

## **BAB III**

### **SAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini, peneliti akan menjabarkan keseluruhan data yang akan digunakan dalam penelitian dan juga hasil wawancara. Wawancara dilakukan bersama pihak Jogjanimations selaku komunitas yang menangani penyelenggaraan event Jogjanimations Gallery. Agar mengetahui latar belakang penelitian, maka dilakukan wawancara bersama *Direktur*, dan *Manajer Pelaksana* Jogjanimations Gallery.

Dalam penyajian data ini mengulas mengenai strategi kreatif event Jogjanimations Gallery, *brainstorming* ide serta faktor pendukung dan penghambat dalam merumuskan dan menjalankan strategi kreatifnya, serta proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi event. Pada pembahasan akan dibahas strategi kreatif event Jogjanimations Gallery dan proses perencanaan sampai evaluasi event dengan menggunakan teori yang sesuai.

#### **A. SAJIAN DATA**

##### **1. Proses Terbentuknya Event Jogjanimations Gallery.**

Terbentuknya Jogjanimations berawal dari kembalinya Hanintianto Joedo ke kota Yogyakarta. Ketika kembali ke Yogyakarta, Hanitianto Joedo melihat keberadaan beberapa sekolah dan studio animasi di Yogyakarta, sebagai suatu awal ide untuk mendirikan Jogjanimations. Jogjanimations dibentuk sebagai

komunitas terpadu untuk para pelaku dalam industri animasi. Komunitas

Jogjanimations dibentuk oleh Hanitianto Joedo sebagai suatu bentuk kepedulian sekaligus juga sebagai alat untuk mengembangkan industri animasi di Yogyakarta dan Indonesia.

“waktu kembali ke sini, saya melihat potensi Jogja pada waktu itu dengan 20 studio animasi dan 10 sekolah animasi yang ada, saya tergerak untuk membentuk satu komunitas untuk membangun industri animasi di Jogja” (wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 1 November 2012).

Menurutnya industri animasi merupakan salah satu industri kreatif yang cukup menjanjikan. Jogjanimations memerlukan suatu kegiatan yang difungsikan sebagai strategi kreatif untuk dapat mengembangkan industri animasi di berbagai sektor. Langkah awal yang dapat dilakukan adalah dengan memperkenalkan animasi pada masyarakat sehingga apresiasi mereka juga dapat terbentuk dan terbangun. Oleh karena itu, pembuatan event Jogjanimations Gallery (JAG) ini merupakan suatu bentuk kegiatan untuk memperkenalkan animasi secara lebih luas dan mendalam kepada masyarakat. Karena, sebagai suatu komunitas, Jogjanimations menginginkan suatu media alternatif dalam melakukan strategi kreatif untuk memperkenalkan animasi. Kemudian muncul ide untuk membuat event yang nantinya dapat membangun apresiasi masyarakat. Strategi kreatif dalam memunculkan ide pembuatan event ini, juga sebagai awal Jogjanimations membuat event sebagai media alternatif dalam mengkampanyekan animasi dan meraih tujuan. (berdasarkan wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 1 November 2012).

“ya sayangnya pada saat itu masyarakat masih belum ngerti bener animasi itu. Nah... yang perlu kita lakukan pertama kali adalah



animasi dengan menggelar Jogjanimations Award. Dan memberikan ruang diskusi bagi penggiat animasi melalui Jogjanimations Forum. Namun beberapa event tersebut masih bergantung pada pihak luar baik konsep maupun tawarannya.

Event JAG merupakan event yang diselenggarakan bukan hanya sebagai ajang untuk berkumpul anggota komunitas semata. Akan tetapi event JAG merupakan suatu langkah awal dari *master plan* dalam pengembangan industri animasi di wilayah D.I. Yogyakarta. Dan nantinya akan dilanjutkan dengan tahap Pendidikan dan pelatihan, tahap inkubasi hingga tahap produksi film/serial animasi sehingga dapat menjadikan D.I. Yogyakarta sebagai pusat animasi Indonesia yang tumbuh dan berkembang dari, oleh dan untuk masyarakat. Oleh karena itu dipilihlah event JAG sebagai salah satu media alternatif dalam merealisasikan strategi kreatif Jogjanimations untuk mewujudkan Jogja Pusat Animasi Indonesia 2012.

## **2. Jogja Pusat Animasi Indonesia 2012.**

Industri animasi merupakan salah satu industri kreatif yang jika dikembangkan dengan baik mampu untuk memberikan pendapatan yang cukup dan menaikkan taraf hidup masyarakat. Namun, adanya anggapan bahwa animasi hanya diperuntukkan bagi orang yang dapat menggambar, menimbulkan suatu permasalahan tersendiri. Hal ini tidak sepenuhnya benar, karena animasi merupakan gabungan dari beberapa peranan. Menurut Hanitianto Joedo, dalam pembuatan animasi itu diperlukan keahlian-keahlian lain yang dapat digunakan,

serta membuat cerita, storyboard, mewarnai, mengisi suara dan lain

sebagainya. Oleh karena itu, siapa saja yang mempunyai keahlian yang dapat digunakan dalam animasi dapat turut serta dalam pembuatan animasi.

“Karena menurut saya animasi bisa menjadi gaya hidup dan juga sumber penghidupan bagi orang banyak. Hanya saja itu belum disadari oleh masyarakat. Karena... begini... banyak masyarakat menganggap bahwa animasi hanya untuk mereka yang bisa menggambar saja. Padahal sebenarnya animasi bisa dilakukan oleh siapa saja. Siapapun dapat terlibat dalam pembuatan animasi, baik anak, dewasa, maupun orang tua” (wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 1 November 2012).

Selain itu, beliau menambahkan bahwa dalam industri animasi terdapat banyak aspek ekonomis yang dapat ditimbulkan dari munculnya animasi. Karena dalam industri animasi, animasi hanya memberikan sedikit pemasukan. Sebagian besar pemasukan dalam industri animasi, justru didapatkan dari penjualan souvenir. Seperti mug, kaos, gantungan kunci, dan stiker yang terdapat gambar ikon animasi. animasi sebetulnya masih mempunyai banyak potensi yang belum terlihat, hal ini dikarenakan memang industri animasi yang belum berkembang di Indonesia. Sehingga bisnis ikutan dari animasi ini yang sebenarnya lebih besar malah tidak ada.

Menurutnya Hanitianto Joedo, “berdasarkan hukum Pareto 2080, Sebetulnya dari keseluruhan pendapatan industri kreatif yang dimana disitu animasi ada, animasi sebetulnya hanya menyumbang 20 persen saja, dari keseluruhan pendapatan industri kreatif dimana animasi disitu terlibat. Karena pendapatan yang 80 persen itu, justru berasal dari merchandising. Jadi kalau dari keseluruhan pendapatan yang ada itu Walt Disney, PIXAR dan lain sebagainya, justru besarnya bukan dari film animasi mereka, tapi justru dari penjualan merchandisingnya. Karena itu adalah bisnis ikutan yang sangat besar, ada kaos, baju, tempat pensil, tas, dan sebagainya. Di sana mereka mempunyai IPR atau hak atas kekayaan intelektual yang mahal dan itu yang bisa mereka

jual.” (wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 1 November 2012).

Namun belum terbentuknya kesadaran masyarakat akan potensi animasi pada saat itu menjadi faktor penghambat lain dalam mengembangkan industri ini. Selain itu beliau menambahkan bahwa di Indonesia, animasi dianggap sebagai suatu hal final untuk mencari pendapatan. Padahal menurutnya, animasi hanya sebagai pemicu dari beberapa aspek ekonomi lain. Sehingga animasi dapat membuat bisnis lainnya dapat terangkat. Oleh karena itu, Hanitianto Joedo menganggap bahwa perlu untuk melakukan sosialisasi atau memperkenalkan animasi beserta potensinya pada masyarakat. Maka, muncul ide untuk membuat event Jogjanimations Gallery (JAG) yang dapat digunakan sebagai suatu sarana untuk memperkenalkan animasi pada masyarakat.

“Mungkin sudah menjadi tugas saya untuk memperkenalkan animasi pada animasi... apapun...dan bagaimanapun caranya. Salah satu caranya... kami membuat acara Jogjanimations Gallery untuk merangkul dan mengajak masyarakat Yogyakarta termasuk pelajar dan mahasiswa.” (wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 19 Maret 2012).

Pendirian Jogjanimations Gallery juga mempunyai beberapa maksud tertentu, diantaranya untuk memberikan wadah atau kegiatan bagi komunitas penggiat dan pecinta animasi di Yogyakarta maupun Indonesia. Pada awal pendiriannya, JAG mempunyai tujuan untuk memperkenalkan animasi pada masyarakat. Tetapi selain itu event JAG juga mempunyai beberapa tujuan lain, yaitu untuk memberikan inspirasi dan informasi bagi masyarakat mengenai animasi. Memperkenalkan karya animator dan studio animasi di wilayah D.I.

Yogyakarta, serta meningkatkan wawasan, eksistensi, dan kompetensi mereka. Selain itu event JAG juga bertujuan untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap animasi, terutama animasi lokal, serta memberikan pemahaman mengenai prospek animasi di masa depan. Dan Menyiapkan program pendidikan atau pelatihan di bidang animasi bagi masyarakat. Selain tujuan-tujuan tersebut, event JAG juga mempunyai tujuan jangka panjang, yaitu menjadikan Yogyakarta sebagai pusat animasi Indonesia pada tahun 2012.

Menjadikan Jogja Pusat Animasi Indonesia 2012 berarti menjadikan D.I. Yogyakarta sebagai pusat animasi Indonesia pada tahun 2012. Jogja pusat animasi Indonesia 2012, artinya mewujudkan Yogyakarta sebagai pusat pendidikan dan produksi animasi. serta mewujudkan adanya wisata animasi bagi masyarakat yang ingin melihat proses produksi animasi ke studio-studio animasi yang ada. Selain itu yang disebut “Jogja” dalam Jogja pusat animasi adalah Yogyakarta sebagai suatu propinsi. Oleh karena itu, untuk dapat mewujudkan tujuan itu, dibutuhkan pihak-pihak lain baik masyarakat, penggiat animasi, dan pemerintah untuk dapat bersinergi dan bekerja sama. Dan karenanya, untuk memudahkan dalam mewujudkan “Jogja pusat animasi Indonesia 2012”, Jogjanimations mengajak semua pihak baik perorangan maupun lembaga, baik pemerintah maupun swasta, dan komunitas-komunitas di D.I Yogyakarta untuk ikut mendukung program atau kegiatan dari event JAG. (berdasarkan wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 1 November 2012).

“Jogja pusat animasi Indonesia 2012, kita pengennya Jogja menjadi pusat produksi dan pendidikan animasi, dan juga saya pengennya ada wisata animasi, sehingga pengunjung dapat melihat proses produksi animasi ke studio-studio animasi. Tapi

Jogja pusat animasi Indonesia 2012 bukan hanya Jogja kota, tapi Jogja sebagai D.I.Y.” (Wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 1 November 2012).

### **3. Proses Perencanaan Event Jogjanimations Gallery.**

Dalam proses perencanaan event JAG, setelah ide untuk menggelar event JAG dikemukakan, Jogjanimations kemudian membentuk sebuah tim kecil, yang bertugas untuk melakukan berbagai persiapan yang diperlukan dalam perencanaan event JAG. Tim yang telah terbentuk tersebut kemudian memulai untuk melakukan beberapa tahapan-tahapan yang diperlukan dalam dalam perencanaan event JAG. Tahapan-tahapan tersebut dimulai dengan melakukan riset guna memperoleh pertimbangan atas penyelenggaraan event JAG, kemudian dilanjutkan dengan melakukan perencanaan event JAG secara lebih lanjut.

#### **a. Riset awal**

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai riset yang dilakukan oleh Jogjanimations. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana Jogjanimations selaku penyelenggara mengetahui tentang pertimbangan-pertimbangan awal sebelum perencanaan event JAG dilakukan. Riset kecil dilakukan oleh Jogjanimations untuk mengetahui mengenai kebutuhan dan juga kepentingan dalam pembuatan event JAG. Jogjanimations melakukan riset untuk mengetahui latar belakang mereka dalam perencanaan event JAG, serta dalam penentuan tema, venue, waktu dan durasi penyelenggaraan JAG.

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, alasan utama

Jogjanimations memilih event JAG adalah karena kebutuhan mereka akan



suatu kegiatan yang dapat digunakan sebagai suatu ajang untuk memperkenalkan animasi kepada masyarakat. Sehingga dengan melakukan itu, diharapkan apresiasi masyarakat terhadap animasi dapat terbentuk mulai meningkat dan menjadi lebih kuat. Dengan meningkatnya apresiasi masyarakat terhadap animasi diharapkan dapat membantu Jogjanimations serta mempermudah jalan untuk mencapai tujuan mewujudkan Jogja Pusat Animasi Indonesia 2012. Berdasarkan wawancara dengan Hani Ashardani, selaku Manajer Pelaksana JAG, menuturkan bahwa Jogjanimations memerlukan suatu sarana yang dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan animasi kepada masyarakat dan membangun apresiasi mereka, yang salah satunya adalah dengan menggelar suatu event.

Dalam menentukan sasaran pengunjung, menurut Hani Ashardani, "Dengan melihat maksud awal dari pembuatan event JAG, Jogjanimations mempertimbangkan untuk memperkenalkan animasi ini pada pihak-pihak yang nantinya akan bersinggungan dengan tujuan Jogjanimations. Oleh karena itu pertimbangan Jogjanimations dalam menentukan sasaran pengunjungnya tidak terlepas pada tujuan dan siapa yang nantinya akan dapat membantu, dan mendukung Jogjanimations. Baik dari para pelaku animasi maupun bagian masyarakat luar lainnya." (wawancara bersama Manajer Pelaksana JAG, Hani Ashardani, 12 November 2012).

Selanjutnya dalam menentukan anggota tim untuk event JAG, Jogjanimations tidak melakukan perekrutan anggota di luar The Joedo Center. Dikarenakan banyak anggota dari komunitas Jogjanimations sendiri masih tidak memiliki semangat yang sama dengan harapan Hanitianto Joedo. Sebagian anggota komunitas Jogjanimations masih disibukkan oleh urusan

lainnya di lingkungan komunitas. Maka Jogjanimations membutuhkan

anggota tim untuk event JAG yang benar-benar mempunyai kemauan, keikhlasan, dan juga memiliki *concern* lebih terhadap JAG. Alasan utamanya karena di event JAG mereka tidak akan menerima imbalan materi dari Jogjanimations. Dan bahkan terkadang mereka yang harus mengeluarkan uang untuk keperluan JAG.

“Dari seluruh anggota aktif Jogjanimations, jarang yang mau melibatkan diri. Jogjanimations-kan dulunya kan saya anggapkan sebagai satu e.. kumpulan komunitas..e...pelaku animasi, sekolah animasi, semua yang suka animasi, siapapun yang terkait dengan animasi itu bisa masuk disitu. Itu mimpi saya gitu, tapi pada kenyataannya *how they care about animation? Who cares* gitu. Jadinya tidak ada yang mau *involve* untuk *concern* terhadap hal-hal seperti ini, karena apa...karena mereka pikir studionya aja udah mpot-mpotan. Karena mereka pikir mereka besok ngapain biar bisa survive hidup untuk kedepan itu mereka harus mikir.” (wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 12 November 2012).

