

Pengaruh Industry Animasi Pada Lapangan Pekerjaan *Freelance*

Fasya Zahra Luthfiah; Nata Sundari; Windy Rahmawati; Dewi Rahmawati
Gustini; Fakultas Hukum, Universitas Pasundan, natasundari@gmail.com

ABSTRACT: Employment is certainly one of the causes of the responses. The animation industry can have great opportunities to open and absorb labor. The method to be used is the normative juridical method, namely by using sources of legal materials in the form of statutory regulations, court decisions/decisions, contract agreements/contracts, legal principles and principles, legal theory, and the doctrines/opinions of legal experts. The data collection technique using literature study is the study of written information about law that comes from various sources and is widely published and needed (Muhaimin, 2020). Qualitative method is a method that focuses on in-depth observation. Therefore, the use of qualitative methods in research can produce a more comprehensive study of a phenomenon. The purpose of this writing is to find out the relationship between animation and the creative economy, to find out how much influence the animation industry has on open employment, to find out how the legal aspects of animation and animation as a creative economy are in accordance with the creative economy regional regulations in Bandung and regarding legal protection for freelancers. The results of this study are that animation is one of the creative industries in the creative economy sub-sector. Animation is made by someone called an animator. Industrial animation is very influential on employment for those who have skills in the field of animation. Even though they are not permanent workers, the creative industry always opens jobs such as freelance. This is in accordance with Article D of Regional Regulation Number 1 of 2021. Articles 10 to Article 12 of Ministerial Decree Number 100 of 2004 concerning Provisions for the Implementation of Work Agreements when a minimum wage is required for casual work.

KEYWORDS: Creative Economy, Unemployment, Law.

ABSTRAK: Lapangan pekerjaan tentunya menjadi salah satu penyebab dari pengangguran. Industri animasi dapat memiliki peluang besar untuk membuka dan menyerap tenaga kerja. Metode yang akan digunakan adalah metode yuridis normative yaitu dengan menggunakan sumber bahan hukum yang berupa peraturan perundang-undangan, keputusan/ketetapan pengadilan, kontrak perjanjian/ akad, asas dan prinsip hukum, teori hukum, dan doktrin/pendapat para ahli hukum. Teknik pengumpulan data menggunakan Studi pustaka adalah pengkajian informasi tertulis mengenai hukum yang berasal dari berbagai sumber dan dipublikasikan secara luas serta dibutuhkan (Muhaimin, 2020). Metode kualitatif merupakan metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam. Oleh karenanya, penggunaan metode kualitatif dalam penelitian dapat menghasilkan kajian atas suatu fenomena yang lebih komprehensif. Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui hubungan antara animasi dan ekonomi kreatif, untuk mengetahui seberapa pengaruh industry

animasi dengan terbukanya lapangan kerja, untuk mengetahui bagaimana aspek hukum terhadap animasi dan animasi sebagai ekonomi kreatif sesuai perda ekonomi kreatif kota Bandung dan mengenai perlindungan hukum pada pekerja lepas. Hasil penelitian ini adalah Animasi adalah salah satu industry kreatif yang ada dalam sub sektor ekonmi kreatif. Animasi dibuat oleh seseorang yang disebut animator. Industry animasi sangat berpengaruh terhadap penyerapan tenaga kerja bagi yang memiliki kemampuan di bidang animasi. Walaupun bukan tenaga kerja tetap tetapi industry kreatif selalu membuka lapangan kerja seperti freelance. Hal tersebut sesuai dengan pasal huruf d peraturan daerah Nomor 1 tahun 2021. pasal 10 sampai dengan pasal 12 Keputusan Menteri Nomor 100 tahun 2004 tentang Ketentuan Pelaksanaan Perjanjian Kerja Waktu Perlu upah minimum pada perkerja lepas.

KATA KUNCI: Ekonomi Kreatif, Pengangguran , Hukum.

I. PENDAHULUAN

Pendahuluan menjelaskan latar belakang dari artikel yang dibahas secara keseluruhan. Pendahuluan harus ditulis secara jelas dan ringkas serta tersistematis antara 3 hingga 5 paragraf yang berisi (a) latar belakang dan perkembangan dari masalah; (b) menjabarkan penelitian sebelumnya; (c) hal-hal yang belum dijawab pada penelitian sebelumnya dan apa yang akan dicapai dari naskah ini; (d) kebaharuan dari penelitian Anda; (e) tujuan penelitian ini; (f) struktur dari penelitian atau identifikasi masalah.

