk hitungan dalam ekspor film animasi Malaysia. Beberapa film animasi yang mampu masuk bioskop mancanegara tersebut dituliskan dalam tabel 5.6. Berdasarkan tabel 5.6, Mechamoto Movie yang rilis pada tahun 2022 merupakan film animasi Malaysia terbaru dan yang paling menghasilkan keuntungan. Namun, menayangkan film di bioskop akan dikenakan pajak yang besar. Berdasarkan Tan (2023), akan ada penurunan pajak *entertainment* dari 25% menjadi 10%.³⁷ Penurunan pajak ini menunjukkan bahwa sebelum tahun 2024, ada pajak 25% yang dikenakan pada semua film Malaysia termasuk film animasi film. Bila dihitung dari Mechamoto yang menghasilkan sebesar RM 36 juta, maka penghasilan yang didapatkan negara Malaysia melalui penayangan di bioskop mampu mencapai RM 9 juta. Keuntungan sebesar RM 9 juta ini juga ikut membantu menambahkan ke dalam ekonomi kreatif Malaysia.

Selain Mechamoto, ada 3 animasi Animonsta Studio dalam tabel ini (Mechamoto Movie, Boboiboy Movie 2, dan Boboiboy: The Movie). Adanya 3 animasi (setengah dari isi tabel) Animonsta Studio dalam tabel ini menunjukkan bahwa Animonsta Studio menghasilkan banyak pendapatan dari penayangan film animasi. Kira-kira bila berdasarkan tabel tersebut, penghasilan total Animonsta Studio melalui film yang tayang di bioskop saja mencapai 82 juta ringgit. Bila dikenakan pajak secara penuh, maka penghasilan yang didapatkan Malaysia melalui film Animonsta Studio yang tayang di bioskop mencapai 21 juta ringgit.

³⁷ the government's decision to reduce the entertainment tax from 25% to 10% for cinemas in the 2024 budget plan.

Berdasarkan penjelasan terhadap pajak film animasi ini, Malaysia mendapatkan keuntungan ekonomi yang cukup besar.

Cinema atau bioskop merupakan suatu metode formal untuk menayangkan film. Namun, selain melalui penayangan di bioskop, film animasi Malaysia juga ditayangkan secara *series* melalui YouTube. Studio-studio animasi Malaysia juga menayangkan lagu-lagu yang dipakai dalam animasi di *official* YouTube mereka. Kepemilikan akun YouTube yang aktif juga membantu memberi penghasilan bagi studio animasi Malaysia dan negara Malaysia. Hal ini dijelaskan dalam tabel 5.7 yang menjelaskan mengenai nama *channel* YouTube, tahun, subscriber, estimasi penghasilan perbulan dan pertahun.

Tabel 5.7 Nama Akun Youtube, Tahun, Subscribers, Estimasi Penghasilan Perbulan, dan Estimasi Penghasilan Pertahun

Channel Youtube	Tahun	Subscribers (juta)	Estimasi Penghasilan Perbulan (\$)	Estimasi Penghasilan Pertahun (\$)
Les' Copaque Production	2009	18.1	26.7K - 427.1K	320.3K - 5.1jt
Monsta	2014	11.2	19.9K - 318K	238.5K - 3.8jt
Mini Monsta – Animasi Kanak-Kanak	2012	4.38	9.6K - 153.4K	115K - 1.8jt
Monsta Keren	2018	1.09	1.4K - 23K	17.2K - 275.9K
AnimaSEA – Monsta EjenAli	2018	5.17	8K - 127.7K	95.8K - 1.5jt
	2016	4.54	7.1K - 113K	84.8K - 1,4jt

Sumber: Social Blade (2023a, b, c, d, e, f) (data diolah)

Selain melalui penyiaran secara langsung, studio animasi juga menggunakan YouTube sebagai sarana penyiaran. Penggunaan YouTube juga menghasilkan keuntungan ekonomi bagi studio animasi dan negara. Berdasarkan tabel 5.7, ada setidaknya 6 *channel* YouTube yang digunakan studio animasi. Dari 6 *channel* ini, rata-rata pendapatan terbesar pertahunnya adalah \$2,3M. Dari \$2,3M tersebut, ada setidaknya 2 pajak yang harus dibayarkan kepada negara Malaysia, yaitu 10% *withholding tax* dan 6% *digital tax*. Bila mengacu pada \$2,3M rata-rata

pendapatan studio animasi melalui YouTube, maka setidaknya negara mendapatkan maksimal \$369,224 pertahun.

Tidak hanya melalui YouTube, studio animasi juga mendapatkan keuntungan melalui toko offline dan online yang menjual official merchandise dari film-film animasi Malaysia. Hal ini ditunjukkan melalui tabel 5.6.

