

## **INTELLECTUAL PROPERTY ANIMASI DI INDONESIA DALAM BUKU KATALOG NGANIMASI INDONESIA**

**Bambang Gunawan Santoso**

MAS BE Production

Skyview apartment lt.3 no.26 Jl. Lengkong Gudang Timur, BSD, Tangerang 15321

e-mail : si.bambi@gmail.com

Received : Pebruari 2018	Accepted : Maret 2018	Published : April 2018
--------------------------	-----------------------	------------------------

### **Abstrak**

*IP atau Intellectual Property (kekayaan intelektual) mengacu pada ciptaan pikiran; penemuan; karya sastra dan seni; simbol, nama dan gambar yang digunakan dalam perdagangan. Hak atas kekayaan intelektual (HKI) adalah hak yang diberikan kepada pencipta IP, dan termasuk merek dagang, hak cipta, hak paten, hak desain industri, dan dalam beberapa rahasia dagang yurisdiksi. Karya seni termasuk musik dan sastra, serta penemuan, kata-kata, ungkapan, simbol, dan desain semuanya dapat dilindungi sebagai kekayaan intelektual atau IP. Hingga saat ini buku katalog "IP Animasi Indonesia" belum ada; sementara negara lain seperti Korea sudah merilis katalog tahunan animasi sejak tahun 2005. (Data penulis saat mendapatkan beasiswa 6 bulan magang di KOCCA – Korea Creative Content Agency pada tahun 2008, dan undangan khusus ke Korea pada November 2015). Sehingga melalui proses pengumpulan data dengan metode pengumpulan data berkala (time series) selama lebih dari 1,5 tahun, penulis mengumpulkan karya rekan-rekan nyaris dari seluruh Indonesia. Setelah dikumpulkan, data dipilah, dirapikan, didata ulang, kemudian disusun dalam suatu buku berjudul NGANIMASI INDONESIA: Indonesia Animation Industry Data (NI). Hasil penelitian ini mengungkap bahwa hingga Agustus 2017 terdapat 56 IP berupa tokoh/character animasi terkumpul. 64% diantara 56 IP tersebut merupakan desain karakter berupa manusia atau orang; sedangkan 36% sisanya berupa hewan, benda-benda, dan karakter rekaan.*

**Kata kunci:** Intellectual Property, Animasi Indonesia, Katalog

### **Abstract**

*IP or Intellectual Property refers to the creation of the mind; invention; literary and artistic works; symbols, names and drawings used in the trade. Intellectual property rights (HKI) are rights granted to IP creators, and include trademarks, copyrights, patents, industrial design rights, and in some trade secret jurisdictions. Works of art including music and literature, as well as discoveries, words, phrases, symbols and designs can all be protected as intellectual property or IP. Until now the catalog book "IP Animasi Indonesia" does not exist yet; while other countries such as Korea have released an annual catalog of animations since 2005. (The author data when he got 6 months internship scholarship at KOCCA - Korea Creative Content Agency in 2008, and a special invitation to Korea in November 2015). So through the process of collecting data with the method of collecting data periodically (time series) for more than 1.5 years, the author ventured to collect the work of colleagues from almost all of Indonesia. Once collected, the data is sorted, tidied up, rearranged, and then compiled in a book entitled NGANIMASI INDONESIA: Indonesia Animation Industry Data (NI). The results of this study revealed that until August 2017 there were 56 IPs categorized in animation character collected. 64% of the 56 IPs are character designs of humans or people; while the remaining 36% are animals, objects, and custom characters.*

**Keywords:** Intellectual Property, Indonesian Animation, Catalogue

## 1. PENDAHULUAN

Kekayaan Intelektual atau Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atau Hak Milik Intelektual adalah padanan kata yang biasa digunakan untuk *Intellectual Property Rights* (IPR) atau dalam bahasa Jermannya *adalah Geistiges Eigentum* [1].

Kekayaan intelektual mengacu pada ciptaan pikiran: penemuan; karya sastra dan seni; dan simbol, nama dan gambar yang digunakan dalam perdagangan. Hak milik intelektual dibagi menjadi dua kategori yaitu : (1) *Industrial Property*, dan (2) *Copyright*.

Hak kekayaan intelektual sama seperti hak properti lainnya. Mereka mengizinkan pembuat konten, atau pemilik, paten, merek dagang, atau karya berhak cipta mendapatkan keuntungan dari pekerjaan atau investasi mereka sendiri dalam suatu ciptaan. Hak-hak ini diuraikan dalam Pasal 27 Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia, yang memberi hak untuk memperoleh manfaat dari perlindungan kepentingan moral dan material yang dihasilkan dari kepengarangan produksi ilmiah, sastra atau seni. Pentingnya kekayaan intelektual pertama kali diakui di Konvensi Paris untuk Perlindungan Properti Industri (1883) dan Konvensi Berne untuk Perlindungan Karya Sastra dan Karya Seni (1886). Kedua perjanjian tersebut dikelola oleh World Intellectual Property Organization (WIPO) [2].

