BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH KOMUNITAS ANIMASI CIMAHI *CREATIVE ASSOCIATION*

II.1 Landasan Teori

Landasan teori merupakan teori yang relevan yang digunakan untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti dan sebagai dasar untuk memberi jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan (hipotesis), dan penyusunan instrument penelitian. Teori yang digunakan bukan sekedar pendapat dari pengarang atau pendapat lain, tetapi teori yang benar-benar telah teruji kebenarannya. (Hadi Sabari Yunus, 2010)

I.1.1 Sejarah Kota Cimahi

Cimahi mulai dikenal pada tahun 1811, Gubernur Jendral Willem Daendels membuat jalan Anyer - Panarukan, dengan dibuatnya pos penjagaan (IoJi) di Alun-alun Cimahi sekarang. Tahun 1874 - 1893, dilaksanakan pembuatan jalan kereta api Bandung - Cianjur sekaligus pembuatan stasiun kereta api Cimahi. Tahun 1886 dimulainya pembangunan pusat pendidikan militer dan fasilitas lainnya (RS Dustira, rumah tahanan militer, dll). Tahun 1935, Cimahi menjadi kecamatan (lampiran staad blad tahun 1935). Tahun 1962 dibentuk setingkat kewedanaan, meliputi 4 kecamatan : Cimahi, Padalarang, Batujajar dan Cipatat. Tahun 1975, ditingkatkan menjadi kota administratip (pp. no. 29 tahun 1975), diresmikannya pada tanggal 29 Januari 1976, merupakan Kotip pertama di Jawa Barat dan ketiga di Indonesia. Tahun 2001 ditingkatkan statusnya menjadi kota otonom.

Cimahi yang berasal dari status Kecamatan yang berada di wilayah Kabupaten Bandung sesuai dengan perkembangan dan kemajuannya maka berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1974 tentang Pemerintahan dan Otonomi Daerah dan Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1975 tentang Pembentukan Kota Administratif, Cimahi dapat ditingkatkan statusnya dari Kecamatan menjadi Kota

Administratif yang berada di wilayah Kabupaten Bandung yang dipimpin oleh Walikota Administratif yang bertanggungjawab kepada Bupati Kepala Daerah Kabupaten Bandung. Kota Administratif Cimahi dengan luas wilayah keselurahan mencapai 4.025,73 Ha, yang merupakan bagian dari Kabupaten Bandung Utara sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 1950 tentang Pembentukan Daerah-Daerah Kabupaten dalam lingkungan Propinsi Jawa Barat.

Cimahi telah menunjukkan perkembangan yang pesat, khususnya dibidang pelaksanaan pembangunan dan peningkatan jumlah penduduk, yang pada tahun 1990 berjumlah 290.202 jiwa dan pada tahu 2000 meningkat menjadi 352.005 jiwa dengan pertumbuhan rata-rata 2,12 % per tahun. Hal ini mengakibatkan bertambahnya beban tugas dan Wewenang kerja dalam penyelenggaraan pemerintahan, pelaksanaan pembangunan dan pelayanan kemasyarakatan. Oleh karena itu, sangat diperlukan adanya peningkatan dibidang penyelenggaraan pemerintahan, pelaksanaan pembangunan dan pelayanan kemasyarakatan dalam rangka meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat di wilayah Cimahi.Kota Administratif Cimahi, sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 29 tahun 1975 tentang Pembentukan Kota Administratif Cimahi. (http://www.cimahikota.go.id/)

Gambar II.1 Logo Kota Cimahi
Sumber : http://kebebasaninformasi.org/wpcontent/uploads/2010/12/Logo_cimahi.jpg
(Diakses pada 08/04/2016)

II.1.2 Gedung BITC

Gedung dengan arsitektur modern bernama *Baros Information Technology and Creative Center* (BITC) yang diresmikan pada 27 Desember 2010 oleh Menkominfo Tifatul Sembiring. Lantai dasar hingga lantai 3 boleh jadi kosong, tetapi di lantai 4 ada sebuah komunitas yang tergeliat di kota Cimahi ini, bernama *Cimahi Creative Association.*