Indonesia adalah negara berkembang yang memiliki jumlah penduduk terbanyak ke-4 di Dunia. Pada negara berkembang dan memiliki jumlah penduduk yang banyak seperti Indonesia, tentu saja banyak mengalami masalah salah satunya adalah pengangguran. Kurangnya lapangan pekerjaan tentunya menjadi salah satu penyebab dari pengangguran. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut pemerintah melakukan upaya untuk mendorong masyarakat melakukan ekonomi kreatif.

Ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi yang digerakkan oleh industri kreatif dengan mengutamakan peran kekayaan intelektual. Industri kreatif sendiri dipimpin oleh entrepreneur (DN) yaitu mereka yang memiliki kemampuan untuk berkreasi dan berinovasi sehingga masyarakat tidak hanya menciptakan lapangan kerja tetapi juga menjadi entrepreneur yang menciptakan lapangan pekerjaan. (Wahyuningsih & Satriani, 2019)

Pengertian industri kreatif menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia tahun 2007 adalah industri yang timbul dari penggunaan daya cipta, keterampilan, dan bakat seseorang untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan kerja melalui penciptaan lapangan kerja. kemampuan. Dalam Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia tahun 2009 dijelaskan bahwa salah satu faktor yang berperan penting dalam ekonomi kreatif adalah sumber daya manusia kreatif. (Bangsa & Herlambang, n.d.)

Menurut Direktorat Jenderal Industri Kecil dan Menengah (IKM) Kemenperin Saedah (2017), potensi komersial industri kreatif masih terbuka bagi perusahaan Indonesia. Kekayaan budaya dan tradisi Indonesia masih bisa digali untuk dikembangkan, namun membutuhkan kreativitas yang tinggi. Industri kreatif adalah bisnis yang berfokus pada kreativitas dan inovasi. Industri kreatif masih memiliki potensi untuk beroperasi dan Indonesia yang kaya akan budaya dan tradisi dapat menjadi sumber kreativitas, sehingga perlu adanya hub industri kreatif untuk mengatur kegiatan para pelaku ekonomi kreatif. (Jessica, 2018: direktur jendral ikm 2017)

Sebagai contoh industri kreatif, industri animasi juga memiliki peluang besar untuk membuka dan menyerap tenaga kerja yang memiliki persyaratan keterampilan yang dapat dipenuhi oleh sekolah menengah kejuruan. Situasi di atas berlaku untuk perusahaan animasi yang skala usahanya didasarkan pada tenaga kerja lebih dari 50 karyawan. 120 studio animasi Indonesia mempekerjakan 5.771 pekerja kreatif, yang didominasi oleh generasi muda. Diperkirakan ada sekitar 24.000 orang yang bekerja di industri animasi. Artinya, animasi merupakan industri kreatif yang padat karya dan padat modal. (Hanni Sofia, 2021)

Bandung merupakan salah satu kota besar sehingga cukup strategis untuk pemasaran daerah industry animasi. (Sugiono & Sasongko, 2014). PT. Kumata merupakan salah satu studio animasi terbesar di Kota Bandung. (Daulay & Kusumawardhan, 2019). Hal ini dapat menjadi peluang untuk terbukanya lapangan pekerjaan bagi masyarakat.

Dalam kasus seperti ini, peran pekerja lepas atau freelancer menjadi sangat penting. penting dalam industri animasi. Studio biasanya hanya animasi perekrutan beberapa pekerja penuh waktu. Jadi ketika mereka punya proyek besar, mereka membutuhkan pekerja lepas. seorang pekerja lepas petugas control dan koordinasi jarak jauh. Negara ini mengarah ke freelancer

Animasi perlu memiliki keahlian tertentu untuk melakukannya dapat memenuhi persyaratan pengguna. (Daulay & Kusumawardhan, 2019)

Pekerja freelance banyak dibuka pada industry kreatif seperti dalam industri animasi ini. Pekerja freelance ini disebut juga sebagai pekerja lepas, yaitu bukan pekerja tetap. Walaupun bukan pekerja tetap ini juga dapat membantu menambaha pemasukan bagi masyarakat. Sehingga masyarakat masih dapat menghasilkan uang. Tetapi disisi lain pekerja kreatif seperti dapat menambah pemasukan dari kemampuan mereka dari konten. Konten-konten ini dapat yang dapat di tampilkan pada platform sosial media mereka. Pada saat pandemic banyak pekerja yang mendapat pemutusan hubungan kerja. Pekerja kreatif seperti freelance dapat bekerja lebih fleksibel di banding pekerja tetap. Tetapi perlu mengetahui tentang pekerja lepas pada industry animasi.

