

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL:</b>	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN:</b>	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b>	iii
<b>KATA PENGANTAR</b>	4
<b>DAFTAR ISI</b>	5
<b>DAFTAR TABEL</b>	9
<b>DAFTAR GRAFIK</b>	10
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	11
<b>INTISARI</b>	12
<b>ABSTRACT</b>	13
<b>BAB I</b>	14
1.1. Latar Belakang	14
1.2. Rumusan Masalah	17
1.3. Pertanyaan Penelitian	18
1.4. Tujuan Penelitian	19
1.5. Manfaat Penelitian	19
1.6. Lingkup Penelitian	20
1.7. Sistematika Penulisan	20
<b>BAB II</b>	23
2.1. Analisis Kondisi Lingkungan Makro	23
2.2. Analisis Daya Saing Nasional dengan Kerangka Kerja <i>Porter's Diamond</i>	24
2.3. Analisis Kesenjangan ( <i>Gap Analysis</i> )	35
2.4. Industri Animasi	36
2.5. Penelitian Terdahulu	40
<b>BAB III</b>	43
3.1. Kerangka Penelitian	43
3.2. Desain Penelitian	45
3.3. Metode Pengumpulan Data	46
3.4. Teknik Analisis Data	51

3.4.1. Analisis Lingkungan Eksternal Makro (PEST).....	51
3.4.2. Analisis Daya Saing Nasional ( <i>Porter's Diamond</i> ) .....	52
3.4.3. Analisis <i>Gap</i> antar Industri Animasi Indonesia, Jepang, AS.....	55
<b>BAB IV .....</b>	<b>58</b>
<b>4.1. Analisis Kondisi Lingkungan Eksternal Makro Industri Animasi Indonesia, Jepang, AS.....</b>	<b>58</b>
4.1.1. Lingkungan Makro yang Berpengaruh Pada Industri Animasi Indonesia ....	58
4.1.2. Lingkungan Makro Industri Animasi Jepang .....	69
4.1.3. Lingkungan Makro Industri Animasi AS .....	80
<b>4.2. Analisis Daya Saing Nasional Industri Animasi Indonesia, Jepang, AS .....</b>	<b>89</b>
4.2.1. Analisis Daya Saing Nasional Industri Animasi Indonesia .....	89
4.2.2. Analisis Daya Saing Nasional Industri Animasi Jepang .....	119
4.2.3. Analisis Daya Saing Nasional Industri Animasi AS .....	146
<b>4.3. Identifikasi <i>Gap</i> Daya Saing Nasional Industri Animasi Indonesia, Jepang, AS.....</b>	<b>163</b>
<b>4.4. Langkah-Langkah Membangun Daya Saing Nasional Industri Animasi Indonesia.....</b>	<b>177</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>187</b>
<b>5.1. Simpulan .....</b>	<b>187</b>
<b>5.2. Rekomendasi untuk Industri Animasi Indonesia .....</b>	<b>191</b>
<b>5.3. Implikasi .....</b>	<b>191</b>
<b>5.4. Limitasi .....</b>	<b>192</b>
<b>5.5. Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya .....</b>	<b>193</b>
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>195</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>200</b>
<b>Lampiran 1 - Kuesioner Penilaian Keunggulan Nasional .....</b>	<b>201</b>
<b>Lampiran 2 Tabulasi Pengolahan Data Kuesioner .....</b>	<b>202</b>
<b>Lampiran 3 - Transkrip Wawancara dengan Mas Eki NF (MD Animation, Tim Creator “Adit Sopo Jarwo”) .....</b>	<b>205</b>

<b>Lampiran 4 - Transkrip Wawancara dengan Bpk. Hanitianto Joedo (Animator Senior, CEO Jogjanimation, Dosen Animasi Isi, mantan pengurus AINAKI) .....</b>	<b>212</b>