Gedung yang rencananya akan difasilitasi dengan ruang layanan publik ini sudah mulai menyelenggarakan kegiatan sejak awal tahun 2011. Kegiatan yang diselenggarakan bekerja sama dengan beberapa instansi lain, baik dari pemerintah maupun swasta. Salah satu kegiatannya adalah "*Technopreneur Camp*" pada bulan Juli lalu dalam rangka peringatan HUT ke 10 kota Cimahi. Pada kegiatan ini CCA bekerjasama dengan BPPT menyelenggarakan kegiatan yang bertema "Menumbuh kembangkan wirausaha baru berbasis teknologi kreatif". Kegiatan tersebut bertujuan untuk menindaklanjuti hasil-hasil kreativitas berbasis teknologi kreatif dari para inovator, invertor maupun kreator di Kota Cimahi agar produknya bisa dikomersialkan. *(cimahikota.go.id)*



Gambar II.2 Gedung *Baros Information Technology and Creative Center*
Sumber : (Data Pribadi 2015)

II.1.3 Cimahi *Creative Association* (CCA)

Cimahi *Creative Association* (CCA) adalah kumpulan komunitas kreatif yang berpusat di gedung BITC. Salah satu tujuan Cimahi *Creative Association* (CCA) dibentuk adalah untuk mewadahi komunitas-komunitas dan bertanggung jawab dalam pengembangan sumberdaya manusia (SDM), yang pada akhirnya diharapkan mampu mengarahkan pertumbuhkan ekonomi kreatif berbasis komunitas. Pada awal dibentuk banyak komunitas yang terdapat di CCA ini mulai dari animasi, seni desain, fotografi, musik, tari dan masih banyak lagi komunitas. Dan pada saat ini komunitas animasi CCA hanya terfokus ke tiga komunitas saja yaitu Animasi, IT, dan film. Keanggotaan komunitas di CCA terbuka untuk umum baik dari dalam atau luar kota Cimahi.

Dalam perkembangannya CCA telah menjadi bagian dari pusat informasi dan sosialisasi industri kreatif Regional dan Nasional. CCA juga menjadi tujuan kunjungan industri dan praktek kerja lapangan untuk SMK dan Universitas dari berbagai daerah di Indonesia serta menjadi tempat riset.

Berikut adalah komunitas-komunitas yang berada dibawah naungan *Cimahi Creative Association* (CCA) pada awal tahun dibentuk tahun 2009 :

- Komunitas film Cimahi
- B.A.R.A.C (*Blender Army* Regional Cimahi)
- *Fotographer* Cimahi (FC)
- *Web Developer* Cimahi (WDC)
- Komunitas Linux Urang Cimahi
- *Comic Artist*
- *Electrobot* Cimahi (EBC)
- *Monster* Pena (Mona)
- *Mobile Content Developer*
- Cimahi *Skateboarding Association* (CSA)
- Kampung Rakyat Teater (Karakter)
- *Music Creative* Cimahi (MCC)

- *FrozEnt*
- Angkatan Muda Batik (AMUBA)
- *United Game* Developer (UGD)
- Bilik 2D
- Persatuan Paguyuban Seni Budaya dan Olahraga Cimahi Kreatif (http://tataruangcimahi.com/)

Dan pada saat ini komunitas CCA dikerucutkan hanya menjadi 3 komunitas saja yaitu, Animasi, Film, dan *IT*. Dan ketiganya diberi nama komunitas animasi CCA, komunitas *IT* CCA dan komunitas Film CCA.

II.1.4 Komunitas Animasi CCA

Komunitas animasi adalah satu dari tiga komunitas yang menjadi unggulan di Cimahi *Creative Association* (CCA) selain Film dan *IT*. Komunitas animasi CCA dibentuk bertujuan untuk mengembangkan SDM animasi *(animator)* yang bisa bersaing di dunia industri animasi yang berada di Indonesia maupun di luar negeri. dan diharapkan bisa mendobrak perkembangan kota Cimahi dan menjadi fokus program pembangunan kota Cimahi.