Penulisan mengenai ini tidak belum ada dikarenakan penulisan yang ingin ditampilkan oleh pada tulisan ini adalah selain mengenai dari sisi ekomi dan pekerjaan. Tetapi juga ingin menampilkan sisi hukum pada Tulisan ini.

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui hubungan antara animasi dan ekonomi kreatif, untuk mengetahui seberapa pengaruh industry animasi dengan terbukanya lapangan kerja, untuk mengetahui bagaimana aspek hukum terhadap animasi dan animasi sebagai ekonomi kreatif sesuai perda ekonomi kreatif kota Bandung dan mengenai perlindungan hukum pada pekerja lepas.

II. METODE

Metode yang akan digunakan adalah metode yuridis normative yaitu dengan menggunakan sumber bahan hukum yang berupa peraturan perundang-undangan, keputusan/ketetapan pengadilan, kontrak perjanjian/ akad, asas dan prinsip hukum, teori hukum, dan doktrin/pendapat para ahli hukum. Teknik pengumpulan data menggunakan Studi pustaka adalah pengkajian informasi tertulis mengenai hukum yang berasal dari berbagai sumber dan dipublikasikan secara luas serta dibutuhkan (Muhaimin, 2020). Metode kualitatif merupakan metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam. Oleh

karenanya, penggunaan metode kualitatif dalam penelitian dapat menghasilkan kajian atas suatu fenomena yang lebih komprehensif.

III. HASIL

Mengenai animasi dalam ekomi kreatif tidak ada aturan khusus tetapi hanya disebutkan saja. Animasi termasuk dalam sektor ekonomi kreatif terdapat Peraturan daerah kota Bandung Nomor 1 Tahun 2021. Pada pasal 14 ayat (2) huruf h yaitu film, animasi dan video. Dalam pasal 14 pengembangan ekonomi kreatif pemerintah kota yang bertanggung jawab untuk mengembangkan. Pada pasal 3 huruf d peraturan daerah Nomor 1 tahun 2021 menyebut tujuan perda tersebut dibuat adalah untuk “menciptakan kesempatan kerja baru yang berpihak pada nilai kreatif, nilai seni dan budaya bangsa Indonesia serta sumber daya ekonomi Daerah Kota” Sebagai industry kreatif subsector animasi berhasil dalam membuka lapangan kerja baru walau lebih banyak pekerja lepas dibanding pekerja tetap. Tetapi tentunya hal ini pasti berdampak pada pemasukan para pekerja lepas tersebut.

Lalu mengenai pekerja lepas dalam studio kumata harus sesuai Perjanjian Kerja Harian Lepas yang diatur dalam pasal 10 sampai dengan pasal 12 Keputusan Menteri Nomor 100 tahun 2004 tentang Ketentuan Pelaksanaan Perjanjian Kerja Waktu tertentu mengecualikan ketentuan umum yang terdapat pada PKWT yaitu perjanjian kerja waktu tertentu antara lain:

Perjanjian Kerja Harian Lepas dilaksanakan untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu yang selalu berubah dalam hal volume dan waktu pekerjaan serta upah di dasarkan pada kehadiran;

Perjanjian kerja harian lepas dilakukan dengan ketentuan pekerja kurang dari 21 hari dalam 1 bulan;

Dalam hal pekerja bekerja 21 hari atau lebih selama 3 bulan berturut-turut atau lebih maka perjanjian kerja harian lepas berubah menjadi Perjanjian Kerja Untuk Waktu Tidak Tertentu.

Lalu ada mengenai upah minimum Terhadap upah minimum yang diterapkan, Undang-undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan membaginya, yaitu sebagaimana yang diatur pada Pasal 89 ayat (1) yang berbunyi : upah minimum yang dimaksud pada Pasal 88 ayat (3) huruf a Undang-undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan terdiri dari : upah minimum didasarkan wliaya provinsi atau kabupaten/kota dan bedasarkan sektor wilayah provinsi atau kabupaten/ kota.(Indriana, 2021) Menurut penulis perlu upah minimum terhada pekerja lepas karwna pekerja lepas saat pada jam kerja memiliki jam biaya tambahan seperti uang makan dan transport.