Untuk pertimbangan waktu penyelenggaraan event JAG, berdasarkan wawancara, Jogjanimations mempertimbangkan waktu penyelenggaraan event JAG dengan melihat ketersediaan waktu luang dari khalayak. Dengan mempertimbangkan hari kapan biasanya khalayak secara umum memiliki waktu luang yang lebih dalam keseharian mereka. Selain itu, penentuan pelaksanaan event JAG lebih ditekankan pada penentuan hari pelaksanaan dari pada tanggal pelaksanaan. Hal ini dimaksudkan dengan pertimbangan nantinya khalayak akan lebih mudah untuk mengingat hari pelaksanaan event JAG. Sebaliknya apabila penentuan pelaksanaan didasarkan pada penanggalan, akan menyulitkan penyelenggara dan pengunjung. Dikarenakan hari dalam tanggal tersebut akan selalu berubah dan waktu ketersediaan

khalayak juga akan berubah mengikuti hari. Selain itu, Jogjanimations juga mempertimbangkan mengenai eksistensi dari event JAG.

“berdasarkan kesepakatan bersama, dengan mempertimbangkan ketersediaan waktu khalayak, pada hari sabtu minggu terakhir. Sebenarnya lebih enak aja bahwa penyelenggaraannya itu pada hari sabtu di minggu terakhir, dari pada kita menentukan tanggal, karena kalau menentukan tanggal, harinya dapat berubah-ubah. Walaupun sekarang kita geser jadi sabtu minggu terakhir, supaya lebih mudah diingat. Dan untuk frekuensinya ya biar ndak bosan, dan juga biar kita gak capek, karena belum ada dari temen-temen untuk ngurusi kayak gini. Tapi yang penting kita jaga eksistensi kita, biar tetap jalan.” (Wawancara bersama Manajer Pelaksana JAG, Hani Ashardani, 12 November 2012).

Untuk meminimalkan dalam pengeluaran anggaran Jogjanimations, tempat penyelenggaraan event JAG diupayakan yang tidak memerlukan biaya sewa untuk pemakaiannya. Dan juga sifat penyelenggaraan event yang tidak memungut biaya apapun dari para pengunjungnya, sehingga Jogjanimations tidak mempunyai pemasukan dari para pengunjung. Pertimbangan lainnya adalah pemilihan tempat yang memiliki fasilitas yang sekiranya dapat memenuhi kebutuhan event JAG.

“Pertimbangannya kita mencari tempat yang tidak bayar parkirnya, awalnya kita dapat di Vredeberg, tapi kalo disana mereka yang dateng masih harus bayar parkir dan masuk juga. Dan pada suatu saat kita kebarengan acara apa gitu saya lupa, kita gak bisa pakai. Trus kita cari tempat dan waktu kita masuk ke TBY kita merasa cocok gitu.” (wawancara bersama Manajer Pelaksana JAG, Hani Ashardani, 12 November 2012).

Untuk memperkenalkan animasi pada masyarakat Yogyakarta, Jogjanimations mengadopsi konsep dan format dari Arisan Animasi. Dari

Konsep dan format Arisan Animasi telah sesuai dengan maksud penyelenggaraan event JAG. Maka Jogjanimations tidak memerlukan pertimbangan mengenai konsep dan format acara, hanya saja perlu melihat lagi pada bagaimana nantinya tema acara tiap episodenya yang akan dipilih agar sejalan dengan tujuan.

#### **b. Perencanaan Event Jogjanimations Gallery**

Pada tahapan ini banyak yang harus dipersiapkan, semua hal yang diperlukan dalam proses pembuatan event JAG mulai direncanakan. Sebelum dapat melaksanakan event yang perlu dilakukan adalah membuat langkah-langkah perencanaan event ini. Perencanaan itu diawali dengan *brainstorming* dalam pencarian ide, penentuan tema, pengaturan anggaran, penyusunan jadwal kegiatan dan susunan acara, bentuk dan cara publikasi hingga bagaimana proses evaluasi akan dilakukan.

Langkah awal yang dilakukan Jogjanimations dalam tahapan ini adalah membentuk struktur organisasi untuk event JAG, karena pembentukan struktur organisasi ini nantinya akan menentukan bagaimana proses *brainstorming* akan dilakukan dan dijalankan. Event JAG memiliki struktur organisasi yang sederhana yang terdiri dari beberapa *jobdesk* saja. Posisi penting dalam struktur organisasi event JAG diisi oleh Hanitianto Joedo selaku Direktur, dan Hani Ashardani selaku Manajer Pelaksana JAG, selain dua posisi tersebut masih ada publikasi, dokumentasi dan set. Tetapi selain

bahwa setiap penyelenggaraan JAG posisi tersebut dapat berubah. Tapi personil yang mengisi posisi tersebut masih diisi oleh orang-orang dari Joedo Center, jadi kemampuan mereka untuk melakukan tugas yang dibebankan pada mereka tidak perlu dipertanyakan.

“Struktur tetap ada, kita ngambilnya ya dari sini-sini juga, namun selain saya dan mbak Dani, kita bebaskan siapa mau memegang apa silahkan, asalkan mesti tanggung jawab. Itu malah memudahkan dari pada harus ngambil dari luar, karena mereka sudah tahu apa yang harus dilakukan karena mereka memang sudah terbiasa dengan JAG.” (wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 12 November 2012).

Pencetusan ide mengenai JAG yang dikemukakan Hanitianto Joedo tersebut tidak serta merta langsung dapat dieksekusi, tapi melalui pembahasan dari semua divisi yang berkompeten dalam menentukan hasil akhir ide yang akan direalisasikan oleh Jogjanimations. Untuk mekanisme-nya adalah Direktur menuturkan ide tersebut kepada anggota tim JAG yang kemudian mendapat timbal balik berupa saran atau ide baru yang masih berhubungan dengan perencanaan event JAG. Oleh karena itu hasil final dari perumusan ide tersebut masih bisa di support oleh pihak lain dalam tim ini. Dalam tahapan *brainstorming*, Jogjanimations mengeksplorasi mengenai tema-tema yang akan ditentukan yang sekiranya sejalan dengan pencapaian tujuan, untuk event JAG tiap episodanya, yang nantinya akan menjadi agenda dari JAG selama setahun. Selain itu, dalam forum ini dilakukan pemilihan hari pelaksanaan, pemilihan tempat penyelenggaraan, dan sasaran pengunjung dari event JAG. Setelah format dan agenda ditentukan, event JAG tidak langsung

... dan ... .. Tapi setiap awal bulan Jogjanimations

kemudian membentuk satu tim kecil untuk melakukan pembahasan mengenai penentuan narasumber, tema diskusi, serta pemilihan film yang akan diputar.

Karena tiga hal tersebut harus selalu selaras dengan tema yang telah dibuat.

“Awalnya kita membentuk satu tim kecil, yang kemudian kita akan share ide dari masing-masing anggota, kalau ada, dan disitu kita menentukan tema untuk JAG satu tahun kedepan. Selanjutnya tiap awal bulan, kita bentuk tim kecil lagi, kita akan bahas apa yang akan pakai buat penyelenggaraan event JAG tiap episodenya, bahas tema diskusi, narasumber, dan film.” (Wawancara bersama Manajer Pelaksana JAG, Hani Ashardani, 12 November 2012).

Dalam forum tahunannya, dari hasil wawancara dengan Hani Ashardani selaku Manajer Pelaksana JAG, Jogjanimations menggunakan forum itu untuk melihat bagaimana tujuan dari Jogjanimations untuk mewujudkan Jogja Pusat Animasi Indonesia 2012 itu layak atau tidak. Selanjutnya Jogjanimations mencanangkan waktu dua tahun untuk dapat mencapai tujuan itu, karena pertimbangan tujuan tersebut tidak bisa diraih hanya dengan sekali penyelenggaraan event. Maka event JAG ini tidak bisa hanya sekali jalan dan harus dilakukan secara *continue*. Dalam menentukan sasaran pengunjungnya, Jogjanimations menjadikan masyarakat luas sebagai pendukung, tapi secara khusus sasaran dari JAG adalah pihak-pihak yang sering dan ingin terlibat dengan animasi. Untuk pengukuran keberhasilan dari event ini bisa dilihat pada perkembangan jumlah anggota komunitas Jogjanimations, studio dan sekolah animasi yang ada, serta jumlah karya yang diciptakan. Melihat jumlah studio dan sekolah animasi yang ada saat ini,

lihat... Jogjanimations bahwa tujuan tersebut dapat tercapai

(Berdasarkan wawancara bersama Manajer Pelaksana JAG, Hani Ashardani, 12 November 2012).

Tujuan Jogjanimations untuk mewujudkan Jogja Pusat Animasi Indonesia 2012 merupakan tujuan utamanya, tapi untuk dapat mengukung tujuan itu Jogjanimations juga memiliki tujuan-tujuan lain JAG yang diharapkan mampu menjadi pijakan-pijakan untuk mewujudkan tujuan utama, yaitu memberikan wadah dan kegiatan bagi komunitas penggiat dan pecinta animasi di Yogyakarta maupun Indonesia. Menjadi media yang dapat digunakan untuk memperkenalkan dunia dan industri animasi bagi masyarakat dan generasi muda. Memperkenalkan dan memberi sarana bagi animator muda, *hobbist*, amatir, dan profesional untuk menampilkan karya mereka. Melalui event JAG, Jogjanimations membuka kesempatan bagi semua pihak yang mendukung dan terlibat di dunia animasi untuk memperkenalkan profil dan kegiatannya. Dapat menjadikan animasi Indonesia agar dapat berkembang dan berperan di dunia internasional. Serta memberikan inspirasi dan informasi bagi masyarakat mengenai salah satu bagian dari industri kreatif yang mulai berkembang di Indonesia. Event JAG dibuat agar penggiat dan pecinta animasi dapat meningkatkan wawasan, eksistensi, dan kompetensi mereka. Sehingga nantinya dapat meningkatkan apresiasi masyarakat (anak-anak hingga remaja dan dewasa) terhadap animasi, terutama animasi lokal.

Bentuk dan format penyelenggaraan event JAG mengadopsi bentuk dan format dari event Arisan Animasi karena itu dalam forum tersebut

Jogjanimations tidak membahas mengenai bentuk event ini dalam perencanaan event JAG. Bentuk pelaksanaan event JAG yang digunakan oleh Jogjanimations dalam menyelenggarakan JAG, dikatakan hampir sama dengan konsep event Arisan Animasi. Oleh karena, event JAG merupakan *branchmark* dari event Arisan Animasi yang pernah diselenggarakan oleh Hanitianto Joedo melalui Lintas Imaji Indonesia (LIMA) di Jakarta.

Menurut Hanitianto Joedo, “event JAG itu dapat dikatakan *branchmark* dari Arisan Animasi, dulu Arisan Animasi bentuknya pameran karya dengan format televisi, yang di dalamnya ada sesi untuk menampilkan karya para animator dan juga ada jeda iklannya. Selain itu juga ada sesi diskusi dan berbagi informasi tentang animasi tentunya. Event itu dulu diselenggarakan tiap hari Sabtu tengah pekan.” (wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 1 November 2012).

Seperti halnya konsep yang diterapkan dalam Arisan Animasi, dalam event JAG, Jogjanimations juga menggunakan media dan bentuk program berupa pameran, yang telah disiapkan oleh penyelenggara hingga setahun ke depan, dari pemutaran atau penayangan film animasi (lokal dan mancanegara), presentasi karya animasi, pengenalan profil studio animasi, dan animator Yogyakarta dan Indonesia, diskusi, hingga tips dan trik dalam pembuatan animasi sehingga dapat menjadi media untuk mengedukasi masyarakat.

“Jadi event JAG, karena konsepnya sama, jadi di JAG disitu ada pameran karya, nanti mereka presentasi, kemudian disitu ada diskusi, bahkan kita sediakan waktu buat sekolah-sekolah animasi buat ngenalin sekolah mereka, buat promosi, lu mau bicara apa terserah. (wawancara bersama Direktur



Dalam event JAG ini, Jogjanimations mengkaji hal-hal yang perlu dipilih dalam pelaksanaan JAG. Sebagian besar ide, tema dan konsep event JAG merupakan saduran dari Arisan Animasi. Namun untuk dapat diselenggarakan di Yogyakarta, Jogjanimations memerlukan pertimbangan-pertimbangan agar sesuai dengan kondisi yang ada. Pertimbangan-pertimbangan tersebut dilakukan dengan berkonsultasi, berkomunikasi dan bertukar ide dengan personil yang ada.

“Seluruh konsep mengenai JAG memang adopsi dari Arisan Animasi. Karena JAG juga merupakan *branchmark* dari arisan animasi. Namun dalam beberapa hal kita coba menyesuaikan, ee... adaptasi, kita berkomunikasi satu sama lain, bertukar informasi dan ide, apa yang bagus dan cocok untuk JAG” (wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 1 November 2012).

Dari hasil *brainstorming* yang dilakukan oleh Jogjanimations menghasilkan agenda pelaksanaan JAG dalam satu tahun. Agenda tersebut mencantumkan tema dan waktu pelaksanaan dari event JAG pada tiap episodenya. Namun, sering kali harus dilakukan perubahan jadwal dan tema event untuk suatu episode. Karena terkadang Jogjanimations menemui peristiwa yang kemudian membuat Jogjanimations merubah jadwal agenda dan merubah tema maupun pembicara. Berikut merupakan perencanaan agenda JAG dalam 2010-2011.

Tabel 3.1. Agenda JAG 2010-2011

| Episode     | Tanggal                  | Tema/Topik                           |
|-------------|--------------------------|--------------------------------------|
| Episode I   | Sabtu, 14 Agustus 2010   | Bagaimana membuat film animasi?      |
| Episode II  | Sabtu, 11 September 2010 | Proses produksi film animasi         |
| Episode III | Sabtu, 16 Oktober 2010   | Membangun Industri animasi Indonesia |

|              |                         |   |
|--------------|-------------------------|---|
| Episode IV   | Sabtu, 13 November 2010 | Animasi dalam game dan konten                       |
| Episode V    | Sabtu, 18 Desember 2010 | Proses produksi serial animasi                      |
| Episode VI   | Sabtu, 15 Januari 2011  | Animasi dalam periklanan                            |
| Episode VII  | Sabtu, 12 Februari 2011 | Proses produksi animasi layar lebar (movie)         |
| Episode VIII | Sabtu, 12 Maret 2011    | Animasi untuk arsitektur                            |
| Episode IX   | Sabtu, 16 April 2011    | Studio animasi Indonesia                            |
| Episode X    | Sabtu, 14 Mei 2011      | Belajar animasi: sekolah, kursus, belajar sendiri?  |
| Episode XI   | Sabtu, 11 Juni 2011     | Membangun studio dan bisnis animasi                 |
| Episode XII  | Sabtu, 16 Juli 2011     | Animasi & animator Jogja – <b>Go International!</b> |

(Sumber: buletin Jogjanimations Gallery, nomor 1 tahun ke-1)

Agenda yang dibuat oleh Jogjanimations memang telah direncanakan dengan baik, dan dalam pembuatan materi untuk tiap episodenya, Jogjanimations selalu mencoba menyesuaikan dengan tema yang telah dibuat. Hal ini dimaksudkan agar senantiasa ada sesuatu hal yang baru untuk para pengunjung. Selain itu juga untuk melengkapi kekurangan-kekurangan pada pelaksanaan sebelumnya. Dalam pembuatan materi event selalu mempertimbangkan dengan kesesuaian dalam pencapaian tujuan. Selain itu Jogjanimations juga menerima permintaan dari pengunjung mengenai apa yang akan didiskusikan pada pelaksanaan episode yang akan datang. Selain untuk memuaskan pengunjung, sehingga mereka akan datang pada pelaksanaan selanjutnya.

“Selanjutnya tiap awal bulan, kita bentuk tim kecil lagi, kita akan bahas apa yang akan pakai buat penyelenggaraan event

JAG tiap episodenya, bahas tema diskusi, narasumber, dan film. Kita juga terima saran dari pengunjung, ni kira-kira untuk episode yang akan datang bahasnya ini, ya kita terima dan kita berikan kalau bisa, dengan begitu mereka kan akan datang lagi to.... Tapi tentunya saran itu harus sesuai tema juga.” (wawancara bersama Manajer Pelaksana JAG, Hani Ashardani, 12 November 2012).

