
MARKET INTELLIGENT

JASA ANIMASI



2022



MINISTRY OF TRADE
REPUBLIC OF INDONESIA

Indonesia Trade
Promotion Center
VANCOUVER

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Gambaran Umum

Sektor jasa di Canada sangat luas dan beragam, pada tahun 2022 mempekerjakan sekitar tiga perempat orang Canada dan menyumbang 70% dari PDB. Pemberi kerja terbesar adalah sektor ritel yang mempekerjakan hampir 12% warga negara Canada. Industri ritel terkonsentrasi terutama di pusat perbelanjaan. Dalam beberapa tahun terakhir, telah terjadi peningkatan jumlah retail besar, seperti Wal-Mart (Amerika Serikat), Real Canadian Superstore, dan Best Buy (Amerika Serikat). Hal ini menyebabkan peningkatan pekerja di sektor ini dan migrasi pekerjaan ritel ke kota-kota tersebut.

Jasa bisnis Canada sebagian besar terkonsentrasi di daerah perkotaan besar di Canada. Porsi terbesar kedua dari sektor jasa adalah jasa bisnis dengan perkembangan pesat di posip kota besar, terutama Toronto, Montreal, dan Vancouver. Sektor pendidikan dan kesehatan adalah dua sektor terbesar di Canada, tetapi keduanya berada di bawah pengaruh pemerintah. Industri perawatan kesehatan berkembang pesat dan merupakan yang terbesar ketiga di Canada.

Sejak satu dekade terakhir, Canada semakin mengedepankan ekonomi kreatif dalam upaya untuk transisi dari sumber daya alam menuju ekonomi yang bertumpu pada sektor manufaktur dan jasa. Dalam industri ekonomi kreatif khususnya video game dan animasi, Canada merupakan rumah bagi animator, seniman dan pekerja IT paling berbakat di dunia dengan kualitas cerita dan visual dengan standar sangat tinggi. Canada memiliki industri teknologi tinggi yang penting, industri film, televisi, dan hiburan yang sedang berkembang menciptakan konten untuk konsumsi lokal dan internasional. Sektor Jasa Pariwisata semakin penting, dengan sebagian besar pengunjung internasional berasal dari Amerika Serikat. Sejak satu dekade terakhir, Canada semakin mengedepankan ekonomi kreatif dalam upaya untuk transisi dari sumber daya alam menuju ekonomi yang bertumpu pada sektor manufaktur dan jasa. Dalam industri ekonomi kreatif khususnya video game dan animasi, Canada merupakan rumah bagi animator, seniman dan pekerja IT paling berbakat di dunia dengan kualitas cerita dan visual dengan standar sangat tinggi.

Selain itu, pertumbuhan industri video game dan animasi yang pesat juga membuka banyak lapangan pekerjaan untuk animator. Menurut perkiraan situs web *Research and Markets*, besaran pangsa pasar industri video game dan animasi global kini

mencapai USD156 miliar dan akan terus bertumbuh hingga 10% di tahun 2025. Hal ini berarti industri ini punya prospek yang menjanjikan di masa mendatang.

Canada juga merupakan salah satu negara yang menjadi destinasi studi terbaik untuk pendidikan tinggi jurusan animasi. Negara ini telah mengembangkan berbagai teknologi animasi terdepan dan memiliki beberapa sekolah animasi terbaik di dunia. Sheridan College, Canada dijuluki sebagai 'Harvard of Animation' atau 'Disney North', Sheridan College yang berlokasi di Ontario, Canada adalah pilihan utama bagi siswa. Sheridan menawarkan lebih dari 130 program yang mengarah ke diploma, sertifikat, gelar, dan diploma pascasarjana. Fakultas Animasi, Seni dan Desain (FAAD) Sheridan adalah Sekolah Seni terbesar di Canada. Fakultas ini menawarkan 37 program dan telah menghasilkan 7 pemenang penghargaan Oscar hingga saat ini.