Di Indonesia, perlindungan sistem hukum melalui Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) 2012 belum memadai dan belum efektif dilaksanakan, terbukti belum masifnya pendaftaran hak cipta. Sebagai tindak lanjut, pemerintah menerbitkan UU Hak cipta 2014 sebagai penyempurnaan terhadap UUHC 2012, dan perlindungan sistem hak cipta melalui UU Hak Cipta 2014 diharapkan dapat mewujudkan pembangunan ekonomi kreatif Indonesia memasuki MEA 2015. Diperlukan langkah strategis pemerintah antara lain dengan menerbitkan peraturan pelaksanaan UHC 2014, dan membentuk struktur kelembagaan terkait sebagai upaya peningkatan kesadaran pentingnya budaya penegakan hak cipta [3].

Sebagai pembanding, pada industri animasi di Jepang, ada sinergi antara pemerintah dengan pelaku industri dalam memajukan industri

animasi. Salah satunya adalah dengan mempertegas konsekuensi hukum bagi pembajakan *intellectual property*. Seperti yang disampaikan Mirza Shafrina [4].

Pada skripsinya, Shafrina membahas upaya-upaya Jepang, dalam hal ini adalah kombinasi kerja sama antara pemerintah dan juga produsen, dalam melindungi hak kekayaan intelektual atas industri film animasi dan *manga* pada tahun 2009-2014. Penelitian Shafrina bertujuan untuk mengetahui upaya-upaya apa saja yang dilakukan pemerintah Jepang dan produsen melalui kerjasama dalam menggelar diplomasi budaya sekaligus menjaga dan mengembangkan potensi ekonomi sektor industri kreatif, khususnya film animasi dan *manga*. Sektor industri kreatif tersebut, yang sebelum secara resmi bergabung dengan kebijakan pemerintah, telah mampu membuktikan diri bahwa sektor ini berhasil disukai masyarakat Internasional. Sayangnya, kendati sangat digemari masyarakat Internasional, selama jangka waktu tersebut hingga saat ini, telah lebih dulu populer melalui aktivitas yang dekat dengan tindak pembajakan, dan saat ini aktivitas tersebut telah banyak dimanfaatkan oleh pihak di luar pemerintah Jepang dan produsen asli untuk memperoleh keuntungan secara ilegal.

Banyak negara mengakui adanya hak moral yang dimiliki pencipta suatu ciptaan, sesuai penggunaan persetujuan TRIPs WTO (yang secara *inter alia* juga mensyaratkan penerapan bagian-bagian relevan Konvensi Bern). Secara umum, hak moral mencakup hak agar ciptaan tidak diubah atau dirusak tanpa persetujuan, dan hak untuk diakui sebagai pencipta ciptaan tersebut. Menurut konsep Hukum Kontinental (Prancis), "hak pengarang" (*droit d'auteur, author right*) terbagi menjadi "hak ekonomi" dan "hak moral"[5].

Hak cipta di Indonesia juga mengenal konsep "hak ekonomi" dan "hak moral". Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan, sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku (seni, rekaman, siaran) yang tidak dapat dihilangkan dengan alasan apa pun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Contoh pelaksanaan hak moral adalah pencantuman nama pencipta pada ciptaan, walaupun misalnya hak cipta atas

ciptaan tersebut sudah dijual untuk dimanfaatkan pihak lain. Hak moral diatur dalam pasal 24–26 Undang-undang Hak Cipta. Publikasi *intellectual property* (IP) pada media formal sebenarnya bisa membantu pengakuan kepemilikan IP terkait hak moral yang terkandung pada hak cipta yang bersifat melekat. Penulis melihat penyusunan IP pada suatu katalog akan membantu mewujudkan pengakuan masyarakat dan pemerintah akan hasil karya animasi terkait nama karakter, cerita, dan segala yang melingkupi kategori IP pada film animasi.

Hingga saat ini buku katalog “IP Animasi Indonesia” belum ada; sementara negara lain seperti Korea sudah merilis katalog tahunan animasi sejak tahun 2005. (Data penulis saat mendapatkan beasiswa 6 bulan magang di KOCCA – *Korea Creative Content Agency* pada tahun 2008, dan undangan khusus ke Korea pada November 2015).

Pada penelitian ini penulis mengumpulkan IP animasi dari hampir seluruh wilayah di Indonesia. Setelah dikumpulkan, data dipilah, dirapikan, didata ulang, kemudian disusun dalam suatu buku berjudul NGANIMASI INDONESIA: Indonesia Animation Industry Data (NI).

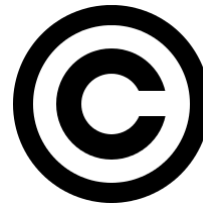
## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan pada literatur yang mengungkap materi, teori, diskursus, dan metode yang terkait dengan topik penelitian ini. Sumber literatur meliputi penelitian terdahulu yang dipublikasikan pada jurnal; literatur berupa buku teks; dan beberapa sumber yang berasal dari penelusuran melalui web.