Selain agenda tahunan tersebut, Jogjanimations juga membahas bagaimana kemas susunan acara akan dilakukan. Tetapi dikarenakan kemiripan konsep antara event JAG dengan Arisan Animasi, maka event JAG-pun memiliki susunan acara yang tidak jauh berbeda dengan susunan acara yang ada pada event Arisan Animasi. Hasil pembahasan dari susunan acara JAG oleh Jogjanimations adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2. *Rundown* acara JAG

|     | Waktu              | Acara  |
|-----|--------------------|--|
| 1.  | 14.30 – 14.45      | Pemutaran film animasi<br>(Lokal/Nasional/Internasional) |
| 2.  | 14.45 – 14.55      | Pembukaan oleh panitia                                   |
| 3.  | 14.55 – 15.00      | Opening Program JAG                                      |
| 4.  | 15.00 – 15.28      | Presentasi I   |
| 5.  | 15.28 – 15.30      | Bumper Out + Commercial Break + Bumper In                |
| 6.  | 15.30 – 15.58      | Presentasi II  |
| 7.  | 15.58 – 16.00      | Bumper Out + Commercial Break + Bumper In                |
| 8.  | 16.00 – 16.28      | Presentasi III   |
| 9.  | 16.28 – 16.30      | Bumper Out + Commercial Break + Bumper In                |
| 10. | 16.30 – 16.58      | Presentasi IV  |
| 11. | 15.58 – 17.00      | Closing/Credit Title                                     |
| 12. | 17.00 –<br>selesai | Acara Bebas  |

(Sumber: buletin Jogjanimations Gallery, nomor 1 tahun ke-1)

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan Hani Ashardani,

liberalkan dari perencanaan event JAG pada tiap bulannya oleh

Jogjanimations adalah pembuatan daftar tamu, dokumentasi foto maupun video serta kliping, pembuatan serta penyebaran undangan dan poster. Dalam publikasi, Jogjanimations menggunakan poster, *broadcast massanger*, dan juga internet sebagai media publikasi. Dalam perencanaan event JAG, hambatan utama adalah minimnya dana, oleh karena itu Jogjanimations membuka kemitraan bagi siapa yang mau kita bersedia dengan kompensasi tertentu. Dalam perkembangannya Jogjanimations kemudian menggandeng komunitas film indie, dan memberikan wadah untuk memutar karya mereka. Oleh karena itu event JAG juga memerlukan penambahan durasi penyelenggaraan menyesuaikan dengan kebutuhan waktu JAG. (Berdasarkan wawancara bersama Manajer Pelaksana JAG, Hani Ashardani, 12 November 2012).

#### **4. Pelaksanaan dan Pengembangan Event.**

##### **a. Pelaksanaan Event**

Pada awal penyelenggaraan event JAG, Jogjanimations melakukannya pada tiap hari Sabtu tengah pekan, tapi kemudian karena adanya kendala event JAG diganti menjadi tiap Sabtu pada akhir minggu. Pelaksanaan event JAG dilakukan dengan rentang waktu durasi 2 jam, mulai pukul 15.00 – 17.00 WIB. Penentuan rentang waktu tersebut dilakukan untuk melihat animo masyarakat terhadap event JAG. Selain itu juga menyesuaikan dengan kebutuhan waktu dari susunan acara yang telah dibuat. Penyelenggaraan event JAG tiap bulannya dimaksudkan untuk menjaga *mood* khalayak agar

tidak bosan, selain itu juga untuk menjaga eksistensi dari event itu sendiri. Tetapi penyelenggaraan secara *continue* tiap bulan tersebut juga dipengaruhi oleh kemampuan dari Jogjanimations itu sendiri selaku penyelenggara. Selanjutnya, frekuensi event yang telah diselenggarakan dengan rutin ini tiap bulan, membuat pihak penyelenggara event JAG tidak mempertimbangkan untuk melakukan *gladibersih*. Karena event ini digelar bulanan jadi kita sudah terbiasa dan juga sudah mengerti tugas-tugas yang harus dilakukan.

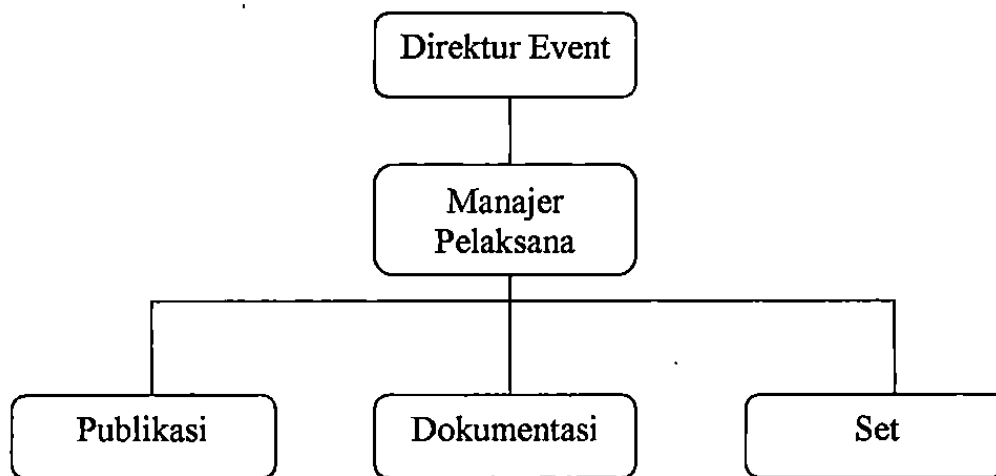
“Sebenarnya lebih enak aja bahwa penyelenggaraannya itu pada hari sabtu di minggu terakhir, dari pada kita menentukan tanggal, karena kalau menentukan tanggal, harinya dapat berubah-ubah. Walaupun sekarang kita geser jadi sabtu minggu terakhir, supaya lebih mudah diingat. Dan untuk frekuensinya ya biar ndak bosen, dan juga biar kita gak capek, karena belum ada dari temen-temen untuk ngurusi kayak gini. Tapi yang penting kita jaga eksistensi kita, biar tetap jalan.” (wawancara bersama Manajer Pelaksana JAG, Hani Ashardani, 12 November 2012).

Dalam penyelenggara event JAG, struktur organisasi JAG yang dibentuk oleh Jogjanimations pada saat perencanaan mulai bekerja menurut tugas dan fungsinya masing-masing. Tapi terkadang orang yang sudah memiliki satu fungsi melakukan tugas lain. Hal ini dikarenakan kurangnya Sumber Daya Manusia, tapi Hani Ashardani menambahkan, hal ini justru memudahkan mereka untuk berkoordinasi. Karena pengetahuan akan tugas dan fungsi dari masing-masing anggota sudah benar-benar paham sehingga dapat dilaksanakan dengan baik. Menurut Hani Ashardani dalam wawancara mengatakan bahwa untuk personil kita ngambil dari Joedo Center saja karena

diandalkan. Sehingga memberikan kemudahan dalam melakukan koordinasi. (berdasarkan wawancara bersama Manajer Pelaksana JAG, Hani Ashardani, 12 November 2012).

Berikut merupakan fungsi dan tugas dari struktur organisasi event Joganimations Gallery menurut Hani Ashardani:

Gambar 2.3. Struktur Organisasi Event JAG



(sumber: Joganimations).

- 1) Direktur Event dalam pelaksanaan berfungsi sebagai pemimpin dan pengawas jalannya event JAG. Selain itu juga sebagai berperan sebagai pengambil keputusan utama, serta penghubung untuk pihak luar. Sering kali juga membantu dalam pemasangan perlengkapan. Dalam tiap episodenya Direktur juga menjadi MC dan juga pembicara dalam event JAG.
- 2) Manajer Pelaksana, berperanan sebagai pengawas jalannya pelaksanaan event, dan bertanggung jawab kepada Direktur. Selain itu juga bertugas mengontrol jalannya acara, serta durasi pengisi materi

juga mengontrol kesiapan personil sebelum dan selama acara berlangsung. Manajer pelaksana juga sering terlibat dalam mempublikasikan event JAG.

- 3) Dokumentasi, mempunyai tugas untuk mendokumentasikan setiap acara kegiatan JAG, baik video maupun foto, untuk arsip dan kebutuhan bagi media. Tetapi Jogjanimations dalam melakukan pencatatan dan penyusunan data atas arsip JAG tidak dilakukan dengan semestinya. Terkadang Jogjanimations tidak mencatat data-data yang dianggap penting bagi kemajuan progres JAG, seperti film yang diputar, narasumber beserta topiknya, dan juga pencatatan data demografis pengunjung. Jogjanimations beralasan bahwa tidak ada yang sempat untuk melakukan pencatatan data tersebut.
- 4) Publikasi, bertugas untuk membuat dan mempublikasikan segala publikasi pelaksanaan event JAG, baik melalui internet maupun dalam penyebaran poster dan leaflet.
- 5) Set, dalam setiap penyelenggaraan event JAG, set bertugas untuk mengatur persiapan dan pemasangan peralatan yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan acara JAG, serta bertanggung jawab mengenai semua peralatan hingga event selesai diselenggarakan. (berdasarkan wawancara bersama Manajer Pelaksana JAG, Hani Ashardani, 12 November 2012).

Event JAG sekarang diselenggarakan di Taman Budaya Yogyakarta

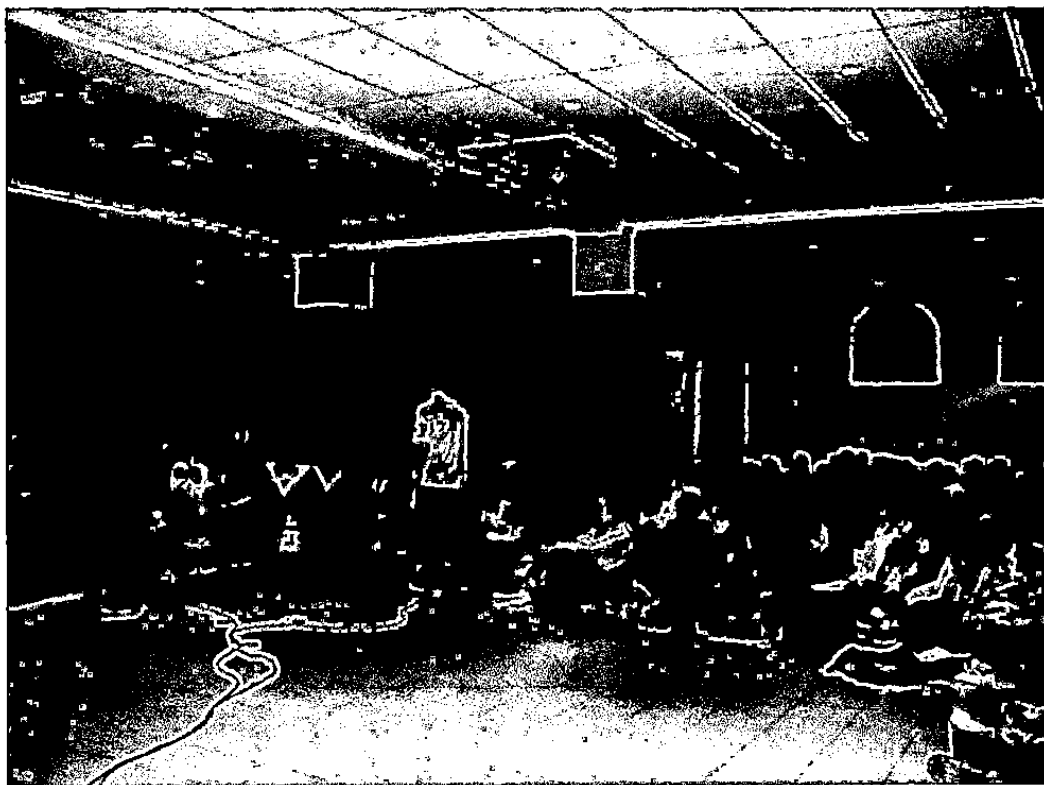




diharapkan JAG akan menyamakan status sosial yang ada sehingga dapat memberikan kesan mendalam bagi pengunjung.

“Ya biar ngirit aja, kalau pakai kursi kita kan masih harus bayar sewanya, trus yang nata kursi juga gak ada malah bikin ribet. Dengan gitu kan malah gak ada batasan, santai semua bebas yang mau masuk silahkan. Lagian gak yang kok yang komplain.” (wawancara bersama Manajer Pelaksana JAG, Hani Ashardani, 12 November 2012)

Gambar 3.1. Pelaksanaan Event Jogjanimations Gallery “Ilesehan”



(Sumber: <https://www.facebook.com> diakses 1 November 2012, pukul 20.03)

Setiap kegiatan dibuka dan dikemas dengan format acara Televisi. Pada setiap episodenya, event JAG akan dibagi dalam beberapa segmen yang masing-masing berdurasi 30 menit. Dan diselingi iklan dari mitra dana, mitra media, maupun mitra karsa. Pada akhir acara, ditampilkan *credit title* dari

mitra dana, mitra karsa, sponsor dan lain

sebagainya. Semua *Opening Tune*, *Bumper In*, *Bumper Out*, dan *Credit Title* menggunakan *motion graphics* animasi. Beberapa kemitraan yang pernah terlibat dengan event JAG adalah surat kabar harian Kedaulatan Rakyat dan Harian Jogja, Jogja TV dan JogjaNews.com sebagai mitra media. Dan tentu saja Taman Budaya Yogyakarta sebagai mitra karsa. (berdasarkan wawancara bersama Manajer Pelaksana JAG, Hani Ashardani, 12 November 2012).

Dalam setiap episodenya, beberapa film yang pernah ditayangkan dalam event JAG seperti Narantaka karya Bayu Aji (DKV-UNS), Pada Suatu Ketika karya LAKON animasi, serta film animasi pertama di dunia karya Charles Emile Reynand. Selain karya-karya animasi tersebut, event JAG juga menayangkan karya-karya animasi dari studio-studio animasi yang ada dan juga karya dari pihak lainnya seperti:

Tabel 3.3. Karya yang pernah diputar di JAG.

