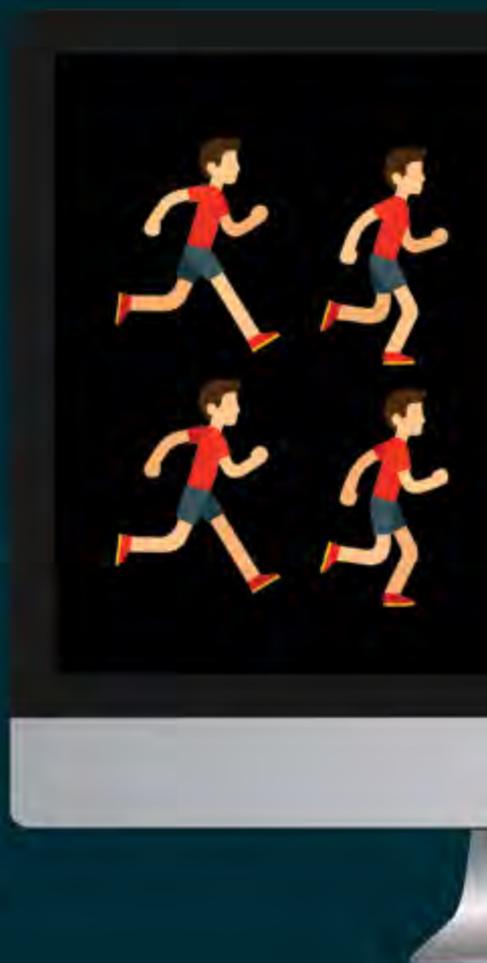


**PANDUAN
PENDIRIAN USAHA**

**STUDIO
ANIMASI**



TIM PENYUSUN

LV Ratna Devi S

Srie Juli Rachmawatie

NARASUMBER

Ari Juliano Gema

Bambang Priwanto

Robinson Sinaga

Sabartua Tampubolon

Linda Suryani

Eddy Tri Haryanto

Joko Sutrisno

Susantiningrum

Tutik Susiowati

Fauzan Nurahmadi

Alfi Zachkyelle

Yudhatama "Monimonki Studio"

Rifaldi Fajri, Daryl Wilson "Kumata Studio"

A. Dhoni Purwosulistio

Muhammad Solikhin "Cak Ikin"

Soesilo Dwi M.

Achmad Rofiq "KukuRockYou"

HanitiantoYudha

Hizkia Subiyanto

Daniel "B.A.S.E Animation"

Chandra Endroputro

DITERBITKAN OLEH:



Gedung Kementerian BUMN Lt. 15

Jln. Medan Merdeka Selatan No. 13

Jakarta Pusat - 10110

email: sekretariat.deputi5@bekraf.go.id

www.bekraf.go.id

Sekilas Tentang Usaha Studio Animasi	6
Peluang Usaha di Bidang Studio Animasi	7
Lokasi yang Tepat Untuk Usaha Studio Animasi	10
Permodalan	11
Manajemen Produksi	15
Manajemen Sumber Daya Manusia	19
Manajemen Keuangan	24
Manajemen Pemasaran	26
Legalitas Usaha	28
Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	35
Glosarium & Referensi	41

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga kami berhasil menyelesaikan *Buku Panduan Pendirian Usaha Studio Animasi*. Penyusunan buku ini merupakan kerja sama Badan Ekonomi Kreatif dan Universitas Sebelas Maret.

Usaha bidang ekonomi kreatif sektor studio animasi diharapkan dapat tumbuh dan berkembang di Indonesia sehingga bisa menjadi salah satu kekuatan ekonomi. Karena itu buku prosedur ini disusun sebagai upaya menyediakan informasi yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam pendirian dan pengelolaan usaha sektor studio animasi. Penyusunan buku berdasarkan hasil studi dokumen, *Focus Group Discussion* (FGD) yang melibatkan pakar dan pelaku bisnis, serta dinas-dinas yang terkait dalam pengembangan usaha bidang ekonomi kreatif sektor studio animasi di beberapa wilayah di Indonesia.

Kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang berkontribusi dalam penyusunan buku ini.

Desember 2016

Tim Penyusun

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan Buku Panduan Pendirian Usaha Bidang Ekonomi Kreatif dapat diselesaikan dengan baik. Buku Panduan Pendirian 9 (sembilan) Bidang Usaha Ekonomi Kreatif merupakan kerja sama antara Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Universitas Sebelas Maret (UNS).

Buku Panduan ini dipersiapkan dalam 2 (dua) versi yaitu: Versi Cetak dan Elektronik (*E-Book*). Penyiapan *E-Book* dimaksudkan untuk memudahkan pembaca mengakses buku panduan ini.

Pada prinsipnya sasaran buku panduan ini adalah para calon atau pelaku usaha pemula yang tertarik untuk mendirikan dan mengembangkan usaha ekonomi kreatif. Oleh karena itu, penulisan buku dibuat sesederhana mungkin dengan harapan mudah dipahami dan diterapkan oleh para pembaca.

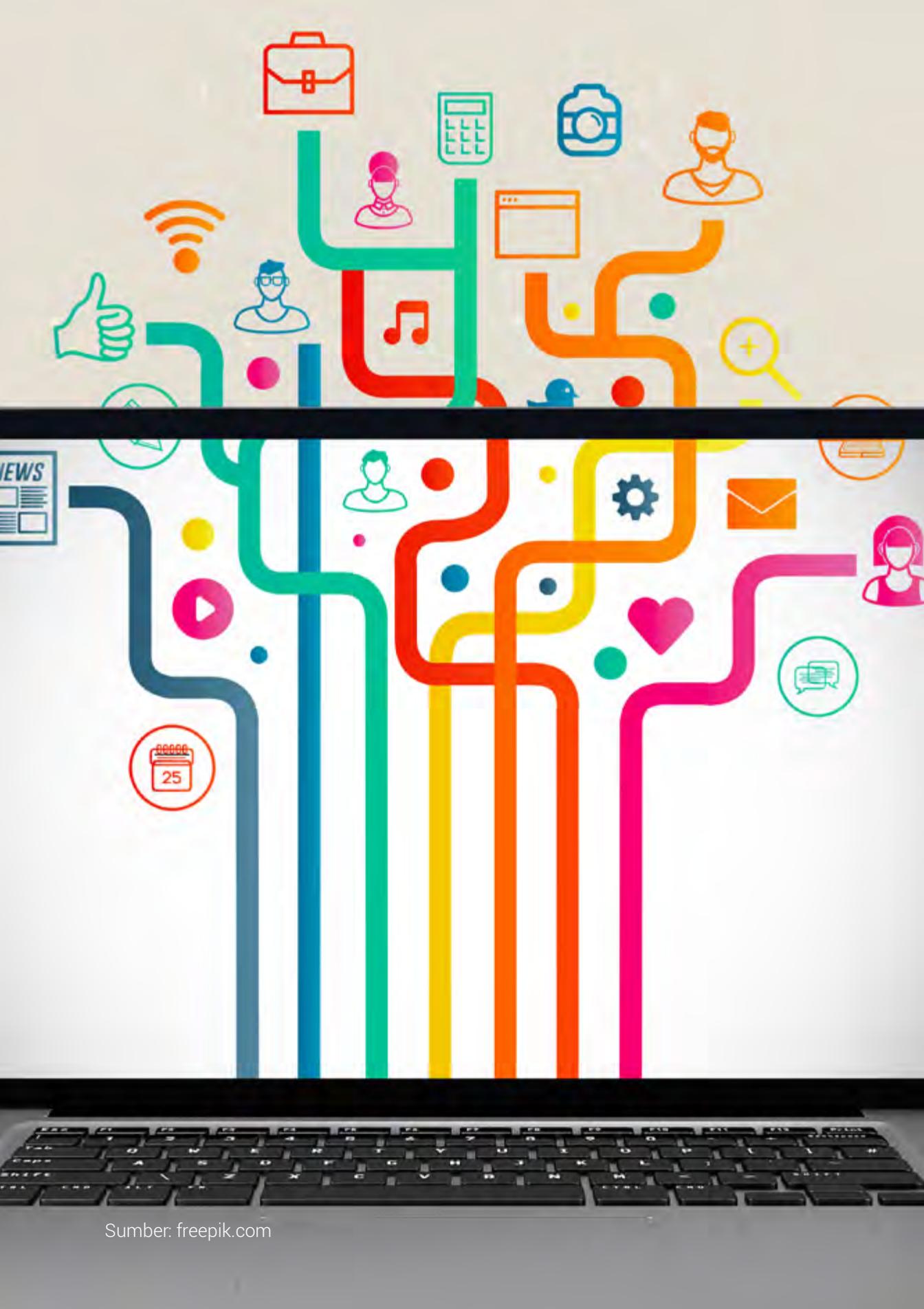
Penulisan buku panduan ini belum bisa dikatakan sempurna apalagi sebagai referensi untuk pelaku usaha ekonomi kreatif yang sudah berkecimpung lama dibidangnya. Untuk itu, kepada masyarakat sangat diharapkan memeberikan saran dan masukkan dalam penyemburnaan buku panduan ini di masa mendatang.

Akhir kata atas nama Badan Ekonomi Kreatif saya mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan buku panduan ini. Semoga upaya dan kerja keras yang dilakukan ini dapat mendorong pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia.

Jakarta, Juli 2017

Kepala Badan Ekonomi Kreatif

Triawan Munaf



Industri animasi di masa kini sudah semakin berkembang. Kalau dulu industri ini menjadi bagian dari film, video, atau fotografi, kini animasi menjadi industri tersendiri. Animasi tidak lagi identik dengan film kartun untuk anak, namun sudah digunakan untuk berbagai kepentingan, seperti untuk iklan, desain, games dan yang lainnya.