#### A. Terminologi Intellectual Property

Pada pendahuluan dari tulisan ini sudah diungkap definisi dan ruang lingkup *intellectual property* (IP) yang dalam bahasa Indonesia juga dikenal sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atau Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI). Intinya, HKI atau IP ini adalah wujud pengakuan dan perlindungan atas benda konkrit atau abstrak yang lahir atas pemanfaatan potensi intelektualitas manusia. Simbol untuk hak cipta (*copyright*) ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 1. Simbol untuk *copyright*  
[Sumber : <https://practicaltypography.com/trademark-and-copyright-symbols.html>]

#### B. Terminologi Katalog

Katalog adalah daftar koleksi sebuah pusat dokumentasi atau beberapa pusat dokumentasi yang disusun menurut sistem tertentu [6]. Fungsi katalog dirumuskan oleh Charles A. Cutter dalam *Rules for a dictionary catalog*, sebagai berikut:

(1) Memungkinkan orang menemukan dokumen yang diketahui: Pengarangnya, Judulnya, atau Subjeknya; (2) Menunjukkan karya apa yang dimiliki unit informasi/perpustakaan: Oleh pengarang tertentu, mengenai subjek tertentu (dan yang berkaitan), dalam jenis (atau bentuk tertentu), (3) Membantu dalam pemilihan dokumen berkenaan dengan: Edisinya, Sifatnya (karya sastra atau bukan); (4) Katalog perpustakaan dapat mengatasi keterbatasan susunan dokumen dengan memberikan pendekatan ganda (*multiple approach*), yaitu dengan memungkinkan pendekatan melalui: pengarang, judul, dan subjek [7].

Pengkategorian yang dilakukan pada buku katalog IP Nganimasi Indonesia adalah pada kategori IP karakter yang memilah karakter berdasar wujud manusia dan bukan manusia. Lalu disisipkan informasi mengenai pencipta IP tersebut, berupa individu, kelompok, studio, atau institusi pendidikan. Disajikan juga info mengenai IP yang ada pada film animasi yang sudah beredar di Indonesia, dan karya *flipbook*.

Tambahan informasi juga meluas kepada pendukung industri animasi di Indonesia meliputi sekolah, tempat kursus, atau universitas yang mengajarkan animasi. Lalu ada *event-event* yang diselenggarakan di Indonesia terkait animasi, dan asosiasi perusahaan animasi.

Kata katalog memang dekat dengan dunia kepastakaan. Pendekatan katalog biasa digunakan untuk mengelompokkan buku sesuai

kategorinya. Melalui penelusuran web di Google Scholar dan Google Book, penulis melihat, kebanyakan tema katalog yang didesain di Indonesia adalah mengenai katalog produk komersil, termasuk dalam kategori ini adalah produk fashion, makanan dan minuman, otomotif, perumahan, katalog pameran karya seni dan desain, mainan, *company profile* (70%), katalog untuk materi pendidikan/serupa ensiklopedia (15%), karya tekstil (sekitar 10%), dan 5% lainnya adalah berbagai kategori lain seperti senjata, benda antik, peninggalan arkeologis. Salah satu katalog yang memublikasikan IP publik (kepemilikan kelompok masyarakat) adalah Katalog Kain Tenun Timor Tengah Selatan. Penyusunan Katalog Kain Tenun itu merupakan langkah strategis yang diambil Dinas Koperasi Perindustrian Dan Perdagangan Kabupaten (Diskoperindag) Timor Tengah Selatan (TTS), Nusa Tenggara Timur (NTT) untuk memroteksi kekayaan intelektual masyarakat TTS [8].

### C. Karakter Animasi Digital

Karakter animasi digital, apakah pria atau wanita, hewan, monster atau alien, ada berbagai aturan khusus terkait perancangan karakter berlaku yang kemudian menghidupkan sosok itu dan mengangkatnya dari bidang dua dimensi [9]. Pengetahuan tentang anatomi dan proporsi penting memberikan kerangka kerja dan sangat penting untuk mencapai karakterisasi yang meyakinkan. Ekspresi wajah dan bahasa tubuh melengkapi keseluruhan, menyampaikan emosi dan niat melalui nuansa garis dan bentuk yang halus. Dengan menggunakan beragam sketsa dan ilustrasi dengan *lineart* bersih, dasar-dasar proses terungkap - dari kontur gender yang berbeda hingga antropomorfisasi hewan, dari batasan morfologi yang bergerak menuju efek lingkungan pada spesies baru [10]. Suatu keharusan bagi calon *character designer* dan animator untuk memahami pengetahuan mengenai mendesain karakter animasi digital.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode pengumpulan data berkala (*time series*) selama lebih dari 1,5 tahun (Februari 2015-Agustus 2017). Karena pesatnya perkembangan industri animasi di Indonesia, maka data yang dikumpulkan diurutkan sesuai waktu pengumpulan data. Penelitian ini membagi data penelitian menjadi dua kategori yaitu data primer dan data sekunder. Data primer

diperoleh melalui metode wawancara dan *survey* secara langsung ke sumber data (penggiat animasi, studio animasi, sekolah animasi, institusi yang memiliki animasi pada kurikulumnya). Data sekunder diperoleh melalui tinjauan pustaka, metode dokumentasi dan penelusuran *online* melalui website. Penulis mengumpulkan karya rekan-rekan nyaris dari seluruh Indonesia untuk ditampilkan pada buku katalog Nganimasi Indonesia. Setelah dikumpulkan, data dipilah, dirapikan, didata ulang, kemudian disusun dalam buku.