1.2 Karakteristik dan Video Game Animasi

1.2.1 Geografi Industri

Sebagian besar (80%) perusahaan video game dan animasi Canada berlokasi di Quebec, Ontario, dan British Columbia. Meskipun semua wilayah menunjukkan peningkatan jumlah perusahaan, namun pertumbuhan tersebut terkonsentrasi pada Ontario dan Quebec yang bersama-sama menambahkan 136 perusahaan ke industri Canada. British Columbia dan wilayah Canada lainnya (Atlantik, Manitoba, dan Saskatchewan) juga mengalami pertumbuhan yang mencolok 45 dan 41 perusahaan ditambahkan, masing-masing.

| REGION | 2017 | 2019 | 2021 |
|---|------------|------------|------------|
| Alberta | 25 | 66 | 88 |
| British Columbia | 139 | 116 | 161 |
| Quebec | 198 | 218 | 291 |
| Ontario | 162 | 235 | 298 |
| Atlantic | 28 | 38 | 59 |
| Prairies (Manitoba and Saskatchewan) | 21 | 20 | 40 |
| Total | 573 | 692 | 937 |

Tabel 1

Jumlah perusahaan *video game* di Kanada per provinsi

Selain perusahaan video game dan animasi, Canada adalah rumah bagi beberapa studio terbesar di industri ini. Edmonton, Alberta, host BioWare dan Prince Edward Island adalah rumah bagi Other Ocean Interactive. Electronic Arts Canada, berlokasi

di Burnaby, British Columbia, adalah kontributor utama industri dengan waralaba global populer seperti FIFA dan Need for Speed dan memiliki 4 studio lain di Canada (Charlottetown, Edmonton, Kitchener, dan Montreal). Rockstar Vancouver merupakan kontributor yang cukup besar untuk video game dan animasi Vancouver, serta beberapa studio Rockstar lainnya di Toronto. Studio Ubisoft Montreal mendapatkan banyak perhatian di seluruh dunia sebagai studio utama untuk seri Far Cry dan atas kontribusi mereka pada franchise Assassin's Creed. Sebagai studio besar, mereka menarik pengembang dan studio video game lainnya ke Montreal yang selanjutnya mendefinisikannya sebagai ibu kota game Canada, serta studio game besar lainnya, Warner Brothers Interactive. Ubisoft Toronto juga merupakan kontributor besar bagi kesuksesan global waralaba Far Cry di Canada.

1.2.2 Company Ownership

Berdasarkan data *entertainment software association*, sebagian besar (75%) perusahaan video game dan animasi di Canada adalah milik pengusaha Canada, menunjukkan perubahan penting dari 2019 ketika 84% perusahaan dimiliki Canada. Pergeseran ini bisa disebabkan oleh akuisisi dan studio Canada baru yang didirikan oleh perusahaan asing selama dua tahun terakhir.

Namun, pangsa pekerjaan di perusahaan milik asing versus milik Canada telah berubah sangat sedikit sejak 2019. Pada 2019, 84% tenaga kerja dipekerjakan oleh perusahaan milik asing dan 16% di perusahaan milik Canada. Pada tahun 2021, 83% dipekerjakan di perusahaan milik asing dan 17% di perusahaan milik Canada.

Total pendapatan yang diperoleh perusahaan video game dan animasi Canada pada tahun 2022 diperkirakan mencapai \$4,3 miliar, dengan pertumbuhan 20% sejak 2020. Sekitar 48% dari total pendapatan industri berasal dari *intercompany/transfer pricing*. Mengingat bahwa sebagian besar pendapatan industri dihasilkan oleh perusahaan yang lebih besar dengan kantor pusat internasional, yang signifikan sebagian pendapatan berasal dari transfer antar perusahaan, khususnya selama siklus pengembangan.

Penjualan dalam video game dan animasi menghasilkan 21% dari total pendapatan sementara kredit pajak industri game memberikan kontribusi 8% terhadap total pendapatan. Proporsi pendapatan yang relatif rendah dari penjualan video game dan animasi (6%) bisa juga dikaitkan dengan posisi perusahaan Canada dalam siklus produk mereka.

BAB II

PELUANG SEKTOR JASA ANIMASI DI KANADA

Video game dan animasi kini dianggap sebagai bisnis yang menguntungkan. Indonesia memiliki pangsa yang besar dengan gamer yang sangat banyak, namun masih terbatas dalam kemampuan untuk komersialisasi produk game onlinenya.