Wali Kota Cimahi Atty Suharti menuturkan. Gedung BITC (Baros *Information Technology & Creative*) dibangun sebagai bagian dalam upaya inovasi guna mengembangkan sektor animasi yang dijadikan sebagai salah satu sektor unggulan. BITC diproyeksikan sebagai kawah candradimuka bagi orang kreatif digital, terutama bidang animasi untuk melakukan pembinaan keterampilan sumber daya manusia (SDM), baik melalui pelatihan, pemagangan, seminar dalam suatu komunitas kreatif, dan inkubasi. (http://lipsus.kompas.com/)

Komunitas animasi CCA menerima para siswa ataupun mahasiswa yang ingin magang disana, banyak siswa dari kota lain bahkan diluar pulau jawa yang bermagang, hal ini dikarenakan komunitas animasi CCA sangat teratur dalam memperhatikan para siswa magang dengan pelatihan pelatihan yang mendasar hingga ke tingkatan rumit.

Banyak dari siswa yang ikut bergabung ke komunitas animasi setelah selesai magang, dengan biaya pendaftaran gratis, dan hanya dikenakan biaya bila ada pelatihan.



Gambar II.3 Ruang Pelatihan
Sumber : Data Pribadi (21 Mei 2016)



Gambar II.4 Suasana Pelatihan Komunitas Animasi CCA
Sumber : Data Pribadi (21 Mei 2016)

Pada setiap beberapa bulan sekali komunitas animasi CCA melakukan sosialisasi ke sekolah-sekolah yang berada di kota Cimahi yang bertujuan untuk mengajak para pelajar yang berasal dari Cimahi untuk ikut bergabung ke komunitas yang berada di CCA.

II.1.4.1 Baros *International Animation Festival*

BIAF atau yang disebut dengan Baros *International Animation Festival* saat ini merupakan *festival* animasi terbesar di Indonesia dengan skala Internasional yang digelar setiap tahun.

Baros sendiri merupakan nama daerah yang terletak di Cimahi, Jawa Barat. Wilayah ini direncanakan menjadi pusat pengembangan industri animasi di Indonesia dan atas dukungan pemerintah, maka diluncurkanlah Cimahi *Creative Association* (CCA) pada tahun 2009 sebagai pusat pengembangan animasi dan wadah komunitas kreatif di Cimahi. Sejak tahun 2013, pemerintah kota Cimahi bekerja sama dengan CCA menggelar acara *festival* animasi bertaraf internasional yang bertujuan untuk mengangkat nama Indonesia di mata dunia dan industri kreatif di dalamnya.

II.1.5 Pengertian Animasi

Animasi adalah gambar begerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannyam sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan. *(Dekky Septian : 2014 : http://septiandekky.blog.widyatama.ac.id/)*

II.1.6 Sejarah dan Perkembangan Animasi

Dunia animasi sudah diawali sejak ribuan tahun yang lalu, sejak zaman dahulu manusia sudah mengenal animasi dengan mencoba menganimasi gerak gambar binatang. Seperti yang pernah ditemukan oleh para ahli purbakala di Gua *Lascaux* Spanyol Utara. Mereka menemukan gambar celeng, bison, dan kuda berkaki delapan yang digambar oleh orang purba. Mereka mencoba menangkap gerak lari cepat binatang tersebut. Sementara itu orang Mesir kuno menghidupkan gambar mereka dengan urutan gambar-gambar para pegulat yang sedang bergumul, sebagai dekorasi dinding. Gambar ini dibuat sekitar tahun 2000 sebelum Masehi.

Seiring berkembangnya dunia pertelivisian, dunia animasi juga ikut berkembang. Mulanya animasi diciptakan 2D Animasi. Karya animasi 2D yang menuai kesuksesan antara lain Seven Dwarfs (1937) dan Fantasia (1940) produksi *Walt Disney* dimana tokoh-tokohnya mampu bertahan sampai sekarang. Pembuatan film animasi tersebut mulanya dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu. Satu durasi animasi memerlukan gambar yang sangat banyak.

Kemudian ditemukanlah teknik animasi *sel*, yang dapat mempermudah proses pembuatan film animasi 2D. Kertas gambar yang biasa dipergunakan diganti dengan kertas transparan yang terbuat dari bahan celluloid sheet. Teknik animasi *sel* inilah yang kemudian diadopsi dalam animasi komputer.