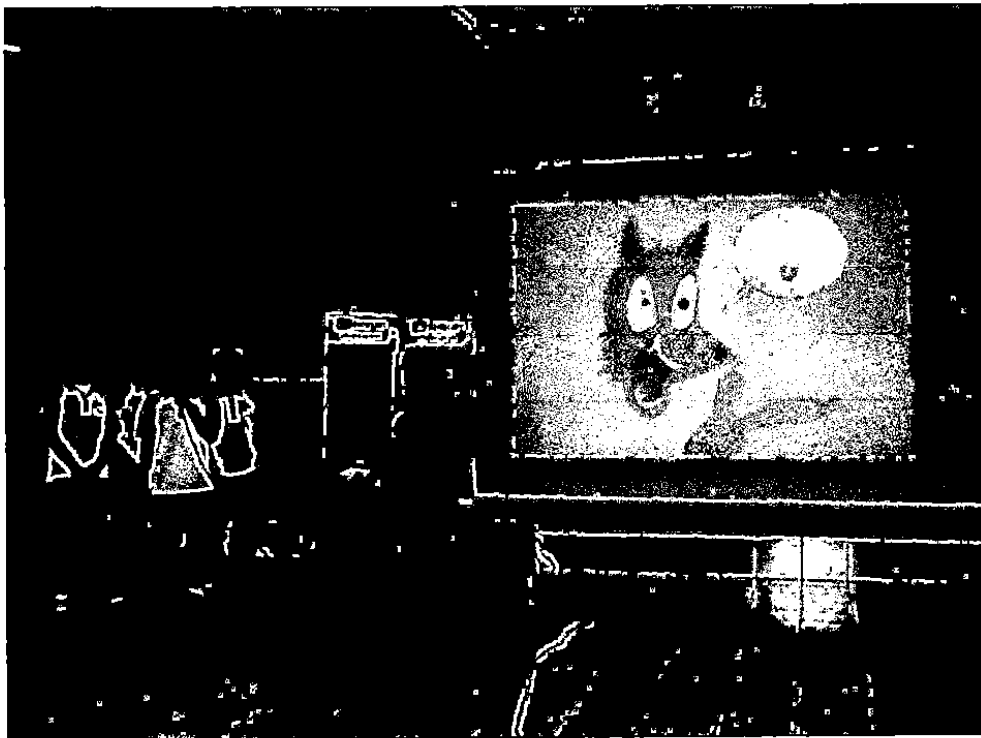
| No. | Judul  | Pembuat            |
|-----|--|--------------------|
| 1.  | OTW (Mr.Bean in Yogyakarta)                          | Billbaong          |
| 2.  | All about Jogja other tourism from Bali at Indonesia | Firson Destiawan   |
| 3.  | LKS ANIMASI Tingkat Kota Jogja 2012                  | SMK N 5 Yogyakarta |
| 4.  | Nyamankah?   | SMK N 5 Yogyakarta |
| 5.  | Kotak  | SMK N 5 Yogyakarta |
| 6.  | Fan Totok  | Totong Ardhiyanto  |
| 7.  | Coba Kalau Antri                                     | Totong Ardhiyanto  |
| 8.  | Totong Ngomong Cinta                                 | Totong Ardhiyanto  |

|     |            |               |
|-----|------------|---------------|
| 30. | Dua Planet | Senggo Studio |
|-----|------------|---------------|

(Sumber: Jogjanimations)

Kemudian setelah pemutaran karya dilakukan sesi diskusi atau presentasi dari karya tersebut. Isi dari diskusi serta berbagi informasi dalam tiap penyelenggaraan event JAG disesuaikan dengan tema acara pada tiap episodenya. Beberapa diantaranya seperti bagaimana membuat film animasi, proses produksi animasi, animasi dalam periklanan, animasi dalam arsitektur, dan lain sebagainya. Jumlah karya yang ditampilkan dalam penyelenggaraan event JAG rata-rata 4 karya untuk setiap episodenya. Hingga sampai saat ini jumlah karya yang sudah ditampilkan mencapai lebih dari 100 karya animasi. Karya-karya yang telah diputar kemudian dikembalikan kepada pemilik karya.

Gambar 3.2. Sesi diskusi pada event Jogjanimations Gallery.



Menurut Hanitianto Joedo mengenai jumlah dan asal karya di JAG “kira-kira kalau tiap bulannya empat berarti untuk episode 27 ini sudah seratusan lebih kayaknya yang pernah diputar. Studio-studio animasi, mahasiswa, pelajar, komunitas-komunitas, bahkan ada yang dari luar kota. Setelah pemutaran ya dikembalikan, untuk apa? Kalo mau ya diikuti Joganimations Award nantinya.” (wawancara bersama Direktur Joganimations, Hanitianto Joedo, 1 November 2012).

Dalam sesi diskusi, berbagi informasi serta tips dan trik.

Joganimations selalu mengundang narasumber yang memiliki kompetensi dalam animasi. Narasumber yang mengisi di event JAG biasanya juga seorang praktisi dalam animasi maupun *game*. Berikut merupakan pembicara-pembicara dan topik yang pernah didiskusikan dalam agenda JAG:

Tabel 3.4. Pembicara dan topik dalam JAG

| Episode / Tanggal             | Tema                           | Pembicara   | Topik   |
|-------------------------------|--------------------------------|---|---|
| Episode VI, 29 Januari 2011   | Proses Produksi serial animasi | 1. Candra Endro Putro (Sutradara Animasi petualangan Didi Tikus)<br><br>2. Wahyu Aditya (Direktur Hello School)                                     | Proses pembuatan Janus Prajurit terakhir.<br><br>Beranimasi                                   |
| Episode VII, 26 Februari 2011 | Animasi dalam Game dan konten  | 1. Arief Widhiyasa, (Founder & Direktur "AGATE" Game Studio, Bandung)<br><br>2. Gardu Studio<br><br>3. Kornelius (Cornicle Game Studio, Yogyakarta) | Industri Game di Indonesia<br><br>Bikin Studio Game<br><br>Proses Pembuatan Game ala Cornicle |
| Episode VIII, 26 Maret 2011   | Bagaimana Membangun Studio     | 1. Juan Maldonado (Direktur PT Gameloft Indonesia)  | Menjelaskan tentang GAMELOFT  |

|                           |   |   |   |
|---------------------------|---|---|---|
|                           | Animasi   | <p>2. Hanitianto Joedo<br/>(Animations<br/>Produser/Director)</p> <p>3. Edy Surachman<br/>(Animator)</p> <p>4. Ahmad Ruby Nury<br/>(Animator)</p> <p>5. Rosidi A. Yohan<br/>(Animator)</p> <p>6. Jonathan Sulistyو<br/>(AMD Jateng-DIY)</p> <p>7. Frida (UB Game)</p> | <p>Bagaimana<br/>Membangun Studio<br/>Animasi</p> <p>Software Animasi 3D –<br/>Blender</p> <p>Software Animasi 3D -<br/>3Ds Max</p> <p>Software Animasi 3D –<br/>Lightwave</p> <p>Hardware untuk Studio<br/>Animasi</p> <p>Demo Animasi Vektor<br/>untuk Game</p> |
| Episode IX, 30 April 2011 | Bagaimana membuat film animasi                          | <p>1. Deddy Syamsuddin<br/>(animator)</p> <p>2. Rully Rochadi<br/>(animator)</p>  | <p>cara-cara membuat animasi</p> <p>Konsep Kreatif Cerita Animasi</p>   |
| Episode X, 28 Mei 2011    | Belajar Animasi: Sekolah, Kursus atau Belajar Sendiri?" | <p>1. Hanitianto Joedo<br/>(Animations<br/>Produser/Director)</p> <p>2. Pengelola Politeknik Seni (Poliseni) Yogyakarta</p> <p>3. Juan Maldonado<br/>(Direktur PT Gameloft Indonesia)</p>   | <p>Belajar Animasi: Sekolah, Kursus atau Belajar Sendiri?</p> <p>Program animasi dan game di sekolah (P4 TK Yogyakarta)</p> <p>Profesi pengembangan game</p>  |
| Episode XI, 21 Juni 2011  | Animasiku-Animasimu                                     |   |   |
| Episode XII. 30 Juli      | Pembuatan cerita  | 1. Gery Sidharta (Cleo motion)  | 2 jam bisa buat animasi   |

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| 2011   | dan<br>Storyboard<br>animasi                   | 2. Javier Secarudas<br>(StoryBoard Artist RIO,<br>AS)  | Bagaimana membuat<br>Storyboard   |
| Episode<br>XIII, 27<br>Agustus<br>2011   | Bahas ttg<br>Prospek dan<br>Peluang<br>Animasi | 1. Hanitianto Joedo<br>(Animations<br>Produser/Director)<br><br>2. Ruby Nury (Animator)                                      | Bahas ttg Prospek &<br>Peluang Animasi<br><br>Modeling (3Ds Max)  |
| Episode<br>XIV, 24<br>September<br>2011  | Animasi<br>dalam<br>periklanan                 | 1. Hanitianto Joedo<br>(Animations<br>Produser/Director)<br><br>2. ADB studio  | Bahas Animasi dalam<br>Periklanan<br><br>Presentasi ADB studio  |
| Episode<br>XV, 29<br>Oktober<br>2011<br>-Hotel<br>Sheraton<br>Mustika,<br>Yogyakarta | Hari animasi<br>Internasional                  | Hanitianto Joedo<br>(Animations<br>Produser/Director)<br><br>Susilo Dwi M. (CEO<br>Funnymotion)<br><br>Tyas Utomo S (Ainaki) | Studio dan Sekolah<br>Animasi di Indonesia<br><br>Animasi Indonesia di<br>luar Negeri<br><br>Potensi animasi<br>Indonesia |
| Episode<br>XVI, 19<br>November<br>2011   |  | Arianto Brigman (Digital<br>Studio College)  | Bahas sekolah animasi<br>di Indonesia   |
| Episode<br>XVII, 31<br>Desember<br>2011  |  | Lakon Animasi  | Bahas Film LaKON<br>Animasi "Pada Suatu<br>Ketika..."   |
| Episode<br>XVIII, 21<br>Januari<br>2011  | Stopmotion                                     | Firman Widyasmara  | Stopmotion  |
| Episode<br>XIX, 25<br>Februari<br>2012   | "film<br>animasi di<br>Indonesia"              | Rimbar Diorisma<br>(Kasatmata)   | Serial animasi  |

|                                 |                                   |                                   |                              |
|---------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|------------------------------|
| Episode<br>XX, 31<br>Maret 2012 | Prospek dan<br>Peluang<br>Animasi | Susilo Dwi M (CEO<br>Funnymotion) | Prospek animasi<br>Indonesia |
|---------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|------------------------------|

(Sumber: Jogjanimations)

Saat ini jumlah pengunjung atau yang dapat dikatakan anggota pasif dari Jogjanimations sendiri telah mencapai lebih dari 2.000 orang, baik dari dalam maupun luar Yogyakarta. Sedangkan yang mendaftar sebagai anggota aktif sudah lebih dari 200 orang. Berikut merupakan pengunjung yang pernah menghadiri event JAG:

- 1) Pelaku animasi dari studio-studio animasi seperti studio Kasatmata, Cleo, UrakUrek, Sweatbox, Funnymation, Hicca, ABI Studio
- 2) Komunitas game seperti GameDev, dan Gamelan
- 3) Pelajar-pelajar SMA/SMK seperti; SMK Dominicus, SMK N 5 Yogyakarta, SMK N 3 Yogyakarta, SMK N 3 Bantul, SMA N 11 Semarang.
- 4) Mahasiswa dari UIN, UNY, UMS, Poliseni Yogyakarta, MSD, UMY, STT Adisutijipto, ISI, dan lain sebagainya.
- 5) Masyarakat umum dalam dan luar kota (wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 1 November 2012).

#### **b. Promosi Event**

Sebelum benar-benar melaksanakan event JAG, Jogjanimations

memperkenalkan dan mempromosikan event JAG pada tiap episode-nya, Jogjanimations membuat publikasi dengan mengirimkan surat pemberitahuan ke berbagai institusi pendidikan, perusahaan/bisnis dan pemerintahan. Selain itu, Jogjanimations juga menyebarkan poster, brosur/leaflet di berbagai tempat. Di samping itu upaya publikasi juga dilakukan melalui media cetak (harian, tabloid dan majalah) serta media elektronik (radio, televisi, dan internet).

Selain menggunakan media-media di atas, Jogjanimations juga menyebarkan undangan event JAG melalui *Broadcast messenger*, yang disebarakan melalui kontak personal yang diketahui oleh Jogjanimations. Dalam pembuatan undangan, Jogjanimations menargetkan dalam setiap penyelenggaraan event JAG adalah event tersebut minimal menargetkan



Gambar 3.3. Poster publikasi Event JAG XVIII

**JOGJA ANIMATIONS GALLERY**  
Episode 18 mempersembahkan  
EPISODE KHUSUS awal tahun 2012

# STOP MOTION

bersama **FIRMAN WIDYASMARA**  
Master Stop Motion Indonesia  
dan menampilkan karya...

**GRATIS!** TAMAN BUDAYA YOGYAKARTA  
J. Sriwedari 1, Yogyakarta

**Sabtu, 21 Januari 2011**  
**Jam 14.00 - 18.00 WIB**

didukung oleh: **Jogja News Lov Jogja** FB: jogjanimations komunitas  
Info: 0878 5848 3802

(Sumber: Jogjanimations)

Gambar 3.4. Poster publikasi Event JAG XI

**AYO NONTON ANIMASI!**



**JOGJA Animations GALLERY**

**EPISODE XI**  
**TAMAN BUDAYA YOGYAKARTA**  
**Jl. Sriwedani 1, Yogyakarta**

**SABTU, 25 JUNI 2011**  
**Jam 15.00 - 18.00 WIB**

ACARA:

- ◆ **ANIMASIKU-ANIMASIMU!!**  
Pemutaran Film Animasi Karya Lokal - Internasional
- ◆ **FILM ANIMASI: DUA PLANET**  
Karya STUDIO SENGGOL, Yogyakarta
- ◆ **FILM ANIMASI: SI JAKA**  
Karya STUDIO AEL, Yogyakarta
- ◆ **KANGAM! ORJIN**  
Karya KEMBARA ORIGINAL, Yogyakarta

Informasi:  
website: [www.jogjanimation.com](http://www.jogjanimation.com)  
[jogjanimation@gmail.com](mailto:jogjanimation@gmail.com)  
0277-3648-0002

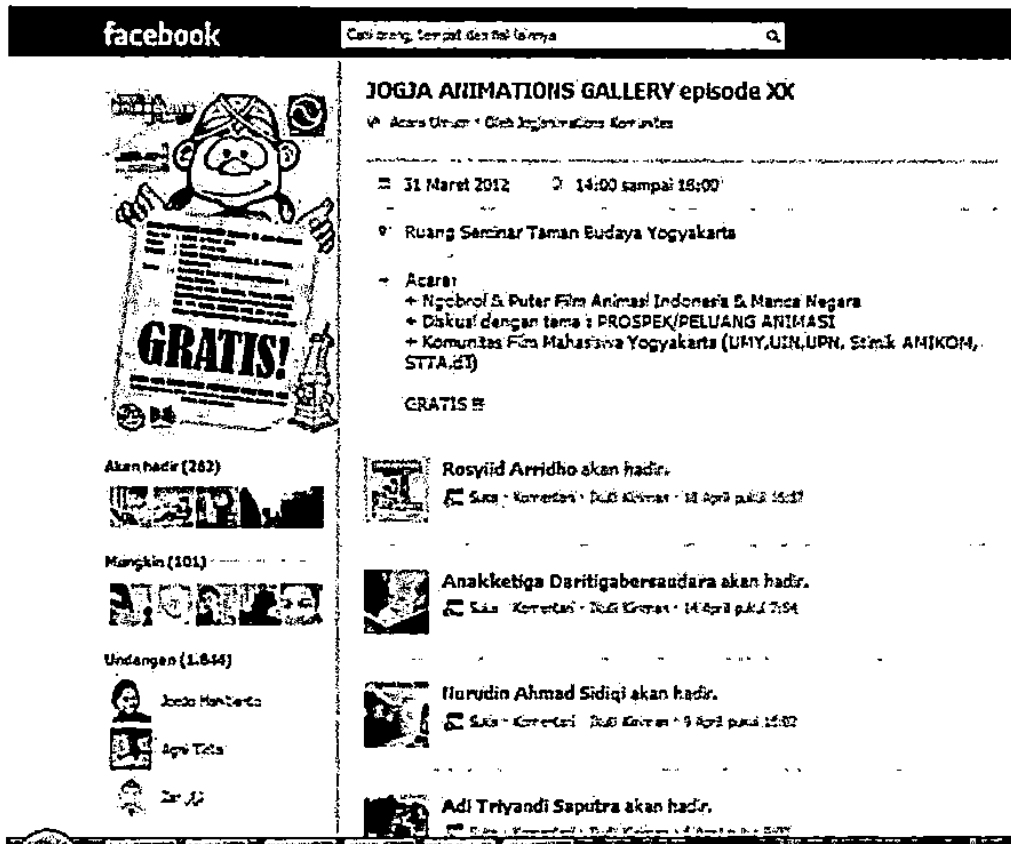
dibesenggunakan oleh:  
didukung oleh:



**GRATIS!**

(Sumber: Jogjanimations)

Gambar 3.5. Publikasi Event JAG melalui *Facebook*



(Sumber: <https://www.facebook.com> diakses 1 November 2012, pukul 20.03)

### c. Pengembangan dan Pencapaian Event

Sampai saat ini, event Jogjanimations Gallery telah diselenggarakan oleh Jogjanimations sampai episode yang ke 28, selama kurun waktu hampir dua tahun tersebut tentunya harus ada pencapaian yang sekiranya dapat menjadi tolak ukur bagi Jogjanimations untuk mewujudkan tujuan Jogja Pusat Animasi Indonesia 2012. Berdasarkan wawancara dengan Hanitianto Joedo, selaku Direktur Jogjanimations, beberapa pencapaian yang dapat dilihat sebagai pencerahan keberhasilan perwujudan tujuan Jogjanimations

- 1) Perkembangan studio animasi di Yogyakarta, sekarang jumlah dari studio animasi yang ada di Yogyakarta sudah lebih dari 10 studio.
- 2) Secara kualitas dapat dikatakan bahwa pertumbuhan studio-studio animasi tersebut dapat dikatakan juga ikut meningkat, hal ini dapat dilihat dari bagaimana studio-studio animasi tersebut sekarang sudah banyak dilirik dan ditunjuk untuk mengerjakan suatu proyek animasi baik dari dalam maupun luar negeri.
- 3) Pertumbuhan jumlah sekolah animasi di Yogyakarta juga semakin meningkat, banyak sekolah terutama SMK mulai menggunakan animasi sebagai salah satu mata pelajaran pengembangan keahlian. Selain itu juga semakin banyak universitas di Yogyakarta juga menambahkan mata kuliah animasi baik teori maupun praktik. Ditambah beberapa studio animasi mulai membuka pelatihan, kursus, maupun workshop untuk memfasilitasi masyarakat yang ingin belajar membuat animasi.
- 4) Di dalam Jogjanimations sendiri dapat dilihat perkembangan jumlah anggota dari yang awalnya hanya terdiri dari beberapa anggota, sekarang jumlah anggota Jogjanimations berkembang sangat pesat. Jumlah anggota aktif Jogjanimations hampir lebih dari 250 orang, sedangkan jumlah anggota pasif sudah lebih dari 2000 orang.

Akan tetapi perkembangan animasi tersebut masih dirasa kurang untuk

Masih ada beberapa kekurangan yang menyebabkan tujuan itu belum bisa dikatakan tercapai. Beberapa kekurangan tersebut antara lain:

- 1) Studio-studio animasi yang ada di Yogyakarta dirasa belum bisa membuka diri secara penuh, sehingga untuk mewujudkan wisata animasi di Yogyakarta juga belum bisa dilakukan.
- 2) Belum terpikirkannya konsep dari wisata animasi.
- 3) Belum adanya suatu ikon animasi Lokal maupun Nasional.
- 4) Belum terbentuknya suatu industri atau bisnis yang bersumber pada animasi.

Hanitianto Joedo juga menuturkan keinginan dan harapannya mengenai apa yang ingin dilakukan Jogjanimations melalui JAG di masa yang akan datang. Keinginan utama dari Jogjanimations adalah mengundang beberapa narasumber dari luar kota. Tentunya narasumber yang telah dikenal masyarakat luas dan memiliki kompetensi dalam animasi baik dalam industri, maupun teknis.

“saya pinginnya mengundang narasumber dari luar kota, untuk bisa membuat acara lebih heboh, unpredictable bagi yang akan datang, mungkin Mira, Riri riza, atau Gita Gutawa. Katakanlah untuk memperkuat JAG-nya.(wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 12 November 2012).

Dalam perkembangannya, event JAG membutuhkan rentang durasi yang lebih panjang. Event JAG pada awalnya diselenggarakan hanya mempunyai durasi selama 2 jam. Namun seiring berkembangnya event, dan

1. ... membuat JAG kemudian memerlukan waktu

penyelenggaraan hingga 4-5 jam. Sebenarnya untuk durasi awal JAG hanya 2 jam. Tapi karena semakin banyak animo dan juga banyak pihak yang ingin memamerkan karya mereka, maka kemudian Jogjanimations membuat JAG ini menjadi 4-5 jam. Selain itu Hanitianto Joedo menambahkan bahwa penambahan durasi juga dikarenakan adanya pemutaran karya film. Jogjanimations mengajak komunitas film untuk turut berpartisipasi dalam event JAG. Dan setelah pemutaran juga dilakukan sesi presentasi dari pemilik karya.

“Kita juga menggandeng komunitas film seperti Ciko misalnya, untuk memamerkan karya mereka. Tetapi tidak asal pamer, kenapa harus saya tampilkan? Pada saat saya disitu saya juga harus mikir, saya tidak sekedar menampilkan, tapi apa kelebihan dari film-film itu. Oleh karena itu JAG kini dibuat dari jam 2 sampai jam 5. Dan bahkan mungkin besok dari jam 12 sampai jam 5, karena sudah semakin banyak, dan jangan sampai memakan waktu animasi kita karena *core*-nya disitu.” (wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 12 November 2012).

Selain karya berupa animasi, event JAG juga menerima film dari masyarakat untuk diputar dalam event. Film tersebut bisa berasal dari siapa saja. Pertimbangan Jogjanimations untuk menerima film, adalah memberikan sarana bagi insan film terutama indie agar dapat memamerkan karya mereka. Selain itu juga bisa menambah daya tarik bagi event JAG, karena penikmat film diharapkan juga dapat hadir dalam event JAG. Selain itu juga penambahan pemutaran film diharapkan membuat JAG menjadi lebih berwarna, karena menambah aspek hiburan yang telah ada. Kemudian setelah karya animasi dan film tersebut diputar, mereka akan menggelar acara

... dan memilih karya. Dengan tujuan untuk berbagi informasi dan

harapan dari pemilik karya. Film- film yang pernah diputar di JAG berasal dari Avikom UPN, dan Jamaah film UIN.

Selanjutnya, dalam upaya untuk mewujudkan Jogja Pusat Animasi 2012, Jogjanimations juga melakukan hal lain selain melalui event JAG. Jogjanimations mencoba untuk mempertemukan antara pihak televisi dan para animator. Forum tersebut mencoba untuk membuka kesempatan bagi animator agar dapat masuk dalam industri pertelevisian Indonesia. Dalam kesempatan itu, dijabarkan apa keinginan dan kebutuhan dari masing-masing pihak agar dapat bersinergi memajukan animasi Indonesia.

“Jogjanimations juga membuat forum diskusi yang membahas mengenai strategi menembus pasar animasi internasional, dan yang kedua sosialisasi pekan produk kreatif indonesia. Jadi yang diutamakan pertama adalah strategi menembus pasar animasi Indonesia, kita akan membuat diskusi yang ada disitu. Pembicaraanya selain saya yang akan bicara secara umum, dan Susilo yang pernah di Malaysia, dan sekarang dia mengirimkan karya-karyanya ke malaysia. Dan yang kedua itu waktu kita mengadakan pertemuan dengan MNC Group dan temen-temen studio animasi. ok lu tv ngomong, apa kebutuhanmu untuk animasi, dan temen-temen animasi apa sih yang anda butuhkan untuk ditelevisi. Selain itu kita juga berdiskusi dengan departemen perdagangan.” (wawancara bersama Direktur JAG, Hanitianto Joedo, 12 November 2012).

## **5. Evaluasi Event**

Dalam pembuatan agenda tahunan Jogjanimations Gallery tersebut, memeang cukup detail, tapi sebenarnya ada suatu hal yang tidak dilakukan oleh Jogjanimations. dalam agenda tersebut Jogjanimations tidak turut membuat target bagi keberhasilan pencapaian dari masing-masing

indikator, seperti faktor-faktor penting seperti keberhasilan tujuan

Sehingga tidak ada input data yang seharusnya dapat dikumpulkan yang dapat dijadikan sebagai alat ukur pencapaian tujuan. Pada tahapan evaluasi, evaluasi dilakukan oleh Jogjanimations untuk mengetahui sejauh mana publikasi telah dilakukan, dan juga perhitungan jumlah pengunjung. Untuk evaluasi event JAG, Jogjanimations menyebarkan angket pada saat penyelenggaraan JAG sebagai bahan evaluasi. Akan tetapi angket itu tidak diproses lebih lanjut.

“Evaluasi ada, terutama adalah satu, mengenai masalah listnya itu, ini telat gak pasang? Kemudian kita ngirim undangan ke facebook sudah ter-ekspose belum. Setelah itu kemudian piro sing teko? Selain itu juga kita menyebarkan angket.” (wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 12 November 2012).



Gambar 3.6. Angket evaluasi event JAG

**ANGKET PESERTA**

Nama : \_\_\_\_\_  
 Telp/HP : \_\_\_\_\_  
 e-mail : \_\_\_\_\_

Terima kasih atas kehadiran dan partisipasi anda diacara ini.  
 Untuk meningkatkan Program Apresiasi Animasi ini kami ingin mendapatkan masukan dari anda.  
 Mohon kesediaan anda untuk mengisi angket ini dan dikembalikan kepada panitia.  
 Salam Animasi.

Menurut anda: (pilih salah satu)

| Materi/Modul | kurang sekali | kurang | cukup | bagus | bagus sekali |
|--------------|---------------|--------|-------|-------|--------------|
| Presenter    | kurang sekali | kurang | cukup | bagus | bagus sekali |
| Waktu        | kurang sekali | kurang | cukup | bagus | bagus sekali |
| Tempat       | kurang sekali | kurang | cukup | bagus | bagus sekali |

Anda mengetahui Program/Acara ini dari:

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Teman       | <input type="checkbox"/> Poster              |
| <input type="checkbox"/> Lewat       | <input type="checkbox"/> Undangan/SMS/E-mail |
| <input type="checkbox"/> Milist      | <input type="checkbox"/> Website             |
| <input type="checkbox"/> Media _____ | <input type="checkbox"/> Lainnya _____       |

Apakah anda tertarik di dunia/bidang animasi?  Ya  Tidak

Jika YA, sebagai:

|  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Penulis Cerita / Skenario | <input type="checkbox"/> Ilustrator / Storyboard |
| <input type="checkbox"/> Modeller / Animator       | <input type="checkbox"/> Pengisi Suara / Musik   |
| <input type="checkbox"/> Lainnya _____             | _____  |

Hal yang ingin anda ketahui/tanyakan:  
 (akan dijawab secara langsung atau melalui email)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Terima kasih dan mohon ANGKET ini diserahkan kembali kepada kami.

(Sumber: Jogjanimations)

Pembuatan ide event JAG ini tanpa campur tangan pihak luar, yang artinya dilakukan sendiri oleh Jogjanimations. Dalam semua perencanaan yang dilakukan, untuk mendapatkan suatu konsep event yang baik,

tersebut, adapun kendala yang ada menurut wawancara yang telah dilakukan dengan Hanitianto Joedo selaku Direktur (1 November 2012), yaitu:

- 1) Pada proses brainstorming dalam menentukan tema, film, pembicara dan publikasi sering terjadi kebuntuan karena jobdesk yang berubah-ubah untuk tiap episodenya.
- 2) Anggaran dana yang minim.
- 3) Penentuan narasumber karena tidak semua narasumber tahu dan cocok topik yang akan didiskusikan.

Dalam perumusan ide event dengan hambatan-hambatan tersebut biasanya bermuara pada format acara dan juga penentuan narasumber dan topik pembicaraan. Namun dalam forum bulanan untuk tiap episodenya, hambatan-hambatan tersebut diulas dan dicari titik temunya, sehingga hambatan-hambatan tersebut dapat ditanggulangi. Dari ketiga hambatan di atas, pada saat dilakukan forum bulanan dilakukan *brainstorming* lebih mendalam untuk menemukan dan memadukan ide, saran, pendapat yang berbeda menjadi satu keputusan final yang disepakati bersama. Dan dikoordinasikan pada masing-masing divisi yang nantinya bisa digunakan untuk kepentingan event JAG (berdasarkan wawancara bersama Direktur Joganimations, Hanitianto Joedo, 1 November 2012).

Adanya faktor penghambat selayaknya bukan menjadi sebuah penghalang besar walaupun menjadi ganjalan dalam pelaksanaan strategi kreatif perumusan event JAG. Selain faktor penghambat dalam perumusan

11 | *JAG: Hanitianto Joedo* | *perumusan event JAG* | *berdasarkan wawancara bersama Direktur*

dalam perumusan strategi kreatif event JAG, antara lain: (berdasarkan wawancara bersama Direktur Jogjanimations, Hanitianto Joedo, 1 November 2012).

- 1) Adanya 20 studio animasi dan 10 sekolah animasi
- 2) Dukungan Pemerintah daerah walaupun secara tidak langsung, melalui TBY
- 3) Fasilitas yang ada di TBY yang cukup memenuhi kebutuhan pelaksanaan event JAG
- 4) Profesionalitas, kepercayaan, tanggung jawab, dan komitmen dari masing-masing anggota tim event.

Selain hambatan yang ditemui dalam perencanaan event JAG, Jogjanimations juga menemui hambatan dalam pelaksanaan event JAG. Berikut beberapa hambatan yang sering dijumpai dalam pelaksanaan event JAG berdasarkan hasil wawancara dengan Hanitianto Joedo dan Hani Ashardani (12 November 2012):

- 1) Adanya kendala untuk memfasilitasi apabila ingin mengundang pembicara dari luar kota maupun luar negeri.
- 2) Keterlambatan waktu dimulainya acara karena keterlambatan persiapan penyelenggara, dan kedatangan narasumber.
- 3) Durasi waktu diskusi yang seringkali molor karena terlalu lama berdiskusi.

Akan tetapi hambatan-hambatan tersebut masih dapat diselesaikan oleh Jogjanimations selaku penyelenggara. Selain hambatan, Jogjanimations juga

memiliki faktor pendukung dalam pelaksanaan event JAG, berikut beberapa faktor pendukung dalam pelaksanaan event JAG:

- 1) Loyalitas dan tingginya animo dari penonton atau pengunjung JAG.

- 2) Personil yang senantiasa dapat bekerjasama dan bertanggung jawab.

## **B. PEMBAHASAN**

Pada pembahasan ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian melalui pengumpulan data dan juga melaporkan hasil wawancara dengan pihak-pihak terkait guna mendapatkan data yang valid dalam penyusunan penelitian ini. Untuk memperoleh hasil dari penelitian strategi kreatif event Jogjanimations Gallery dalam mewujudkan Jogja Pusat Animasi Indonesia 2012. Hal yang menarik dalam penelitian ini adalah bagaimana sebuah event menjadi pilihan strategi dalam mewujudkan tujuan. Pada penelitian ini peneliti akan memberikan gambaran bagaimana proses perencanaan kreatif event JAG, pelaksanaan event JAG, evaluasi dan pencapaian tujuan Jogjanimations.

### **1. Strategi Kreatif Event Jogjanimations Gallery.**

Event merupakan salah satu bentuk komunikasi yang sering digunakan dalam sebuah kampanye produk dan jasa. Oleh sebab itu, sebuah event harus bisa lebih dari sekedar memberikan informasi kepada khalayaknya, tapi juga harus mampu

hal-hal yang terkait agar memperoleh sedemikian rupa sesuai dengan

strategi kampanye yang ditetapkan, untuk dapat membujuk, mengajak, dan memperoleh dukungan untuk mewujudkan tujuan. Event hendaknya mampu membuat khalayak untuk mengikuti keinginan penyelenggara yang telah dirancang sebelumnya. Sehingga dengan digelarnya event tersebut diyakini mampu mewujudkan tujuan penyelenggara. Oleh karena itu event terkadang menjadi salah satu pilihan bagi pihak yang ingin mewujudkan visi mereka.