### 2.2 Kerangka buku Nganimasi Indonesia

Pemilahan data menghasilkan kumpulan kategori yang ditampilkan pada katalog. Selain IP Animasi juga disajikan pemaparan mengenai : (1) film animasi pendek yang pernah diputar di *social media*, festival film, televisi, TV satelit berlangganan, hingga bioskop; (2) Daftar studio animasi di Indonesia; (3) Sekolah, universitas & lembaga pelatihan Animasi; (4) Asosiasi & *Event* Animasi; (5) Sejarah animasi Indonesia (dalam poster); (6) Daftar berbagai *Flipbook* yang pernah dibuat di Indonesia. Data yang dikumpulkan dibatasi hingga Agustus 2017 sebagai *deadline* penyusunan buku, agar bisa dilanjutkan ke proses editing dan pencetakan.

### 2.3 Desain Khas Buku Katalog Nganimasi Indonesia

Buku katalog Nganimasi Indonesia didesain agar sesuai dengan tema buku terkait animasi. Pada bagian kanan dan kiri bawah buku akan ditampilkan gambar sekuensial yang jika diperlihatkan berurutan dengan tempo waktu yang konstan akan menghasilkan visualisasi animasi (*frame-by-frame flipbook*). Karakter Mas Be, yang merupakan IP dari penulis adalah yang ditampilkan pada *flipbook* buku katalog Nganimasi Indonesia ini, bersama 11 IP animasi Indonesia lainnya.

Sebuah *flipbook* menyajikan serangkaian gambar dalam suksesi yang cepat sehingga penonton merasakan gambar yang bergerak. Dalam bentuknya yang paling primitif, *flipbook* adalah buku yang sebenarnya, dan setiap halaman adalah gambar statis. Pembaca membolak-balik semua halaman dengan kecepatan yang sama, menghasilkan film animasi pendek [11]. *Flipbook* ini adalah penerapan konsep *frame by frame animation* pada tumpukan kertas berbentuk buku. Tekniknya adalah menggambar masing-masing

frame pada selembar kertas lalu melentingkan (*flipping*) kertas dari halaman satu ke halaman berikutnya dengan cepat, sehingga menampilkan gambar yang berganti dengan kecepatan tertentu. Hal itu kemudian akan menghasilkan citra gerak.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

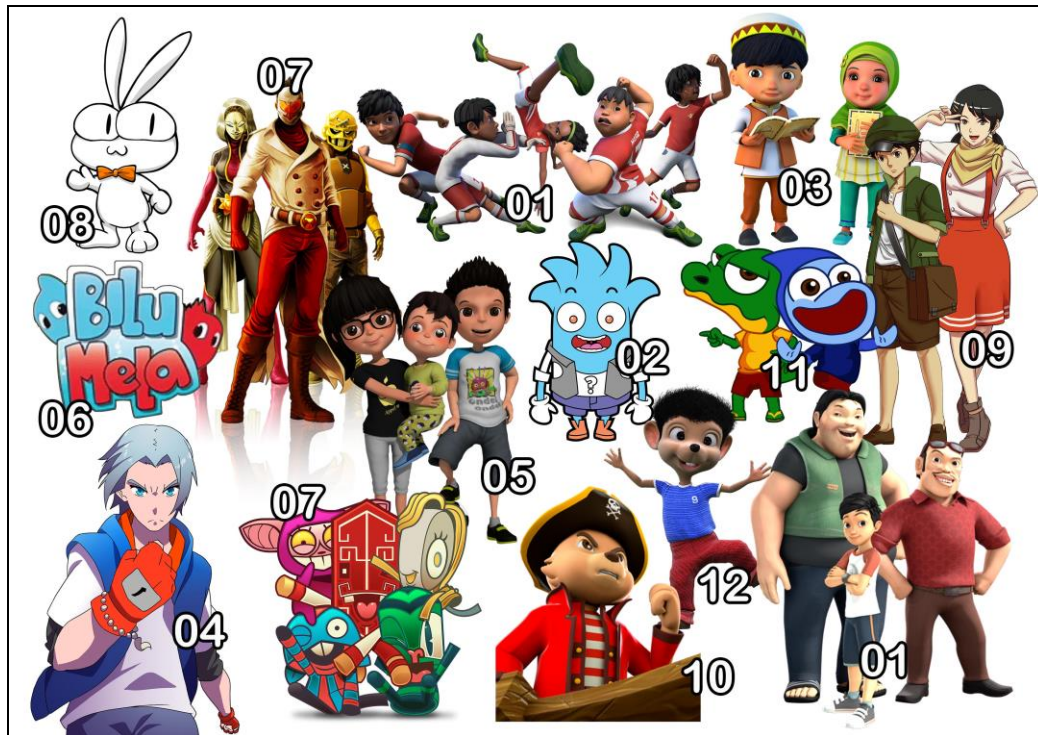
#### 3.1 Hasil

Hasil penelitian ini mengungkap bahwa hingga Agustus 2017 terdapat 56 IP berupa tokoh/*character* animasi terkumpul. 64% diantara 56 IP tersebut merupakan desain karakter berupa manusia atau orang; sedangkan 36% sisanya bukan manusia yang berupa hewan, benda-benda, dan karakter rekaan.