Tabel 5.8 Nama Toko, Total Pengunjung, dan Kisaran Harga

Toko	Total Pengunjung	Kisaran Harga
monsta STORE	3.4K	RM 5 – RM 150
UPinIPin Store	7.5K	Rp. 3.316,89 – Rp. 762.552,51 (RM 1 – RM 232)

Sumber: Animonsta Studios (n.d.), LC Merchandising (2023), similarweb (2023a, b) (data diolah)

Selain melalui film, pendapatan negara melalui animasi juga didapatkan melalui barang-barang merchandise yang dijual studio animasi. Beberapa studio animasi yang menjual merchandise adalah “monsta STORE” dan UPinIPin Store. Berdasarkan tabel 5.8, ada 3400 orang yang mengunjungi toko online “monsta STORE”, dan rata-rata barang yang berada di dalam toko tersebut kurang lebih RM 77,5. Bila 3400 orang tersebut membeli merchandise, maka kemungkinan penghasilan yang didapatkan “monsta STORE” sejumlah RM 263.500. Sedangkan untuk “UPinIPin Store”, ada 7500 orang yang berkunjung ke toko online tersebut, dan rata-rata harga barang di dalam toko tersebut adalah RM 116 (Rp. 382,934.7). Bila 7500 orang tersebut membeli merchandise, maka kemungkinan penghasilan yang didapatkan “UPinIPin Store” adalah RM 873.000. Bila ditambahkan, maka penghasilan dari kedua toko online tersebut kurang lebih RM 1.136.500. Melalui penghasilan tersebut, ada pajak barang yang harus dibayarkan senilai 10%. Maka keuntungan yang didapatkan negara Malaysia melalui merchandise studio animasi adalah senilai RM 113.650. Keuntungan ini setidaknya akan memberikan keuntungan ekonomi pada ekonomi kreatif Malaysia.

5.4 Kelebihan Keunggulan Komparatif, Kompetitif dan Ekonomi Kreatif

Melalui keunggulan komparatif, dapat terlihat bahwa industri animasi memiliki keunggulan komparatif. Keunggulan komparatif ini tercermin melalui biaya produksi yang lebih murah. Biaya produksi yang lebih murah ini dikarenakan 3 faktor. Faktor pertama adalah dikarenakan insentif pembuatan film yang diberikan negara Malaysia termasuk salah satu yang paling tinggi (tertinggi ke-2 setelah Singapura). Faktor yang kedua tercermin melalui biaya *transport* yang diperlukan untuk mencari latar belakang lingkungan (*background*). Biaya transport di Malaysia masih lebih murah dibandingkan Singapura. Hal ini menjadikan biaya produksi film animasi di Malaysia lebih murah (setidaknya bila dibandingkan Singapura). Faktor yang ketiga adalah melalui gaji animator di masing-masing negara. Gaji animator di Malaysia tergolong *average* (tidak lebih tinggi atau lebih rendah dari negara lain di Asia Tenggara).

Melalui keunggulan kompetitif, dapat terlihat bahwa industri animasi Malaysia memiliki keunggulan dibandingkan negara-negara lain di Asia Tenggara. Pernyataan ini dibuktikan dalam 5.2 yang menunjukkan bahwa hampir semua indikator keunggulan kompetitif telah terpenuhi. **Indikator pertama** adalah bahwa industri animasi Malaysia memiliki kualitas melalui berbagai kemenangan di internasional yang didapatkan berbagai film animasi Malaysia seperti **Upin & Ipin**, **Boboiboy**, dan **Mechamato**. **Indikator kedua** dan **ketiga** adalah harga jual dan biaya produksi. Secara harga jual, harga jual tiket untuk menonton film animasi Malaysia tergantung keputusan masing-masing negara. Sedangkan, biaya produksi yang lebih murah melalui insentif yang diberikan negara Malaysia. **Indikator ke-4** adalah kemampuan aset, yang tercerminkan melalui *up-to-date* nya teknologi industri animasi Malaysia. **Indikator ke-5** ditunjukkan melalui animator yang memiliki kemampuan yang tinggi melalui kelulusan animator dari universitas yang ternama dan teruji. Selain itu, ada faktor lain yang juga menjadikan keunggulan kompetitif bagi industri animasi Malaysia. Faktor lain tersebut adalah kondisi industri animasi Malaysia lebih berkembang dibandingkan negara lain di Asia Tenggara.

Melalui ekonomi kreatif dapat terlihat bahwa industri animasi Malaysia mendatangkan keuntungan ekonomi kepada Malaysia. Pernyataan ini dibuktikan melalui 5.3 yang menunjukkan ada keuntungan ekonomi yang masuk melalui film animasi yang ditayangkan melalui bioskop, *merchandise* yang dijual, kerjasama dan investasi yang terjalin akibat film animasi, dan *channel* YouTube studio animasi yang cukup menghasilkan. Melalui ekonomi kreatif dapat terlihat juga bahwa kondisi industri kreatif di Malaysia sedang digalakkan dan cukup berkembang dibandingkan negara berkembang lainnya.

5.5 Kekurangan Keunggulan Komparatif, Kompetitif dan Ekonomi Kreatif

Melalui keunggulan komparatif, insentif pembuatan film yang diberikan negara Malaysia termasuk salah satu yang paling tinggi, namun insentif ini masih kalah bila dibandingkan oleh Singapura yang memberikan insentif 40% dan ditambah 10% untuk projek film selanjutnya. Selain itu, secara gaji, gaji para animator di Malaysia tergolong *average* di Asia Tenggara. Untuk unggul dalam biaya produksi, maka gaji animator juga perlu termasuk dalam yang paling murah. Namun, gaji para animator yang murah akan menyebabkan animator pindah ke negara lain, bekerja untuk studio animasi di negara lain, dll. Hal ini malah akan menghambat perkembangan industri animasi Malaysia.

