

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini bertujuan untuk membahas mengenai bagaimana pengembangan industry animasi beserta faktor yang menghambatnya juga usaha yang dilakukan oleh para pelaku industry animasi khususnya pemerintah daerah Kota Cimahi dalam mengatasi hambatan tersebut sehingga industry animasi bisa menjadi sector unggulan di Kota Cimahi. Industri kreatif dengan sub sector animasi sendiri berawal dari perkembangan revolusi industry mulai dari revolusi industry 1.0 sampai dengan 4.0. Kemudian dengan adanya pemikiran Alvin Toffler yang memberikan gambaran tentang perkembangan kehidupan manusia mulai dari agraris, industry dan selanjutnya gelombang ekonomi informasi dan munculnya konsep revolusi industri 4.0 ini merupakan konsep lanjutan dari gelombang ketiga yang dikemukakan oleh Alvin Toffler.

Ekonomi kreatif sendiri dicirikan oleh adanya serangkaian kegiatan ataupun aktifitas ekonomi yang bertumpu pada eksplorasi dan eksploitasi ide-ide kreatif yang memiliki nilai jual tinggi atau tidak lagi bertumpu pada sektor sumber daya alam. Porter (1990) menyatakan bahwa negara memperoleh keunggulan daya saing jika perusahaan dalam hal ini industry animasi kompetitif. Daya saing suatu negara sangat ditentukan oleh kemampuan dari industrinya dalam berinovasi dan meningkatkan kemampuannya. Demikian pula halnya dengan Kota Cimahi, yang berupaya untuk mengembangkan industry animasinya yang disebabkan terbatasnya sumber daya alam yang dimilikinya. Dalam upayanya tersebut tentu saja harus

memiliki kemampuan daya saing untuk berkompetisi dengan cara meningkatkan kemampuannya dan selalu melakukan inovasi sehingga industry animasi menjadi sektor unggulan di Kota Cimahi.

Dengan berdasarkan pada teori Porter terdapat 4 atribut atau determinan yang menentukan keunggulan kompetitif khususnya industry animasi di Kota Cimahi, keempat atribut tersebut adalah kondisi-kondisi faktor, kondisi permintaan, industry terkait dan pendukung serta strategi perusahaan, struktur dan persaingan. Dari teori tersebut maka dapat diketahui bagaimana pengembangan klaster industri animasi di Kota Cimahi.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan di bab sebelumnya, maka dapat ditarik simpulan dan saran bagi akademisi, pemerintah, dan pelaku bisnis, dan komunitas yang terlibat dalam pengembangan industry animasi di Kota Cimahi.

## **5.1. Simpulan**

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Dalam upaya pengembangan sector industry animasi menjadi sector unggulan di Kota Cimahi dengan mempergunakan teori Porter dimana terdapat empat atribut (determinan) yang menentukan keunggulan atau daya saing dari industry animasi Kota Cimahi.

### **a. Kondisi Faktor**

Dalam kondisi faktor, Kota Cimahi cukup memiliki daya saing untuk bisa berkompetisi dalam bidang animasi. Kota Cimahi memiliki banyak Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan memiliki kemampuan dalam bidang animasi. Hal ini nampak dengan adanya sekelompok anak-anak SMK yang mengikuti Cimahi *Makerspace* yang bertempat di Cimahi *Techno Park* dan sudah mampu menghasilkan karya. Selain itu juga ditunjang dengan adanya Baros *Information Technology Creative* (BITC) yang difasilitasi dengan adanya ruang layanan public serta tempat guna mengenalkan dunia teknologi informasi komunikasi kepada masyarakat, perdagangan hasil inovasi serta penelitian dan pengembangan bidang industry telematika. Kemudian Cimahi semakin memiliki daya saing dengan dibangunnya Cimahi *Techno Park* dengan dua klaster industry yang dikembangkannya yakni industry animasi dan pangan olahan yang diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi perekonomian masyarakat Cimahi. Dari hasil penelitian tampak, bahwa dalam kondisi faktor Kota Cimahi memiliki keunggulan dibandingkan faktor yang lainnya berdasarkan pertimbangan tersedianya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan juga dukungan infrastruktur dengan adanya Cimahi *Techno Park* maupun Baros *Information Technology Creative* (BITC).