Industri animasi yang berkembang di negara-negara maju, seperti Amerika Serikat dan Jepang, membuat biaya produksinya di sana menjadi semakin mahal.

Kemudian, di belahan Bumi yang lain, industri animasi mulai menggeliat. Namun, biaya produksi untuk produk-produk animasi di negara-negara berkembang itu tidaklah sebesar di negara-negara maju. Inilah yang membuat beberapa produsen animasi di negara-negara maju, mengalihkan produksinya ke perusahaan-perusahaan animasi dari negara-negara berkembang, melalui sistem outsourcing. Walaupun standar biayanya adalah standar internasional, namun dengan sistem outsourcing ini, biaya pembuatan animasi dapat ditekan.

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki orang-orang kreatif yang bergerak di bidang animasi. Hasil-hasil karya mereka beberapa sudah diakui oleh dunia internasional. Hal ini membuat industri animasi, baik animasi dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D) di Indonesia, menjadi salah satu industri kreatif yang potensial. Apalagi di tengah semakin berkembangnya dunia internet dan media, yang membutuhkan karya-karya animasi yang menarik, semakin membuat industri ini membuka pintunya bagi orang-orang baru.

Buku ini akan memberikan gambaran dan panduan kepada para pemula yang ingin mengawali usaha di bidang animasi, dengan harapan bahwa animasi tersebut dapat dikembangkan menjadi lahan bisnis yang menjanjikan.

Seperi yang telah disampaikan sebelumnya, industri animasi kini tidak lagi hanya berkutat di bidang film kartun untuk anak-anak. Industri animasi kini juga ditujukan untuk semua kalangan, tidak hanya anak-anak.

Peluang usaha di bidang animasi, baik 2D maupun 3D juga semakin terbuka. Apalagi karena biaya produksi animasi di luar negeri semakin mahal, sehingga semakin banyak perusahaan-perusahaan animasi di sana yang memberikan *order* kepada perusahaan-perusahaan animasi yang ada di negara-negara berkembang. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang yang memiliki banyak orang-orang muda kreatif, beberapa kali juga dilirik oleh perusahaan-perusahaan animasi tersebut.

Industri animasi secara global selalu dikaitkan dengan industri permainan atau game. Industri ini mengalami kenaikan pertumbuhan rata-rata 12% per tahun, yaitu dari US\$74 miliar pada 2005 menjadi kira-kira US\$115 miliar pada 2009. Pada 2013 sebesar US\$ 170 miliar atau sekitar Rp 2.021 triliun dengan estimasi pertumbuhan naik sebesar 10% (Kemenparekraf RI, 2015:49).

Dalam menjalankan usahanya, studio animasi dapat dikategorikan menjadi:

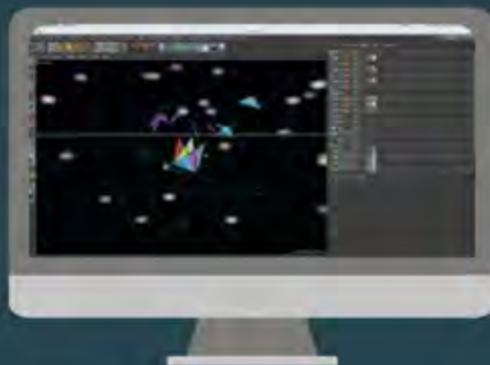
1. Studio Animasi Kriteria Mikro

Studio animasi kriteria mikro ini bisa menyediakan layanan:

a. Jasa pembuatan asset 3D Modelling



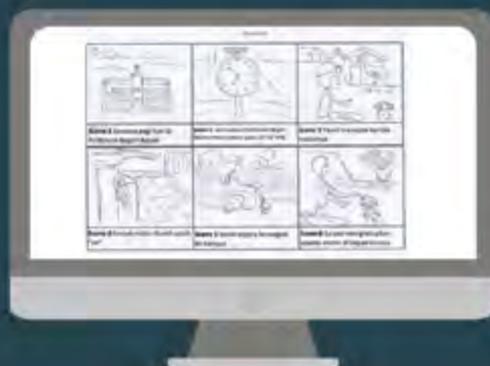
Contoh Gambar Karakter



Contoh Gambar Asset

Sumber: Google

b. Jasa pembuatan Animasi 2D atau 3D



Contoh Storyboard

Sumber : Google

Hardware yang digunakan oleh pelaku usaha studio animasi kriteria mikro antara lain laptop yang memiliki processor Intel Core i3, RAM (4 GB, 6 GB), VGA (2 GB, 1 GB, 512 MB). Namun demikian, ada juga yang memakai PC Intel Core i5, Intel Core i7 serta pen tablet.

2. Studio Animasi Kriteria Kecil

Pekerjaan yang biasanya dibuat oleh studio ini antara lain:

- ❑ Jasa pembuatan *storyboard*
- ❑ Jasa pembuatan *layout artist*
- ❑ Jasa pembuatan asset 3D *Modelling*
- ❑ Jasa pembuatan 2D atau 3D Animasi

Pelaku usaha studio animasi kriteria kecil minimal memiliki dan menggunakan *hardware*: PC dan laptop *Intel Core i5, Intel Core i7, MOCAP (Motion Capture)*, dan *pen styles*.

3. Studio Animasi Kriteria Menengah

Jika basis usahanya berdasarkan pasar/market, maka yang ditawarkan adalah jasa pembuatan, sebagai berikut.

- ❑ Film animasi
- ❑ *Broadcasting* animasi
- ❑ Edukasi animasi
- ❑ *Games* animasi
- ❑ *Publishing* animasi

Lokasi yang Tepat Untuk Lokasi Bisnis Studio Animasi

Kecepatan internet memadai

Agar lebih mudah memasarkan produk animasi melalui dunia maya

Agar lebih mudah mencari referensi untuk karakter animasi dan style-nya

Agar lebih mudah melakukan branding produk hingga transaksi secara *online*

Lingkungan yang aman

Industri animasi memiliki sarana & prasarana usaha yang cukup mahal, seperti perangkat komputer dan CD program (*software*)



Perkiraan jumlah modal yang dibutuhkan untuk usaha animasi:

1. Studio Animasi Skala Mikro

No	Jenis Kebutuhan	Perkiraan Harga
1.	Pengadaan 2 unit PC standar animasi	Rp. 32.000.000
2.	Pengadaan 1 unit PC admin	Rp. 2.000.000
3.	Menyewa ruangan sebesar ± 3 x 3 m ² atau rumah ukuran kecil untuk 1 tahun	Rp. 6.000.000
4.	Pengadaan meja kursi kerja	Rp. 500.000
5.	Meja kursi tamu yang sederhana	Rp. 500.000
6.	2 kipas angin ukuran sedang	Rp. 250.000
7.	Biaya lain-lain	Rp. 750.000
Jumlah		Rp. 50.000.000,00

2. Studio Animasi Skala Kecil

No	Jenis Kebutuhan	Perkiraan Harga
1.	Menyewa rumah tinggal ukuran 6x12m ² , 1 tahun	Rp. 60.000.000
2.	Pengadaan 14 PC standar animasi	Rp. 168.000.000
3.	Pengadaan software (bisa menyewa)/bln	Rp. 5.000.000
4.	Pengadaan 2 unit PC admin	Rp. 4.000.000
5.	Pengadaan 14 pasang headset	Rp. 3.500.000
6.	Pengadaan 2 unit printer	Rp. 4.000.000
7.	Pengadaan 1 unit scanner	Rp. 500.000
8.	Pengadaan 8 unit pen tablet	Rp. 8.000.000
9.	Pengadaan kelengkapan ruang tamu	Rp. 1.000.000
10.	Pengadaan kelengkapan ruang founder	Rp. 1.000.000
11.	Pengadaan kelengkapan working area	Rp. 7.000.000
12.	Pengadaan kelengkapan dapur	Rp. 2.000.000
13.	Pengadaan kelengkapan toilet	Rp. 300.000
14.	Pengadaan kelengkapan kebersihan	Rp. 300.000
Jumlah		Rp. 265.000.000

3. Studio Animasi Skala Menengah

No	Jenis Kebutuhan	Perkiraan Harga
1.	Menyewa bangunan semi pabrik, satu tahun	Rp. 600.000.000
2.	Pengadaan 80 PC standar animasi	Rp. 960.000.000
3.	Pengadaan 3 software (bisa menyewa)/bln	Rp. 15.000.000
4.	Pengadaan 10 unit PC admin	Rp. 20.000.000
5.	Pengadaan 80 pasang headset	Rp. 20.000.000
6.	Pengadaan 40 unit printer	Rp. 80.000.000
7.	Pengadaan 30 unit scanner	Rp. 15.000.000
8.	Pengadaan 80 unit pen tablet	Rp. 80.000.000
9.	Pengadaan kelengkapan ruang tamu	Rp. 30.000.000
10.	Pengadaan kelengkapan ruang founder	Rp. 24.000.000
11.	Pengadaan kelengkapan working area	Rp. 90.000.000
12.	Pengadaan kelengkapan dapur	Rp. 15.000.000
13.	Pengadaan kelengkapan toilet	Rp. 2.000.000
14.	Pengadaan kelengkapan kebersihan	Rp. 1.000.000
	Jumlah	Rp. 1.952.000.000

Beberapa jenis permodalan yang bisa pertimbangkan

Modal Sendiri (*Bootstrap*)

- ❑ Modal bisa berasal dari perorangan atau iuran para pendiri usaha.
- ❑ Keunggulan: jika modal dikumpulkan bersama oleh para pendiri usaha, maka seluruh anggota tim akan menjadi militan dalam pengembangan usaha tersebut.
- ❑ Kelemahan: karena dana untuk memulai usaha aplikasi cukup besar, hal ini bisa menurunkan semangat tim jika mulai merasakan kekurangan modal hasil iuran.

