



PERENCANAAN PENGEMBANGAN KLASTER KLASTER DIGITAL KREATIF



STRENGTH (KEKUATAN)



Sarana dan Prasarana yang sangat memadai dalam rangka pengembangan kluster digital kreatif



WEAKNESSES (KEKURANGAN)



Belum lengkapnya sarana dan prasarana spesifik pendukung untuk mengembangkan klaster digital kreatif



OPPORTUNITIES (PENDUKUNG)



Antusiasme serta keterlibatan langsung stakeholders inwall dan outwall terhadap pengembangan klaster digital kreatif di KST



THREATS (HAMBATAN)



Soft Skill yang dimiliki sumber daya manusia berbasis digital kreatif yang belum sesuai dengan kebutuhan industri serta perlunya memaksimalkan instrumen promosi kawasan



TINJAUAN POTENSI PASAR



- Melalui Kumata untuk Pasar Animasi 2D Skala Nasional
- Produk Digital Kreatif banyak digunakan pada produk pelayanan pemerintah, contohnya (Web Peminjaman Cimahi Techno Park, Pelayanan Informasi, Augmented Reality IP Animasi pada Kawasan, Holobox)
- Melalui Kerjasama dengan Disney Indonesia untuk Pengembangan IP Lokal Animasi
- Melalui Kerjasama dengan Toon Boom untuk pasar Internasional 2D (45 *speciality television service, nelvana studio, Nickelodeon, Teletoon*)
- Melalui kerjasama dengan Gopay untuk menyalurkan sumber daya manusia terkait bidang telematika
- Melalui kerjasama dengan Intel sebagai industri hardware pendukung sektor telematika dan animasi

RENCANA INDUSTRI UNGGULAN (PRIORITAS) YANG AKAN DIPRAKARSAI KST UNTUK PENGEMBANGAN DAERAH/ NASIONAL

INDUSTRI BARU YANG AKAN DICIPTAKAN

- Animator Freelance
- Programmer Freelance
- Industri Sulih Suara (dubbing)
- Industry Story Board
- Industri Rigging (Penulangan Animasi)
- Lifestyle Technology
- Artificial Intelligence

INDUSTRI YANG AKAN DI-DIVERSIFIKASI

- Animasi (Industri Game Designer, Special Effect Designer, Rigging 2D Designer, Storyboard Industries, dll)
- *Internet of Things* (Operasional Sekolah dan Gedung Perkantoran).
- Robotic
- *Education Technology*

INDUSTRI YANG AKAN DIUPGRADE

- Film Animasi IP Cimahi
- Augmented & Virtual Reality
- *Social Media*
- Agro Technology