b. Kondisi Permintaan

Berkaitan dengan kondisi permintaan, maka berdasarkan teori Porter, hasil wawancara dan observasi di lapangan, nampak industri animasi di Kota Cimahi mendapatkan respon yang cukup positif dari konsumen atau client

baik dari dalam maupun dari luar negeri. Peran pemerintah sangat penting terutama dalam pendampingan tenant yang masuk dalam inkubasi bisnis. Untuk menyikapi perkembangan dan permintaan dari pasar, maka para tenant dibawah pengelolaan Pemerintah Kota Cimahi selalu melakukan inovasi, dimana tidak hanya fokus terhadap industri animasi saja tapi juga telematika ataupun teknologi digital lainnya. Dari tabel juga kita mengetahui bahwa produk industri animasi dan sekarang dikembangkan telematika sudah mampu bersaing di pasar internasional. Hal tersebut menunjukkan bahwa Kota Cimahi memiliki daya saing dalam bidang animasi dan telematika di pasar internasional.

c. Industri Terkait dan Pendukung

Dalam determinan (atribut) industry terkait dan pendukung yang menentukan daya saing Kota Cimahi, nampak di lapangan bahwa tersedianya sumber daya manusia yang berkualitas dalam bidang industry animasi menjadi salah satu pertimbangan menjadikan industry ini sebagai sector unggulan. Adapun dukungan dari pemerintah adalah dituangkan dalam bentuk dokumen Sistem Inovasi Daerah (SIDa) pada tahun 2011. Selain itu juga dengan dimasukannya kedalam RPJPD 2005-2025, Peraturan Daerah Kota Cimahi Nomor 4 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Cimahi, Berita Daerah Kota Cimahi Nomor 423 Tahun 2018 Peraturan Wali Kota Cimahi Nomor 35 Tahun 2018 Tentang Unit Pelaksana Teknis Daerah Techno Park. Peraturan Wali Kota Cimahi Nomor

14 Tahun 2018 Tentang Cimahi *Techno Park* Sebagai Kawasan Sains Dan Teknologi.

Selain dukungan dari pemerintah dengan adanya kebijakan yang dikeluarkan juga dengan adanya keberadaan komunitas yaitu CCA atau *Cimahi Creative Association*. Kemudian dalam pengembangan industry tersebut nampak adanya kolaborasi seperti dalam penerapan Cimahi *Makerspace Digital Creative* dimana terdapat beberapa stakeholder diantaranya adalah akademisi, pemerintah, komunitas dan pelaku bisnis serta media.

d. Persaingan Pasar, Kondisi Pasar, Struktur Pasar dan Strategi

Dalam kondisi persaingan pasar, struktur dan strategi pasar, maka berbagai program kegiatan telah dilakukan oleh pemerintah Kota Cimahi. Adanya pelatihan untuk meningkatkan kompetensi para animator, pelatihan kewirausahaan dalam membangun bisnis start-up, adanya FGD yang melibatkan beberapa *stakeholder* baik itu akademisi, pelaku bisnis ataupun komunitas. Pemerintah juga membantu memfasilitasi dalam rangka mempromosikan produk animasi melalui penyebarang brosur dalam bentuk cetak, promosi melalui website resmi ataupun media sosial milik pemerintah Kota Cimahi. Pemerintah Kota Cimahi juga menyelenggarakan kegiatan berskala internasional yaitu Baros *International Animation Festival* (BIAF) yang kemudian diganti dengan Cimahi *Digifest*. Industry animasi juga telah memberikan kontribusi terhadap PAD Kota Cimahi dan juga mampu menyerap tenaga kerja.