<b>Lampiran 5 - Transkrip Wawancara dengan Mas Eeng Ahmadi (Animator, Sekertaris Forum Animasi Malang, Co-founder Engon Animation Studio) .....</b>	<b>227</b>
<b>Lampiran 6 - Transkrip Wawancara dengan Mas Faza ‘Meonk’ (CEO Studio Pionicon, creator IP “Si Juki”) .....</b>	<b>233</b>
<b>Lampiran 7 - Transkrip Wawancara dengan Mas Roby UI Pratama (Animator, CEO Studio Ayena Cimahi, Creator IP “Super Nelly”) .....</b>	<b>240</b>
<b>Lampiran 8 - Transkrip Wawancara dengan Mas Raha Qari (Animator, MNC Animation).....</b>	<b>252</b>
<b>Lampiran 9 - Transkrip Wawancara dengan Mas Doni Purwosulistyo (Animator, MNC Animation Solo, anggota AINAKI).....</b>	<b>257</b>
<b>Lampiran 10 - Transkrip Wawancara dengan Mas Alfi Zachkyelle (CEO Studio Kampoong Monster, creator IP dalam animasi “Vatala Sang Pelindung”).....</b>	<b>265</b>
<b>Lampiran 11 - Transkrip Wawancara dengan Mas Deddy Syamsuddin (Kaprodi DKV/ Animasi BINUS, Pengurus AINAKI) .....</b>	<b>281</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Enam Komponen Pembentuk Lingkungan Makro .....	24
Tabel 2.2. Perbandingan <i>Cel Animation</i> dengan <i>CGI Animation</i> .....	38
Tabel 2.3. Jenis-Jenis Bisnis dalam Industri Animasi .....	39
Tabel 2.4. Kajian Literatur dan Perbandingannya dengan Penelitian Ini .....	42
Tabel 3.1. Daftar Informan .....	47
Tabel 3.2. Determinan dan Variabel Pembentuk Keunggulan Nasional untuk Kuesioner Penilaian Daya Saing Nasional Industri Animasi .....	50
Tabel 3.4. Kategorisasi Nilai Faktor/ Determinan .....	55
Tabel 4.1. Pertumbuhan Penduduk Indonesia 2016-2035 .....	62
Tabel 4.2. Penggolongan Program Tayangan di Indonesia .....	67
Tabel 4.3. Demografi Konsumen <i>Anime</i> dan <i>Manga</i> Jepang .....	75
Tabel 4.4. Sistem Klasifikasi dan <i>Rating</i> Tontonan di AS .....	87
Tabel 4.5. Rekap Penilaian Faktor-Faktor Pembentuk Daya Saing Nasional Industri Animasi Indonesia .....	90
Tabel 4.6. Rekap Penilaian Determinan-Determinan Pembentuk Daya Saing Nasional Industri Animasi Indonesia .....	116
Tabel 4.7. Rekap Penilaian Faktor-Faktor Pembentuk Daya Saing Nasional Industri Animasi Jepang .....	120
Tabel 4.8. Rekap Penilaian Determinan-Determinan Pembentuk Daya Saing Nasional Industri Animasi Jepang .....	143
Tabel 4.9. Rekap Penilaian Faktor-Faktor Pembentuk Daya Saing Nasional Industri Animasi AS .....	147
Tabel 4.10. Rekap Penilaian Determinan-Determinan Pembentuk Daya Saing Nasional Industri Animasi AS .....	162
Tabel 4.11. Perbandingan Skor dan <i>Gap</i> Pembentuk Daya Saing Nasional Industri Animasi Indonesia dengan Industri Animasi Jepang .....	169
Tabel 4.12. Perbandingan Skor dan <i>Gap</i> Pembentuk Daya Saing Nasional Industri Animasi Indonesia dengan Industri Animasi AS .....	171
Tabel 4.13. Perbandingan Karakteristik Determinan Pembentuk Daya Saing Nasional Industri Animasi AS, Jepang, dan Indonesia .....	173

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik 4.1. PDB Indonesia dan Pertumbuhannya .....</b>	<b>61</b>
<b>Grafik 4.2. Komposisi Penduduk Indonesia Berdasarkan Usia.....</b>	<b>62</b>