Berdirinya Jogjanimations yang mempunyai tujuan untuk menjadikan D.I Yogyakarta menjadi pusat animasi Indonesia 2012. Potensi ekonomi dari dunia animasi sebagai salah satu industri kreatif cukup tinggi, akan tetapi pengetahuan masyarakat Yogyakarta mengenai potensi animasi pada saat itu dinilai masih sangat kecil. Hal ini tentunya akan menghambat Jogjanimations dalam mewujudkan tujuannya. Oleh karena itu Jogjanimations membutuhkan suatu strategi kreatif untuk mempermudah tercapainya tujuan Jogjanimations.

Menyadari akan permasalahan yang ada kemudian untuk menambah pengetahuan masyarakat mengenai potensi dari animasi, Jogjanimations mencoba untuk terlebih dahulu memperkenalkan animasi kepada masyarakat. Sehingga nantinya diharapkan dari proses perkenalan tersebut dapat meningkatkan animo dan apresiasi masyarakat terhadap animasi. Terobosan yang dilakukan oleh Jogjanimations adalah dengan munculnya ide untuk menggelar event Jogjanimations Gallery. Kemunculan ide penyelenggaraan event JAG dijadikan sebagai suatu langkah kreatif Jogjanimations untuk mewujudkan tujuan dengan

Pembuatan event JAG sebagai strategi kreatif Jogjanimations dalam upaya mewujudkan tujuan tersebut selaras dengan pernyataan Uyung Sulaksana dalam bukunya (2003:83) yang menyatakan bahwa event merupakan suatu peristiwa-peristiwa yang dibuat untuk mengkomunikasikan pesan tertentu kepada audiens. Selain untuk mengkomunikasikan pesan, event juga dapat digunakan sebagai suatu sarana untuk mewujudkan tujuan dari penyelenggara.

Melalui event JAG tersebut, Jogjanimations mencoba untuk memperkenalkan animasi, serta berbagi informasi akan potensi dari industri animasi ini. Sehingga diharapkan agar masyarakat akan lebih mengenal animasi dan industrinya sehingga dapat mengapresiasi serta turut membangun industri animasi Yogyakarta. Dan mewujudkan tujuan untuk menjadikan Yogyakarta sebagai pusat animasi Indonesia pada tahun 2012.

Berdasarkan hasil wawancara, ide pembuatan event JAG merupakan ide yang dituturkan oleh Hanintianto Joedo pada anggota komunitas Jogjanimations dengan mengadopsi konsep dari event Arisan Animasi. Ide mengenai event JAG ini disetujui bahkan didukung oleh sebagian besar anggota komunitas Jogjanimations. Tetapi persetujuan dan dukungan tersebut tidak serta merta membuat ide event tersebut dapat dieksekusi. Dikarenakan untuk menggelar suatu event, Hanitianto Joedo tidak dapat melakukannya secara sendirian, tapi dibutuhkan suatu tim yang dimaksudkan untuk menjadi penyelenggara event tersebut. Kemudian Hanitianto Joedo membentuk satu struktur tim yang

merencanakan dan menggelar event JAG. Bagaimana mekanisme *brainstorming* yang dilakukan oleh Jogjanimations terlihat pada pembahasan berikutnya.

Pada awal terbentuknya, tim tersebut kemudian membahas ide event JAG dalam suatu forum, forum tersebut digunakan sebagai suatu sarana untuk membahas persiapan-persiapan yang diperlukan untuk penyelenggaraan JAG dimulai dari riset, perencanaan, pelaksanaan, promosi, hingga bagaimana evaluasi event akan dilakukan. Setelah melakukan riset, yang selanjutnya dilakukan oleh Jogjanimations adalah melakukan *brainstorming* mengenai perencanaan konsep keseluruhan dari event JAG. Sehingga terjadi proses *brainstorming* atau pertukaran ide serta saran, tahapan ini juga digunakan untuk mempertimbangkan kekuatan maupun kelemahan Jogjanimations dalam penyelenggaraan event JAG. Dengan melakukan proses tersebut diharapkan segala keputusan yang diambil dapat diterima dan juga dapat dilaksanakan oleh personil yang ada.

Yang dilakukan oleh Jogjanimations dalam strategi kreatif event JAG telah memenuhi kaidah proses kreatif event perencanaan event menurut Goldbatt (2002:47), yang dijadikan landasan teori perumusan ide event yang baik. Jogjanimations sendiri membahas ide event JAG dalam sebuah forum, sehingga memungkinkan anggota tim lain untuk menyumbangkan ide. kemudian ide-ide tersebut dikumpulkan, disaring dan disesuaikan dengan kemampuan Jogjanimations. Hal ini juga sepadan dengan Pudjiastuti bahwa untuk menghasilkan ide kreatif yang dapat memuaskan semua pihak maka perlu dilakukan proses *brainstorming* oleh semua pihak. Jogjanimations melakukan

... dan melibatkan semua anggota yang akan terlibat dalam event JAG

Sehingga dihasilkan ide kreatif event JAG yang disepakati oleh semua pihak, dengan mempertimbangkan kemampuan Jogjanimations.

Dalam proses *brainstorming* tersebut Jogjanimations bukan hanya menghasilkan event JAG, selain event tersebut juga dihasilkan beberapa event. Event-event tersebut diantaranya Road to Animations, Tour D'animation, Jogjanimations Award, dan Jogjanimation Forum. Event JAG dan event-event Jogjanimations lainnya, merupakan *masterplan* Jogjanimations dalam mewujudkan Jogja pusat animasi Indonesia 2012.

Dengan melihat peluang dan kekuatan yang ada yaitu adanya 20 studio dan sekolah animasi serta belum adanya event yang fokus pada animasi, tentunya hal ini dapat dilihat bagaimana Jogjanimations sangat cermat dalam mengambil peluang dan potensi tersebut untuk diangkat. Selain itu, dilihat dari rentang waktu terbentuknya Jogjanimations dan penyelenggaraan event JAG, yang hanya membutuhkan waktu 90 hari setelah pendirian Jogjanimations, hal ini dapat dikatakan bahwa dalam perencanaan event JAG, Jogjanimations bergerak cukup cepat hingga pada kurun waktu tersebut sudah dapat melaksanakan event JAG untuk pertama kalinya. Hal ini sama seperti yang diungkapkan oleh Ibnu Novel Hafidz (2007:18) yang menyatakan bahwa dalam perencanaan event dibutuhkan kecepatan dan kecermatan penyelenggara dalam melakukan perencanaan tersebut.

Dalam menggelar event Jogjanimations Gallery (JAG), Jogjanimations selaku penyelenggara tentunya tidak melakukan secara asal dan instan. Tetapi telah direncanakan dengan konsep yang matang. Namun, konsep event JAG tidak dapat

... dan terserap tujun. Selain konsep



dibutuhkan juga manajemen event untuk melihat serta memastikan efektifitas dan efisiensi dari penyelenggaraan event.

Menurut Goldbatt (2002:36), ada lima tahapan yang biasa digunakan untuk memastikan efektifitas dan efisiensi sebuah event. Tahapan-tahapan tersebut adalah *Research, Design, Planning, Coordination* dan *Evaluation*, yang selanjutnya akan dibahas pada sub-bab berikutnya.

## **2. Proses Perencanaan Event Jogjanimations Gallery.**

Dalam sub-bab ini peneliti akan membahas langkah-langkah untuk melihat efektifitas dan efisiensi Jogjanimations dalam membuat event JAG. Sehingga peneliti dapat melihat sejauh mana tingkat efektifitas dan juga efisiensi dari pembuatan event JAG. Dalam perencanaan event JAG, peneliti akan melihat proses perencanaan event JAG dari mulai tahapan *research, Design*, serta *Planning*.

### **a. Research**

Goldbatt dan Pudjiastuti menyatakan riset yang baik harus melampaui 6 elemen, diantaranya (Goldbatt dan Pudjiastuti dalam Pudjiastuti, 2010:2):

- 1) *Why*, dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pemahaman masyarakat akan animasi serta potensi industri animasi pada saat itu. Membuat beban Jogjanimations untuk mewujudkan tujuannya semakin berat. Karena untuk mewujudkan tujuan diperlukan partisipasi dari elemen-elemen masyarakat. Oleh karena itu, langkah awal yang dapat dilakukan adalah memperkenalkan animasi pada

masyarakat Yogyakarta. Sehingga kedepannya diharapkan dapat membangun apresiasi masyarakat Yogyakarta terhadap animasi. Selain itu belum adanya suatu kegiatan yang dapat mempertemukan dan menyatukan pecinta dan penggiat animasi saat itu. Oleh karena itu salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan animasi adalah melalui suatu event.

- 2) *Who*, Dalam penyelenggaraan event JAG, membutuhkan tim yang terdiri dari orang-orang yang mau berkomitmen, demi kelancaran dan kelanggengan event. Selanjutnya Jogjanimations menentukan sasaran pengunjung yang sekiranya nanti terlibat dengan animasi, juga pada pihak-pihak yang sekiranya dapat membantu terwujudnya tujuan Jogjanimations, terutama para pelaku dunia animasi serta masyarakat pada umumnya.
- 3) *When*, semakin banyak orang yang menghadiri suatu event, akan mempermudah penyebaran pesan. Tetapi, tidak semua orang memiliki waktu luang yang sama, sehingga dapat menghadiri event JAG. Oleh karenanya dibutuhkan pemilihan waktu dimana kebanyakan orang mempunyai waktu luang dalam keseharian mereka, serta mudah diingat.
- 4) *Where*, Dikarenakan minimnya dana, Jogjanimations menginginkan agar dalam penyelenggaraan event JAG, Jogjanimations sebisa mungkin menghindari pengeluaran. Selain itu penyelenggaraan event JAG 1

keinginan penyelenggara untuk tidak memungut biaya apapun dari pengunjung. Oleh karena itu event JAG membutuhkan *venue* atau tempat yang sesuai dengan kebutuhan sarana JAG dan tidak memerlukan biaya dalam penggunaannya.

- 5) Jogjanimations tidak terlalu memikirkan dua elemen terakhir yaitu *what* dan *how*. Hal ini dikarenakan event JAG mengadopsi bentuk dan format Arisan Animasi, sehingga dalam perencanaannya Jogjanimations hanya memikirkan detail-detail lain dari konsep tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik masyarakat Yogyakarta. Tetapi dalam pengemasannya Jogjanimations selalu mencoba untuk menghindari pengeluaran, selain itu juga menyesuaikan dengan sumber daya manusia yang ada.

Dari hasil riset tersebut dapat diketahui bahwa sebelum melakukan perencanaan mengenai event JAG, Jogjanimations terlebih dahulu melakukan riset sebagai langkah awal dalam melakukan perencanaan event JAG. Dari hasil riset tersebut diketahui fakta-fakta mengapa Jogjanimations memerlukan penyelenggaraan event JAG untuk dapat mewujudkan tujuannya. Jogjanimations memerlukan event sebagai media untuk memperkenalkan animasi pada masyarakat secara luas. Selanjutnya pertimbangan siapa yang akan terlibat baik dalam perencanaan event JAG maupun siapa yang menjadi

... dan juga menentukan pemilihan personel dan juga sasaran

Hasil riset mengenai waktu akan berimbang pada kapan penyelenggaraan event JAG akan dilakukan, selain itu juga kapan setiap kegiatan yang berhubungan dengan event JAG akan dimulai dan diakhiri, hingga pada tahap perancangan waktu dalam pencapaian tujuan. Dalam penentuan tempat penyelenggaraan, Jogjanimations mempertimbangkan untuk meminimalkan pengeluaran biaya dalam pemakaian tempat. Selain itu juga pemilihan tempat disesuaikan dengan kebutuhan akan sarana dan fasilitas yang dibutuhkan untuk event JAG. Bentuk dan format acara JAG diadopsi dari Arisan Animasi, tapi Jogjanimations kembali mencoba untuk menghindari pengeluaran dari perencanaan event JAG yang akan dilakukan pada tahapan yang selanjutnya.

#### **b. Desain dan Perencanaan Event Jogjanimations Gallery.**

Dalam tahapan perencanaan event ini, peneliti akan membahas tahapan *Design* dan *Planning* dalam pembuatan event menurut Goldbatt menjadi satu. Hal ini dimaksudkan agar peneliti dapat melihat dengan jelas bagaimana *brainstorming* perencanaan event JAG, karena pada praktiknya dua tahapan ini sering dilakukan secara bersamaan. Tahapan ini dilakukan dengan menggunakan hasil riset sebagai bahan pertimbangan dan acuan dalam perencanaan event.

Elemen-elemen *why*, *who*, *where*, *when*, *what* dan *how* yang dikemukakan oleh Pudjiastuti dan juga Philip Lesly (dalam Pudjiastuti, 2010), mengenai

Berikut pembahasan mengenai perencanaan event JAG yang dilakukan oleh

Jogjanimations:

1) Elemen *Who*

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa sebelum ide pembuatan event dilakukan, Jogjanimations terlebih dahulu membuat struktur organisasi dari event JAG. Pembentukan struktur organisasi event JAG ini dilakukan dengan mengambil orang-orang yang berada dalam The Joedo Center. Tetapi, selain Direktur dan Manajer Pelaksana JAG, *jobdesk* lain yang ada tidak pernah ditempati oleh satu personil secara permanen. Hal ini terjadi dikarenakan Jogjanimations membebaskan mereka untuk memilih *jobdesk* yang diinginkan.

Suatu bentuk struktur organisasi akan mempengaruhi bagaimana proses *brainstorming* event JAG akan berjalan. Karena perekrutan personil dari lingkup yang sama menjadi satu poin tersendiri, selain mereka sudah saling mengenal, para personil tersebut merupakan orang-orang yang memiliki harapan yang sama dengan pimpinan mereka. Ditambah mereka juga mempunyai *interest* atau perhatian yang sama mengenai animasi. Sehingga terkadang dapat memberikan ide kreatif yang berguna bagi penyelenggaraan event JAG.

Meskipun bentuk struktur organisasi dari JAG tidak permanen, tapi dalam pelaksanaannya, mereka masih mempunyai tugas masing-masing untuk dikerjakan. Selain tugas, mereka juga memiliki fungsi yang saling

berbeda-beda, dan satu sama lain, sehingga event dapat terselenggara

dengan efektif dan efisien. Dengan bentuk struktur yang seperti itu Jogjanimations membuktikan bahwa mereka menjadi lebih mudah untuk melakukan koordinasi dan juga mendistribusikan keputusan dari pimpinan. Hal ini dikarenakan mereka akan selalu bersinggungan baik saat event maupun sebelum dan sesudah event dilakukan.

Selanjutnya, pemilihan khalayak tidak bisa dilakukan dengan sembarangan, karena hal ini akan menentukan bagaimana bentuk penyampaian pesannya. Untuk mengidentifikasi pengunjung event JAG, Jogjanimations menggunakan hasil dari pertimbangan mengenai khalayaknya. Selama ini animasi dianggap hanya diperuntukkan bagi orang-orang yang bisa menggambar saja. Anggapan itu tak sepenuhnya benar, maka Jogjanimations mencoba untuk meluruskan anggapan tersebut. Karena animasi tidak hanya sekedar menggambar. Dalam animasi juga dibutuhkan keahlian atau profesi lain yang dapat mendukung industri animasi. Oleh karena itu, industri animasi dapat diikuti dan dikerjakan oleh siapapun berdasarkan keahlian mereka.