Kompetisi

- ❑ Para calon pengusaha mengikuti kompetisi/lomba di bidang startup aplikasi
- ❑ Uang hadiah digunakan sebagai modal usaha
- ❑ Keunggulan: jika sering menang, maka modal yang dikumpulkan bisa banyak
- ❑ Kekurangan: kompetisi tidak setiap saat diadakan

Modal Patungan (*Crowdfunding*)

- ❑ Modal diperoleh secara patungan dari berbagai pihak; teman, keluarga, atau siapa saja yang berhubungan baik dengan si pemilik ide.
- ❑ Patungan bisa dikumpulkan lewat *website*. Contoh: Kickstarter, IndieGoo, RocketHub (luar negeri) atau kitabisa.com, wujudkan.com (dalam negeri)
- ❑ Untuk menarik perhatian investor, pemilik ide bisa membuat video pendek mengenai ide *startup*-nya.
- ❑ Tetapkan *deadline*/tenggat waktu untuk masa pengumpulan dana.
- ❑ Keunggulan: semakin banyak orang tertarik dengan ide *startup* tersebut, maka semakin banyak dana yang bisa dikumpulkan sebagai modal.
- ❑ Kelemahan: jika idenya kurang/tidak menarik, maka tidak ada/sedikit orang yang mau patungan.

Kemitraan

- ❑ Modal diperoleh dari dana Program Kemitraan dan Bina Lingkungan (PKBL) atau dari Tanggung Jawab Sosial Perusahaan (*Corporate Social Responsibility* = CSR).
- ❑ PKBL dilakukan oleh BUMN, CSR oleh perusahaan swasta. Perusahaan yang menyelenggarakan program ini antara lain PT Telkom, BNI, PT Jarum.
- ❑ Permodalan yang diberikan biasanya kredit dengan bunga yang lebih rendah dari bunga perbankan, yaitu berkisar 6% dan berjumlah Rp25.000.000,00.
- ❑ Pemilik *startup* harus mengajukan proposal rencana pengembangan usaha bisnis yang dilengkapi dengan bukti legalitas usaha.



Inkubator Bisnis

- ❑ Modal diperoleh dari lembaga yang memang sengaja didirikan untuk menginkubasi bisnis *startup*, seperti yang dibuat oleh beberapa perguruan tinggi, Telkom, LIPI, PT Jarum, dll..
- ❑ Keunggulan: pemilik ide *startup* diberi fasilitas, seperti permodalan, teknologi, manajemen dan pasar, sehingga usahanya dapat berkembang, menguntungkan dan berkelanjutan.

Kredit Komersial

- ❑ Mendapatkan modal dari pinjaman/kredit dari perbankan
- ❑ Kelemahan: pihak bank biasanya hanya menerima pengajuan kredit bagi usaha *startup* yang sudah berjalan lebih dari 2 tahun. Bila masih kurang dari 2 tahun, kredit yang diberikan tidak besar. Pihak bank juga kurang percaya pada usaha aplikasi.
- ❑ Keunggulan: kepercayaan terbangun seiring dengan berjalannya waktu. Ada pula skim kredit program Kredit Usaha Rakyat yang bisa dimanfaatkan.

Investor

- ❑ Modal dari investor dapat diperoleh jika usaha *startup* dianggap memiliki prospek bisnis yang menguntungkan.
- ❑ Keunggulan: investor bersedia menanggung risiko kegagalan dengan tidak menuntut kembalinya modal.
- ❑ Kelemahan: investor sering melakukan intervensi bisnis aplikasi mitranya sehingga pengusaha aplikasi merasa terganggu kreativitasnya.
- ❑ Sangat dibutuhkan adanya perjanjian kerja sama mengenai hak dan kewajiban masing-masing pihak yang ditandatangani di atas materai.

Macam-macam investor:

- ❑ *Angel investor*: orang kaya yang bersedia mendanai proyek *startup* yang baru dirintis. Mereka biasanya berasal dari industri yang mengenal baik proyek yang sedang dibuat, sehingga bisa memberikan saran-saran yang membangun.
- ❑ *Venture capital*: investor yang melakukan investasi pada *startup*, dengan tujuan mendapatkan bagian saham proyek yang mereka dani. Ini bisa membuat potensi *startup* di pasar modal (IPO) semakin besar. Keuntungan diperoleh dari penjualan saham, jika proyeknya berhasil. Agar tujuannya tercapai, maka *venture capital* akan berbagi ilmu tentang bisnis yang unggul dan memberikan akses ke jejaring industri proyek yang mereka miliki.

Untuk membuat karya animasi yang menjual, perhatikan hal-hal berikut:

Membuat Karakter yang Baik

Profil karakter harus jelas dan spesifik, mulai dari jenis kelamin, penampilan fisik sampai kondisi psikologisnya, seperti perilaku, kebiasaan, sikap, sampai ke tingkat pendidikannya

Mengembangkan cerita yang tidak biasa & berorientasi global

Keunikan lokal akan menjadi inspirasi cerita, namun ide cerita dan karakter tokohnya harus bisa diterima secara global

Membuat *style design* yang unik & segar



Jika akan membuat produk animasi berdasarkan pesanan, produk tersebut sebaiknya dirancang untuk berupa IP atau *Intellectual Property*. Produk IP harus dirancang sedemikian rupa agar:

1. Memiliki identitas yang unik
2. Memiliki nilai ekonomis
3. Memahami struktur pembiayaan dan target keuntungannya
4. Memahami apa saja yang digunakan untuk berkompetisi dengan kompetitornya
5. Memahami IP lain dalam konteks kompetitor
6. Ada pemahaman sederhana tentang esensial karakter yang dibuat
7. Memiliki nilai estetika yang memperhatikan fungsi dan gaya

Ada alat bantu untuk menentukan produk IP, yaitu:

PROBLEM (1)	SOLUTION (3)	VALUE PROPOTITION (4)	AUDIENS RELATIONSHIP (5a)	MARKET SEGMENT (6)
	KEY METRICS (2)		DISTRIBUTION CHANNEL (5b)	
COST STRUCTURE (7)		REVENUE STREAM (8)		

Contoh pengisiannya:

No	Item Strategi Merancang Produk	Contoh Isian
1	<i>Problem</i>	Tidak ada karakter perempuan di era 2000-an bergenre aksi laga & petualangan
2	<i>Key Metrics</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 10.000 pembaca (komik) • 15.000 penonton (youtube) • 13% TV Share

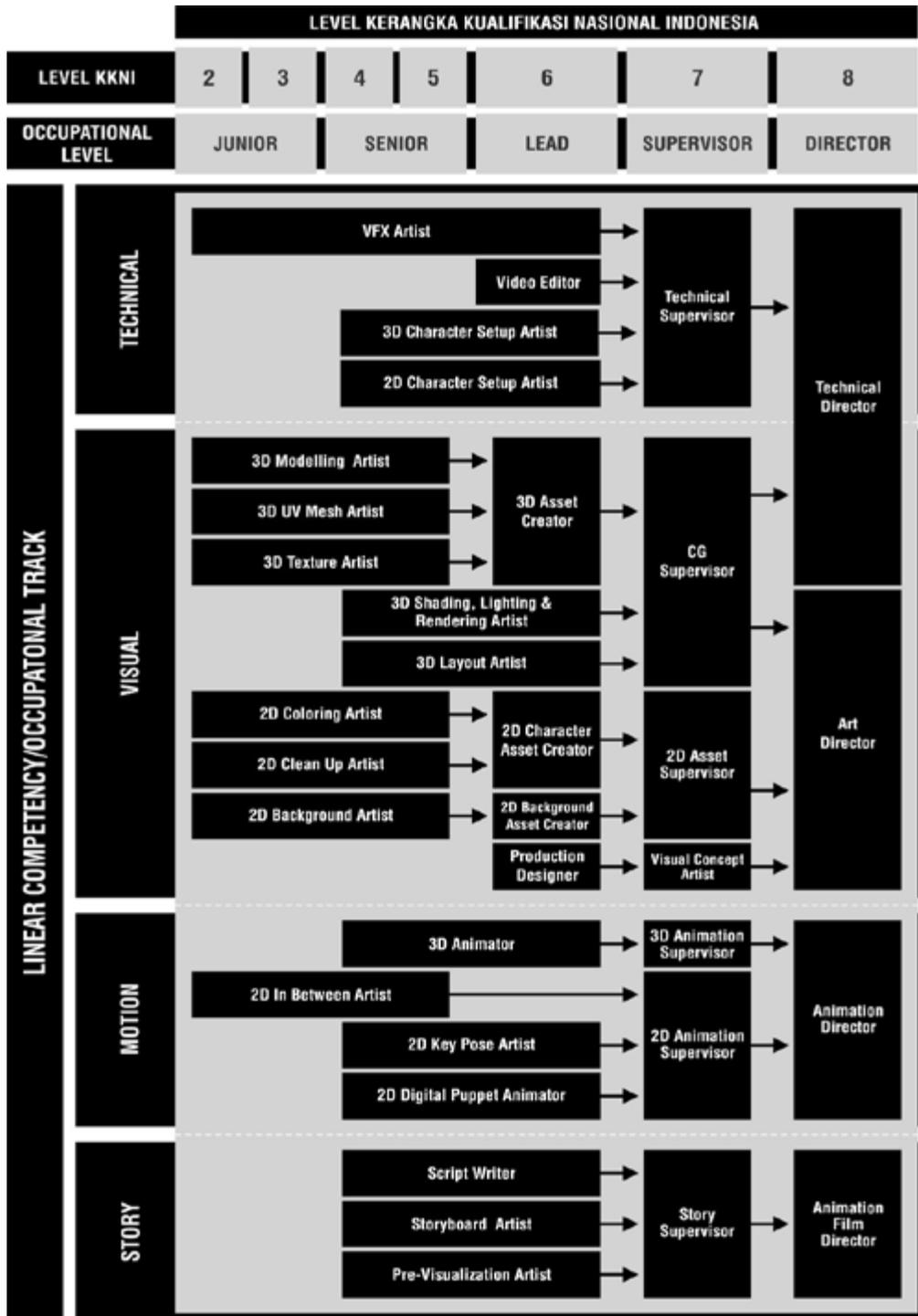
3	<i>Solution</i>	Karakter Vienetta
4	<i>Value Propotion</i>	Vienetta dan Vatalla sang pelindung menjadi serial animasi dan komik pertama di era 2000-an yang terbit dan tayang.
5a	<i>Audiens Relationship</i>	<ul style="list-style-type: none"> » TV Station » Youtube » Instagram
5b	<i>Distribution Cannel</i>	<ul style="list-style-type: none"> » Program TV » Sosial Media » Pameran Komik » Toko Buku
6	<i>Market Segment</i>	Uni-Sex Tween 9 – 13 th Teen 13 – 21 th Demografis terlampir
7	<i>Cost Structure</i>	Biaya produksi, airing time & publikasi on line/off line
8	<i>Revenue Stream</i>	Airing time, co-production, proat sharing TV, endorsement royalty/ minimal guarantee komik & merchandising