Masa 2D sudah mulai ditinggalkan dengan berkembangnya teknologi komputer. Sehingga terciptalah animasi 3D yang mempunyai ukuran panjang,lebar,dan tinggi (Z-axis) sehingga objek dan pergerakkannya hampir mendekati aslinya. Perkembangan ini juga dilengkapi dengan berbagai software canggih seperti *Macromedia flash, GIF animation,* dan *Corel Rave* (untuk animasi 2D). Sedangkan 3D *MAX Studio*, Alias *Wave Front AMA, Light Wave,* dan *Cinema* 4D (untuk animasi 3D).

Perkembangan ini memungkin animasi bukan hanya sebatas membuat objek, tetapi juga mencakup proses pewarnaan, modifikasi tekstur, karakterisasi, objek morfing, pemberian cahaya kamera, serta pemberian efek-efek untuk membuat objek tersebut menyerupai aslinya. *(http://www.idseducation.com/)*

II.1.7 Jenis-Jenis Animasi

1. ***Animasi 2D***

   Animasi 2D biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang artinya gambar yang lucu. Dan film kartun itu kebanyakan film yang lucu. Contohnya banyak sekali, baik yang di TV maupun di Bioskop. Misalnya: *Shincan, Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby doo,* dan masih banyak lagi. Meski yang populer kebanyakan film *Disney*, namun bukan *Walt Disney* sebagai bapak animasi kartun.



Gambar II.5 Animasi 2D
Sumber : http://www.hercampus.com/sites/default/files/2011/09/12/scooby-doo01_0.jpg
(Diakses pada 08/04/2016)

2. **Animasi 3d**

   Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Semenjak *Toy Story* buatan *Disney (Pixar Studio),* maka berlomba¬lombalah studio film dunia memproduksi film sejenis. Bermunculanlah, *Bugs Life, AntZ, Dinosaurs, Final*

Fantasy, Toy Story 2, Monster Inc, hingga *Finding Nemo, The Incredible, Shark Tale, Cars, Valian*. Kesemuanya itu biasa juga disebut dengan animasi 3D atau CGI (*Computer Generated Imagery*).



Gambar II.6 Animasi 3D
Sumber : http://3.bp.blogspot.com/s320/animasi%2B3d%2Bminion.png
(Diakses pada 08/04/2016)

3. Animasi *Stop Motion*

Animasi ini juga dikenali sebagai *claymation* kerana animasi ini menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang di gerakkan. Teknik ini pertama kali di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Teknik ini seringkali digunakan dalam menghasilkan visual effect bagi filem-filem era tahun 50an dan 60an. Film animasi *clay* pertama dirilis bulan Februari 1908 berjudul, *A Sculptors Welsh Rarebit Nightmare.*

Beberapa waktu yang beredar film clay yang berjudul *Chicken Run.* Jenis ini yang paling jarang di dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Meski namanya *clay* (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai *plasticin*, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam animasi *clay* dibuat dengan memakai rangka

khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan *plasficine* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, disa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh-tokohnya siap, lalu difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film.



Gambar II.7 Animasi Stop Motion
Sumber : http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive//Shaun-Sheep full_3175019b.jpg
(Diakses pada 08/04/2016)

II.1.8 Teknik-Teknik Animasi

Berdasarkan teknik pembuatannya animasi dibedakan menjadi sepuluh jenis yaitu :

1. **Animasi *Cel***

   Animasi *cel* merupakan animasi tertua dan merupakan bentuk animasi yang paling popular. Kata *cel* berasal dari kata "*celluloid*" yang merupakan materi yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada tahun-tahun awal animasi. Sekarang material film dibuat dari asetat *(acetate).* Biasanya digambar dengan menggunakan tangan (hand-drawn animation). Animasi *cel* biasanya

merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Masing-masing sel merupakan bagian yang terpisah, misalnya antara obyek dengan latar belakangnya, sehingga dapat saling bergerak mandiri.

2. **Animasi *Frame***

   Animasi *frame* merupakan animasi yang paling sederhana, dimana animasinya didapatkan dari rangkaian gambar yang bergantian ditunjukan, pergantian gambar ini diukur dalam satuan fps *(frame per second).*

3. **Animasi *Sprite***

   Metode animasi ini yang menjadikan objek *"sprite*" yang dapat bergerak secara individual dimana objek yang lainnya hanya sebagai *background* atau latar belakang yang tidak bergerak.