Melalui keunggulan kompetitif, terlihat bahwa indikator ke-1 sampai ke-5 sudah terpenuhi, namun indikator ke-2 yaitu harga jual masih belum terpenuhi oleh industri animasi Malaysia. Namun, harga jual film animasi ini akan mengikuti harga pasaran film. Oleh karena mengikuti harga pasaran film, maka studio animasi Malaysia tidak dapat mengatur harga khusus kepada film animasi yang dijual diluar negeri.

Kekurangan ekonomi kreatif terletak pada masih kurangnya kontribusi ekonomi kreatif terhadap negara. Pernyataan ini dibuktikan melalui 5.3 yang menjelaskan mengenai ekonomi kreatif Malaysia. Melalui point 5.3 ini, industri animasi Malaysia masih memberikan keuntungan yang kecil. Hal ini terlihat melalui perlunya studio animasi untuk mencari keuntungan lebih melalui

merchandise yang dijual dan *channel* YouTube. *Merchandise* dan *channel* YouTube juga terbukti tidak memberikan banyak penghasilan untuk studio animasi dan negara Malaysia. Meskipun begitu, adanya kerjasama dan investasi yang terjalin akibat film animasi, serta besarnya penghasilan melalui film animasi yang ditayangkan melalui bioskop cukup membawakan hasil untuk studio animasi dan negara Malaysia.



BAB 6. KESIMPULAN

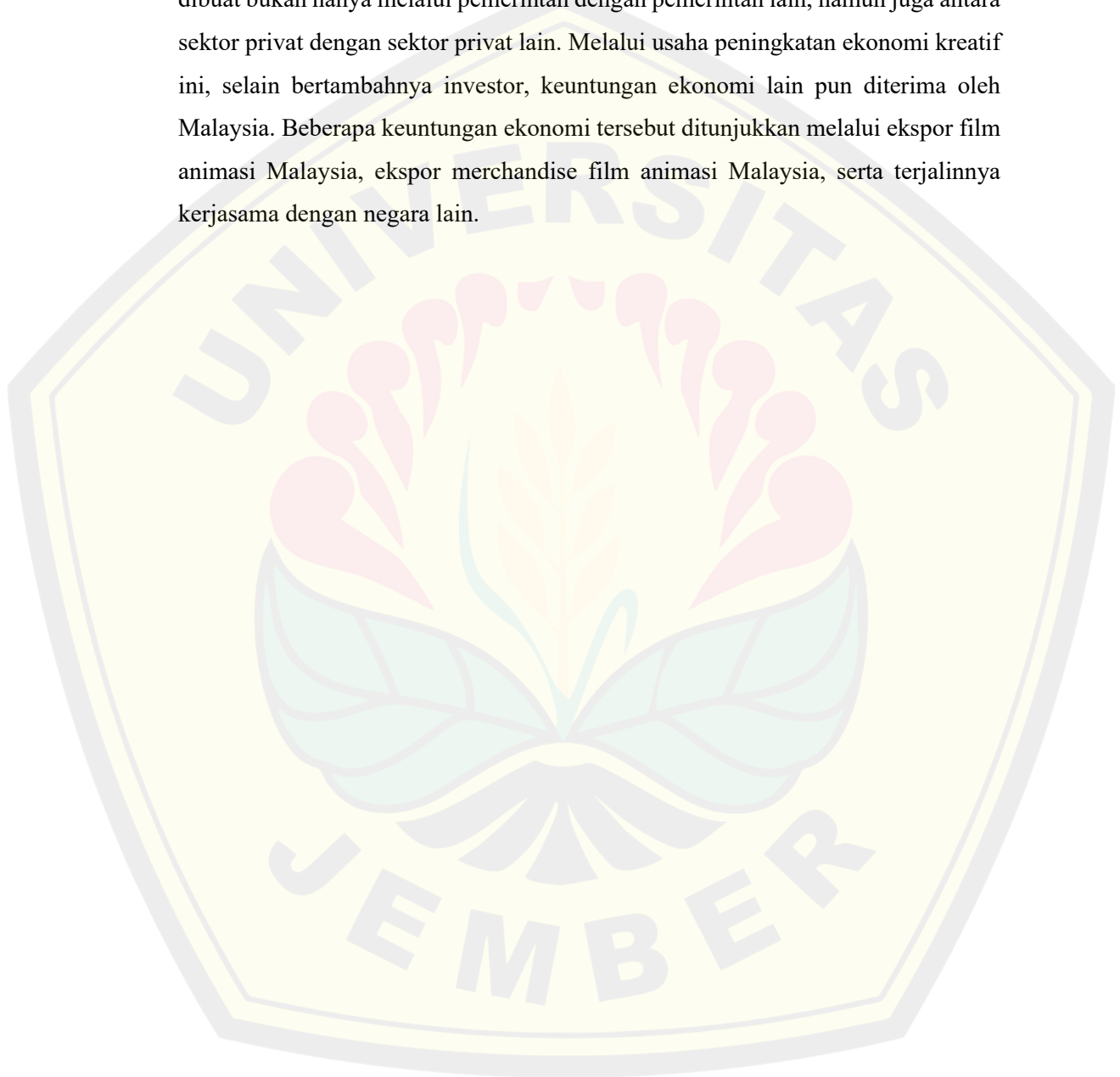
Meskipun industri animasi Malaysia masih tergolong baru bila dibandingkan negara Jepang yang merupakan pelopor film animasi, namun pemerintah Malaysia sangat mendukung pengembangan industri animasi Malaysia. Pemerintah Malaysia mengembangkan industri animasi Malaysia dikarenakan tiga hal:

Alasan yang pertama adalah dikarenakan industri animasi Malaysia memiliki keunggulan komparatif dibandingkan industri animasi dari negara-negara lain di Asia Tenggara. Keunggulan ini dikarenakan biaya produksi yang lebih murah yang dilihat melalui 3 faktor: **faktor pertama** adalah dikarenakan insentif pembuatan film yang diberikan negara Malaysia termasuk salah satu yang paling tinggi (tertinggi ke-2 setelah Singapura). **Faktor yang kedua** tercermin melalui biaya *transport* yang diperlukan untuk mencari latar belakang lingkungan (*background*). Biaya *transport* di Malaysia masih lebih murah dibandingkan Singapura. Hal ini menjadikan biaya produksi film animasi di Malaysia lebih murah (setidaknya bila dibandingkan Singapura). **Faktor yang ketiga** adalah melalui gaji animator di masing-masing negara. Gaji animator di Malaysia tergolong *average* (tidak lebih tinggi atau lebih rendah dari negara lain di Asia Tenggara). Ketiga faktor ini menyebabkan biaya produksi lebih murah dibandingkan negara lain di Asia Tenggara.

Alasan yang kedua adalah dikarenakan industri animasi Malaysia memiliki keunggulan kompetitif dibandingkan industri animasi dari negara-negara lain di Asia Tenggara. Keunggulan ini dilihat melalui data kondisi animasi di negara-negara di Asia Tenggara serta kualitas jurusan animasi di universitas di Malaysia. Berdasarkan data tersebut, industri animasi di Malaysia merupakan yang paling berkembang di Asia Tenggara saat ini. Selain itu, kualitas jurusan animasi di universitas di Malaysia yang mampu masuk ke kalangan dunia juga menunjukkan kualitas para animator Malaysia. Kemudian, biaya produksi yang lebih murah dibandingkan mayoritas negara di Asia Tenggara dan teknologi yang lebih

berkembang juga sesuai dengan indikator *competitive advantage* yang mengartikan bahwa industri animasi memiliki keunggulan untuk berkompetisi.

Alasan yang ketiga adalah untuk meningkatkan ekonomi kreatif. Peningkatan ekonomi kreatif ini mengartikan bahwa Malaysia menggunakan industri animasi guna membangun kekuatan ekonomi dan meningkatkan kesejahteraan di dalam negara Malaysia. Untuk mencapai hal ini, maka relasi perlu dibuat bukan hanya melalui pemerintah dengan pemerintah lain, namun juga antara sektor privat dengan sektor privat lain. Melalui usaha peningkatan ekonomi kreatif ini, selain bertambahnya investor, keuntungan ekonomi lain pun diterima oleh Malaysia. Beberapa keuntungan ekonomi tersebut ditunjukkan melalui ekspor film animasi Malaysia, ekspor merchandise film animasi Malaysia, serta terjalinnya kerjasama dengan negara lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Abd Muthalib, H. (2009). KRONOLOGI SEJARAH ANIMASI MALAYSIA. Animasi Malaysia. http://animasimalaysia.org/pdf_files/Dec%202008.pdf
- Abd Razak, N. (2022, December 1). *MECHAMATO Series Season 2 bakal ditayangkan di Jepun, Malaysia, Indonesia dan Philippines dalam bulan Disember ini!*. Facebook. <https://www.facebook.com/nizam.razak/posts/pfbid0vqGXUBgehrLNfxRQ2A7y4g5BnUKudWwX3Nx71RCgeyHwwhWax3YeZmwBRcd5dftrl>
- Abdul Ghani, D. (2015). Upin & Ipin: Promoting malaysian culture values through animation. *Historia y Comunicación Social*, 20(1), 241–258. https://doi.org/10.5209/rev_hics.2015.v20.n1.49558
- Animation Career Review. (2023, May 27). *Top 10 animation schools in Asia - 2022 school rankings*. <https://www.animationcareerreview.com/articles/top-10-animation-schools-asia-2022-school-rankings>
- AnimationXpress Team. (2021, September 23). “*Mechamato The Animated Series*” arriving on Cartoon Network this December. Animation Xpress. <https://www.animationxpress.com/animation/mechamato-the-animated-series-arriving-on-cartoon-network-this-december/>
- Animonsta Studios. (n.d.). *Monsta Store | The Official Online Store of Monsta | Monsta Store*. Monsta STORE. <https://store.monsta.com/>
- Aprizal. *Orientasi Pasar Dan Keunggulan Bersaing Studi Kasus Penjualan Komputer*. Makassar: Celebes Media Perkasa, 2018.
- ASEAN Intellectual Property. (2014). Malaysia Animating an International Brand. *ASEAN Intellectual Property Portal*, 27–37. https://www.aseanip.org/docs/default-source/content/cs-malaysia.pdf?sfvrsn=64ee35a1_1
- Average animator salary in Cambodia for 2024*. (n.d.). World Salaries. <https://worldsalaries.com/average-animator-salary-in-phnom-penh/cambodia/>
- Average animator salary in Thailand for 2024*. (n.d.). World Salaries. <https://worldsalaries.com/average-animator-salary-in-thailand/>
- Average animator salary in Vietnam for 2024*. (n.d.). World Salaries. <https://worldsalaries.com/average-cartoonist-animator-salary-in-vietnam/>