Sedangkan untuk membuat produk animasi berdasarkan market, dapat mengikuti bagan berikut ini:

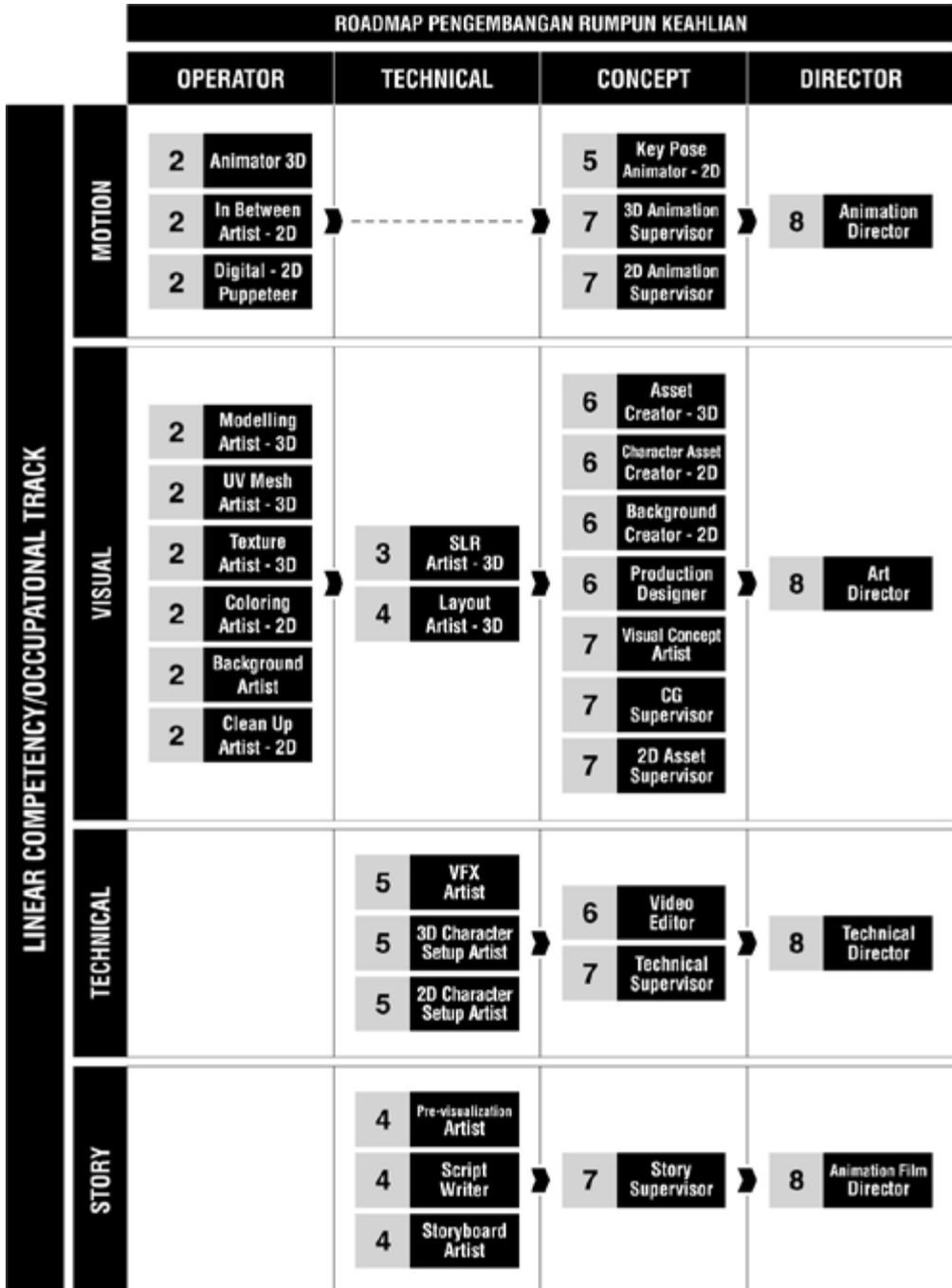
	Bidang Usaha yang Memerlukan Animasi	Jenis Produk Animasi	Jenis Produk Turunannya
Produk Animasi	Film	Short Movie	
		Film Serial	
		Feature Film	
	Broadcasting	Motion Graphic	
		Animasi Website	
		TV Commercial	» Layanan Masyarakat » Company Profile » Commercial Product
	Edukasi	Pembelajaran/ Tutorial	
		Scenes Documenter	
	Games Asset	2D & 3D / Modelling (asset)	
		Cinematic	
	Publishing	Buku	
		Komik	
		Maskot	
		Art Book	Product Turunan/ Merchandise
	Character/ Properties Assets		
	Hologram		
	Virtual Reality		
Augmented Reality	Asset Modelling		
	Asset Animasi		

Produk Animasi dan Turunannya
 Sumber : Hizkiyya Subiyantoro, FGD Semarang, 2016

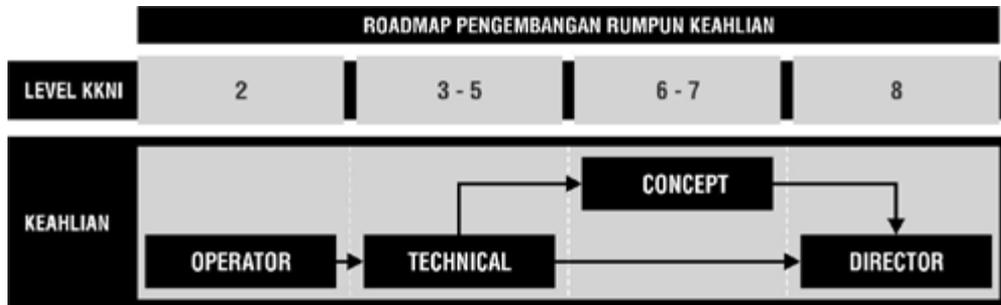
Level profesi dalam sebuah studio animasi:



Sementara pengembangan keahlian sumber daya manusia tersebut dapat dilihat pada bagan berikut:



Untuk rumpun pengembangan keahliannya, dapat dilihat pada bagan berikut:



Semua bagan tersebut adalah pengelolaan sumber daya manusia untuk studio animasi berdasarkan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan level okupasi yang diperoleh dari sumber Studio Kumata (Deryl Wilson).

Untuk job description masing-masing SDM dalam studio animasi, ada dalam tabel berikut:

No	Profesi	Deskripsi Pekerjaan
1	Produser	Seorang pemimpin eksekutif yang memimpin keseluruhan produksi animasi. Produser juga bertanggung jawab dalam menentukan penjadwalan, penetapan anggaran, proses pemasaran, distribusi, serta pemasaran dari sebuah film animasi.
2	Sutradara	Orang yang mengomandani bagian kreatif, bertanggung jawab dalam hal visual (intepretasi, style, estetika), dan ketepatan waktu produksi animasi. Di Pixar, biasanya produser juga seorang penulis naskah film.
3	Lead Technical Director	Profesi ini memiliki point of view bahwa film animasi adalah sebuah proyek. Ia bertanggung jawab terhadap masalah teknis produksi film animasi mulai dari awal sampai akhir: penyediaan komputer, pasokan energi (listrik), kamera, lampu, jaringan komputer, peranti lunak, peranti keras, dan lain-lain yang berhubungan dengan teknis. Ia juga harus bisa mempersiapkan seluruh kebutuhan peralatan yang diminta oleh sutradara selama masuk dalam besaran anggaran.