Salah satu negara yang dapat Indonesia jadikan acuan strategi memproduksi game dan animasi ke mancanegara adalah Korea Selatan. Negara ini dapat meraup penghasilan dengan adanya transaksi di setiap game dan animasi dengan cara pengenaan fee. Ketika gamer akan menggunakan salah satu fitur seperti senjata pada permainan. Nilai satu transaksi memang tidak begitu besar, pada kisaran Rp. 10 ribu hingga US\$ 1 atau lebih. Nilainya total mencapai puluhan juta dolar dan dapat dikembangkan dalam ekspor produk digital yang lebih praktis, efisien dimana jika Indonesia ekspor produk migas, non migas membutuhkan biaya logistik distribusi dan biaya pendukung lainnya.

Potensi itu seakan membuktikan bahwa Indonesia perlu menggarap pasarnya sendiri. Berdasarkan proyeksi tahun 2025, sektor ekonomi kreatif akan berkontribusi sekitar US\$ 81 miliar. Saat ini Indonesia memiliki 155 studio game dan animasi yang tersebar di 23 kota. Pendapatan studio game dan animasi Indonesia mengalami peningkatan rata-rata 26 persen selama lima tahun sejak 2017. Sehingga Canada merupakan salah satu negara tujuan ekspor industri animasi Indonesia bersama dengan Amerika Serikat, Korea Selatan, Singapura, dan Malaysia.

II.1 PROSPEK KERJA ANIMASI

Industri animasi saat ini sedang booming, tetapi film animasi dan acara TV tidak akan menjadi seperti sekarang ini tanpa kreativitas yang terampil di belakangnya. Para ahli di bidang ini sangat dibutuhkan dan peluang kerja dalam bidang animasi selalu meningkat. Untuk itu, banyak siswa yang memilih universitas animasi terbaik di dunia agar mampu menambah kemampuan dan keterampilan mereka. Melakukan konsultasi universitas luar negeri menjadi salah satu cara untuk mempersiapkan diri memasuki universitas yang tepat.

Program gelar animasi atau animasi komputer memberikan kesempatan untuk mengembangkan dan mengasah keterampilan kreatif. Kamu akan belajar dari para profesional industri dan mempelajari berbagai topik, termasuk prinsip animasi dasar, jalur produksi, desain karakter dan latar belakang, storyboard, dan pemodelan.

Dalam jurusan animasi, kamu akan mengembangkan kemampuan artistik dengan mempelajari grafik gerak, efek visual 2D dan 3D, dan pengeditan video. Kamu juga akan mengembangkan keterampilan seperti tipografi, penulisan skenario, arah kamera, perencanaan pra dan pasca produksi, manajemen waktu, dan literasi komputer.

Beberapa peluang kerja yang bisa kamu dapatkan dengan gelar animasi adalah Art Director, Animator, Special Effects Artist, Game Designer, Graphic Designer, Illustrator dan masih banyak lagi.

II.2 DAFTAR NEGARA PESAING

II.2.1 Korea Selatan

Industri kreatif Korea Selatan memiliki lima kategori, yaitu musik, broadcasting (film dan drama), animasi, kartun, dan game. Kelima kategori industri kreatif memiliki 3 (tiga) strategi untuk ekspansi yaitu mengembangkan angka pertumbuhan domestik, menghubungkan antara Korea Selatan dengan negara-negara yang lain, dan menjadikan Korea Selatan aktif di ranah internasional. Strategi Menghubungkan Korea Selatan dengan negara lain dilakukan demi membangun citra positif Korea Selatan di mata dunia melalui kegiatan promosi daya tarik budayanya. Dengan citra yang positif tersebut, dapat meningkatkan ekspor industri kreatifnya ke luar negeri. Korea Selatan menggunakan Korean wave sebagai salah satu media dalam menghubungkan negaranya dengan negaranegara lain. Dalam upaya menyebarkan Korean wave, pemerintah Korea Selatan membentuk badan khusus yang didirikan untuk membantu penyebaran industri kreatifnya tersebut. Di bawah naungan Kementerian Kebudayaan Korea Selatan, maka dibentuklah badan khusus diantaranya yaitu Korean Foundation for International Cultural Exchange (KOFICE), Korean Culture and Content Agency (KOCCA), serta Korea Culture Center (KCC) dan Korean Cultural and Information Service (KOCIS). Badan-badan tersebut membantu menghubungkan negara Korea Selatan dengan negara lain dan memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi yang berkaitan dengan Korean wave.