Berikut ditampilkan tabel dan gambar. Tabelnya menampilkan daftar karakter, dan gambarnya menampilkan visualisasi karakter yang ditampilkan pada tabel.

Tabel 1. Rangkuman daftar nama IP, pencipta, dan kategori (1)

No	Nama Karakter	Pencipta	Kategori tampilan karakter
1.	Adit Sopo Jarwo& Tendangan Halilintar	MD animation	Manusia
2.	Astamon	Ebit Jatayu	Bukan Manusia
3.	Alif Alya	HHK animation	Manusia
4.	Angel Dives	Mualim Hibaturrahman	Manusia
5.	Bedu Adul	Lautan Animasi	Manusia
6.	Bilu Mela	Mikairu	Bukan Manusia
7.	Binekon	Mardoko&Haryadi (Belantara studio)	Bukan Manusia
8.	Bunbu, the Bunny	Hangga Ganiadi	Bukan Manusia
9.	BoS Battle of Surabaya	MSV Pictures	Manusia
10.	Captain Josh	Play Studio	Bukan Manusia
11.	Culo Boyo	Cak Ikin	Bukan Manusia
12.	DIDI TIKUS	pixel efek	Bukan Manusia



Gambar 2. Visualisasi Karakter IP dari tabel 1  
[Sumber : dokumentasi penulis]



Tabel 2. Rangkuman daftar nama IP, pencipta, dan kategori (2)

No	Nama Karakter	Pencipta	Kategori tampilan karakter
13.	Digiro, Kabayan Liplap, Adi the morpher	Castle Production	Manusia
14.	Fun CICAN	Wahyu Aditya	Bukan Manusia
15.	AR Sholat	Gang 7	Manusia
16.	Gob & Friends	Hompimpa	Bukan Manusia

17.	Goyi Pipi	Cube Work	Bukan Manusia
18.	Grey & Jingga	Sweta Kartika	Manusia
19.	Happy Moslem, Dongeng Nusantara	ARK animasi	Manusia
20.	Hey Blo!	invoya	Bukan Manusia
21.	Joni Boli	Afterlab animation	Bukan Manusia
22.	JONI BONI PUFF	mocca animation	Bukan Manusia
23.	KAIE, Darmuji 86	Allie studio	Manusia
24.	Kamtis Babies	Euforia	Manusia

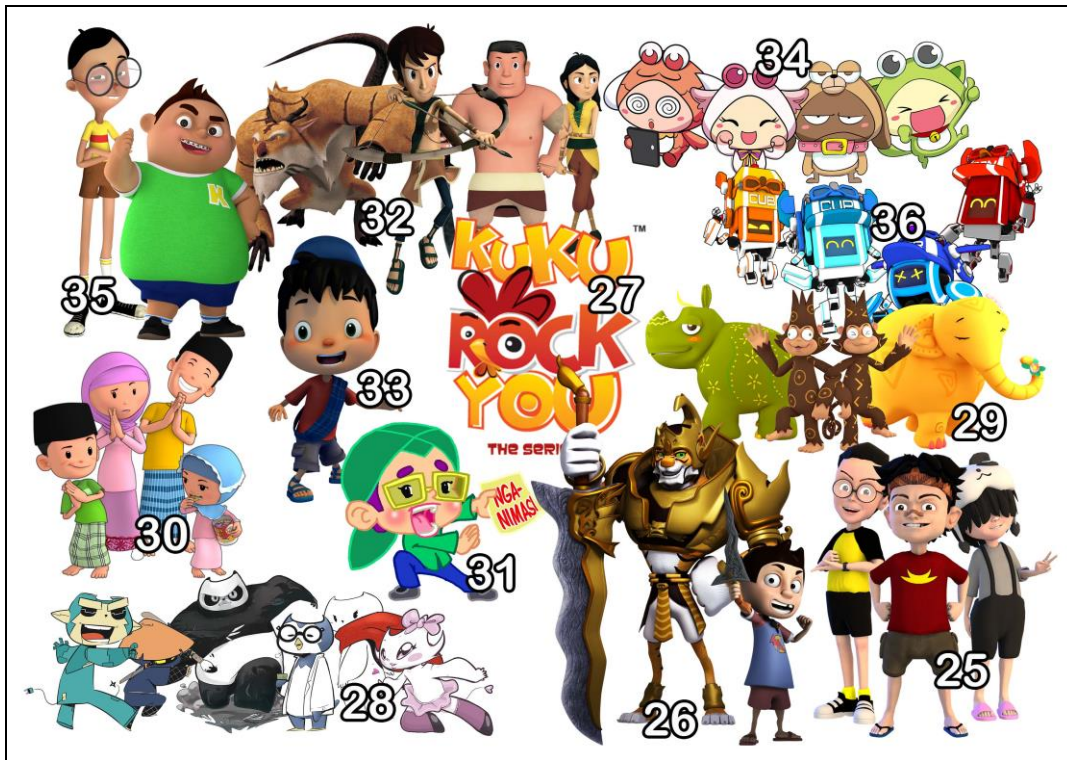


Gambar 3. Visualisasi Karakter Ip dari tabel 2  
[Sumber : dokumentasi penulis]