4	<i>Lead Animator</i>	Bertanggung jawab atas departemen animasi. Segala pergerakan bentuk animasi karakter dan propertinya harus sepengetahuannya dan melalui persetujuannya
5	Konsep Artis	Profesi animasi yang melakukan rancang konsep visual dalam sebuah produksi
6	<i>Animator</i>	Tugas animator untuk menghidupkan karakter dengan menciptakan gerakan-gerakan karakter sesuai dengan storyboard dan storyreel yang telah dibuat sebelumnya. Penyesuaian timing yang pas dan dialog dengan ekspresi yang bagus akan membuat film lebih hidup. Di sini, animator harus mempunyai keahlian khusus dalam menganimasikan karakter dan juga memiliki pengetahuan tentang prinsip-prinsip animasi.
		Animator juga membuat karakter lebih terlihat meyakinkan dan hidup dengan fokus pada sentuhan secondary action, seperti rambut, bulu, dan simulasi baju yang menempel pada tubuh karakter.
7	<i>2D Animator</i>	menggunakan gambar tangan untuk membuat komposisi, perspektif, proporsi, line action, anatomi, dan variasi gerakan animasi. Terkadang 2D animator juga bisa membuat desain karakter, modelling template karakter, dan mengerjakan pembuatan storyboard. Dalam pembuatan animasi 2D, biasanya pekerjaan animator dibagi menjadi dua. Pertama adalah key position yang mengerjakan penggambaran pergerakan utama dari karakter. Kedua adalah in-betweenner yang mengerjakan penggambaran antara dua gambar yang kemudian digarap lagi oleh key position untuk menghasilkan fase gambar yang baik.
8	<i>3D Animator</i>	menggunakan peranti lunak dan rigging untuk menyelesaikan pekerjaan yang sama dengan 2D animator
9	<i>Modeler</i>	Profesi animasi yang melakukan pembuatan objek 3D yang didasari desainer dari desainer karakter

10	<i>Storyboarder</i>	Storyboarder merancang tiap adegan yang dibuat dengan sketsa. Tiap frame dalam storyboard berisi informasi, yaitu sudut pengambilan kamera, tata cahaya, efek yang muncul, dan bentuk adegan.
11	Desainer Karakter	Merancang desain karakter yang akan menjadi panduan utama dengan merancang antara lain template karakter (tampak depan, belakang, samping, atas, bawah, tampak 3 atau 4 bagian, serta bagian-bagian yang sekiranya penting sebagai panduan), karakter ketika beraksi, ekspresi wajah karakter, skala karakter, bentuk mulut sesuai dengan bentuk suara, bentuk tubuh ketika melakukan pergerakan, bentuk tangan, dan pose.
12	<i>Composite Artis</i>	Profesi animasi yang melakukan pekerjaan menggabungkan elemen-elemen objek bergerak dengan latar ke dalam satu komposisi
13	<i>Desainer Visual effect</i>	Seniman visual efek, baik animasi 2D maupun 3D, bertugas mendesain dan menghasilkan animasi nonkarakter yang tujuannya membangun suasana dan menciptakan mood dalam sebuah adegan atau scene, tergantung pipeline sebuah studio.
14	<i>Distributor</i>	Merancang target audien, kemana (saluran) akan didistribusikan, dan format konten seperti apa yang sesuai dengan saluran yang dituju agar bisa secara maksimal mencapai target audien. Dalam distribusi animasi ini juga mempertimbangkan kapan film animasi akan rilis (d disesuaikan dengan liburan anak sekolah atau libur akhir tahun?) dan siapa rekanan yang akan mendistribusikan animasi hingga sampai kepada audien yang dituju. Proses distribusi ini juga tidak lepas dari bentuk marketing yang baik agar tercapai tujuan akhir dari produksi animasi.

Tujuan perlu dilakukannya manajemen keuangan dalam sebuah perusahaan animasi adalah untuk memaksimalkan nilai yang dimiliki oleh perusahaan dan memberikan nilai tambah terhadap aset yang dimiliki.

Ruang lingkup manajemen keuangan perusahaan adalah:

1. Keputusan pendanaan, seperti masalah pendanaan dan utang perusahaan
2. Keputusan investasi
3. Keputusan pengelolaan aset untuk mencapai tujuan perusahaan

Pentingnya Sebuah Manajemen Keuangan yang Baik

1. Perencanaan Keuangan (*Planning*)

Perencanaan arus kas dan rugi laba

2. Anggaran (*Budgeting*)

Perencanaan dan pengalokasian anggaran biaya secara efisien dan memaksimalkan dana yang dimiliki

3. Pengendalian Keuangan (*Controlling*)

Melakukan evaluasi dan perbaikan atas penggunaan uang dan sistem keuangan perusahaan

4. Pemeriksaan (*Auditing*)

Melakukan audit internal atas keuangan perusahaan agar tidak terjadi penyimpangan

5. Pelaporan Keuangan (*Reporting*)

Menyediakan laporan informasi tentang kondisi keuangan perusahaan dan analisis rasio laporan keuangan

Manajemen keuangan yang baik harus dapat mengatur keuangan, khususnya untuk modal awal perusahaan yang digunakan untuk sewa tempat, investasi peralatan, gaji pegawai, biaya promosi, biaya legal dan lain-lain.

Pengusaha atau manajer keuangan yang bertugas harus pintar-pintar mengelola keuangan, agar penggunaannya efisien dan efektif.

Tentang Pajak

Setiap pelaku usaha harus memenuhi kewajiban pajak kepada negara. Hal pertama yang harus dilakukan tentu saja mendaftarkan usahanya untuk mendapatkan Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP). Dengan memiliki NPWP, pengusaha sebenarnya mendapatkan fasilitas kantor pajak, yaitu berupa penanggung jawab/pengawas. Penanggung jawab/pengawas ini berfungsi sebagai konsultan pajak, yang disediakan oleh negara bagi pengusaha.

Dengan memiliki NPWP, pengusaha dapat berkonsultasi dengan penanggung jawab/pengawas dari kantor pajak mengenai pajak yang menjadi tanggung jawabnya.

Ada tiga pengelompokan tarif pajak yang berlaku untuk kegiatan usaha baik usaha perorangan maupun badan usaha. Tarif tersebut didasarkan atas penghasilan bruto (peredaran bruto) yaitu

- Usaha dengan penghasilan bruto dalam setahun kurang dari 4,8 miliar rupiah. Pajaknya adalah 1 % dari penghasilan bruto.
- Usaha dengan penghasilan bruto dalam setahun antara 4,8 s.d. 50 miliar rupiah. Pajaknya adalah $(0.25 - (0.6 \text{ Miliar}/\text{Gross Income}))$ dikali Penghasilan Kena Pajak (PKP).
- Usaha dengan penghasilan bruto dalam setahun lebih besar dari 50 miliar. Pajaknya adalah 25 % dari Penghasilan Kena Pajak.



Bingung?

Makanya, daftarkan dulu usaha Anda ke kantor pajak untuk mendapatkan NPWP.

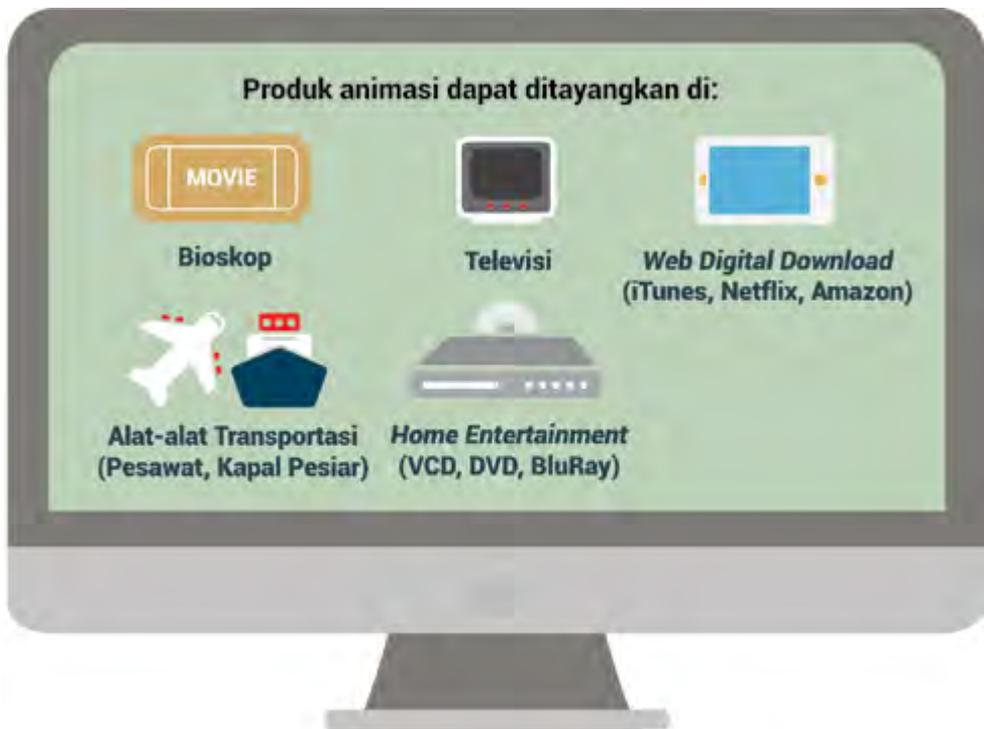
Jika sudah memiliki NPWP, Anda dapat berkonsultasi dengan penanggung jawab/pengawas yang sudah disediakan oleh kantor pajak.

Pasar

Terdapat dua jenis pasar untuk produk-produk animasi, yaitu:

1. Pasar Primer, yang dibagi menjadi:
 - a. Penonton bioskop
 - b. Penonton televisi
 - c. Penonton *online* atau mereka yang menonton film via internet, baik di komputer maupun di PC
2. Pasar Sekunder, yaitu mereka yang tertarik pada turunan produk-produk animasi, seperti *merchandise*, komik, atau mainan.