Selain itu siapapun atau profesi apapun dapat menggunakan produk dari industri animasi. Oleh karena itu dalam menentukan sasaran pengunjungnya, Jogjanimations menentukan sasarannya dengan pertimbangan siapa yang nantinya dapat membantu terwujudnya tujuan. Jogjanimations menjadikan penggiat dan pecinta animasi sebagai sasaran utama mereka, dalam hal ini adalah pelaku animasi, komunitas animasi,

langkah Jogjanimations dalam membuat skala prioritas sasaran pengunjung sudah tepat. Dikarenakan segmen-segmen sasaran tersebut merupakan motor penggerak utama dalam industri animasi.

Skala prioritas yang selanjutnya adalah beberapa profesi yang berkaitan dengan industri animasi, seperti arsitektur dan audio visual. Dipilihnya segmen ini sebagai sasaran pengunjung dikarenakan mereka juga sering kali menggunakan animasi dalam profesi mereka. Selanjutnya, elemen-elemen masyarakat dan lembaga pemerintah, yang kemudian akan mempunyai peranan sebagai pendukung terwujudnya tujuan Jogjanimations.

Dalam proses *brainstorming* pada elemen ini, juga melihat pada bagaimana Jogjanimations menentukan narasumber untuk tiap episodenya. Dalam menentukan narasumber tersebut, Jogjanimations menggilir masing-masing studio animasi yang ada di Yogyakarta untuk menjadi pengisi acara, dengan mempertimbangkan pada *interest* dari masing-masing studio tersebut dengan tema yang ada. Tapi terkadang Jogjanimations juga mengundang narasumber tamu untuk ikut berpartisipasi dalam event JAG, untuk menambah wawasan pengunjung mengenai animasi.

Penentuan narasumber yang dilakukan oleh Jogjanimations sudah cukup baik, terlihat dari bagaimana mereka mencoba untuk menyesuaikan antara tema, narasumber, serta topik diskusinya. Pemilihan narasumber

tidak akan menentukan bagaimana pesan nantinya akan disampaikan

kepada khalayak. Tentunya pesan yang disampaikan masih mengacu pada tujuan utama Jogjanimations.

## 2) Elemen *When*

Penyusunan detail kegiatan yang dilakukan oleh Jogjanimations untuk event JAG, adalah pembuatan agenda JAG dalam setahun kedepan, penancangan rentang waktu 2 tahun untuk pencapaian tujuan, waktu pelaksanaan, dan waktu dalam setiap kegiatan event JAG kapan dimulai dan diakhiri.

Dari *brainstorming* yang dilakukan pada awal tahun berdirinya Jogjanimations dihasilkan agenda untuk pelaksanaan JAG selama rentang waktu satu tahun atau 12 episode. Selain juga dihasilkan bagaimana Jogjanimations menentukan kebutuhan masa pencapaian tujuannya selama 2 tahun. Disini terlihat bagaimana kesiapan Jogjanimations dalam menentukan agenda, sehingga seharusnya dalam kurun waktu tersebut Jogjanimations sudah mampu untuk melakukan pengukuran akan pencapaian tujuan.

Dari pembuatan agenda tersebut dapat diketahui kapan pelaksanaan event JAG untuk tiap bulannya. Waktu penyelenggaraan event JAG didasarkan pada pertimbangan awal bahwa event JAG yang membutuhkan kehadiran banyak masyarakat. Oleh karena itu dipilih Sabtu sebagai hari yang pelaksanaan event JAG. Karena pada hari itu



Jogjanimations memilih hari Sabtu pekan terakhir dengan pertimbangan bahwa masyarakat akan lebih mudah mengingatkan masyarakat. Karena apabila penentuan waktu pelaksanaan didasari tanggal, maka hari pada tanggal tersebut dapat berganti.

Pemilihan hari tersebut, merupakan suatu langkah yang tepat untuk menjaga eksistensi penyelenggaraan JAG. Selain itu frekuensi event JAG yang dilakukan tiap bulannya telah disesuaikan dengan kemampuan dari sumber daya manusia yang ada di Jogjanimations. Pertimbangan Jogjanimations memilih hari sabtu pekan terakhir sudah tepat. Oleh karena itu, seperti yang dikatakan oleh Pudjiastuti (2010:20) mengenai pemilihan waktu, perencanaan event JAG juga telah mempertimbangkan ketersediaan waktu dari khalayak. Hal ini tidak dipungkiri karena event JAG membutuhkan kehadiran banyak orang, selain itu juga dalam upaya mewujudkan tujuannya, Jogjanimations membutuhkan peranan dari berbagai pihak. Pemilihan hari Sabtu untuk pelaksanaan event JAG bukan hanya mempertimbangkan waktu sasaran pengunjung JAG semata, tetapi juga mempertimbangkan ketersediaan waktu dari pengisi acara juga penyelenggara atau Jogjanimations sendiri.

Selain itu agenda tersebut dapat menjadi pegangan dalam perencanaan event JAG untuk *brainstorming* tiap bulannya, untuk merancang penyusunan acara tiap episode event JAG dari awal hingga akhir. Sehingga pada tiap bulannya susunan acara tersebut dapat dirubah

ilustrasi dan dapat lebih baik dalam perencanaan event JAG untuk episode

tersebut. Dalam penyusunan jadwal kegiatan tersebut Jogjanimations sudah secara detail menentukan daftar kegiatan, perencanaan waktu mulai dan berakhir, serta orang yang berkaitan dengan kegiatan tersebut.

### 3) Elemen *Where*

Jogjanimations memilih Taman Budaya Yogyakarta (TBY) sebagai tempat untuk menyelenggarakan event JAG. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan pemakaian tempat yang tidak memerlukan biaya sewa. Pemilihan tempat dimaksudkan juga untuk meminimalkan pengeluaran, karena event JAG digelar secara gratis bagi pengunjung. Selain itu pemilihan TBY sebagai tempat penyelenggaraan JAG dikarenakan fungsi TBY salah satu pusat kegiatan seni Yogyakarta.

Pudjiastuti mengemukakan bahwa dalam pemilihan lokasi perlu beberapa pertimbangan, antara lain (Pudjiastuti, 2010:22):

- a) Lokasi TBY yang strategis karena berada di tengah kota. Dan juga akses untuk menuju ke TBY juga mudah.
- b) Lokasi juga telah sesuai dengan kondisi khalayak sasaran dimana sebagian besar adalah mahasiswa dan pelajar.
- c) TBY memiliki ruangan yang mempunyai daya tampung yang cukup besar karena memang didesain sebagai tempat penyelenggaraan event atau acara massal.
- d) Jogjanimations melihat fasilitas TBY yang sesuai dengan

kebutuhan untuk penyelenggaraan event JAG

- e) Event JAG didesain dengan bentuk pameran, dan diskusi maka pemilihan TBY dirasa cocok, karena bertempat di dalam ruangan, selain itu juga Jogjanimations tidak perlu memikirkan tentang perubahan cuaca karena pelaksanaannya didalam ruangan.

Dari pernyataan di atas dapat terlihat bahwa Jogjanimations dalam pemilihan tempat penyelenggaraan event JAG, Jogjanimations sudah melihat dan mempertimbangkan hal-hal untuk menentukan tempat penyelenggaraan event yang diungkapkan oleh Pudjiastuti di atas. Pemilihan lokasi penyelenggaraan event JAG oleh Jogjanimations dirasa sangat tepat, selain karena lokasi, fasilitas dan sarana yang dimiliki oleh TBY telah sesuai dengan bentuk dan format acara event JAG. Selain telah sesuai dengan bentuk event JAG, Jogjanimations juga menggunakan TBY karena disesuaikan dengan kondisi keuangan dari Jogjanimations itu sendiri.

#### 4) Elemen *Why*

Pada pertimbangan awal, menunjukkan bahwa masyarakat belum memiliki kesadaran (*awareness*) terhadap animasi. Oleh karena itu, Jogjanimations membutuhkan sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk membangun *awareness* masyarakat terhadap animasi.

Terdapat beberapa alasan yang diungkapkan atau dimakludkan dari event JAG

sama halnya dengan pendapat Pudjiastuti (2010:25) sehingga event event JAG juga memiliki maksud untuk mempengaruhi khalayak. Diharapkan event JAG mampu untuk menanamkan pesan dan kesan kepada khalayak melalui perasaan, pikiran dan bahasa. Sehingga dimaksudkan di sini event JAG mempunyai peranan mempengaruhi, mengajak dan menggerakkan masyarakat untuk turut serta mengembangkan industri animasi dan juga mewujudkan tujuan Jogjanimations.

Selain maksud, event JAG juga mempunyai tujuan utama yaitu Jogja pusat animasi 2012, atau lebih tepatnya menjadikan D.I. Yogyakarta sebagai pusat Animasi Indonesia pada tahun 2012. Jogja pusat animasi 2012, dapat diartikan dengan pada tahun 2012 Yogyakarta dapat menjadi pusat produksi animasi Indonesia. Selanjutnya adalah menjadikan Yogyakarta sebagai pusat pendidikan animasi Indonesia. Dan juga membuat adanya wisata animasi di Yogyakarta, yang menyediakan ruang dan waktu bagi masyarakat untuk melihat proses produksi animasi ke studio-studio animasi.

Menurut Pudjiastuti, dalam menentukan tujuan, tujuan event tersebut harus ditentukan secara SMARRTT (Pudjiastuti, 2010:25):

- a) Tujuan dari event JAG adalah Jogja Pusat Animasi Indonesia 2012, dengan melihat pada bagaimana Jogjanimations mendiskripsikan tujuannya, serta dengan membandingkannya

Jogjanimations menentukan sasarannya dapat dikatakan bahwa tujuan tersebut cukup *spesific*.

- b) Dalam konteks event JAG, yang dapat digunakan sebagai pengukuran adalah perkembangan jumlah studio dan sekolah animasi di Yogyakarta. Selain itu juga jumlah pengunjung event JAG, karena pengunjung merupakan aspek potensial untuk mencetak animator atau penggiat animasi yang baru. Melihat pada perkembangan jumlah dan kualitas studio dan sekolah animasi yang ada, serta jumlah anggota dari JAG, dirasakan bahwa tujuan ini sudah sangat meyakinkan untuk dapat diraih oleh Jogjanimations.
- c) Jika melihat pada keuangan dari Jogjanimations tentunya tujuan tersebut masih sangat sulit untuk dicapai, tapi dengan melihat pada jumlah anggota dan sumber daya lain seperti sekolah dan studio animasi yang ada tentunya tujuan tersebut memungkinkan untuk diwujudkan. Selain itu Jogja Pusat Animasi Indonesia 2012, bukan hanya ditentukan oleh Jogjanimations, perwujudan tujuan tersebut sangat dipengaruhi oleh pihak-pihak lain yang berkaitan dengan tujuan tersebut. Dan dengan melihat secara lebih luas, tujuan tersebut dapat dikatakan *achievable* atau dapat diraih, karena



menentukan tema, Jogjanimations selalu berupaya untuk selaras dengan tujuan. Dengan melihat pada agenda dan tema yang dibuat oleh Jogjanimations, jangka waktu pencapaian tujuan tersebut sangat memungkinkan.

Dari penjabaran tersebut, dapat dilihat bahwa tujuan dari event JAG yaitu menjadikan Yogyakarta sebagai pusat animasi 2012, Jogjanimations telah menerapkan identifikasi penentuan tujuan SMARRTT menurut Pudjiastuti. Tujuan dari event JAG telah memenuhi kriteria tersebut karena tujuan event JAG sangat jelas, mengenai sasaran yang tepat, dan juga sudah terarah.

Tujuan event JAG juga sudah meyakinkan, karena dapat diukur tingkat keberhasilannya, sehingga memungkinkan untuk melakukan evaluasi hasil. Akan tetapi permasalahannya adalah apakah perkembangan tersebut merupakan hasil dari penyelenggaraan event JAG atau tidak. Karena sampai saat ini belum diketahui bahwa event JAG sudah menimbulkan efek yang mampu meningkatkan jumlah ekolah ataupun studio animasi yang ada. Karena belum adanya penelitian atau pengukuran yang menghasilkan data perkembangan tersebut. Dengan melihat pada masalah yang ada, tujuan event JAG juga sudah selaras untuk mengatasi masalah-masalah bagi industri animasi. Yang terakhir, tujuan dari event JAG mempunyai khalayak yang cukup jelas.

Menurut Rosady Ruslan, perencanaan event bukan hanya sekedar menghasilkan hiburan pada masyarakat, tetapi juga mempunyai tujuan lain

yang ingin dicapai, yaitu (Rosady Ruslan, 1999 dalam Wahyuni Pudjiastuti, 2010):

- a) Event JAG mencoba untuk memperkenalkan dunia dan industri animasi bagi masyarakat dan generasi muda. Tujuannya adalah untuk memberikan inspirasi dan informasi bagi masyarakat mengenai salah satu bagian dari industri kreatif yang mulai berkembang di Indonesia. Selain itu, event JAG juga ingin memperkenalkan profesi di bidang animasi. Jadi, penyelenggaraan event JAG diharapkan dapat menimbulkan Kesadaran (*awareness*), dan meningkatkan pengetahuan publik terhadap animasi.
- b) Dengan memberi kesempatan atau sarana bagi animator muda, hobbist, amatir, dan profesional untuk menampilkan karya mereka. diharapkan eksistensi para pecinta animasi di Yogyakarta mulai terbentuk. Serta membuka kesempatan bagi semua pihak yang mendukung dan yang terlibat dalam dunia animasi untuk memperkenalkan profil dan kegiatannya. Selain itu Jogjanimations juga membuka diri bagi media yang ingin melakukan liputan ataupun wawancara. Hal ini dimaksudkan dengan melalui komunikasi timbal balik yang baik, diharapkan akan memperoleh publikasi yang positif bagi event JAG.
- c) Melalui event JAG, Jogjanimations mencoba untuk memberikan pemahaman mengenai prospek animasi di masa depan. Dalam



untuk diputar di JAG. Hal ini memperlihatkan itikad baik dari Jogjanimations mengenai animasi dengan harapan agar dapat menanamkan citra (*image*) positif pengunjung.

- d) Event JAG berusaha menggandeng masyarakat agar turut serta dalam mengembangkan industri animasi Yogyakarta, dengan memberikan informasi serta pembelajaran mengenai animasi kepada masyarakat. Dimaksudkan agar masyarakat mulai mengerti mengenai animasi yang kemudian dapat berimbas pada berkembangnya industri animasi di Yogyakarta.
- e) Event JAG membuka kesempatan bagi siapapun yang ingin terlibat. Dan juga membuka kesempatan bagi siapa saja yang ingin menampilkan karya mereka. Selain itu event JAG juga dapat dipakai sebagai media promosi.

Penjabaran di atas, dapat diketahui bahwa selain untuk mewujudkan Yogyakarta menjadi pusat animasi 2012, event JAG juga memiliki tujuan lain sebagai hasil dari penerjemahan misi Jogjanimations. tetapi semua tujuan tersebut masih dalam satu bingkai untuk mewujudkan visi dan juga tujuan utama dari penyelenggaraan event JAG.

##### 5) Elemen *What*

Penerapan konsep Arisan Animasi pada event JAG, merupakan suatu hal yang tepat untuk dilakukan, jika mengacu pada pencapaian tujuan Jogjanimations. Bentuk Arisan Animasi yang digelar dengan

pamer karya serta diskusi, sangat cocok dengan tujuan dari Jogjanimations dalam penerapannya terhadap event JAG. Untuk dapat mencapai tujuan itu, yang dilakukan pertama kali oleh Jogjanimations untuk dapat membangun apresiasi masyarakat adalah dengan memperkenalkan animasi terlebih dahulu.