<b>Grafik 4.3. PDB Jepang dan Pertumbuhannya.....</b>	<b>73</b>
<b>Grafik 4.4. Komposisi Penduduk Jepang Berdasarkan Usia - Tahun 2016.....</b>	<b>74</b>
<b>Grafik 4.5 PDB Amerika Serikat dan Pertumbuhannya.....</b>	<b>82</b>
<b>Grafik 4.6. Komposisi Penduduk AS Berdasarkan Usia - Tahun 2016.....</b>	<b>82</b>
<b>Grafik 4.7 Pemetaan Faktor-faktor Pembentuk Daya Saing Nasional Industri Animasi Indonesia .....</b>	<b>91</b>
<b>Grafik 4.8 Pemetaan Determinan-Determinan Daya Saing Nasional Industri Animasi Indonesia .....</b>	<b>117</b>
<b>Grafik 4.9 Pemetaan Faktor-faktor Pembentuk Daya Saing Nasional Industri Animasi Jepang.....</b>	<b>121</b>
<b>Grafik 4.10. Jumlah Menit Produksi Animasi TV di Jepang (2000-2015) .....</b>	<b>128</b>
<b>Grafik 4.11. Pendapatan Penjualan Video Animasi di Jepang (2000-2015)....</b>	<b>128</b>
<b>Grafik 4.12. Distribusi Animasi Jepang via Internet (2002-2015) .....</b>	<b>128</b>
<b>Grafik 4.13. Penjualan <i>Merchandise</i> Animasi di Jepang (2001-2015) .....</b>	<b>129</b>
<b>Grafik 4.14. Jumlah Menit Produksi Animasi <i>Day Time/ Late Night</i> Jepang ..</b>	<b>130</b>
<b>Grafik 4.15. Tren Penjualan Animasi Jepang di Luar Negeri (2002-2015) ....</b>	<b>130</b>
<b>Grafik 4.16. Pemetaan Determinan-Determinan Pembentuk Daya Saing Nasional Industri Animasi Jepang.....</b>	<b>144</b>
<b>Grafik 4.17. Faktor-faktor Pembentuk Daya Saing Nasional Industri Animasi AS.....</b>	<b>148</b>
<b>Grafik 4.18. Pemetaan Determinan- Determinan Pembentuk Keunggulan Nasional Industri Animasi AS.....</b>	<b>162</b>
<b>Grafik 4.19. Perbandingan Faktor-Faktor Pembentuk Daya Saing Nasional pada Industri Animasi Indonesia, Jepang, dan AS .....</b>	<b>164</b>
<b>Grafik 4.20. Perbandingan Determinan-Determinan Pembentuk Keunggulan Industri Animasi Indonesia, Jepang, dan AS .....</b>	<b>167</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1. Sistem Lengkap Model <i>Porter's Diamond</i></b>	26
<b>Gambar 2.2. Tahapan Analisis Kesenjangan</b>	36
<b>Gambar 3.1. Kerangka Penelitian</b>	44
<b>Gambar 4.1. Hasil Karya Animasi Indonesia di Layar Lebar</b>	63
<b>Gambar 4.2. Contoh Serial Animasi di AS</b>	83
<b>Gambar 4.3. Contoh Film Animasi Disney yang Mengangkat Budaya Hawaii</b>	84
<b>Gambar 4.4. Film Animasi AS dengan Latar dan Budaya di Negara Lain</b>	86
<b>Gambar 4.5. Aplikasi Penyedia Komik Online di Indonesia</b>	102
<b>Gambar 4.6. Animasi dari Komik <i>Tuti and Friends</i> dan <i>Si Ocong</i></b>	103
<b>Gambar 4.8. <i>Pipeline</i> Produksi Animasi 2D</b>	122
<b>Gambar 4.9. Industri Pendukung Animasi Jepang</b>	131
<b>Gambar 4.10. Model Pengembangan <i>IP</i> Pokemon</b>	133
<b>Gambar 4.11. Model Mix-Media dalam Industri Animasi Jepang</b>	138
<b>Gambar 4.12. <i>Pipeline</i> Produksi Animasi 3D</b>	150
<b>Gambar 4.13. Model Transmedia pada Industri Animasi AS</b>	157
<b>Gambar 4.14. Model <i>Revenue</i> Melalui Strategi Transmedia</b>	158
<b>Gambar 4.15. Model Pengembangan <i>IP</i> untuk Industri Animasi Indonesia</b>	183