Studio animasi juga harus mendapat hak cipta. Karakter animasi adalah gambar yang dibuat sebagai bentuk kreativitas dan aktivitas manusia dilindungi oleh hak cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 terkait hak cipta. Perlindungan hak cipta juga disediakanKarya lainnya merupakan hasil transformasi gambar karakter anime, seperti action figure.

Untuk jangka waktu perlindungan atas ciptaan yang dimiliki atau dimiliki oleh hak cipta badan hukum adalah 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali pemberitahuan dibuat. Untuk pebisnis yang ingin menggunakan gambar karakter anime untuk penggunaan komersial memerlukan lisensi, yaitu izin yang diberikan oleh pemilik hak cipta kepada pihak lain dari menggunakan hak atas properti mereka di bawah kondisi yang disepakati oleh kedua belah pihakpihak dalam hubungan kontrak antara para pihak. Dalam perjanjian Lisensi juga ditentukan oleh jangka waktu dan jumlah royalti yang harus dibayarkan dibayar oleh pihak penerima perjanjian lisensi. Gunakan dan menggunakan karya berhak cipta berupa gambar karakter anime dan hasil karya mereka

transformasi lain yang digunakan tanpa izin adalah pelanggaran terhadap monopoli Sang Pencipta.(Pramesti & Westra, 2021)

IV. PEMBAHASAN

A. Animasi

Pengertian animasi berasal dari kata latin anima yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu, kata animasi juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar anime yang berarti “kehidupan” dalam kamus bahasa Indonesia-bahasa Inggris. Secara umum, animasi adalah kegiatan menghidupkan yang melibatkan gerak benda mati. Benda mati diberikan motivasi, kekuatan, gairah dan emosi untuk hidup atau hanya tampak hidup. Animasi dapat diartikan sebagai gambar yang berisi objek yang tampak hidup, karena kumpulan gambar berubah secara teratur dan ditampilkan secara bergantian (Firmansyah & Kurniawan, 2013). Tidak hanya untuk film tetapi animasi juga dapat digunakan untuk komik, aplikasi, game video, penerbitan dan periklanan.

Animasi diminati oleh kaum milenial dikarenakan animasi memiliki karakter berbentuk gambar yang dapat berbentuk 2 dimensi ataupun 3 dimensi. Animasi adalah salah satu industry kreatif yang ada dalam sub sektor ekonomi kreatif. Animasi dibuat oleh seseorang yang disebut animator. Animasi menjadi karya hiburan spektakuler dari dahulu hingga saat ini. Dari anak – anak hingga dewasa memiliki kegemaran tersendiri. Ketika dalam melihat suatu tayangan animasi yang berada pada televisi yang ada dalam berbagai jenis nya. Animasi merupakan suatu gambar yang bergerak yang jadi terlihat agar semua terlihat nyata. Animasi sangat bisa dimanfaatkan banyak sekali dalam berbagai hal mulai dari dunia hiburan, Pendidikan, dan bisa di jadikan juga dalam hal periklanan.

Animasi juga suatu metode dimana dalam sebuah gambar yang di manipulasikan menjadi suatu gambar yang bergerak. Adanya perkembangan pada Animasi pada industri kreatif telah merambah sangat luas dengan banyaknya ssuatu animator – animator yang begitu handal. dalam halnya ada pula animasi tradisional yang di mulai pada awal abad ke – 20 dari kata yang diambil “celluloid” yang dalam materi dalam pembuatan suatu film yang bergerak pada saat zaman dahulu animasi cell ini juga diciptakan oleh Earl Hud dan John Bray pada tahun 1914. dengan di ciptakan nya animasi cell untuk mempermudah dalam melakukan pembuatan animasi .dengan adanya teknologi sekarang

sangatlah mendorong para animator dalam menciptakan suatu animasi yang sangat bagus dan berkualitas karya animasi juga menjadi suatu bagian dalam kehidupan masyarakat dalam berbagai ragam film animasi yang unik. yang menjadi beda dalam 2D dan 3D itu usaha animator dalam menggerakkan suatu obyek gambar dalam karakter dua dimensi ini sedangkan dalam 3D yaitu sebagai usaha animator dalam hal menggerakkan suatu obyek gambar dalam suatu karakter 3D. (Setiyaningsih, 2022)

B. Pengaruh studio animasi dalam penyerapan tenaga kerja

Pada sebuah pekerjaan animasi tentunya dibutuhkan sebuah tenaga kerja untuk mengerjakan animasi. Pekerja dalam industry ini bergantung pada minat anak muda. Sehingga bila kurangnya minat dalam industry ini maka penyerapan tenaga kerja akan berkurang.