Dengan menayangkan karya animasi dalam event JAG, tentunya dapat memberikan hiburan tersendiri, terlebih apabila karya-karya yang ditampilkan tergolong bagus dan menarik. Karena animasi bukan hanya menarik bagi anak-anak, banyak dari kalangan dewasa juga senang dan menyukai animasi. Tentunya hal ini akan semakin meningkatkan *interest* atau daya tarik dari event JAG, sehingga pengunjung akan senantiasa menantikan penyelenggaraan event JAG.

Dengan memberikan informasi dan juga sesi diskusi dalam event JAG, selain sebagai media untuk memperkenalkan animasi pada masyarakat. Sesi ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi masyarakat, tentunya yang masih ada kaitannya dengan animasi. Dan juga memberikan informasi pada masyarakat tentang potensi besar dari industri animasi. Dengan melakukan itu Jogjanimations dapat menciptakan kesadaran masyarakat akan industri animasi juga langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk dapat turut serta mengembangkan

## 6) Elemen *How*

Pada elemen ini pembahasan dilakukan pada bagaimana bentuk pelaksanaan event JAG. Selain itu juga dibahas bagaimana cara agar event tersebut dapat meraih tujuan. Serta, bagaimana detail perencanaan pelaksanaan event JAG. Penyelenggaraan event JAG mengadopsi konsep dari event Arisan Animasi. Maka dari itu masih ada kemiripan dalam bentuk acara, format acara dan juga kemasannya.

Namun dalam merancang fasilitas event JAG, Jogjanimations merancang event JAG dengan mempertimbangkan ketersediaan juga sumber daya manusia, keuangan, juga sumber daya lainnya. Menurut Pudjiastuti (2010:46) dalam bukunya menuturkan hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam merancang fasilitas event, yang selanjutnya akan dikaitkan dengan event JAG.

Pertama adalah pertimbangan Jogjanimations dalam menentukan bentuk acara JAG, dengan bentuk pameran dan menggunakan format televisi, sangat cocok dengan kondisi khalayak, sumber daya yang ada, juga telah sesuai dengan tujuan. Selanjutnya dalam penyusunan acara, event JAG dalam tiap penyelenggaraannya telah membuat susunan acara mulai dari pembukaan hingga penutup. Dengan menggunakan format televisi, membuat jadwal acara JAG jarang sekali berubah. Perubahan yang dilakukan hanya pada durasi event, jika dalam satu episode tersebut ada banyak film untuk diputar. Protokoler yang dibuat terbatas pada

Beberapa elemen fasilitas yang perlu dipertimbangkan menurut Pudjiastuti di atas, tidak dilakukan oleh Jogjanimations, karena memanfaatkan fasilitas atau elemen tersebut tidak digunakan atau tidak sesuai dengan bentuk dan format JAG. Diantara fasilitas-fasilitas tersebut adalah dekorasi, pencahayaan, penataan ruang dan panggung, tenda, tandu panitia, dan souvenir. Selain karena tidak sesuai dengan bentuk event JAG tidak digunakannya fasilitas tersebut juga dimaksudkan untuk meminimalkan pengeluaran.

Penggunaan poster, *broadcast messenger*, dan juga media sosial sebagai sarana publikasi dan undangan untuk event JAG, juga telah disesuaikan dengan keuangan dan sumber daya manusia untuk menyebarkannya. Penggunaan internet sebagai media publikasi saat ini sudah sering dilakukan, selain murah juga terbukti cukup efektif. Penggunaan *broadcast messenger* dan juga jejaring sosial bahkan dirasa sangat bagus, karena dapat langsung mengarah pada individu-individu yang dituju. Sehingga apabila dilakukan dengan benar, Jogjanimations dapat mengundang orang-orang yang mempunyai pengaruh atau dapat membantu Jogjanimations dalam mewujudkan tujuan.

Selain publikasi, event ini digelar dengan “lesehan” juga untuk meminimalkan anggaran, selain agar menimbulkan kesan santai. Jogjanimations juga telah mempertimbangkan dengan ketersediaan sumber daya manusia yang ada. Melihat pertimbangan tersebut, pemilihan

event yang dipilih telah sesuai dengan tujuan. Selain itu dokumentasi juga mempertimbangkan dengan ketersediaan alat yang ada di Joedo Center.

Dalam hal bentuk event, juga direncanakan bagaimana evaluasi dan pengembangan event akan dilakukan. Dalam event JAG, Jogjanimations merencanakan menyebarkan angket sebagai salah satu upaya untuk melakukan evaluasi. Sedangkan dalam upaya untuk mengembangkan event JAG, Jogjanimations mencoba menggandeng komunitas film.

Dalam penyelenggaraan JAG, Jogjanimations menambahkan pemutaran film dari komunitas-komunitas film yang ada di Yogyakarta. hal ini ditujukan untuk menambah daya tarik dari event JAG itu sendiri. Melihat pada strategi pengembangan event yang diutarakan oleh Allen dkk, Jogjanimations menggunakan pilihan strategi *Growth Strategy*. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana Jogjanimations berupaya mengembangkan event dengan menambahkan program pada pelaksanaan event JAG. Masuknya film dalam event JAG, diiringi oleh bertambahnya animo dari komunitas film itu sendiri. Hal ini kemudian membuat Jogjanimations kemudian menambahkan durasi pelaksanaan event JAG.

Akan tetapi kekurangan Jogjanimations dalam merancang event JAG adalah tidak dibuatnya suatu objektif tersendiri untuk tiap-tiap episode penyelenggaraan JAG. Menurut Allen *et al*, "*obyektif* sering digunakan untuk menghitung perkembangan dari suatu tujuan event dan

hal ini menunjukkan bahwa organisasi untuk

dapat mengetahui apakah rencana mereka berhasil atau tidak.” (Allen et al, 2010:107)

Tidak dibuatnya objektif untuk penyelenggaraan event JAG memang tidak mempunyai pengaruh dalam pelaksanaan event JAG. Tetapi apabila dalam perencanaan event JAG untuk tiap episodnya ditentukan suatu objektif tersendiri, maka dari penentuan objektif tersebut akan menghasilkan data atau input bagi event JAG pada suatu episode. Sehingga nantinya dapat dilakukan pengukuran untuk melihat keberhasilan, juga bagaimana *follow up* yang akan dilakukan untuk penyelenggaraan event JAG pada episode tersebut. Selain itu, input yang dihasilkan jika diolah dengan baik juga dapat diterapkan pada penyelenggaraan event selanjutnya. Dan lebih penting lagi input atas data tersebut dapat dijadikan sebagai pengukuran untuk keseluruhan pencapaian tujuan dari Jogjanimations.

### **3. Pelaksanaan Event Jogjanimations Gallery**

#### **a. Pelaksanaan Event**

Sebelum pelaksanaan event JAG dilakukan, Jogjanimations terlebih dahulu melakukan pengecekan terhadap beberapa komponen. Sebelum penyelenggaraan event JAG, Jogjanimations melakukan pengecekan perihal pemasangan dan penyebaran publikasi, pengecekan film yang akan diputar, dan juga budget untuk sponsor. Dalam pelaksanaan event JAG

Jogjanimations mengecek pemasangan publikasi seperti banner, dan pemasangan alat, juga konfirmasi kedatangan narasumber.

Dalam pelaksanaan event JAG, Jogjanimations telah melakukan pengecekan komponen-komponen event. Tetapi Jogjanimations tidak melakukan semua pemeriksaan komponen event seperti yang dituturkan oleh Pudjiastuti (2010:87), tidak dilakukannya pemeriksaan terhadap beberapa komponen tersebut disebabkan karena beberapa komponen tersebut tidak diperlukan dan juga tidak memerlukan pemeriksaan oleh Jogjanimations.

Selanjutnya sebelum memasuki pada penyelenggaraan event, akan lebih baik penyelenggara melakukan gladi bersih terlebih dahulu. Gladi bersih bertujuan untuk melihat kesiapan tim dalam pelaksanaan event. Dari hasil wawancara disimpulkan bahwa dalam penyelenggaraan event JAG, Jogjanimations tidak pernah melakukan gladi bersih. Hal ini dikarenakan karena frekuensi penyelenggaraan event JAG yang rutin membuat Jogjanimations tidak mempertimbangkan untuk melakukan gladi bersih. Selain karena sudah terbiasa, komponen kegiatan dalam event JAG sangat mudah dilaksanakan, asalkan persiapan telah selesai dilakukan.

Selain tidak membuat suatu objektif dalam perencanaan event JAG, dalam pelaksanaan event JAG-pun Jogjanimations juga tidak melakukan pencatatan data dengan semestinya. Jogjanimations kurang memperhatikan dalam melakukan pendokumentasian data, sehingga banyak kelengkapan data yang semestinya dikumpulkan tidak dilakukan. Padahal pencatatan dan

pihak yang nantinya ingin menggunakan data tersebut. Selain berguna bagi Jogjanimations, data tersebut juga bisa dijadikan sebagai alat ukur sederhana untuk menilai hasil dari pelaksanaan event serta melihat keberhasilan pencapaian tujuan Jogjanimations. Dengan data tersebut dapat dilakukan evaluasi *Outcome*, yang menurut Pietrzak, dkk (1990) “adalah evaluasi terhadap elemen-elemen yang terkait dalam penentuan dampak atau pengaruh yang dihasilkan layanan program terhadap sasaran secara keseluruhan” (Pietrzak, dkk dalam Pudjiastuti 2010:75).

## **b. Koordinasi**

Dalam berkoordinasi, Jogjanimations tidak menemui kesulitan dalam berkomunikasi. Hal ini dikarenakan personil tim tidak ada yang berasal dari luar Jogjanimations. Oleh karena itu komunikasi dapat dilakukan dengan mudah. Personel JAG yang berasal dari orang dalam, merupakan orang-orang yang *concern* atau memiliki perhatian lebih terhadap animasi dan juga JAG, karena mereka telah mampu menurunkan ego dan mementingkan kepentingan komunitas. Selain itu melihat komitmen, kerjasama, tanggung jawab, dan disiplin mereka juga dapat dijamin. Direktur Jogjanimations sering kali dan bahkan selalu turun langsung dalam event JAG, mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi.

Dalam penyelenggaraan event JAG, Jogjanimations telah memperhatikan hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam berkoordinasi untuk



jawab, kerja sama, kepercayaan dan disiplin yang menjadi perhatian Goldbatt, dalam anggota tim event JAG hal ini dianggap tidak menjadi masalah berarti, dikarenakan orang-orang yang terlibat berasal dari Joedo Center, sekaligus juga merupakan orang-orang yang *concern* terhadap animasi. dalam berkomunikasi mereka tidak terlalu dipusingkan, karena selain telah saling mengenal, mereka juga telah terbiasa dengan event JAG sehingga tidak terlalu kebingungan. Dukungan pimpinan dalam event JAG merupakan suatu hal yang tidak perlu dipertanyakan lagi, karena Pimpinan dari Jogjanimations merupakan motor penggerak utama dalam event ini, selain beliau juga selalu turun tangan apabila ada permasalahan.

Dengan struktur organisasi event JAG yang sederhana tersebut, ternyata memudahkan Jogjanimations dalam berkoordinasi dan bekerjasama. Serta memudahkan mereka dalam pendistribusian keputusan. Selain itu juga memudahkan mereka untuk berkomunikasi satu sama lain. Dalam penyelenggaraan event Hill (dalam Allen et al, 2010:107), membagi struktur organisasi menjadi tiga bagian. Pembagian struktur organisasi tersebut berdasarkan fungsi dan program eventnya. Pembagian tersebut adalah *Functional Structures, Program-Based and Matrix Structures, dan Multi-Organisational or Network Structures.*

Berdasarkan pembagian struktur organisasi menurut Hill, dalam event JAG, struktur organisasi yang ada adalah Multi-Organisational or Network Structures. Karena bentuk struktur organisasi yang ada dalam event JAG

mereka telah mengenal event JAG dan terbiasa serta memiliki keahlian dalam melakukan pekerjaannya. Setiap personil dapat langsung berinteraksi dengan personil lainnya, selain itu juga satu personil dengan tugas tertentu dapat ikut atau mengerjakan tugas personil lainnya. Dan juga pendistribusian kebijakan dan keputusan-pun dapat dilakukan dengan cepat.

### **c. Pencapaian Tujuan**

Melihat pada bagaimana pencapaian yang saat ini telah diraih oleh Jogjanimations atas tujuannya, sebenarnya dapat dikatakan bahwa Jogjanimations telah mendekati perwujudan tujuan tersebut. Tetapi peneliti melihat bahwa pencapaian Jogjanimations saat ini masih cukup jauh dari terwujudnya tujuan Jogjanimations. Pertumbuhan jumlah sekolah dan studio animasi memang dapat menjadi tolak ukur pencapaian tujuan, akan tetapi, apakah pertumbuhan tersebut juga diikuti oleh bertambahnya animo masyarakat untuk mempelajari animasi melalui lembaga-lembaga tersebut juga belum dilakukan pendataan. Sehingga untuk melihat pertumbuhan jumlah individu yang secara serius ingin mempelajari animasi juga tidak dapat dilakukan.

Selain itu perkembangan jumlah sekolah dan studio animasi yang ada juga belum jelas, apakah pertambahan tersebut merupakan efek dari penyelenggaraan JAG atau tidak. Karena memang belum ada suatu

Selanjutnya banyaknya jumlah anggota dalam Jogjanimations hanya akan menjadi angka semata apabila dalam perkembangan tidak disertai dengan pembinaan. Karena dari sekian banyak jumlah tersebut sebagian besar hanya merupakan hasil dari input data angket JAG. Jadi tanpa melakukan pembinaan dan pelatihan tentunya angka tersebut tidak akan mempunyai peranan untuk dapat mewujudkan tujuan Jogjanimations.

Banyaknya proyek animasi bagi studio animasi, sebagian besar hanya digunakan dalam iklan, arsitektur, game kecil, dan audio visual sederhana lainnya. Beberapa serial animasi memang telah ditayangkan layar televisi Indonesia, tapi pada kenyataannya serial tersebut belum mampu menjadi ikon animasi lokal. Sehingga hal ini belum dapat membuat masyarakat untuk mengembangkan bisnis ikutan animasi. Karena kebanyakan ikon animasi di Indonesia masih didominasi oleh animasi dari Jepang dan Amerika. Maka hal ini belum mampu menciptakan bisnis yang bersumber dari animasi.

#### **4. Evaluasi Event**

Evaluasi merupakan salah satu tahapan dalam manajemen event yang penting untuk dilakukan. Hasil dari evaluasi dapat dijadikan sebagai bahan untuk melaksanakan event selanjutnya. Selain itu hasil evaluasi juga dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan penyelenggaraan event dan pencapaian tujuan. Berdasarkan hasil wawancara, dari penyebaran angket tersebut, akan diketahui berapa yang datang, siapa saja yang datang, dan juga siapa yang baru pertama kalinya datang ke event JAG. Karena Jogjanimations justru lebih *concern* pada

yang baru pertama kali ini datang ke acara tersebut. Tapi hasil angket tersebut tidak diproses lebih lanjut oleh Jogjanimations, dikarenakan tidak ada yang sempat atau bersedia mengolah data tersebut. Angket tersebut hanya dibaca, dan itu dianggap cukup sebagai *feedback* untuk mengetahui sejauh mana tingkat ketertarikan pengunjung terhadap JAG.

Tidak diolahnya data dari angket yang masuk oleh Jogjanimations, merupakan hal yang tidak tepat. Karena apabila angket tersebut diolah lebih lanjut, akan menghasilkan data yang kemudian dapat dijadikan acuan untuk penyelenggaraan event selanjutnya, selain itu juga dalam hal pengembangan event. Dan yang lebih penting lagi hasil evaluasi tersebut dapat dijadikan acuan untuk melihat seberapa jauh tingkat keberhasilan Jogjanimations untuk melihat sejauh mana