e. Peran Pemerintah

Pemerintah Kota Cimahi memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan industry animasi ini sehingga memiliki daya saing dan keunggulan untuk berkompetisi baik itu dalam skala nasional maupun internasional. Adanya kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah dan juga dengan berbagai macam kegiatan untuk memfasilitasi dan mengembangkan industry ini, misalnya adanya *Baros International Animation Festival (BIAF)*. Ataupun adanya kolaborasi dengan para *stakeholder* melalui penerapan program Cimahi *Makerspace Digital Creative*. Kegiatan Cimahi *Makerspace* itu sendiri mendapatkan penghargaan top 45 pelayanan public, yang merupakan pencapaian luar biasa dan sangat membanggakan karena penghargaan tersebut merupakan penghargaan tingkat Nasional dan diikuti oleh Pemerintahan Kota/Kabupaten di seluruh Indonesia. Ini merupakan salah satu bentuk kesungguhan pemerintah khususnya Kota Cimahi dalam upaya memajukan industri digital kreatif di wilayah Kota Cimahi.

f. Kondisi Peluang

Berkaitan dengan kondisi peluang dari industry animasi sehingga memiliki daya saing atau keunggulan untuk berkompetisi, maka belajar dari pengalaman dengan adanya pandemi Covid-19. Adanya pandemi tersebut memberikan dampak antara lain adanya pemutusan kontrak kerja dari pihak pemesan jasa animasi, proses pemindahan pipeline kerja dari studio ke rumah masing-masing karyawan, tidak seimbang nya *cost & cashflow* perusahaan, bahkan pemutusan kontrak kerja karyawan. Ditambah dengan

kurangnya perhatian pemerintah terhadap sector animasi ini, sehingga membuat sector animasi harus berusaha secara mandiri agar selamat dari dampak pandemi tersebut. Maka dari kondisi tersebut, industry animasi bisa belajar guna mempersiapkan diri dalam menghadapi kondisi yang paling buruk sekalipun karena industry ini memiliki daya tahan yang tinggi sehingga mampu bertahan sampai saat ini.

Selanjutnya dalam mengembangkan industri animasi menjadi sektor unggulan tentu saja terdapat hambatan dalam pelaksanaannya. Dalam usaha mengembangkan industry animasi menjadi sector unggulan tentu saja terhadap hambatan dalam pelaksanaannya. Adapun hambatannya adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya dukungan program dari pemerintah pusat dalam pengembangan klaster subsector animasi di Indonesia.
- b. Kurangnya ekosistem yang menunjang dalam pengembangan klaster industri animasi.
- c. Adanya keterbatasan pemahaman dari sebagian *stakeholder* tentang industry animasi dan juga keterbatasan dalam hal perangkat menjadi penghambat dalam pengembangan industry tersebut.
- d. Peluang kerja sama menjadi terhambat dengan adanya birokrasi yang rumit juga berbelit-belit sehingga mempersulit proses terjadinya kerja sama karena dipandang tidak efektif dan efisien baik itu dari segi waktu dan biaya.

Guna mengatasi hambatan yang timbul dalam usaha pengembangan industry animasi menjadi sektor unggulan di Kota Cimahi, Pemerintah Kota Cimahi mengadakan program Makerspace Digital Creative. Program tersebut merupakan

program pendampingan bagi para pelaku bisnis. Dalam program tersebut diberikan beberapa fasilitas bagi para peserta selama satu tahun seperti adanya *co-working space*, *personal computer*, jaringan internet, kegiatan workshop dan pendampingan oleh mentor untuk memproduksi asset digital yang dapat dikomersilkan di *marketplace* global. Cimahi makerspace sendiri merupakan suatu bentuk kolaborasi quadruple helix yang melibatkan beberapa stakeholder seperti pemerintah, komunitas, pelaku bisnis dan juga akademis.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka terdapat beberapa saran berkaitan dengan pengembangan industry animasi menjadi sektor unggulan di Kota Cimahi sebagai berikut:

1. Adanya kemudahan dalam hal kebijakan dan prosedur kerja sama dengan negara luar untuk berinvestasi di pemerintah daerah/kota khususnya industry animasi di Kota Cimahi. Selain itu pula dihidupkannya kembali Akademi Komunitas dengan menjalin kerja sama dengan lembaga pendidikan sehingga mampu menjadi wadah buat anak-anak SMK ataupun masyarakat lainnya yang memiliki kemampuan dalam bidang animasi untuk mengenyam pendidikan lebih lanjut.
2. Adanya departemen atau bagian yang fokus terhadap promosi industry animasi pada UPTD Disdagkoperin ataupun UPTD lainnya, diharapkan nantinya mampu memfasilitasi dan membantu dalam mempromosikan

hasil karya industry animasi. Selain itu juga, dengan keberadaan bagian khusus promosi ini mampu membantu mengembalikan atmosfer kegiatan *Baros International Animation Festival* yang mulai meredup terlebih dengan diganti namanya menjadi Cimahi Digifest. Sehingga dengan adanya Cimahi *Digifest* yang memiliki atmosfer sama dengan BIAF mampu mengundang banyak keterlibatan para animator kelas dunia dan juga mendatangkan banyak peluang kerja sama dengan negara lain.

3. Ditambahkannya kuota peserta yang mengikuti Cimahi *Makerspace* mengingat banyaknya sumber daya manusia yang berkualitas khususnya para pelajar SMK dalam bidang animasi ini, sehingga dengan diwadahnya mereka dalam satu wadah pelatihan ataupun pendampingan, menjadi asset bagi pengembangan industry animasi itu sendiri. Dalam kegiatan Cimahi *Makerspace* ini juga lebih diperkuat kolaborasi antara pemerintah, komunitas, pelaku bisnis dan juga akademisi khususnya akademisi yang ada di Kota Cimahi. Dengan diperkuatnya kolaborasi dengan komunitas maka diharapkan mampu menjembatani hambatan yang disebabkan oleh adanya kearifan local dalam hal pembangunan taman animasi, yakni tidak diperbolehkan adanya patung di Kota Cimahi. Dengan adanya taman animasi dan melibatkan negara lain dalam pembangunannya maka akan menjadi ikon yang semakin mempertegas posisi Kota Cimahi sebagai kota animasi tidak hanya skala nasional tapi juga internasional.

## DAFTAR REFERENSI

### A. Buku

- A.S, Ranang. 2010. *Animasi kartun: dari analog sampai digital*. Jakarta: Indeks.
- Astrid, Savitri, 2019, *Revolusi Industri 4.0 Mengubah Tantangan Menjadi Peluang Di Era Disrupsi 4.0*, Yogyakarta: Genesis Learning
- Boccella, A. R., Centobelli, P., Cerchione, R., Murino, T., & Riedel, R. 2019. *Evaluating Centralized and Heterarchical Control of Smart Manufacturing Systems in the Era of Industry 4.0*. *Applied Sciences*, 10(5), 1–18.
- Dedeh Maryani, Ruth Roselin E. Nanggolan, 2019, *Pemberdayaan Masyarakat*, Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Flew, Terry. 20025. *Creative Commons and The Creative Industries*. *Media and Art Law Review* 10(4)
- Higgs & Cunningham, 2008 dalam Suparmin dkk, 2017, *Eksplorasi Sub-Sub Sektor Industri Kreatif Di Pusat-Pusat Keramaian Kabupaten Kulon Progo* .  
Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & Call For Paper Unisbank Ke-3 Yogyakarta, 712-720.
- Hoedi Prasetyo and Wahyudi Sutopo, 2018, “*Industri 4.0 : Telaah Klasifikasi Aspek Dan Arah Perkembangan Riset*,” *Jurnal Teknik Industri* 13, no. 1 (2018): 17–26.