Tabel 3. Rangkuman daftar nama IP, pencipta, dan kategori (3)

No	Nama Karakter	Pencipta	Kategori tampilan karakter
25.	Kirai	Piapi animation	Manusia
26.	KNIGHT KRIS	Viva Fantasia	Manusia
27.	KUKUROCK YOU	DGM Animation	Bukan Manusia
28.	Laskar CIMA	Animasindo	Bukan Manusia
29.	LOBU	Tuesday Licensing	Bukan Manusia

30.	Mama Papa	Manimonki, M. Rendra R.	Manusia
31.	Mas Be	MAS BE Production	Manusia
32.	PASOA & Sang Pemberani	RUS animation studio	Manusia & Bukan Manusia
33.	Petualangan Si Unyil	PFN	Manusia
34.	PiPoYa	Jotter production	Bukan Manusia
35.	Plentis Kentus	Visual Expert Animation	Manusia
36.	RENOBOT	living imagination studio	Bukan Manusia



Gambar 4. Visualisasi Karakter IP dari tabel 3  
[Sumber : dokumentasi penulis]

Tabel 4. Rangkuman daftar nama IP, pencipta, dan kategori (4)

No	Nama Karakter	Pencipta	Kategori tampilan karakter
37.	Roh Garuda	Iconmax Indonesia	Bukan Manusia
38.	Si JUKI	pionicon	Manusia
39.	Super Neli	Ayena studio	Manusia
40.	Super USA	Does university	Manusia
41.	SUPERJAYA	Urekurek	Manusia
42.	The SOUL of PANDEKA	Marawa studio	Manusia
43.	Teman Kecil	Yeiy animation	Manusia
44.	Tura	Hi animation	Bukan Manusia&Manusia
45.	UMA	BDI Animation	Bukan Manusia
46.	UWA	Hiccass studios	Bukan Manusia
47.	Vatalla	Kampoong Monster	Manusia
48.	Warak and friends	Playon Kreatif	Manusia
49.	Zak Storm, KIKO	MNC Animation	Bukan Manusia&Manusia

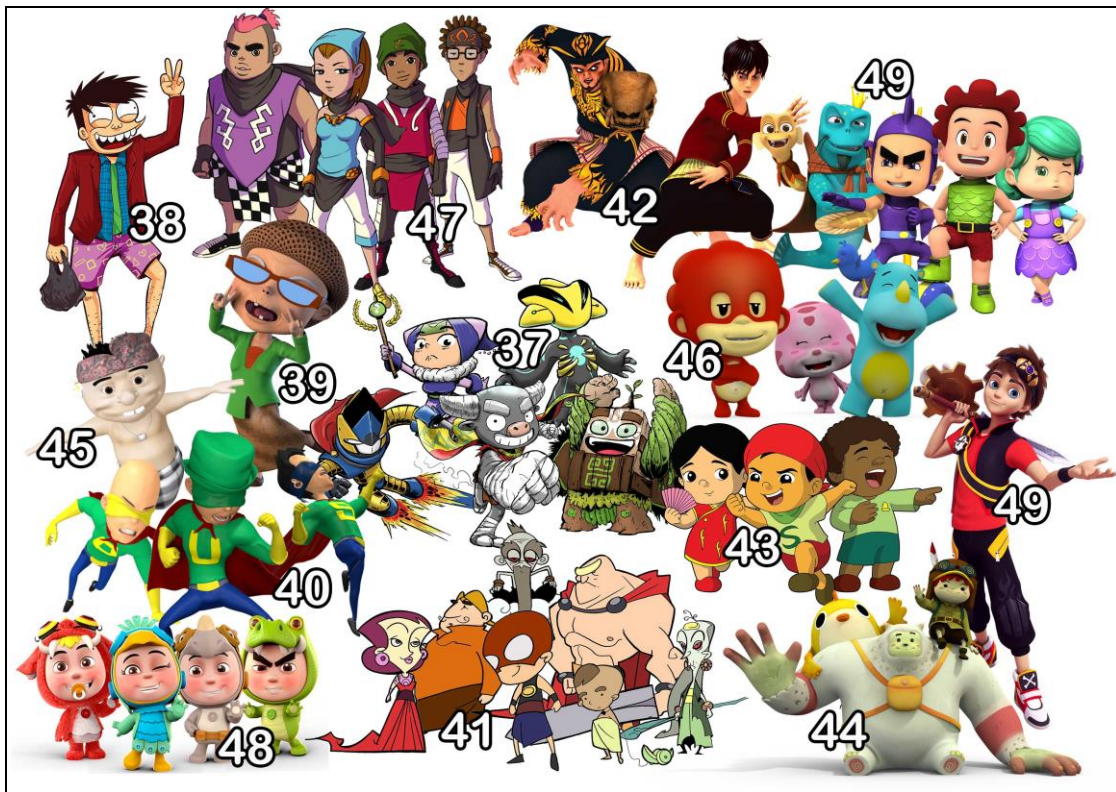
Tabel 5. Rangkuman daftar nama *short animation movie*