4. **Animasi *Path***

   Animasi path adalah animasi dari objek yang gerakannya mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan. Contoh animasi jenis ini adalah animasi kereta api yang bergerak mengikuti lintasan rel.

5. **Animasi *Spline***

   Spline adalah representasi matematis dari kurva. Objek bergerak biasanya tidak mengikuti garis lurus, misalnya bentuk kurva, program animasi komputer memungkinkan untuk membuat animasi spline dengan lintasan gerak berbentuk kurva.

6. **Animasi *Vector***

   Animasi vektor adalah animasi yang menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan objeknya. Setiap objek dalam animasi vektor bergerak secara mandiri dengan latar belakang yang diam (hampir sama dengan animasi *sprite*).

7. **Animasi Clay**

   Teknik animasi *Stop Motion / Clay Motion* dalam pengerjaannya menggunakan clay. Animasi dibuat dengan menggerakkan objek atau model dari boneka ataupun bahan elastis yang terbuat dari *clay* / tanah liat atau tanah liat sintetis. Objek digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian diambil gambarnya satu

per satu. Setelah diedit dan disusun, Apabila rol film dijalankan, akan memberikan efek seolah-olah boneka atau model tersebut bergerak.

8. **Animasi Karakter**

   Animasi karakter biasanya digunakan dalam film kartun berbasis 3 dimensi, oleh karena itu ada juga yang menyebutnya sebagai animasi 3D. Pada animasi ini setiap karakter memiliki ciri dan gerakan yang berbeda tetapi bergerak secara bersamaan. Dalam pengerjaannya, animasi jenis ini sangat mengandalkan komputer, hanya pada permulaan saja menggunakan teknik manual, yaitu pada saat pembuatan sketsa model atau model patung yang nantinya di *scan* dengan *scanner* biasa atau *3D Scanner*. Setelah itu proses pembuatan objek dilakukan di komputer menggunakan perangkat lunak 3D *modelling* dan *animation*.

   (http://www.ngobrolanimasi.com/)

II.2 Objek Penelitian

Sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian, maka objek penelitian merupakan hal yang mendasari pemilihan, pengolahan, dan penafsiran semua data dan keterangan yang berkaitan dengan apa yang menjadi tujuan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah perancangan informasi tentang komunitas animasi *Cimahi Creative Association* (CCA).

II.2.1 Unit Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi unit penelitian adalah sebuah komunitas yang berada di bawah naungan BITC yaitu Cimahi *Creative Association* (CCA) dengan komunitas animasi yang dijadikan unit penelitiannya.

II.3 Kondisi Khalayak Saat Ini

Berdasarkan Demografi : Khalayak sasaran untuk penelitian ini yaitu para pelajar yang berusia 16-23 Tahun, Jenis kelamin laki-laki dan wanita.

Berdasarkan Geografi : Pelajar yang tinggal di kota Cimahi, Bandung dan sekitarnya, khususnya masyarakat ataupun pelajar yang asli dari kota Cimahi.

Berdasarkan Psikografi : Pelajar yang mempunyai minat terhadap animasi, ataupun yang ingin belajar animasi dan mempunyai semangat untuk bisa.