- Howkins, John, 2013. *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*. 2<sup>nd</sup> ed. United Kingdom: Penguin UK
- Imam Nawawi Dkk. *Pengaruh Keberadaan Industri Terhadap Konsisi Sosial Ekonomi dan Budaya*. Jurnal Sosietas. Vol 5. No 2.
- Jin-bing, Li, Han Yu-qi, Zhu Jian-jun. 2009. *Research on Staff Loyalty of Creatives Industries Enterprise From The Perspective of Stakeholder*. *Management Science and Engineering* 3 (2): 16-22
- John Hallas & Roger Manvell. 1973. *The Technique of Film Animation*. Hastings House.
- Maskuriy, R., Selamat, A., Ali, K. N., Maresova, P., & Krejcar, O. (2019). *Industry 4.0 for the Construction Industry — How Ready Is the Industry ? Applied Sciences*, 15(2), 1–26.
- Millar, Carla CJM. Chong Ju Choi and Stephen Chen, 2005, *Globalization Rediscovered: The Case of Uniqueness and Creative Industries*. *Management International Review* 45(1): 121-128
- Nell, Mathews, & Mare. (2019). *Industri 4.0 Roll-Out Strategy for Dynamic Mine Heat Load Management*. *South African Journal of Industrial Engineering*, 30(11), 106–114
- Olivera, C. M., & Mora-vargas, J. (2019). *A Comprehensive Framework for the Analysis*
- Porter M.E, 1990, “*The Competitive Advantage of Nations*”, Free Press, Brooklyn, Massachuset.

- Potts, Jason, 2008, *Creative Industries & Cultural Science: A Defitional Odyssey*.  
*Cultural Science* 1(1)
- Powell, S and Chris Dodd, 2007, *Managing Vision and The Brand Within The Creative Industries*. *Corporate Communications: An International Journal* 12 (4): 394-413
- Powell, Shaun, 2008, *The Management and Consumption of Organizational Creativity*. *Journal of Consumer Marketing*, 25(3): 158-166
- Prakosa, G. (2010). *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Jakarta: Yayasan Visual Indonesia (Nalar).
- Puspa Rini dan Siti Czafrani. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal Oleh Pemuda Dalam Rangka Menjawab Tantangan Ekonomi Global*, Jurnal UI Untuk Bangsa Seri Sosial dan Humaniora, Vol.1.Desember 2010, hlm. 20
- Ruslan, A. (2016). *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Schwab, K. 2017. *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business
- Shorthose, Jim, 2004, *A More Critical View Of The Creative Industries: Production, Consumption and Resistance*. *Capital & Class* 84 (Winter):1-9
- Solicul Hadi Achmad Bakri, “Peradaban Ekonomi Kreatif Kerajinan Kampung Batik Sebagai Perlindungan Warisan Budaya Kota Solo”, Artikel Koperasi Batik Batari Surakarta, Maret 2016, hlm. 3

Sturt Cunningham, 2004, *The Creative Industries After Cultural Policy: A Genealogy and Some Possible Preferred Futures*, Volume 7, Issues 1, International Journal of Cultural Studies.

Toffler Alvin, 1981, *The Third Wave*, London: Pan Books

Tsourma, M., Zikos, S., Albanis, G., Konstantinos, C., Lithoxidou, E. E., Drosou, A., ...Tzovaras, D. (2019). *Gamification Concepts for Leveraging Knowledge Sharing in Industry 4.0. International Journal of Serious Games*, 6(2), 75–87. *of Industry 4 . 0 Value Domains. Sustainability*, 12(2), 321–330.

Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development: from Script Development to Pitch*, Burlington: Elsevier.

Wells, Paul (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.

Pikkov, U. (2010). *Animashopy; Theoretical Writings on the Animated Film, Estonia: Estonian Academy of Arts*.

## **B. Peraturan Perundang-undangan Lainnya**

Laporan Akhir Survei Kepuasan Masyarakat Tentang Layanan Gedung Techno Park dan Gedung BITC Cimahi 2023

Profil Singkat Dinas Perdagangan Koperasi UKM Perindustrian Kota Cimahi Cimahi Dalam Angka 2023

Masterplan Cimahi *Techno Park*

Laporan Akhir UPTD Cimahi *Techno Park*, Disdagkoperin 2022

### C. Internet

Arik Kurnianto, 2015, *Tinjaun Singkat Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Konteks Dunia*, Humaniora Vol 6 No 2.