No	Nama movie	Pencipta
1.	Aquiescence	Fierrany
2.	Baloons, IOTP, Kapur Ade, LTLM, Pret	Lanting animation
3.	Roda Pantura	Hizaro
4.	Outgrowt, Reform, Lakuna, ANG	UMN
5.	Self Image	UNTAR
6.	The Escape	Enspire Studio
7.	Lukisan Nafas, WachtenStaad	Dawn Animation

Tabel 6. Rangkuman daftar nama Asosiasi & Event Animasi

No	Nama	Kategori
1.	AINAKI	Asosiasi
2.	POPCON ASIA	Event Animasi
3.	HelloFest	Event Animasi
4.	10 Nopemberan	Event Animasi
5.	BIAF Baros International Animation Festival	Event Animasi
6.	Inamafest 2016: 11 penghargaan & anugerah pengabdian animasi: Gotot Prakosa	Event Animasi
7.	Asiagraph Reallusion Award 2017	Event Animasi
8.	UMN (Ucifest & UMN Screen)	Event Animasi





Gambar 5. Visualisasi Karakter IP dari tabel 4  
[Sumber : dokumentasi penulis]

Selain itu terdapat juga data mengenai 140 SMK yang memberikan mata pelajaran terkait animasi, 44 Universitas & Sekolah Tinggi, dan 21 Lembaga Pelatihan, Kursus, dan Komunitas.

Koleksi *flipbook* yang terkumpul sejumlah 12 buah yang masing-masing *flipbook*-nya berjumlah 30 frames. Ke 12 *flipbook* tersebut adalah :

01. Binekon
02. KIKO
03. Renobot
04. Pipoya
05. Gob & friends
06. GoyiPipi
07. Super USA
08. Super Neli
09. Josh
10. Dongeng Nusantara
11. Happy Moslem
12. Mas Be

### 3.2 Pembahasan

Berkreasi dalam menciptakan IP baru itu gampang-gampang susah; gampang yang

pertama: ide kreatif bisa muncul di mana saja, kapan saja. Gampang yang ke 2: IP itu harus gampang atau mudah dicontek atau ditiru, gampang digambar ulang, gampang dikenali. Sedangkan susah; karena membuat IP karakter yang disukai banyak orang, yang punya ciri khas, dan bisa ngetop; memerlukan riset dan survei yang sangat panjang. Membuat IP yang tidak biasa, memang penuh tantangan dan resiko tetapi bila mampu *ngetop* bisa setara dengan Spongebob dan Hello Kitty sebagai IP yang mendunia.

Penulis berharap Negara Indonesia tercinta ini mampu menampilkan beragam IP dari berbagai daerah atau provinsi di Indonesia khususnya dalam bidang animasi muncul sebagai "IP Animasi Indonesia". Indonesia memiliki 34 provinsi, kalau saja tiap provinsi ada 3 karakter yang muncul seharusnya Indonesia sudah mempunyai 100-an karakter yang bisa menjadi IP. Tetapi sampai dengan penulisan artikel ini, IP yang mewakili provinsi masih terbilang langka. Artinya kesempatan menciptakan IP animasi masih terbuka dan sangat luas.



Mengacu ke Korea, bahwa yang namanya IP memang tidak bisa diperuntukan pada semua orang. Setiap IP mempunyai target market pemirsanya sendiri, baik dari gender, maupun dari status sosial. Minimal ada target primer dan target sekunder; kita tidak perlu memaksakan diri menciptakan IP yang akan disukai semua orang, segala usia, semua status sosial.

IP bisa berkembang ke mana saja, Korea memiliki sistem OSMU 'one source multi user'; dengan 1 IP karakter, turunannya bisa banyak, mulai dari komik, *webtoon*, *game*, buku, *edutainment*, *sticker*, *emoticon*/ emoji, *figurin*, boneka, mainan, animasi serial, hingga animasi layar lebar. Bahkan Korea menyajikan 'musical show' karakter animasi yang digarap dengan serius dan tampil di panggung dalam kemasan yang spektakuler dan membawa imajinasi pemirsa anak-anak dan remaja semakin berkembang.

