

Pendapatan IP Animasi RI Pertama Kali Lampaui Jasa Maklon

Category: BISNIS

written by Redaksi | June 2, 2026



SEANTERONEWS.com – Industri [animasi](#) Indonesia mencatatkan tonggak sejarah baru dalam perkembangannya. Berdasarkan dokumen Animation Report 2026: Strategi Promosi & Transformasi Industri Animasi Indonesia, untuk pertama kalinya dalam sejarah ekonomi kreatif nasional, perolehan nilai dari kepemilikan hak kekayaan intelektual atau intellectual property (IP) karya orisinal berhasil mengungguli omzet dari sektor jasa maklon ekspor.

Selama beberapa dekade, sektor [animasi](#) di dalam negeri kerap diidentikkan sebagai penyedia jasa pengerjaan teknis semata. Animator-animator lokal yang memiliki kompetensi teknis andal

lebih sering diperbantukan untuk merealisasikan proyek milik studio-studio raksasa asing.

Ketergantungan pada model bisnis maklon tersebut terjadi lantaran ekosistem domestik kala itu belum sepenuhnya menaruh kepercayaan pada potensi komersial dari ide serta narasi lokal. Akibatnya, para kreator kesulitan mendapatkan akses pembiayaan untuk memproduksi karya mereka sendiri secara mandiri.

Menteri Ekonomi Kreatif, Teuku Riefky Harsya, menguraikan data perkembangan yang menunjukkan akselerasi industri ini. Nilai pasar animasi nasional pada tahun 2025 tercatat menyentuh angka Rp798,15 miliar. Representasi nominal ini mencerminkan lonjakan hingga lebih dari 3,3 kali lipat dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir, dengan rata-rata tingkat pertumbuhan tahunan yang stabil di kisaran 12,86 persen.

Faktor pendorong utama dari kenaikan performa ini adalah keberanian para pelaku usaha kreatif di tingkat lokal untuk memindahkan haluan model bisnis mereka dari penyedia jasa ke arah kepemilikan IP penuh.

Sepanjang tahun 2025, perolehan omzet dari sektor IP animasi domestik meroket hingga 279,53 persen. Kenaikan tajam ini ditopang oleh kontribusi 308 karya animasi orisinal aktif yang diproduksi secara mandiri dan berhasil menembus berbagai jaringan penyiaran global.

Kepala Pusat Riset Masyarakat dan Budaya BRIN, Aulia Hadi, mengemukakan bahwa perkembangan ini bukan sekadar tentang perolehan keuntungan finansial, melainkan sebuah transformasi pola pikir pelaku industri. Ketika ekosistem mulai memberikan ruang apresiasi dan pendanaan yang memadai, kekayaan narasi budaya Nusantara—seperti cerita rakyat serta fabel tradisional—terbukti dapat dikonversi menjadi aset digital bernilai ekonomi tinggi di kancah global.

Studi komprehensif ini mengulas data dari 262 studio animasi

aktif dengan total serapan tenaga kerja mencapai 3.448 orang. Basis data yang terukur ini diharapkan dapat menghapus keraguan lembaga keuangan konvensional serta para investor untuk menyalurkan modal dalam skala besar ke sektor animasi domestik.

Melihat animasi sebagai entitas yang terisolasi dari sektor kreatif lain dinilai kurang tepat. Koordinator Kelompok Riset Seni Desain Intermedia PRMB BRIN, Andrian Wikayanto, menjabarkan bahwa industri animasi merupakan pilar penyokong bagi ekosistem kreatif yang jauh lebih luas.

“Saat subsektor animasi ini berkembang dengan baik, subsektor lain yang terhubung di dalam rantai nilai seperti industri gim, efek visual film (VFX), penerbitan komik, novel grafis, hingga kreasi konten interaktif digital juga akan menikmati dampak pertumbuhan serupa,” papar Andrian.

Hadirnya basis data riil ini diyakini akan mempermudah pemerintah dalam memetakan regulasi perlindungan hukum serta merancang strategi promosi internasional yang integratif. Melalui fokus pengembangan karya orisinal berbasis kekayaan intelektual lokal, industri animasi Indonesia memiliki peluang nyata untuk tidak hanya menguasai pasar dalam negeri, melainkan juga tampil kompetitif di pasar global.[]