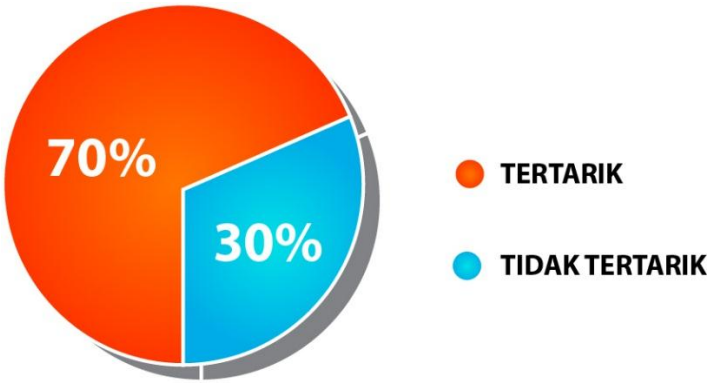
II.4 Analisa Permasalahan

Saat ini kota Cimahi sedang mengembangkan industri kreatif di bidang animasi melalui komunitas animasi Cimahi *Creative Association*. Di dalam komunitas tersebut bisa dibilang lebih banyak orang-orang dari luar Cimahi, dan sedikit orang asli Cimahi yang turut serta bergabung di komunitas tersebut, padahal pemerintahan kota Cimahi bermaksud agar para pelajar maupun orang-orang yang memiliki keinginan untuk berkreasi bergabung dengan komunitas CCA khusunya komunitas animasi dan ikut serta dalam mengembangkan animasi di kota Cimahi.

Dengan demikian penulis mencoba meriset masyarakat kota Cimahi yang dikhususkan kepada para pelajar SMK yang ditujukan untuk mengetahui seberapa tertarikah khalayak dengan animasi, dan seberapa tertarikah khalayak sasaran untuk bergabung ke komunitas animasi CCA

II.4.1 Hasil Data Kuisioner

II.4.1.1 Ketertarikan Pelajar Untuk Belajar Animasi

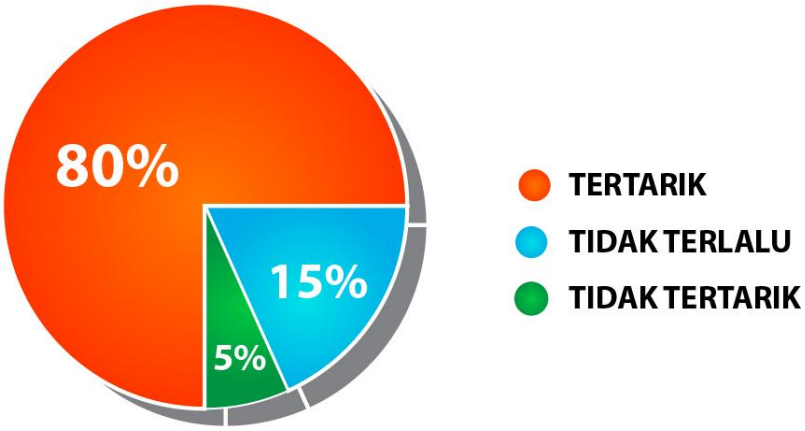


Gambar II.8 Grafik Ketertarikan Pelajar Untuk Belajar Animasi
Sumber : Data Kuisioner

Resume Analisis :

Ketertarikan pelajar terhadap animasi berdasarkan hasil data kuisioner yang dilakukan kepada 80 pelajar di SMKN 1 Cimahi, dapat ditarik kesimpulan sebanyak 70% pelajar tertarik untuk belajar animasi dan sebanyak 30% pelajar tidak tertarik untuk belajar animasi.

II.4.1.2 Ketertarikan Pelajar Untuk Bergabung dengan Komunitas Animasi CCA

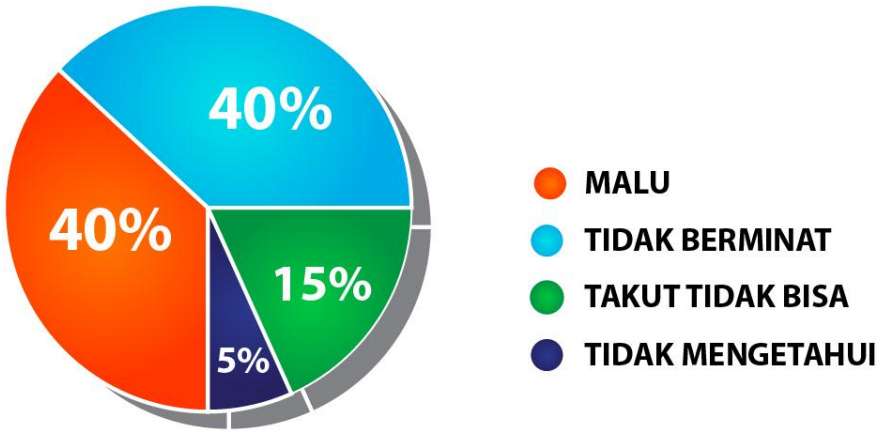


Gambar II.9 Grafik Ketertarikan Pelajar Untuk Bergabung dengan Komunitas Animasi CCA
Sumber : Data Kuisioner