- Average Cartoonist / Animator salary in East Timor for 2024.* (n.d.). World Salaries. <https://worldsalaries.com/average-cartoonist-animator-salary-in-east-timor/>
- Average Cartoonist / Animator salary in Laos for 2024.* (n.d.). World Salaries. <https://worldsalaries.com/average-cartoonist-animator-salary-in-laos/>
- Average Cartoonist / Animator salary in Myanmar for 2024.* (n.d.). World Salaries. <https://worldsalaries.com/average-cartoonist-animator-salary-in-myanmar/>
- Bachri, B. S. (2021). Meyakinkan Validitas Data melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 10(1). 46-62
- brunei animation - Google Search.* (n.d.). https://www.google.com/search?q=brunei+animation&oq=brunei+animation&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyCQgAEEUYQBiABDIKCAEQABiGAXiKBTIKCAIQABiGAXiKBTIKCAMQABiGAXiKBTIKCAQQABiGAXiKBTIKCAUQABiGAXiKBTIGCAYQRRg5MgYIBxBFGEDSAQg1OTE4ajBqMagCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#ip=1
- Budget Your Trip. (n.d.-a). *Malaysia Travel Cost - Average Price of a Vacation to Malaysia: Food & Meal Budget, Daily & Weekly Expenses.* <https://www.budgetyourtrip.com/malaysia>
- Budget Your Trip. (n.d.-b). *Singapore Travel Cost - Average Price of a Vacation to Singapore: Food & Meal Budget, Daily & Weekly Expenses.* <https://www.budgetyourtrip.com/singapore>
- Budiey. (2007, December 3). *Keputusan pemenang KL International Film Festival KLIFF 07.* Sensasi Selebriti. <https://www.budiey.com/keputusan-pemenang-kl-international-film-festival-kliff-07/>
- Choon, G. W. (2017). *Animating Singapore: The complex expression of Singapore's contemporary daily life and culture through animation.* [Nanyang Technological University]. <https://doi.org/https://doi.org/10.32657/10356/72490>
- Daphne, Leo. (2014). *MIAW-Management In Absurd Way.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Darmanto, Sri Wardaya dan Titik Dwiyani. (2015) *Bauran Orientasi Strategi Dan Kinerja Organisasi Penerapan Variabel Anteseden, Moderasi Dan Mediasi Dalam Penelitian Ilmiah.* Yogyakarta: Deepublish.
- Disney India | The Official Home For All Things Disney.* (n.d.). Disney India. <http://corporate.disney.in/disney-companies/media-networks/kids-channels/recent-shows>

- EAC News. (2021, November 23). *Cambodian Team wins International Animation Festival in Japan* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mfK-pd51700>
- east timor animation - Google Search. (n.d.). https://www.google.com/search?q=east+timor+animation&oeq=east+timor+animation&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYQDIHCAEQABiBDIHCAIQABiBDIHCAQABiABDIHCAQQABiABDIHCAUQABiABDIHCAAYQABiBDIHCAcQABiABDIGCAgQRRg50gEIMzgwM2owajmoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8
- Egger, P. (2013, April 18). *Are wages around the world converging?* International Labour Organization. https://www.ilo.org/global/about-the-ilo/newsroom/comment-analysis/WCMS_210933/lang--en/index.htm
- Faccarello, G. (2015). *Comparative advantage*. 1–2. https://www.researchgate.net/publication/290821134_Comparative_Advantage
- Filipino cartoon and animation. (2023). In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Filipino_cartoon_and_animation
- Film Philippines. (n.d.). *Film Location Incentive Program*. [https://filmphilippines.com/film-now/film-location-incentive-program-flip#:~:text=Successful%20applicants%20of%20FLIP%20will,capped%20at%20Php%2030Mn%20\(approx.](https://filmphilippines.com/film-now/film-location-incentive-program-flip#:~:text=Successful%20applicants%20of%20FLIP%20will,capped%20at%20Php%2030Mn%20(approx.)
- Haryanto, A. (2021, January 16). *Ekonomi Kreatif: Arti, Jenis, Ciri dan Perkembangannya di Indonesia*. *Jojonomic*. <https://jojonomic.com/blog/ekonomi-kreatif/>
- Hasan, M. Iqbal. (2002). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Idris, A. A. (2023, February 13). “Mechamoto” becomes first non-Japanese series to win Tokyo Anime Award Fest fan award. *NME*. https://www.nme.com/en_asia/news/tv/malaysia-mechamoto-tokyo-anime-award-fest-fan-award-3396165
- IMDb. (n.d.). *Mechamoto Movie*. <https://www.imdb.com/title/tt24225212/>
- Indeed. (n.d.-a). *Animator salary in Malaysia*. <https://malaysia.indeed.com/career/animator/salaries>
- Indeed. (n.d.-b). *Animator salary in Philippines*. <https://ph.indeed.com/career/animator/salaries>