Kadang-kadang, keuntungan yang diperoleh dari pasar sekunder ini jauh lebih besar dibandingkan film animasinya sendiri.



Selain film, produk animasi juga bisa berfungsi sebagai:

1. Iklan
2. Sarana Edukasi
3. Permainan Interaktif

Untuk cara pemasaran produk animasi, dapat dilakukan dengan:

	STUDIO ANIMASI JASA PRODUKSI	STUDIO ANIMASI PRODUKSI KONTEN
PASAR	Perusahaan yang membutuhkan <i>outsourse</i> .	Bekerja sama dengan perusahaan yang mencari konten animasi seperti broadcaster, IP, TV, OTT TV, distributor. Atau melalui platform digital untuk langsung berinteraksi dengan End User.
MATERI	<i>Company profile</i> dan <i>showcase/portofolio</i> animasi.	PITCHI BIBLE/PILOT or SAMPLE / READY KONTEN. <i>Company profile</i> dan <i>showcase/portofolio</i> animasi.
PEMASARAN	Memperkenalkan studio langsung kepada calon klien	Direct Selling atau dating ke TV Konten Market. Beberapa contoh: MIPCOM; Asia Television Forum, Asian Animation Summit, Kidscreen, dll.

Promosi

Untuk mempromosikan produk animasi, bisa dengan jalan seperti yang ada dalam bagan di bawah ini:



Bentuk perusahaan

Legalitas usaha sangat diperlukan untuk menjamin kelangsungan dan kenyamanan perusahaan pembuat animasi. Untuk itu, perlu dipikirkan mengenai bentuk perusahaan yang dianggap tepat terlebih dahulu.

Perusahaan Perseorangan



- ❑ Dikelola secara perseorangan
- ❑ Pemilik usaha merangkap manajemen dan bertanggung jawab penuh terhadap jalannya perusahaan, termasuk risikonya.
- ❑ Kelebihan: mudah didirikan, pemilik bebas mengambil keputusan, seluruh keuntungan menjadi hak pemilik perusahaan, rahasia perusahaan terjamin, pemilik lebih giat berusaha
- ❑ Kekurangan: tanggung jawab pemilik tidak terbatas, sumber keuangan terbatas, berisiko tidak terpisahnya keuangan perusahaan dengan keuangan pribadi, kelangsungan perusahaan kurang terjamin, pengelolaan manajemen menjadi kompleks

Firma



- ❑ Biasanya dibentuk oleh orang-orang yang memiliki keahlian atau minat yang sama, atau oleh orang-orang yang seprofesi
- ❑ Laba dan kerugian ditanggung bersama-sama
- ❑ Jika ada utang, setiap pemilik wajib melunasinya dengan harta pribadi
- ❑ Kelebihan: ada pembagian tugas di antara masing-masing anggota, proses pendirian lebih mudah karena tidak memerlukan akta, kebutuhan modal relatif lebih mudah terpenuhi
- ❑ Kekurangan: tanggung jawab pemilik tidak terbatas, kerugian yang disebabkan oleh satu orang pemilik harus juga ditanggung oleh para pemilik yang lain, kelangsungan perusahaan tidak menentu

Persekutuan Komanditer (CV)



- ❑ Didirikan oleh 2 orang atau lebih
- ❑ Terdiri dari sekutu aktif (anggota yang menjalankan, memimpin dan bertanggung jawab penuh terhadap perusahaan, termasuk utang-utangnya) dan sekutu pasif (hanya menanamkan modal dan tidak ikut bertanggung jawab terhadap operasional perusahaan)
- ❑ Kelebihan: kemampuan manajemen lebih besar, proses pendiriannya relatif mudah, modal yang dikumpulkan lebih besar, mudah mendapatkan kredit
- ❑ Kekurangan: sekutu aktif memiliki tanggung jawab tidak terbatas, sulit untuk menarik kembali modal yang sudah ditanamkan, kelangsungan hidup perusahaan tidak menentu

Perseroan Terbatas (PT)



- ❑ Sebuah badan usaha yang modalnya berupa saham yang dimiliki oleh banyak orang
- ❑ Setiap pemegang saham memiliki hak atas perusahaan dan berhak mendapatkan bagian keuntungan (dividen)
- ❑ Kelebihan: kewajiban pemegang saham terbatas pada modal saham yang ditanamkannya tanpa melibatkan harta pribadinya, mudah mendapatkan tambahan modal, kelangsungan perusahaan lebih terjamin, lebih efisien dalam pengelolaan karena pimpinan perusahaan dapat diganti sewaktu-waktu lewat Rapat Umum Pemegang Saham, kepengurusan menjadi tanggung jawab pemegang saham, diatur oleh undang-undang
- ❑ Kekurangan: subjek pajak tersendiri dan dividen yang diterima akan dikenakan pajak, rahasia perusahaan kurang terjamin karena semua kegiatan harus dilaporkan kepada pemegang saham, proses pendirian memakan waktu lebih lama dan biaya yang lebih besar, semua proses (pembubaran, penggabungan, atau pengambilalihan) membutuhkan biaya dan persetujuan RUPS

Koperasi



- ❑ Jenis usaha yang anggotanya terdiri dari orang-orang atau badan usaha, yang berdasarkan atas asas kekeluargaan.
- ❑ Tujuan koperasi adalah menyejahterakan anggota-anggotanya.
- ❑ Modal berasal dari simpanan wajib, simpanan pokok dan simpanan sukarela yang disetorkan oleh para anggota.
- ❑ Keuntungan berusaha sisa hasil usaha (SHU) dan dibagikan kepada seluruh anggotanya, berdasarkan jasa masing-masing anggota.
- ❑ Kelebihan: penanggung jawab diatur bersama melalui rapat anggota
- ❑ Kekurangan: pendiriannya lebih rumit, karena harus melalui rapat persiapan dan pembuatan anggaran dasar. Pengajuan pendirian koperasi ditujukan ke Kementerian Koperasi dan UKM, sedangkan akta pendiriannya melalui notaris.

Secara singkat, perbandingan bentuk-bentuk perusahaan itu adalah sebagai berikut:

Aspek Bentuk Usaha	Kepemilikan	Kebutuhan Modal	Luasan Target Pasar	Penanggung jawab resiko
Per-seorangan	Individu	Lebih terbatas	Lebih terbatas	Harta perseorangan dan keluarga
FIRMA	Individu / Bersama	Lebih besar dibanding Per-seorangan	Lebih luas dibanding Per-seorangan	Harta perseorangan dan keluarga
CV	Bersama	Lebih besar dibanding Per-seorangan	Lebih luas dibanding Perseorangan	<ul style="list-style-type: none"> » Sekutu Aktif: Harta perseorangan dan keluarga » Sekutu Pasif: Sebatas harta yang disetor
PT	Bersama / pemegang saham	Lebih besar dibanding Perseorangan, CV dan Firma	Lebih luas dibanding Per-seorangan, CV dan Firma	Sebatas harta yang disetor / saham
Koperasi	Bersama / Kelompok	Sesuai kemampuan bersama	Bisa luas	Bersama melalui Rapat Anggota tahunan

Setelah itu, barulah harus diurus semua persyaratan yang berkaitan dengan legalitas usaha, yaitu:

1. Surat Keterangan Domisili (SKDU)

Perijinan yang pertama kali diurus bagi calon pengusaha adalah SKDU. SKDU diperlukan sebagai lampiran dalam pengurusan izin usaha yang lain. SKDU dikeluarkan oleh kantor Kelurahan/Kecamatan dimana usaha didirikan. Pengurusan SKDU bisa cepat sekitar 1 hari saja.

2. Nomer Wajib Pajak (NPWP)

Pengurusan NPWP dapat dilakukan ke Kantor Pelayanan Pajak (KPP) ataupun ke Kantor Pengamatan Potensi Perpajakan (KP4) di kabupaten/kota wajib pajak berdomisili maupun secara online.

3. Izin IUMK (Izin Usaha Mikro Kecil)

Usaha mikro dan kecil mengacu kategori pada Undang-undang No. 20 tahun 2008, yaitu bahwa suatu usaha berskala mikro jika mempunyai kekayaan bersih (tidak termasuk tanah dan bangunan) paling banyak 50 juta rupiah atau memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak 300 juta; sedang usaha berskala kecil jika mempunyai kekayaan bersih (tidak termasuk tanah dan bangunan) lebih dari 50 juta rupiah sampai paling banyak 500 juta rupiah atau memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari 300 juta sampai paling banyak 2,5 milyar rupiah.

Perizinan IUMK ini pengurusannya cukup di kantor kecamatan masing-masing usaha. Persyaratan yang dibutuhkan adalah: (1) Fotokopi KTP, pas foto 2x4 sebanyak dua lembar, foto kopi Kartu Keluarga, dan surat pengantar Keterangan RT, RW, Kelurahan, dan terakhir yakni Kecamatan.

Pengurusan IUMK ini tidak dipungut biaya karena pembiayaannya sudah dibebankan kepada APBN dan atau APBD. Usaha aplikasi yang termasuk pada kategori mikro dan kecil dapat memanfaatkannya secara optimal agar usahanya memenuhi persyaratan legal.

4. TDP (Tanda Daftar Perusahaan)

TDP adalah surat bukti bahwa perusahaan telah melakukan kewajibannya untuk terdaftar dalam daftar perusahaan. Perusahaan yang wajib didaftar dalam daftar perusahaan adalah badan usaha yang berbadan hukum, Koperasi, CV, Firma dan PT maupun perorangan.