Pertumbuhan industri animasi yang menjanjikan menjadi faktor minat tersendiri bagi generasi milenial dan merupakan langkah awal yang luar biasa dalam industri kreatif dan animasi Indonesia di era modern ini. Dengan banyaknya lapangan kerja yang dijalankan oleh anak bangsa, dapat tercipta lapangan kerja baru yang selanjutnya akan berdampak pada penurunan angka pengangguran. Generasi muda saat ini relatif terbuka terhadap perubahan teknologi dan sosial. (Hermawan et al., 2020)

Menurut data Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), penyerapan tenaga kerja di industri kreatif terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada 2015, jumlah tenaga kerja yang terserap sebanyak 15,9 juta, pada 2016 sebanyak 16,9 juta. Jika pada tahun 2017 industri ini menarik 17,4 juta tenaga kerja, pada tahun 2018 terus meningkat hingga mencapai 18,1 juta tenaga kerja. Salah satu bidang industri kreatif adalah industri animasi yang meliputi subsektor aplikasi, animasi, game, film, video, penerbitan dan periklanan. (Bima Prasetya et al., 2020)

Bisnis animasi akan menjadi bisnis yang cocok untuk kaum millennial dikarenakan animasi menggunakan teknologi dan minat anak muda yang cocok dengan industry kreatif seperti animasi. Pekerja dalam animasi tidak hanya pekerja tetap tetapi juga terdapat pekerja freelance

atau pekerja lepas. Sehingga selain dari kerja ada pembuk lapangan kerja bagi animator yaitu freelance.

Meningkatnya jumlah pekerja lepas di sektor animasi dipengaruhi oleh munculnya tren bekerja secara remote melalui fasilitasi teknologi internet yang semakin maju (Wikayanto et al., 2021: Green et al., 2018)

Bedasarkan hasil wawancara, salah satu tantangan dalam mengerjakan proyek itu juga adalah mencari talent. Selain memiliki pekerja purnawaktu di Kumata, Kumata juga mengandalkan pekerja lepas dalam mengerjakan proyek-proyeknya. Pekerja lepas animasi 2D harus memiliki keterampilan dalam ilustrasi atau menggambar menggunakan program komputer dan animasi atau gambar bergerak menggunakan program komputer. Kedua keterampilan ini sangat penting bagi seorang pekerja lepas, sementara menguasai keduanya membutuhkan pelatihan dan proses yang panjang.(Daulay & Kusumawardhan, 2019)

Ada beberapa alasan dalam industry ini banyak menggunakan tenaga kerja lepas. Pada industri animasi di Indonesia yang masih relatif studio animasi tahap awal.(Daulay & Kusumawardhan, 2019). Sehingga pada industry ini belumm banyak menerima pekerja tetap sehingga menggunkan pekerja lepas. Lalu karena industry ini bisnis harus diseauaikan dengan perubahan zaman sehingga perlu tenaga lepas untuk direkrut sesauai dengan proyek yang sedang dikerjakan. dan terkahir dikarenakan pekerja lepas lebih meiliki bidang yang spesialis sehingga Ketika ada pekerjaan yang membutuhkan hal tersebut lebih baik diserahkan pada tenaga kerja lepas.

Industry animasi sangat berpengaruh terhadap penyerapan tenaga kerja bagi yang memiliki kemampuan di bidang animasi. Walaupun bukan tenaga kerja tetap tetapi industry kreatif selalu membuka lapangan kerja seperti freelance. Sehingga industry ini dapat meningkat perekonomian seseorang. Seperti pada saat pandemic covid 2019-2021 yang memungkinkan untuk banyak melakukan pekerjaan di rumah dikarenakan lockdown. Pekerja lepas pada industry animasi dapat menyesuaikan diri dengan baik dan ini juga membantu perekonomian di

saat pandemi. Sehingga tidak hanya pekerja di Bandung tetapi dapat dari daerah manapun.