Resume Analisis :

Ketertarikan pelajar untuk bergabung dengan komunitas animasi CCA berdasarkan hasil data kuisioner yang dilakukan kepada 80 pelajar di SMKN 1 Cimahi, dapat ditarik kesimpulan sebanyak 80% pelajar tertarik untuk bergabung dengan komunitas animasi CCA, 15% pelajar tidak terlalu tertarik dan 5% pelajar tidak tertarik untuk bergabung dengan komunitas animasi CCA.

II.4.1.3 Hal Yang Menyebabkan Para Pelajar Tidak Ikut Bergabung Dengan Komunitas Animasi CCA Dari Dulu



Gambar II.10 Grafik Hal Yang Menyebabkan Para Pelajar Tidak Ikut Bergabung Dengan Komunitas Animasi CCA Dari Dulu
Sumber : Data Kuisioner

Resume Analisis :

Hal yang menyebabkan para pelajar tidak ikut bergabung dengan komunitas snimasi CCA Dari Dulu. berdasarkan hasil data kuisioner yang dilakukan kepada 80 pelajar di SMKN 1 Cimahi, dapat ditarik kesimpulan sebanyak 40% pelajar malu untuk bergabung dengan komunitas animasi CCA, 40% pelajar tidak berminat untuk bergabung dengan komunitas animasi CCA , 15% pelajar takut tidak bisa untuk belajar animasi dan 5% pelajar tidak mengetahui adanya komunitas animasi di CCA.

II.4.2 Wawancara

Penulis telah melalukan wawancara kepada Kang Rizki Uba Rahman selaku pengurus dan sekretaris dari komunitas animasi Cimahi *Creative Association* (CCA).

Berdasarkan hasil wawancara mengenai pengembangan animasi di kota Cimahi, Kang Rizky Uba mengatakan bahwasannya komunitas ini ingin terus berkembang dalam dunia animasi baik dari segi SDM ataupun karya-karyanya. Untuk saat ini komunitas

animasi CCA fokus terhadap pengembangan SDM, dan diharapkan para animator jebolan CCA bisa bersaing di industri animasi yang berada di Indonesia maupun luar negeri.

Cimahi Creative Association sering mengadakan kegiatan ke sekolah sekolah SMK untuk mengajak para siswanya untuk ikut bergabung di CCA, karena anggota-anggota komunitas di CCA khusunya animasi banyak yang dari luar cimahi, dan keinginan para pengurus CCA agar banyak juga masyarakat asli Cimahi yang bergabung ke komunitas animasi CCA.

II.5 *Resume*

Berdasarkan data di atas dan hasil kuisioner yang sudah peneliti lakukan, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya pada saat ini animasi sudah sangat berkembang mulai dari gaya dan visualisasinya, dan industri kreatif bidang animasipun sangat menguntungkan bagi pihak swasta maupun kota tempat para penggiat animasi berkarya.

Di kota Cimahi sendiri pihak pemerintah kota pun sangat mendukung dengan pengembangan animasi, Gedung BITC dibangun sebagai bagian dalam upaya inovasi guna mengembangkan sektor animasi yang dijadikan sebagai salah satu sektor unggulan. Komunitas animasi sangat diharapkan bisa mendobrak perkembangan kota Cimahi dan menjadi fokus program pembangunan kota Cimahi.

Agar bisa mengajak para masyarakat ataupun pelajar asli kota Cimahi untuk ikut bergabung ke komunitas animasi CCA diperlukan pendekatan berupa informasi yang berisikan tentang informasi pengembangan animasi di kota Cimahi, dan bertujuan mengenalkan lebih jauh tentang komunitas animasi CCA. Media informasi berupa *website responsive* yang dapat dibuka di alat-alat elektronik seperti *laptop, notebook, Handphone,* dan tablet dengan ukuran *website* yang menyesuaikan layar. Dengan begitu akan lebih mempermudah para target *audience* untuk mendapatkan informasi tentang animasi CCA, karena di zaman saat ini para siswa/i lebih banyak mencari informasi di internet.