II.2.2 Jepang

Jepang adalah *leading* untuk inovasi dan kreatifitas untuk digital content produk, animasi, games, effect, quality of work force attitude, teknik dan kualitas produksi, pemasaran global dan promosi, perlindungan hak cipta (copy right) dan bandwidth, akses Internet. Pandemi Covid-19 yang terjadi secara merata hampir di seluruh negara di dunia membuat kehidupan manusia di berbagai aspek mengalami perubahan. Adaptasi dilakukan dalam skala besar di berbagai sektor untuk tetap bertahan di

tengah pandemi. Salah satu sektor yang berusaha bertahan adalah industri film dan animasi. Industri animasi Jepang atau yang lebih dikenal dengan *anime* mengalami perubahan jadwal perilisasi pada masa penyesuaian dengan pandemi. Kebijakan pemerintah Jepang juga meminta masyarakatnya untuk mengurangi interaksi langsung berpengaruh kepada perekaman *anime* karena jumlah kru yang dibutuhkan dalam pembuatan satu episode *anime* cukup banyak. Akibatnya, banyak perekaman *anime* yang ditunda sebagai tindakan preventif penyebaran Covid-19.

Berbicara dengan inovasi, kesempurnaan, dan detail kecil, kita tidak dapat melupakan sang legenda Hideo Kojima. Seri Metal Gear Solid miliknya selalu mengalami kesuksesan. Nilai jual utamanya adalah teknologi yang digunakan yang selalu selangkah lebih maju. Hal tersebut bisa datang dari detail kecil di sebuah game ataupun grafis yang lebih memukau.

BAB III

PROFIL VIDEO GAME DAN ANIMASI KANADA

Canada telah muncul sebagai tempat yang menarik untuk banyak game ikonik buatan publisher Canada.

III.1 VIDEO GAME KANADA

Berikut adalah sejumlah video game yang dikembangkan oleh pelaku jasa animasi di Kanada.

III.1.1 Mass Effect 3

Mass Effect 3 adalah salah satu game aksi role-playing aksi paling terpolarisasi sepanjang masa karena endingnya yang kontroversial. Mass Effect 3 adalah game sci-fi di mana pemain melakukan perjalanan melintasi ruang angkasa dan ke planet unik, itu dimulai di Bumi. Game ini dimulai di Vancouver, tempat tim pengembang game BioWare berada



III.1.2 Assassin's Creed IV

Assassin's Creed IV: Black Flag adalah game Assassin's Creed seri ke-4 yang merupakan seri dengan banyak perubahan dibanding seri sebelumnya. Kisah game ini menggali lebih dalam sisi Abstergo sambil menceritakan kisah bajak laut legendaris yang memiliki laut Karibia di tahun 1700-an. Kisah berlangsung di gedung hiburan Abstergo namun para pemain dapat menyaksikan kota Montreal di Canada dengan segala kemegahannya



III.1.3 Scott Peziarah VS The World

Salah satu game role-playing aksi beat 'em up dengan rating tertinggi di tahun 2010-an. Game ini adalah permainan Ubisoft berdasarkan film dengan nama yang sama tetapi jalan cerita berbeda. Scott Peziarah VS. The World: The Game adalah salah satu game yang seluruhnya berlangsung di Ontario , Canada. Judul aksi 2D menceritakan kisah seorang pemuda dari kota Canada Toronto dengan perjalanannya.



III.1.4 South Park: The Stick of Truth

South Park: The Stick Of Truth adalah game role-playing komedi yang menghidupkan pemeran ikonik dari sitkom tv populer South Park Ubisoft pada tahun 2014. South Park selalu menampilkan Canada dengan membawa ke level lain yang memasukkan Ottawa sebagai lokasi dalam game yang dapat dikunjungi pemain setelah mendapatkan paspor.



III.1.5 Until Dawn

Ini adalah game horor pada platform PlayStation 4 pada tahun 2015 dan tetap eksklusif sejak saat itu. Game drama interaktif ini berbasis keputusan dan menawarkan desain gameplay berbasis cerita yang menekankan eksplorasi. Dalam game ini pemain dapat mengontrol delapan karakter dewasa muda yang berada di Gunung Blackwood dan harus melarikan diri dari kengerian yang menanti mereka. Setting utama dan setiap area dalam game berlangsung di Alberta, Canada. Tim pengembang game ini adalah di Supermassive Games yang telah menciptakan setting game cuaca kota yang dingin.