<http://dx.doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3335>

Caesarendra, W., Pappachan, B. K., Wijaya, T., Lee, D., Tjahjowidodo, T., Then, D., & Manyar, O. M. (2018). *An AWS Machine Learning-Based Indirect Monitoring Method for Deburring in Aerospace Industries Towards Industry 4.0*. *Applied Sciences*, 8(3), 1–19.  
<https://doi.org/10.3390/app8112165>

Fauzan. 2018. “*Karakteristik Model Dan Analisa Peluang Tantangan Industri 4.0*”, <https://Karakteristik-modeldan-analisa-peluang-tantangan-industri-4-0-rahmanfauzan-1-1-master-of-industrial-strategic-management>. Html, diakses pada tanggal 26 Oktober 2023 Pukul 10:36 WIB

[https://www.academia.edu/8102946/Alvin\\_Tofler\\_membagi\\_perkembangan\\_pera\\_daban\\_manusia\\_itu\\_menjadi3elombang](https://www.academia.edu/8102946/Alvin_Tofler_membagi_perkembangan_pera_daban_manusia_itu_menjadi3elombang). Diakses pada tanggal 30 Oktober 2023, Pukul 12:34 WIB

<https://cimahikota.go.id/halaman/visimisi>, diakses pada tanggal 17 Desember 2023, pukul 2:14 WIB.

<https://mymodernmet.com/what-is-a-zoetrope/>, diakses pada tanggal 07 November 2023, pukul 13.22 WIB

<https://cinemafirst.ru/1906-god-pervyj-v-mire-risovannyj-film-humorous/>, diakses pada tanggal 07 November 2023, pukul 14.00 WIB

<https://publicdomainreview.org/collection/phenakistoscopes-1833/>, diakses pada tanggal 07 November 2023 pukul 12.14 WIB

<https://jogja.tribunnews.com/2015/03/03/industri-animasi-indonesia-belum-terstruktur>, diakses pada tanggal 27 November 2023 pukul 15.30 WIB

<https://idseducation.com/perkembangan-animasi-di-indonesia/>, diakses pada tanggal 07 November 2023, pukul 15.19 WIB

<https://ainaki.or.id/>, diakses pada tanggal 27 November 2023, Pukul 13.20 WIB

[https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/671/jbptunikompp-gdl-adesuryans-33522-13-unikom\\_a-i.pdf](https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/671/jbptunikompp-gdl-adesuryans-33522-13-unikom_a-i.pdf), diakses pada tanggal 16 Desember 2023, pukul 21:54 WIB.

<https://cimahikota.go.id> , diakses pada tanggal 16 Desember 2023 Pukul 23:05 WIB.

<http://tataruangcimahi.com/> , diakses pada tanggal 17 Desember 2023 Pukul 00:11 WIB

<https://jabar.tribunnews.com/2017/09/05/video-teaser-eksklusif-akademik-komunitas-negeri-di-cimahi-hanya-bertahan-dua-tahun>, diakses pada tanggal 16 Desember 2023, pukul 23:38 WIB

<https://www.cimahitechnopark.id/visi-dan-misi.html>, diakses pada tanggal 16 Desember 2023 Pukul 23:47 WIB.

<https://idseducation.com/perkembangan-animasi-di-indonesia/>, diakses pada tanggal 27 November 2023 Pukul 14.03 WIB

<https://animasianakbangsa.weebly.com/perkembangan-animasi-di-indonesia.html>, diakses pada tanggal 27 November 2023, Pukul 14.30 WIB

<https://news.republika.co.id/berita/ni4dhb/industri-animasi-cimahi-dilirik-eropa>,

diakses pada tanggal 04 Juni 2023, jam 1.24 WIB

<https://cimahikota.go.id/berita/detail/77296-menkominfo-resmikan-gedung-bitc>,

diakses pada tanggal 04 Juni 2023 Jam 1.27 WIB

<https://kmtntf.ft.ugm.ac.id/2021/05/24/gelombang-revolusi-industri/>, diunduh pada

tanggal 26 Agustus 2023 jam 15.01 WIB.