- Indeed. (n.d.-c). *Animator salary in Singapore.*
<https://sg.indeed.com/career/animator/salaries>
- Indeed. (n.d.-d). *Gaji Animator di Indonesia.*
<https://id.indeed.com/career/animator/salaries>
- Joseph, G. (2022, November 16). Mechamoto dalam senarai 3 teratas bagi Anime TV Terbaik di Tokyo. *Harian Metro.*
<https://www.hmetro.com.my/rap/2022/11/904411/mechamoto-dalam-senarai-3-teratas-bagi-anime-tv-terbaik-di-tokyo>
- Kaptain. (2020, June 8). *Mendagri Jepang: "80% ekspor siaran adalah anime."* Jurnal Otaku Indonesia. <https://jurnalotaku.id/2020/06/08/mendagri-jepang-80-ekspor-siaran-adalah-anime/>
- Kaswan. *Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Keunggulan Bersaing Organisasi.* Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Kawan GNFI Official. (2021, February 11). *Bangga! Inilah 6 Animasi Karya Anak Bangsa Indonesia yang Mendunia.* *Good News From Indonesia.*
<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/02/11/bangga-inilah-6-animasi-karya-anak-bangsa-indonesia-yang-mendunia>
- Kazoops.* (n.d.). *Giggle Garage Animations.*
<https://www.gigglegarage.com/kazoops/>
- Landau, E. (2021, January 16). *Malaysian Handicraft sustains craft industry.* *Business Times.*
<https://www.nst.com.my/news/nation/2021/01/657859/malaysian-handicraft-sustains-craft-industry>
- Lang, J. (2023, July 21). *Malaysia: Southeast Asia's Ever-Evolving Animation Hub.* *Cartoon Brew.* <https://www.cartoonbrew.com/business/malaysia-southeast-asias-ever-evolving-animation-hub-230753.html>
- Laurus. (2020). *BoBoiBoy Movie 2.* Laurus Film Festival.
<http://laurusfilmfestival.ru/winners/-WINNER-2020>
- Layton, M. (2021, September 22). *Sales round-up: Discovery & Nine Network ink factual deals; Jetpack takes 'Mechamoto' rights; TBI Vision.*
<https://tbivision.com/2021/09/22/sales-round-up-discovery-nine-network-ink-factual-deals-jetpack-takes-mechamoto-rights-globoplay-gulli-brazil-take-pinguim-shows/>
- LC Merchandising. (2023, September 22). *Upin & Ipin Store.* UPinIPin Store.
<https://www.upinipinstore.com/>

- lemongrass101. (2009, December 6). *Lao Cartoon - Environment awareness* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JHmXWDjL9Us>
- Les' Copaque Official Blog: *Masa Siaran Baru Upin & Ipin di TV9*. (2009, May 11). Les' Copaque Official Blog. <http://gengmovie.blogspot.com/2009/05/masa-siaran-baru-upin-ipin-di-tv9.html>
- Les' Copaque Official Blog: *Upin & Ipin - Setahun Kemudian di TV9*. (2008, Augustus 31). Les' Copaque Official Blog. <http://gengmovie.blogspot.com/2008/08/upin-ipin-setahun-kemudian-di-tv9.html>
- Les' Copaque Production. (2010, March 14). *Upin & Ipin - Kami 1 Malaysia (Bahagian 1)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uhj5PeEh0FA>
- Les' Copaque Production. (2023, December 11). *Upin & Ipin Musim 17 - Kenderaan Kecemasan (Episod Baru)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3EylX6sLHFQ>
- Les' Copaque Production. (n.d.). *Kuala Lumpur International Film Festival (KLIFF) 2007 – Best Animation Award*. Les' Copaque Production. <https://lescopaque.com/v11/awards/kliff-2007-lescopaque-best-animation/>
- Mak, P. (2020). Why Malaysia is the Asian animation market to watch. *Toon Boom Animation*. <https://www.toonboom.com/why-malaysia-is-the-asian-animation-market-to-watch>
- Malaysian Box Office - Finas*. (n.d.). Finas. <https://www.finas.gov.my/en/malaysian-box-office/>
- mechamato [MECHAMATO]. (2021, October 7). *Mechamato series officially dubbed into Japanese and Korean on Cartoon Network! More languages to be added soon!* X (Twitter). <https://twitter.com/mechamato/status/1445984733700055042>
- mechamato [MECHAMATO]. (2022a, June 23). *Mechamato The Animated Series is now available on HBO GO!! Subscribe and watch now! #Mechamato #HBOGO*. X (Twitter). <https://twitter.com/mechamato/status/1539901858851868672>
- mechamato [MECHAMATO]. (2022b, July 12). *Siri Animasi Mechamato akan datang tidak lama lagi ke Astro Prima! #Mechamato #Mechanize! Best kaaannn*. X (Twitter). <https://twitter.com/mechamato/status/1546813743019204608>