Mendaftarkan perusahaan bermanfaat untuk mendapatkan kepastian usaha sehingga mempermudah untuk perluasan usaha.

Persyaratan pengurusan izin TDP adalah (1) NPWP perusahaan; (2) KTP dan NPWP dari direktur (Pemilik usaha), dan (3) surat kuasa (bila dikuasakan).

5. HO (*Hinderordonnantie*)

HO atau Surat Izin Gangguan adalah merupakan surat keterangan yang menyatakan tidak adanya keberatan dan gangguan atas lokasi usaha yang dijalankan oleh suatu kegiatan usaha di suatu tempat. Izin ini dikeluarkan oleh pemerintah daerah kabupaten/kota. HO dikeluarkan khusus bagi usaha yang mempunyai potensi menimbulkan bahaya kerugian dan gangguan, ketentraman dan ketertiban umum.

Persyaratan pengajuan Izin HO adalah sebagai berikut : (1) Fotokopi Surat tanah atau bukti lainnya; (2) Fotokopi KTP; (3) Fotokopi NPWP; (4) Fotokopi Akte Pendirian; (5) Fotokopi Tanda Pelunasan PBB; (6) Persyaratan tidak berkeberatan dari tetangga atau masyarakat yang berdekatan; (7) Daftar bahan baku penunjang; (8) Fotokopi IMB/siteplan.

6. SIUP (Surat Izin Usaha Perdagangan)

Bisnis game pada dasarnya merupakan salah satu usaha perdagangan sehingga juga memerlukan SIUP. Manfaat pembuatan SIUP utamanya adalah memudahkan masyarakat meminjam dana dari perbankan, lembaga keuangan non bank, maupun program CSR/PKBL. SIUP diterbitkan oleh pemerintah berdasarkan domisili perusahaan dan berlaku di seluruh Indonesia, dan mempunyai 3 kategori, yaitu :

- » SIUP Kecil, yaitu SIUP yang diterbitkan bagi perusahaan yang memiliki modal disetor dan kekayaan bersih di bawah 200 juta di luar tanah dan bangunan.
- » SIUP Menengah, yaitu SIUP yang yang diterbitkan bagi perusahaan yang memiliki modal disetor dan kekayaan bersih antara 200 juta sampai dengan Rp 500juta di luar tanah dan bangunan.
- » SIUP Besar, yaitu SIUP yang diterbitkan bagi perusahaan yang memiliki modal disetor dan kekayaan bersih di atas 500 juta di luar tanah dan bangunan.

Pengurusan SIUP membutuhkan kelengkapan persyaratan sebagai berikut: (1) Fotokopi sertifikat badan hukum atau pendiri usaha sebanyak 3 buah;(2) Fotokopi nomor pokok wajib pajak (NPWP) sebanyak 3 buah; (3) Fotokopi izin HO atau gangguan sebanyak 3 lembar; (4) Neraca perusahaan sebanyak 3 buah; dan (5)Gambar denah lokasi kegiatan bisnis. Sedang besarnya biaya berbeda-beda bergantung peraturan daerah kabupaten/ kota masing-masing daerah. Pengurusan SIUP dan TDP dibeberapa daerah bisa dilakukan secara online.

Urutan Prioritas Pengurusan Perizinan Usaha

Skala Usaha Jenis Perizinan	Skala usaha Mikro Kecil^{*)}	Skala Usaha Menengah	Skala Usaha Besar
SKDU	Diurus di awal	Diurus di awal	Diurus di awal
NPWP	Diurus di awal	Diurus di awal	Diurus di awal
Izin IUMK	Diurus di awal	—	—
TDP		Diurus di awal	Diurus di awal
Ho		Diurus sambil beroperasi	Diurus sambil beroperasi
SIUP		Diurus sambil beroperasi	Diurus sambil beroperasi

Keterangan : *) sesuai UU No. 20 tahun 2008

Hal-hal yang Penting Seputar HKI

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia. Karya-karya intelektual bisa dari berbagai bidang, seperti ilmu pengetahuan, seni, sastra, atau teknologi. Karya-karya tersebut biasanya dilahirkan dengan pengorbanan tenaga, waktu dan biaya, sehingga menghasilkan nilai-nilai tertentu.

Nilai-nilai itulah yang membuat karya-karya intelektual dapat menjadi aset usaha, yang bisa memberikan keuntungan bagi penciptanya. Oleh karena itu, hasil karya yang lahir dari kemampuan intelektual tersebut harus dilindungi.

HKI dalam Usaha Di Bidang Animasi

Ada beberapa macam HKI, namun yang penting bagi para pembuat animasi adalah:

1. Hak Cipta

Hak Cipta diperlukan untuk menghindari sengketa pemilik hak cipta. Sengketa bisa saja terjadi apabila suatu aplikasi dinilai telah sukses, yaitu telah menghasilkan aliran keuntungan. Mungkin ada karyawan perusahaan yang keluar dan membuat perusahaan sendiri, dengan menjiplak sebuah karya aplikasi. Hal semacam inilah yang bisa dihindari dengan pendaftaran dan pencatatan Hak Cipta.

Pencatatan hak cipta dilakukan di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia, sesuai ketentuan UU No. 28/2014 Tentang Hak Cipta. Yang diakui sebagai pemilik hak cipta adalah pendeklarator pertama dari sebuah karya, termasuk karya aplikasi.

Pengurusan pencatatan hak cipta ini bisa dilakukan secara online dan bisa diakses melalui : <https://e-hakcipta.dgip.go.id>. Setelah semua persyaratan dikirimkan, pengirim akan mendapatkan email balasan resmi yang mencantumkan username dan password yang bisa digunakan untuk mengakses e-hakcipta.

2. Hak Merek

Pengertian merek menurut UU No. 20 tahun 2016 adalah tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk 2 (dua) dimensi dan/atau 3 (tiga) dimensi, suara, hologram, atau kombinasi dari 2 (dua) atau lebih unsur tersebut untuk membedakan barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh orang atau

badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa.

Oleh karena itu merek perlu didaftarkan agar tidak terjadi sengketa antar merek dan melindungi pemilikinya.

Merek yang sudah terdaftar mendapat perlindungan hukum untuk jangka waktu 10 tahun dan dapat diperpanjang untuk jangka waktu yang sama 10 tahun. Perlindungan merk terdaftar selama 10 tahun tersebut berlaku surut sejak tanggal penerimaan permohonan merk yang bersangkutan.

Pengurusan pendaftaran merek bisa diawali dengan pengecekan kemiripan merk yang didaftarkan dengan merek-merek yang sudah terdaftar dengan cara penelusuran merk di fasilitas *online* data merk Indonesia yang disediakan oleh Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual pada <http://penelusuran-merk.dgip.go.id/>.

Diharapkan dengan sudah didaftarkannya merek produk, maka dikemudian hari tidak ada masalah sengketa terkait dengan merek.

3. Rahasia Dagang

Rahasia dagang di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang. Beberapa hal pokok yang terdapat dalam Undang-Undang Rahasia Dagang yang perlu diketahui adalah sebagai berikut.

- a. Hak Rahasia Dagang adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi dan/atau usaha, mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha, dan dijaga kerahasiaannya oleh pemilik Rahasia Dagang.
- b. Objek pengaturan Rahasia Dagang meliputi metode produksi, metode pengolahan, metode penjualan atau informasi lain di bidang teknologi dan/atau usaha yang memiliki nilai ekonomi dan tidak diketahui oleh masyarakat umum. Dengan demikian, lingkup perlindungan rahasia dagang meliputi:
 - » Metode produksi
 - » Metode pengolahan
 - » Metode penjualan
 - » Informasi lain di bidang teknologi dan/atau usaha yang memiliki nilai ekonomis dan tidak diketahui masyarakat secara umum.
- c. Beberapa faktor yang dapat digunakan untuk menilai informasi yang dimiliki dilindungi sebagai rahasia dagang, antara lain adalah:

- » Sejauh mana informasi tersebut diketahui oleh kalangan di luar perusahaannya ;
 - » Sejauh mana informasi tersebut diketahui oleh para karyawan di dalam perusahaannya;
 - » Sejauh mana upaya-upaya yang dilakukan untuk melindungi kerahasiaan informasinya;
 - » Nilai dari informasi tersebut bagi dirinya dan bagi pesaingnya;
 - » Derajat kesulitan atau kemudahan untuk mendapatkan atau menduplikasikan informasi yang sama oleh pihak lain.
- d. Perlindungan rahasia dagang timbul berdasarkan Undang-Undang Rahasia Dagang.
- e. Rahasia dagang dapat beralih atau dialihkan dengan:
- » Pewarisan;
 - » Hibah;
 - » Wasiat;
 - » Perjanjian tertulis; atau
 - » Sebab-sebab lain yang dibenarkan peraturan perundang-undangan.
- f. Jangka Waktu Perlindungan
- Dalam perlindungan rahasia dagang, tidak ada ketentuan yang membatasi tentang jangka waktu berlakunya perlindungan rahasia dagang, yaitu selama pemiliknya tetap merahasiakan dan melakukan usaha-usaha untuk melindungi kerahasiannya maka selama itu pula berlaku perlindungan hukum.
- g. Pelanggaran dan Sanksi
- Seseorang dianggap melanggar rahasia dagang orang lain apabila ia memperoleh atau menguasai rahasia dagang tersebut dengan cara-cara yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, seperti:
- » Pencurian;
 - » Penyadapan;
 - » Spionase industri ;
 - » Membujuk untuk mengungkapkan atau membocorkan rahasia dagang melalui penyuapan, paksaan dll.;

- » Dengan sengaja mengungkapkan atau mengingkari kesepakatan atau kewajiban yang tertulis untuk menjaga rahasia dagang yang bersangkutan.