<https://kmtntf.ft.ugm.ac.id/2021/05/24/gelombang-revolusi-industri/>, diunduh pada

tanggal 26 Agustus 2023 jam 15.03 WIB.

<https://etd.ummy.ac.id/id/eprint/6217/4/Bab%20I.pdf>, diunduh pada tanggal 26

Agustus 2023, pukul 16:28 WIB.

<https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2022>, diunduh pada

tanggal 26 Agustus 2023, jam 16;45 wib.

[https://kemenparekraf.go.id/berita/Tahun-Internasional-Ekonomi-Kreatif-untuk-](https://kemenparekraf.go.id/berita/Tahun-Internasional-Ekonomi-Kreatif-untuk-Pembangunan-Berkelanjutan-2021)

[Pembangunan-Berkelanjutan-2021](https://kemenparekraf.go.id/berita/Tahun-Internasional-Ekonomi-Kreatif-untuk-Pembangunan-Berkelanjutan-2021), diunduh pada tanggal 09 Juli 2023 Jam

21.50 WIB.

<http://annuha.ppj.unp.ac.id/index.php/annuha/article/download/248/124>, diunduh

tanggal 04 September 2023 jam 13.50 WIB

<https://elib.unikom.ac.id/download.php?id=234740>, diakses pada tanggal 04 Juni

2023 jam 8.45 WIB.

<https://news.republika.co.id/berita/ni4dhb/industri-animasi-cimahi-dilirik-eropa>,

diakses pada tanggal 04 Juni 2023, jam 1.24 WIB

<https://cimahikota.go.id/berita/detail/77296-menkominfo-resmikan-gedung-bitc>,

diakses pada tanggal 04 Juni 2023 Jam 1.27 WIB

<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jap/article/view/5982>, diunduh pada tanggal

07 September 2023 jam 2:54 WIB.

<https://purejournal.ub.ac.id/index.php/pure/article/view/333>, diunduh pada tanggal

07 September 2023, jam 2:59 WIB.

Jurnal Masyarakat Indonesia, Volume 47 No. 1 Tahun 2021 journal homepage:

<http://jmi.ipusk.lipi.go.id>, diunduh pada tanggal 07 September 2023, jam 2:57 WIB.

Prasetyo, Sutopo. 2018. “*Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek Dan Arah Perkembangan Riset*”, <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jgti/article/viewFile/18369/12865>, diakses pada tanggal 26 Oktober 2023 Pukul 10:29 WIB.

Rofaida, R., Suryana, Asti Nur Aryanti, & Yoga Perdana. (2020). *Strategi Inovasi pada Industri Kreatif Digital: Upaya Memperoleh Keunggulan Bersaing pada Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Manajemen Dan Keuangan, 8(3), 402-414. <https://doi.org/10.33059/jmk.v8i3.1909>, diunduh 05 September 2023, jam 8:28 WIB

Rumiah, R., Muchtar, E. A., Tachjan, T., & Sumaryana, A. (2019). *Progam Pengembangan Industri Kreatif Animasi Di Kota Cimahi*. Jurnal Administrasi Publik, 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.31506/jap.v10i1.5982>  
[Sejarah Singkat Animasi – Bagian 1 – ngobrolanimasi \(wordpress.com\)](#), diakses pada tanggal 07 November 2023, pukul 11.11 WIB

Setiono, “*Peningkatan Daya Saing Sumber Daya Manusia Dalam Menghadapi  
Revolusi Industri 4.0.*” <https://pdp->

[journal.hangtuah.ac.id/index.php/jurnal/article/download/36/29/114](https://pdp-journal.hangtuah.ac.id/index.php/jurnal/article/download/36/29/114)

[The Cave Art Paintings of the Lascaux Cave \(bradshawfoundation.com\)](https://www.bradshawfoundation.com/lascaux-cave-art), diakses

pada tanggal 07 November 2023, pukul 11.06 WIB