- mechamato [MECHAMATO]. (2022c, November 12). *ㄸㄹㄴ!! Congratulations #Mechamato The Animated Series for entering 'Top 10 KIDS Show' on NETFLIX South Korea!*. X (Twitter). <https://twitter.com/mechamato/status/1591265835376873472>
- mechamato [MECHAMATO]. (2022d, November 13). *AWESOME!! Congratulations #Mechamato The Animated Series for the 22 days position at 'Top 10 KIDS Show' on NETFLIX SINGAPORE!*. X (Twitter). <https://twitter.com/mechamato/status/1591642232918269953>
- Moving Image. (n.d.). *The Rise Of Animation Studios In Malaysia And Why*. <https://movingimage.my/the-rise-of-animation-studios-in-malaysia-and-why/>
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Neumann University. (2019, January 9). *Getting a College Degree Can Make You a Happier Person — Here's Why*. <https://learn.neumann.edu/neudirections/getting-a-college-degree-can-make-you-a-happier-person-heres-why>
- New York Animation Film Awards*. (n.d.). New York Animation Film Awards. <http://nyafa.com/>
- NST Entertainment. (2022, October 4). #Showbiz: “Mechamato” series gets lauded by fans in Japan. *New Straits Times*. <https://www.nst.com.my/lifestyle/groove/2022/10/837089/showbiz-mechamato-series-gets-lauded-fans-japan>
- Oneanimation.com*. (n.d.). <http://oneanimation.com/>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2018). The Future of Education and Skills: Education 2030. *OECD Education Working Papers*, 1–23. [http://www.oecd.org/education/2030/E2030%0APosition%0APaper%0A\(05.04.2018\).pdf](http://www.oecd.org/education/2030/E2030%0APosition%0APaper%0A(05.04.2018).pdf)
- Pahlevi. (2019, March 11). *Pengertian ekonomi Kreatif, ciri-ciri, jenis, dan manfaat ekonomi kreatif*. <https://www.pahlevi.net/pengertian-ekonomi-kreatif/>
- Porter, Michael E. *Keunggulan Bersaing : Menciptakan dan Mempertahankan Kinerja Unggul*. Terjemahan oleh Tim Penerjemah Binarupa Aksara. Jakarta: Binarupa Aksara, 1994.

- Prawiro, M. (2018, December 11). *Ekonomi Kreatif: Pengertian, Ciri-Ciri, Jenis, dan Perkembangannya*. Pengertian Dan Definisi Istilah. <https://www.maxmanroe.com/vid/bisnis/ekonomi-kreatif.html>
- Rahmadani, P. (2022). Diplomasi Budaya Malaysia terhadap Indonesia Menggunakan Film Animasi “Upin dan Ipin.” In *Peace, Conflict, and Development (PCD) Studies Center Analysis*. <https://www.pcdstudiescenter.com/wp-content/uploads/2022/08/DIPLOMASI-BUDAYA-MALAYSIA-TERHADAP-INDONESIA-MENGGUNAKAN-FILM-ANIMASI.pdf>
- Rifa. (7 Februari 2023). 10 Serial Animasi Indonesia yang Tayang di TV, Jadi Favorit! *IDN Times*. <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/rifa-2/serial-animasi-indonesia-yang-tayang-di-tv-c1c2>
- Rivera, R. (2009, January 24). *Al Jazeera creates animation series*. Embassy of Malaysia, Doha. https://www.kln.gov.my/web/gat_doha/news-from-mission/-/blogs/365460
- Roberts, P. (2016). On the very low end about \$10,000 per finished minute. Something of average quality (cable TV quality) around \$25,000 per finished minute. Quora. <https://www.quora.com/What-is-a-realistic-budget-for-an-indie-animated-feature>
- Salary Explorer. (n.d.). *Animator Average Salary in Brunei 2024*. <https://www.salaryexplorer.com/average-salary-wage-comparison-brunei-animator-c32j41>
- Saptana. (2009). Keandalan Komparatif-Kompetitif Dan Strategi Kemitraan. Pusat Penelitian Dan Pengembangan Sosial Ekonomi Pertanian Badan Litbang Pertanian, Departemen Pertanian RI, 6-8.
- Saud, I. M., Ashar, B., & Nugraheni, P. (2019). Analisis Pengungkapan Internet Financial Reporting Perusahaan Asuransi-Perbankan Syariah Di Indonesia-Malaysia. *Media Riset Akuntansi, Auditing & Informasi*, 19(1), 35–52. <https://doi.org/10.25105/mraai.v19i1.3011>
- Shahila Aman, A., & Shah, A. (2023, November 6). Malaysian digital firms rake in RM767 mil in exports - Fahmi Fadzil. *Business Times*. <https://www.nst.com.my/business/corporate/2023/11/975374/malaysian-digital-firms-rake-rm767-mil%C2%A0-exports-fahmi-fadzil>
- Similarweb. (2023a, September). *store.monsta.com Traffic Analytics, Ranking Stats & Tech Stack | Similarweb*. <https://www.similarweb.com/website/store.monsta.com/#overview>

