

INTISARI

Saat ini peningkatan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sudah bisa dirasakan oleh semua kalangan. Salah satunya untuk mendapatkan produk animasi yang mudah diakses secara digital. Banyaknya studio animasi yang saling bersaing untuk memasarkan karya-karya mereka. Oleh karena itu diperlukan *tools* untuk memprediksi kesuksesan studio animasi. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan *tools* agar studio animasi dapat mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kesuksesan sehingga dapat menjadi acuan dalam berbisnis.

Objek penelitian ini adalah 12 studio animasi yang memiliki *market share* di Daerah Istimewa Yogyakarta. Objek penelitian dibagi menjadi dua yaitu *training* test untuk membangun model dan *test* set untuk validasi. Faktor-faktor yang menentukan kesuksesan studio animasi diperoleh studi literature kemudian faktor tersebut dikelompokkan ke dalam tiga kategori model Kano yaitu *must-be requirement*, *one dimensional requirement* dan *attractive requirement*. Model matematis dipilih berdasarkan nilai R^2 dan nilai kemampuan prediksi terbesar.

Dari hasil model yang dibangun, model prediksi memiliki nilai R^2 sebesar 73.58% dan kemampuan prediksi sebesar 50.15%. Faktor yang mempengaruhi kesuksesan studio animasi antara lain yang termasuk kedalam kategori *must-be requirement* adalah variabel promosi dan lokasi. Kategori *one-dimensional requirement* adalah variabel *networks*, *skills* dan *government*. Dan kategori *attractive requirement* adalah variabel teknologi.

Kata kunci : Kesuksesan, Model Kano, Studio Animasi

ABSTRACT

At present the increasing use of information and communication technology can already be felt by all circles. One of them is to get animation products that are easily accessed digitally. The number of animation studios that compete with each other to market their works. Therefore we need tools to predict the success of animation studios. This study aims to develop tools so that the animation studio can find out what factors influence success so that it can be a reference in doing business.

The object of this research is 12 animation studios that have a market share in the Special Region of Yogyakarta. The research object is divided into two, namely the training test to build the model and the test set for validation. The factors that determine the success of animation studios are obtained by the study of literature then these factors are grouped into three categories of Kano models namely must-be requirements, one-dimensional requirements and attractive requirements. The mathematical model was chosen based on the value of R^2 and the largest predictive ability value.

From the results of the built model, the prediction model has 73.58% of R^2 and a 50.15% of predictive ability. The factors that influence the success of animation studios, among others, which fall into the category of must-be requirements, are promotion and location variables. The one-dimensional requirements category is the network, skills and government variables. And the category of attractive requirements is the technology variable.

Keywords : Success, Kano Model, Animation Studio