V. KESIMPULAN

Animasi adalah salah satu industri kreatif yang ada dalam sub sektor ekonomi kreatif. Animasi dibuat oleh seseorang yang disebut animator. Animasi dapat memberi lapangan pekerjaan pada orang menguasai bidang animasi yang disebut sebagai animator dan banyak studio seperti Kumata yang masih membutuhkan tenaga kerja di bidang animasi dalam bentuk tenaga kerja lepas atau freelance. Tentunya ini akan menambah pemasukan bagi masyarakat dan akan meningkatkan ekonomi masyarakat. Sehingga tujuan ekonomi kreatif untuk menambah lapangan pekerjaan dapat tercapai sesuai dengan ketentuan Perda Nomor 1 tahun 2021. Perlu masyarakat menguasai suatu bidang kreatif untuk memiliki keahlian. Walau tidak ada lapangan kerja tetapi dapat memasarkan karya mereka sendiri. Selain mengenai pekerja freelance atau pekerja lepas mengenai perjanjian diatur dalam pasal 10 sampai dengan pasal 12 Keputusan Menteri Nomor 100 tahun 2004 tentang Ketentuan Pelaksanaan Perjanjian Kerja Waktu. Perlu upah minimum pada pekerja lepas. Animasi juga perlu mendapatkan hak cipta.

Pada pelaku ekonomi kreatif produknya perlu mendapat hak cipta dan untuk pekerja lepas perlu mendapat perlindungan hukum karena kemungkinan upahnya tidak dibayar. Jadi sangat penting perlindungan hukum pada pekerja lepas dan hak cipta pada ekonomi kreatif.

DAFTAR REFERENSI

Bangsa, K., & Herlambang, Y. (n.d.). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap. Jurnal Magister Desain, Institut Teknologi Bandung, Indonesia.

Bima Prasetya, H., Primiana Yuniati, A., & Hambali Wilman, R. A. (2020). PERANCANGAN INTERIOR STUDIO ANIMASI PAWITRA BANDUNG PAWITRA ANIMATION STUDIO INTERIOR DESIGN IN BANDUNG. E-Proceeding of Art & Design, 7(1), 3.

Daulay, M. C. M., & Kusumawardhan, M. I. (2019). ANIMASI INDONESIA DALAM TINJAUAN PRODUKSI; FREELANCER PADA EKOSISTEM INDUSTRI ANIMASI DI BANDUNG. ULTIMART: JURNAL KOMUNIKASI VISUAL, XII(2), 14. <https://doi.org/DOI>: <https://doi.org/10.31937/ultimart.v12i2.1447>

Hanni Sofia. (2021, August 26). Peluang bisnis industri animasi di Indonesia. Antara Kantor Berita Inndonesia. <https://www.antaraneews.com/berita/2352214/peluang-bisnis-industri-animasi-di-indonesia?page=all>

Hermawan, F., Elang, A., & Wijayanti, H. (2020). Kecenderungan Milenial Menggeluti Bisnis Animasi. In Jurnal Manajemen dan Bisnis Sriwijaya (Vol. 18, Issue 2). <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jmbs>

Indriana, A. (2021). KEBIJAKAN PEMERINTAH TERHADAP PERLINDUNGAN HAK PEKERJA FREELANCE (HARIAN LEPAS) DI INDONESIA. Jurnal Ekonomi & Bisnis, 5(2). https://id.wikipedia.org/wiki/Tenaga_lepas

Jessica. (2018). PUSAT INDUSTRI KREATIF KOTA PONTIANAK (Pontianak Creative Hub). Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura, 6(1), 356. <http://www.kemenperin.go.id/artikel/4060/Industri-Kreatif-Masih-Potensial>

Muhaimin. (2020). *Metode Penelitian Hukum* (1st ed.). Mataram University Pres.

Pramesti, N. N. D., & Westra, I. K. (2021). Perlindungan Karakter Anime Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta. *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)*, 10(1), 79. <https://doi.org/10.24843/jmhu.2021.v10.i01.p07>

Setiyaningsih, Y. (2022, December 19). Pengertian Animasi beserta Konsep ,Dasar, Prinsip, Proses Produksi ,dan Jenisnys. Dianisa. <https://dianisa.com/pengertian-animasi/>

Sugiono, D. A. S., & Sasongko. (2014). DETERMINASI PERAN DAN FORMULASI KEBIJAKAN TRIPLE HELIX DALAM PENGEMBANGAN KOTA KREATIF DI KAWASAN MALANG RAYA. *Jurnal Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijay*, 13.

Wahyuningsih, S., & Satriani, D. (2019). PENDEKATAN EKONOMI KREATIF TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI (Studi Kasus Di Desa Pedekik). *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 8(2), 195–205. <https://ejournal.stiesyariahbangkalis.ac.id/index.php/iqtishaduna>

Wikayanto, A., Kurniawan, E., Fitriyan Yudoprakoso, B., Wilson, D., & Prana, I. S. (2021). DAMPAK COVID TERHADAP PEKERJA ANIMASI INDONESIA. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(2), 93.