Selanjutnya ketentuan pidananya ialah "Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak menggunakan Rahasia Dagang pihak lain, atau melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13, atau Pasal 14 dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 300.000.000,- (tiga ratus juta rupiah). Tindak pidana dimaksud termasuk delik aduan.

4. Desain Industri

Desain Industri ialah karya-karya yang pada dasarnya merupakan pola (*pattern*) yang digunakan untuk membuat atau memproduksi barang-barang secara berulang-ulang dan lebih banyak mengandung aspek estetika produk. Desain Produk Industri di atur dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000.

Prosedur Pengajuan Permohonan :

1. Mengajukan permohonan ke Kantor DJ KI secara tertulis dalam Bahasa Indonesia dengan mengisi formulir permohonan yang memuat:
 - a. Tanggal, bulan, dan tahun surat permohonan;
 - b. Nama, alamat lengkap, dan kewarganegaraan pendesain;
 - c. Nama, alamat lengkap, dan kewarganegaraan pemohon;
 - d. Nama dan alamat lengkap kuasa apabila permohonan diajukan melalui kuasa; dan
 - e. Nama negara dan tanggal penerimaan permohonan yang pertama kali dalam hal permohonan diajukan dengan hak prioritas.
2. Permohonan ditandatangani oleh pemohon atau kuasanya, serta dilampiri:
 - a. Contoh fisik atau gambar atau foto serta uraian dari desain industri yang dimohonkan pendaftarannya (untuk mempermudah proses pengumuman permohonan, sebaiknya bentuk gambar atau foto tersebut dapat di-scan, atau dalam bentuk disket atau *floppy disk* dengan program yang sesuai);
 - b. Surat kuasa khusus, dalam hal permohonan diajukan melalui kuasa;

- c. Surat pernyataan bahwa desain industri yang dimohonkan pendaftarannya adalah milik pemohon.

3. Pemeriksaan Administratif

Direktorat Jenderal melakukan pemeriksaan terhadap Permohonan sesuai dengan ketentuan sebagaimana dimaksud dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku. Direktorat Jenderal memberitahukan keputusan penolakan permohonan kepada pemohon apabila desain industri tersebut masuk dalam kriteria “bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, ketertiban umum, agama, atau kesusilaan” atau memberitahukan anggapan ditarik kembali permohonannya karena tidak memenuhi ketentuan administrasi atau formalitas sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang Desain Industri. Pemohon atau Kuasanya diberi kesempatan untuk mengajukan keberatan atas keputusan penolakan atau anggapan penarikan kembali dalam waktu paling lama 30 hari terhitung sejak tanggal diterimanya surat penolakan atau pemberitahuan penarikan kembali tersebut. Dalam hal Pemohon tidak mengajukan keberatan tersebut, keputusan penolakan atau penarikan kembali oleh Direktorat Jenderal bersifat tetap. Pemohon atau kuasanya dapat mengajukan gugatan melalui Pengadilan Niaga dengan tata cara sebagaimana diatur dalam Undang-undang Desain Industri terkait keputusan penolakan atau penarikan kembali oleh Direktorat Jenderal. Pengumuman, pemeriksaan substantif, pemberian, dan penolakan dapat dicermati sebagai berikut.

- a. Permohonan yang telah memenuhi persyaratan sesuai Undang-undang desain industri diumumkan oleh Direktorat Jenderal dengan cara menempatkannya sebagai sarana khusus yang dapat dengan mudah dan jelas dilihat masyarakat, paling lama 3 bulan terhitung sejak tanggal penerimaan.
- b. Dalam hal Permohonan ditolak atau dianggap ditarik kembali, tetapi kemudian didaftarkan atas putusan pengadilan, pengumuman dilakukan setelah Direktorat Jenderal menerima salinan putusan tersebut. Pada saat pengajuan permohonan, pemohon dapat meminta secara tertulis ketika pengumuman permohonan ditunda. Penundaan pengumuman tidak boleh melebihi waktu 12 bulan terhitung sejak tanggal penerimaan atau terhitung sejak tanggal prioritas. Sejak tanggal dimulainya pengumuman, setiap pihak dapat mengajukan keberatan tertulis yang mencakup hal-hal yang bersifat substantif kepada Direktorat Jenderal

dengan membayar biaya.

- c. Pengajuan keberatan harus sudah diterima oleh Direktorat Jenderal paling lama 3 bulan terhitung sejak tanggal dimulainya pengumuman. Keberatan diberitahukan oleh Direktorat Jenderal kepada pemohon. Pemohon dapat menyampaikan sanggahan atas keberatan paling lama 3 bulan terhitung sejak tanggal pengiriman pemberitahuan oleh Direktorat Jenderal. Dalam hal adanya keberatan terhadap permohonan, dilakukan pemeriksaan substantif oleh pemeriksa. Direktorat Jenderal menggunakan keberatan dan sanggahan yang diajukan sebagai bahan pertimbangan dalam pemeriksaan untuk memutuskan diterima atau ditolaknya permohonan. Direktorat Jenderal berkewajiban memberikan keputusan untuk menyetujui atau menolak keberatan dalam waktu paling lama 6 bulan terhitung sejak berakhirnya jangka waktu pengumuman.
- d. Keputusan Direktorat Jenderal diberitahukan secara tertulis kepada pemohon atau kuasanya paling lama 30 hari terhitung sejak tanggal dikeluarkannya keputusan tersebut. Pemohon yang permohonannya ditolak dapat mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 3 bulan terhitung sejak tanggal pengiriman pemberitahuan dengan tatacara sebagaimana diatur dalam Undang-undang Desain Industri.
- e. Terhadap Permohonan yang ditolak berdasarkan persyaratan kebaruan atau apabila Desain Industri tersebut bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, ketertiban umum, agama, atau kesusilaan, pemohon dapat mengajukan secara tertulis keberatan beserta alasannya kepada Direktorat Jenderal. Jika Direktorat Jenderal berpendapat bahwa Permohonan tidak sesuai dengan ketentuan tersebut, pemohon dapat mengajukan gugatan terhadap keputusan penolakan Direktorat Jenderal kepada Pengadilan Niaga dengan tatacara sebagaimana diatur dalam Undang-undang.

Jika tidak terdapat keberatan terhadap permohonan sampai berakhirnya jangka waktu pengajuan keberatan, maka Direktorat Jenderal menerbitkan dan memberikan Sertifikat Desain Industri paling lama 30 hari terhitung sejak tanggal berakhirnya jangka waktu tersebut. Sertifikat Desain Industri mulai berlaku terhitung sejak tanggal penerimaan.

Glosarium

1. Animasi (Kemenparekraf, 2014) didefinisikan sebagai: Tampilan frame ke frame dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah-olah hidup atau mempunyai nyawa. Beberapa kata kunci dari definisi tersebut adalah sebagai berikut.
 - a. Frame ke frame adalah pembacaan sequence animasi berdasarkan satu gambar ke gambar lainnya sehingga gambar yang ada terlihat seolah-olah bergerak.
 - b. Waktu yang dimaksudkan bahwa animasi merupakan objek yang mempunyai durasi tertentu dalam penayangannya sehingga dalam menonton atau menikmatinya diperlukan waktu khusus sesuai durasi dari film animasi tersebut.
 - c. Ilusi gerakan adalah gambar yang tampil dan terlihat seolah-olah bergerak oleh mata kita. Gambar tersebut sebenarnya banyak dan tampil berurutan dalam waktu tertentu (frame rate)
 - d. Mempunyai nyawa adalah penggambaran sifat-sifat makhluk hidup yang bernyawa dalam sebuah adegan animasi dengan tingkatan sifat tertentu. Bisa dengan hanya bergerak, berubah bentuk, berperasaan, berekspresi, atau sifat makhluk hidup bernyawa lainnya.
2. Usaha Studio Animasi adalah usaha yang mengkhususkan dirinya bergerak dalam bidang jasa pembuatan animasi dan produksi/pembuatan animasi.

Referensi

Animation. Broadcasting. Gaming. On the Cusp of Growth.2010.www.deloitte.com. Deloitte Touche Tohmatsu India Private Limited.

Catherine Winder. 2011. Producing Animation. Amerika Serikat: Focal Press.

Ditjen HKI. 2013. Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual. DIREKTORAT JENDERAL HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL.Pengayoman: Tangerang

"Japan Animation Industry Trend," JETRO: Japan Economic Monthly, Juni 2005.

Jayan Jose Thomas dan Indu Rayadurgam. 2005. "India's Next Economic Wave: Animation and Interactive Media Industry," Institute of South Asian Studies. Tautan: <http://www.isn.ethz.ch/Digital-Library/Publications/Detail/?ots591=0c54e3b3-1e9c-be1e-2c24a6a8c7060233&lng=en&id=23836>.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI. 2014. Ekonomi Kreatif. Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025. Rencana Aksi Jangka Menengah 2015 – 2019. Jakarta.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI. 2015. Ekonomi Kreatif : Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025. Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019. PT Republik Solusi. Jakarta.

Kristiana, 2015. Analisis Rantai Nilai Tahapan Produksi Pembuatan Film Animasi 3D pada Industri Animasi di Kota Cimahi. Jawa Barat : BPPT Press.



Copyright
© 2016



Gedung Kementerian BUMN Lt. 15
Jl. Medan Merdeka Selatan No. 13
Jakarta Pusat - 10110



sekretariat.deputi5@bekraf.go.id



[@bekrafid](https://twitter.com/bekrafid)