Kebanyakan IP karakter Indonesia mempunyai sifat sempurna atau tanpa cacat, padahal pemirsa lebih menyukai karakter yang dekat dengan dirinya alias karakter yang mempunyai banyak kekurangan. Bahwa si karakter yang menjadi IP bukanlah sosok yang sempurna, mengacu pada teori penciptaan karakter dari Pixar-Disney Animation sebagai berikut [12][13]:

1. Kelebihan; kekuatan dan kelebihan sebagai sifat dasar karakter.
2. Cacat/kekurangan; kelemahan - kelemahan karakter yang menjadi ciri khas.
3. Sisi gelap; dari kehidupan atau masa lalu karakter.
4. Karakter yang disukai; sebagai tokoh panutan si karakter.
5. *Phobia/fear*; ketakutan dari masa lalu yang masih terbawa hingga kini.
6. Obsesi; keinginan yang berlebihan semacam kecanduan hal tertentu.

Selain ke 6 sifat ekstrem di atas, sebaiknya sebuah atau sesosok karakter IP memiliki sifat dan kepribadian yang khusus dan khas (Sanguin, Koleris, Melankolis, dan Phlegmatis) maupun dilengkapi dengan Golongan Darah (A, B, AB, atau O) yang sesuai sifat dan kepribadian karakter tersebut [14].

Memang proses penciptaan karakter IP animasi tidak bisa "instant" karena itu diperlukan survei dan riset yang mendalam, dan sangat memerlukan adanya komunikasi antar kreator dengan pemirsanya.

#### 4. KESIMPULAN

Dalam buku *Nganimasi Indonesia* sebagai hasil akhir, muara dari penelitian ini, terdapat data lebih dari 50 karakter IP animasi yang masuk sampai dengan Agustus 2017, 64% diantaranya merupakan desain karakter berupa manusia atau orang; sedangkan 36% sisanya berupa hewan, benda-benda, dan karakter rekaan. Kecenderungan membuat IP yang umum - dalam hal ini IP yang berbentuk manusia - lebih diminati kreator IP animasi di Indonesia. Namun IP animasi berbentuk manusia persaingannya lebih ketat, karena akan langsung diperbandingkan dengan IP yang sudah ada dan pemirsa akan menuntut segala tingkah laku karakter selayaknya manusia; sedangkan IP yang berbentuk selain manusia lebih banyak celah untuk berkembang dan menjadi berbeda dibandingkan dengan karakter berbentuk manusia. Kita ambil contoh IP karakter terkenal "si Juki", karena berkonsep anti *mainstream* (walaupun akhirnya sekarang jadi *mainstream*) atau beda dengan yang lain, sehingga mampu berkembang dan mempunyai pangsa pasar sendiri. Namun perjalanan si Juki juga tidak mudah dan tidak mulus, sehingga akhirnya mampu dikenal sebagai salah satu IP lokal Indonesia yang pertama kali muncul dalam *Webtoon* sebagai konten asal Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syafrinaldi. 2010. *Hukum Tentang Perlindungan Hak Milik Intelektual Dalam Menghadapi Era Globalisasi*. UIR Press
- [2] World Intellectual Property Organization. *What Is Intellectual Property?* WIPO Publication. PDF available at : [http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/450/wipo\\_pub\\_450.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/450/wipo_pub_450.pdf)
- [3] BAGJA, H.N. and NURANI, N., 2015, March. *PERLINDUNGAN SISTEM HUKUM HAK CIPTA MELALUI UU NO. 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA BAGI KARYA KREATIF INDONESIA MEWUJUDKAN PERTUMBUHAN EKONOMI KREATIF*

DALAM MEMASUKI MEA 2015. Seminar Nasional, Universitas Widyatama.

- [4] MIRZA SHAFRINA, D.A.N.I.A.R., 2016. *UPAYA JEPANG DALAM MELINDUNGI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL ATAS INDUSTRI FILM ANIMASI DAN MANGA TAHUN 2009-2014*(Doctoral dissertation, UPN" Veteran" Yogyakarta).
- [5] Hutagalung, S.M. 2012. *Hak Cipta Kedudukan dan Peranannya dalam Pembangunan*. Jakarta: Sinar Grafika.
- [6] Sulisty, B. 2004, April. Pengantar Dokumentasi. Bandung: Rekayasa Sains.
- [7] Susanto, S.E., 2010. Desain Dan Standar Perpustakaan Digital. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 10(2).
- [8] Yusa, I.M.M., Saputra, S., Haekase, E.F., Kopong, Y., and An1mage, 2017. *Katalog Kain Tenun Tradisional Timor Tengah Selatan*. An1mage.
- [9] Maestri, G., 2006. *Digital character animation 3*. New Riders.
- [10] Su, H. and Zhao, V., 2011. *Alive character design: For games, animation and film*. Gingko Press, Incorporated.
- [11] Jenkins, P. 1991. *Flipbook Animation and Other Ways to Make Cartoon Characters Move*. Kids Can Press.
- [12] Gunawan, Bambi Bambang. 2014. "Karakter Unyu Nganimasi" penerbit Binus Media & Publisher, Jakarta, Indonesia.
- [13] Gunawan, Bambi Bambang. 2015. "7 Steps Korean Chibi - Unyu" penerbit HMT comic board, Manila-Philippines & Jakarta-Indonesia.
- [14] Gunawan, B.B., 2013. Nganimasi Bersama Mas Be. *Jakarta: Elex Media Komputindo*.