III.1.6 Soma

Soma adalah game horor pertama kali keluar pada tahun 2015 di PS4 dan PC, tetapi kemudian masuk ke Microsoft Xbox One pada tahun 2017. Judul game berasal dari tim pengembang video game independen Swedia Frictional Games AB, yang populer dengan game horor legendaris klasik seperti Penumbra dan Amnesia.

Soma menampilkan kisah Simon Jarrett, seorang pria yang tiba-tiba menemukan dirinya berada dalam penelitian jarak di bawah air. Dalam game ini pemain dapat melihat berbagai monumen, seperti Menara CN, yang mengonfirmasi bahwa sebagian dari game tersebut berlatarkan Pusat Kota Toronto.



III.1.7 Vampire: The Masquerade: Parliament of Knives

Vampire: The Masquerade: Parliament of Knives adalah game petualangan role-playing yang dirilis pada tahun 2021 di Microsoft Windows, Linux, dan macOS.

Game ini berfokus sepenuhnya pada ibu kota Canada dan menawarkan cerita di mana para pemain ditugaskan untuk menemukan mengapa undead Prince of Canada menghilang. Game memiliki peringkat 1 di Steam dan platform lainnya. Steam adalah layanan digital permainan video yang dibuat oleh Valve Corporation untuk melayani distributor game PC



III.1.8 Deus Ex: Human Revolution

Deus Ex: Human Revolution adalah game besar dengan informasi pengetahuan mendalam yang tidak dapat ditemukan sebagian besar pemain di game lain. Game ini memiliki lingkungan permainan dengan berorientasi detail bangunan dunia yang benar-benar membuat pemain merasa sedang menjelajahi kota futuristik. Salah satu kota tersebut adalah Montreal, tempat karakter utama Jensen berkunjung untuk mencari karakter lain.



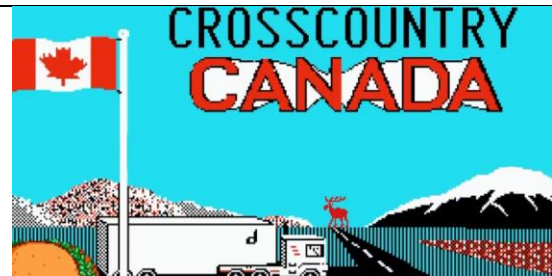
III.1.9 XCOM: Enemy Within

Game ini adalah paket ekspansi untuk game strategi berbasis klasik. Di XCOM: Enemy Within, pemain bertarung melawan alien yang telah menginvasi bumi di berbagai lokasi utama. Salah satu lokasi tersebut adalah desa nelayan kecil di Canada.



III.1.10 Cross Country Canada

Cross Country Canada adalah salah satu dari sedikit game dengan kata "Canada" di dalamnya. Ini adalah game tahun 1986 dan tentunya salah satu judul pertama yang menampilkan negara bersalju dengan segala kemegahannya. Game klasik ini hanya tersedia di beberapa platform, termasuk Apple 2, DOS, ICON, dan lainnya. Cross Country Canada memiliki sekuel pada tahun 2002 dengan sepenuhnya mengembangkan ide game aslinya. Sekuel game memungkinkan pemain untuk mengontrol dan mengirimkan barang ke seluruh Canada sambil mempelajari provinsinya.



III.2 Sektor Jasa Pendidikan Canada

Canada adalah salah satu destinasi terbaik untuk kuliah animasi dengan beberapa Universitas terbaik.

1. York University



York University (York U) adalah universitas terbesar ketiga di Canada. Universitas ini menawarkan program *BA in Digital Media* yang mengintegrasikan bidang Seni, Ilmu Komputer dan Teknik. Mahasiswa program ini akan mempelajari semua alat dan perangkat yang digunakan untuk menciptakan citra dan suara digital, termasuk animasi dan simulasi 3D. Uniknya, mahasiswa program ini bisa memilih antara dua fakultas yang berbeda: *School of the Arts, Media, Performance & Design (AMPD)* atau *Lassonde School of Engineering*.

Perbedaannya, mahasiswa yang masuk di AMPD akan mendapatkan mata kuliah pilihan di bidang Seni, Media dan Pertunjukan. Sementara itu, mahasiswa di *Lassonde School of Engineering* akan mendapatkan mata kuliah pilihan di bidang Kecerdasan Buatan, Penambangan Data, Grafis dan Visualisasi, Robotika, User Interface dan Realita Virtual.