- Similarweb. (2023b, September). *upinipinstore.com Traffic Analytics, Ranking Stats & Tech Stack | Similarweb*. <https://www.similarweb.com/website/upinipinstore.com/#overview>
- Social Blade. (2023a, October 17). *AnimaSEA - Monsta's Youtube Stats (Summary Profile) - Social Blade Stats*. <https://socialblade.com/youtube/c/animasea>
- Social Blade. (2023b, October 17). *EjenAli's Youtube Stats (Summary Profile) - Social Blade Stats*. https://socialblade.com/youtube/c/ejen_ali
- Social Blade. (2023c, October 17). *Les' Copaque Production's Youtube Stats (Summary Profile) - Social Blade Stats*. <https://socialblade.com/youtube/c/lescopaqueproduction>
- Social Blade. (2023d, October 17). *Mini Monsta - Animasi Kanak-Kanak's Youtube Stats (Summary Profile) - Social Blade Stats*. <https://socialblade.com/youtube/c/minimonsta>
- Social Blade. (2023e, October 17). *Monsta Keren's Youtube Stats (Summary Profile) - Social Blade Stats*. <https://socialblade.com/youtube/c/monstakeren>
- Social Blade. (2023f, October 17). *Monsta's Youtube Stats (Summary Profile) - Social Blade Stats*. <https://socialblade.com/youtube/user/monsta>
- Statista. (2023a, March 16). *Export value of apparel and clothing from Malaysia from 2013 to 2022*. <https://www.statista.com/statistics/794695/export-value-of-apparel-and-clothing-malaysia/>
- Statista. (2023b, May 31). *Export value of food from Malaysia 2013 to 2022*. <https://www.statista.com/statistics/795482/export-value-of-food-malaysia/>
- Sub direktorat Statistik Ekspor, Ekspor ekonomi kreatif 2010-2016, katalog 8202033, diterbitkan oleh Badan Pusat Statistika, Petratama pesada.
- Sukmadinata, N.S. (2011). *Metode Penulisan*. Bandung :Rosadakarya.
- Tan, J. P. (2023, October 16). *GSC Grateful To Government For Reducing Entertainment Tax. TRP*. <https://www.therakyatpost.com/fun/2023/10/16/gsc-grateful-to-government-for-reducing-entertainment-tax/#:~:text=Golden%20Screen%20Cinemas%20is%20grateful,in%20the%202024%20budget%20plan.>
- Team Investopedia. (2023, September 1). *Who is David Ricardo and what is he famous for?* Investopedia. <https://www.investopedia.com/terms/d/david-ricardo.asp>

- Thai animation. (2023).
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Thai_animation&action=history
- The Associated Press. (2006, May 30). Malaysia discussing building Disney park. *NBC News*. <https://www.nbcnews.com/id/wbna13045465>
- The One Academy. (n.d.). *Diploma in Digital Animation with Game Development*.
<https://www.toa.edu.my/programmes/diploma/digital-animation>
- The Royal Thai Consulate. (2023, January 17). *Thailand's cabinet raises incentive rebate for foreign film production up to 20%*. สถานกงสุลใหญ่ ณ นครเซี่ยงไฮ้.
<https://thaishanghai.thaiembassy.org/th/content/thailand-film-incentive-measures?cate=5f0d67e59cc17760ab1a99c8>
- theStar. (2007, November 24). Inaugural Kuala Lumpur film festival to screen 22 entries. *theStar*. <http://www.star-ecentral.com/news/story.asp?file=%2F2007%2F11%2F24%2Fmovies%2F19542673&sec=movies>
- theSun. (2023, September 3). Fahmi: FIMI provided economic impact of RM2.53b since 2013. *theSun*. https://thesun.my/local_news/fahmi-fimi-provided-economic-impact-of-rm253b-since-2013-CF10730244
- Twin, A. (2023, August 3). *Competitive Advantage Definition with types and examples*. Investopedia.
https://www.investopedia.com/terms/c/competitive_advantage.asp#:~:text=Key%20Takeaways%20%20Competitive%20advantage%20is%20what%20makes,which%20leads%20to%20greater%20profit%20margins.%20More%20items
- UNESCO. (2023, April 13). *(Myanmar) Animation series: Teaching and Learning with Intangible Cultural Heritage in Asia and the Pacific*. YouTube.
https://www.youtube.com/playlist?list=PLWuYED1WVJIMIfAEhPcsFKy_keAJPhX6W
- United Nations Conference on Trade and Development. (2022). *Creative Economy Outlook 2022: Overview*. In *Creative Economy Outlook 2022: Overview*. United Nations Publications. <https://doi.org/10.18356/9789210021418>
- VietNamNet News. (n.d.). Vietnam animation studio releases 21 new films. *VietNamNet News*. <https://vietnamnet.vn/en/vietnam-animation-studio-releases-21-new-films-2095740.html>
- Wahdania, E. W. (2023, March 2). Jadwal Tayang dan Harga Tiket Film Mechamoto (2023) di Bioskop Kota Bandung, Kamis 2 Maret 2023 - Jurnalisme News. *Jadwal Tayang Dan Harga Tiket Film Mechamoto (2023)*

Di Bioskop Kota Bandung, Kamis 2 Maret 2023 - Jurnalisme News.
<https://www.jurnalismenews.com/entertainment/8457804547/jadwal-tayang-dan-harga-tiket-film-mechamato-2023-di-bioskop-kota-bandung-kamis-2-maret-2023>

win. (2024). In *Dictionary.com*. <https://www.dictionary.com/browse/win>

Yeo, S. (2022, April 26). *Behind the growth of Malaysia's digital creative content startups*. Tech in Asia. <https://www.techinasia.com/growth-malaysias-digital-creative-content-startups>

Z. A., H. (2021). BoBoiBoy Movie 2 Menerima Pengiktirafan Menerusi Pelbagai Anugerah Antarabangsa. *Monsta News*.
<https://news.monsta.com/boboiboy-movie-2-menerima-pengiktirafan-menerusi-pelbagai-anugerah-antarabangsa/>

Zulkifle, S. (2022, July 29). Mechamato Mendunia! Setelah ke Korea Selatan, Jepun, New Zealand dan Lain-Lain, Kini Siri Mechamato Tiba Di Portugal! *GEMPAK*. <https://gempak.com/berita-terkini/mechamato-mendunia-setelah-ke-korea-selatan-jepun-new-zealand-dan-lainlain-kini-siri-mechamato-tiba-di-portugal-73884>