Para mahasiswa bisa mengambil 1 dari 3 spesialisasi yang tersedia: *Digital Media Arts (DMA)*, *Digital Media Development (DMD)*, dan *Digital Media Game Arts (DMGA)*. Program ini juga menawarkan berbagai kesempatan magang bagi para mahasiswanya.

2. Université Laval



Fakultas Perencanaan, Arsitektur, Seni dan Desain di universitas ini menawarkan program *BAS in Animation* (BASA) dengan durasi 3 tahun masa studi. Program studi animasi di Canada ini berlangsung 100% *online* dan bertujuan mengajarkan keterampilan animasi 2D dan 3D esensial bagi para mahasiswanya. Mereka juga akan mempelajari penciptaan karakter, penciptaan lingkungan imersif, desain perangkat interaktif, dan berbagai disiplin ilmu terkait lain.

Kurikulum program ini menggunakan pendekatan berbasis proyek dan memberikan kesempatan bagi para mahasiswanya untuk bekerja dalam tim-tim multidisipliner dengan mahasiswa dari program-program studi lainnya. Dengan begitu, mahasiswa BASA bisa berfokus di area-area seperti pengembangan konstruksi bangunan, rencana dekorasi 3D, animasi medis, animasi legal, pengembangan program simulasi, dan reka ulang sejarah.

Pada saat kelulusan, tiap mahasiswa dijamin akan memiliki portofolio profesional yang menampilkan semua karya terbaik mereka. Mereka juga bisa berpartisipasi di acara-acara kampus yang dihadiri para pemberi kerja di industri animasi Canada. Para alumni bisa mendapatkan layanan bantuan karir dari universitas ini hingga 1 tahun setelah kelulusan.

3. Ontario College of Art and Design University



Ontario College of Art and Design University (OCAD U) adalah universitas terbesar dan paling komprehensif di Canada untuk bidang Seni, Desain dan Media. Mahasiswa yang tertarik pada bidang animasi bisa memilih program *BFA in Drawing & Painting* atau *BFA in Integrated Media*. Mahasiswa program *Drawing & Painting* akan berfokus pada media digital dan seni lukis, yang meliputi teknik lukis tradisional, lukisan tablet digital dan animasi. Sementara mahasiswa program *Integrated Media* akan berfokus pada animasi digital dan tradisional.

Para mahasiswa di universitas ini akan mendapatkan kesempatan untuk mengerjakan proyek dengan berbagai mitra universitas di industri animasi, berpartisipasi dalam pameran, dan mengikuti program magang musim panas serta penempatan kerja. Pada tahun terakhir kuliah, para mahasiswa akan mengerjakan proyek tesis mereka untuk ditampilkan di acara wisuda.

4. Emily Carr University of Art + Design



Emily Carr University of Art and Design (ECU) adalah salah satu universitas seni dan desain terbaik di Canada. Fakultas Desain + Media Dinamis di universitas ini menawarkan jurusan Animasi 2D & Eksperimental serta Animasi Komputer 3D di tingkat S1. Mahasiswa kedua jurusan ini akan mendalami prinsip-prinsip animasi, desain, pengembangan cerita dan karakter, dan teknik produksi untuk memperkenalkan mereka ke semua aspek industri animasi. Selama kuliah, para mahasiswa akan mengerjakan beberapa proyek film yang akan melatih keterampilan yang mereka butuhkan untuk memasuki dunia kerja.

5. Sheridan College



College ini termasuk salah satu pelopor industri animasi di Canada dan memiliki julukan "*Harvard of Animation*". Sheridan menawarkan program (Hons) Bachelor of Animation yang memberi penekanan khusus pada prinsip-prinsip animasi dalam berbagai bentuk, seperti 2D digital, 3D dan *stop motion*. Para mahasiswa di program ini diwajibkan menjalani program magang selama 3 bulan dan berkesempatan bertemu dengan para pemberi kerja di acara *Industry Day* tiap tahunnya.

Sebagian besar alumni Sheridan telah menduduki posisi penting di Walt Disney Animation Studios, Don Bluth Productions, Pixar Animation Studios, dan DreamWorks Animation. Para alumni juga telah memenangkan berbagai penghargaan, seperti Emmy Award, Addy Award dan Academy Award.