INDUSTRI YANG AKAN DIDATANGKAN

- Agency Creative Digital Business
- Software As a Service
- Blockchain

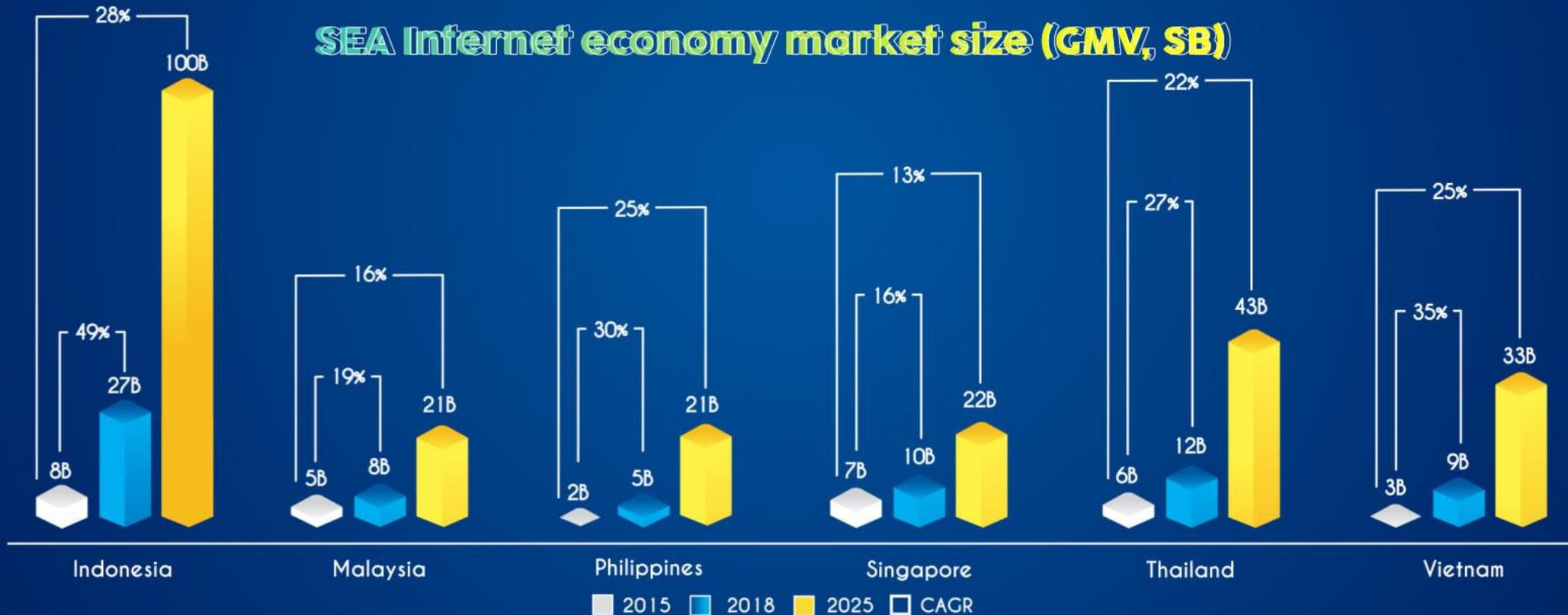
36

AKTOR /
STAKEHOLDER
KLASTER DIGITAL
KREATIF



Digambarkan dalam laporan **e-Conomy SEA 2018** Google dan Temasek, ukuran pasar ekonomi digital Indonesia saat ini diperkirakan **\$ 27 miliar**, hampir 40% dari total ekonomi digital Asia Tenggara, dan akan mencapai **\$ 100 miliar** pada tahun 2025 (**lebih dari 41%**). Data ini menekankan pentingnya ekonomi digital Indonesia untuk mendorong Indonesia untuk terus maju. **Empat sektor** yang paling disorot dalam laporan ini yaitu adalah e-commerce, media online (termasuk musik, video, game, & periklanan), online travel, dan jasa transportasi.

SEA Internet economy market size (GMV, \$B)



Digambarkan dalam laporan **e-Conomy SEA 2018** Google dan Temasek, ukuran pasar ekonomi digital Indonesia saat ini diperkirakan **\$ 27 miliar**, hampir 40% dari total ekonomi digital Asia Tenggara, dan akan mencapai **\$ 100 miliar** pada tahun 2025 (**lebih dari 41%**). Data ini menekankan pentingnya ekonomi digital Indonesia untuk mendorong Indonesia untuk terus maju. **Empat sektor** yang paling disorot dalam laporan ini yaitu adalah e-commerce, media online (termasuk musik, video, game, & periklanan), online travel, dan jasa transportasi.

SEA Internet economy market size (GMV, \$B)

	2015	2018	2025
e - commerce	\$ 1.7 Billion	\$12.2 Billion	\$ 53 Billion
Online Media	\$ 0.6 Billion	\$ 2.7 Billion	\$ 8 Billion
Online Travel	\$ 5 Billion	\$ 8.6 Billion	\$ 25 Billion
Ride Hiling	\$ 0.8 Billion	\$ 3.7 Billion	\$ 14 Billion

Di Indonesia, seperti di tempat lain, penggunaan sektor, digital kreatif secara strategis dan luas terutama pada bidang telematika dan animasi memiliki potensi yang berdampak sangat signifikan terhadap perekonomian negara

TRPC, Going Digital: The Status and Future Potential of Internet-Based Economies in Asia (2015).

PwC Global Entertainment & Media Outlook 2018-2022.(2019)

Social.Id Indonesia Start UP Report (2018)

Di Indonesia, seperti di tempat lain, penggunaan sektor, digital kreatif secara strategis dan luas terutama pada bidang telematika dan animasi memiliki potensi yang berdampak sangat signifikan terhadap perekonomian negara



1.

Menciptakan 3,7 juta pekerjaan lapangan pekerjaan tambahan pada tahun 2025;



The Digital
Economy in

2.

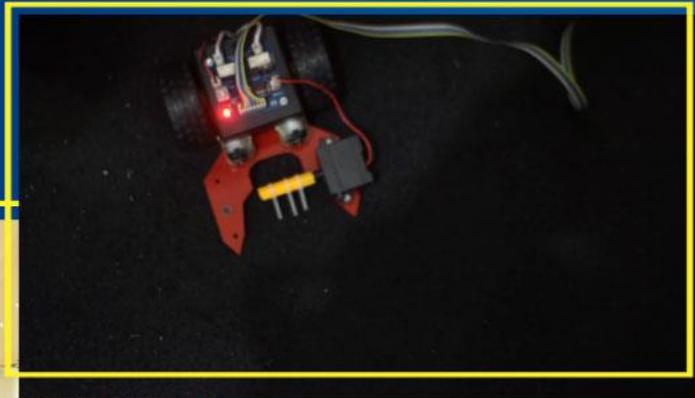
56,9% Proyeksi Persentase Penghasilan di Segmen Digital vs Total Pendapatan Dunia pada tahun 2022;



PwC Global
Entertainment &
Media Outlook
2018-2022.(2019)

3.

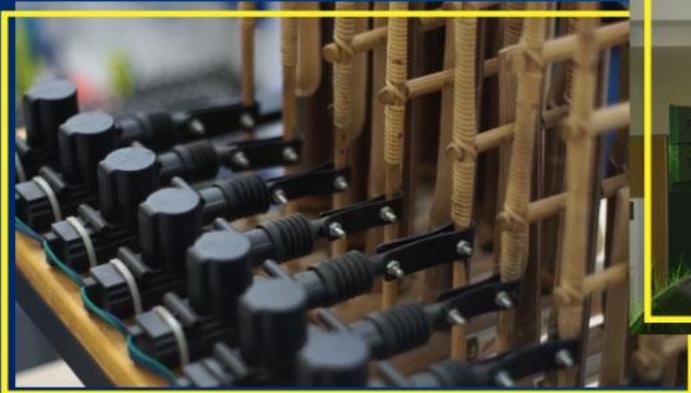
Menghasilkan pertumbuhan pendapatan hingga 80% lebih tinggi untuk usaha kecil dan menengah;



Australian
Government, The Digital
Economy: Opening up the
conversation (2017)

4.

Menambahkan tambahan 2% per tahun dalam pertumbuhan PDB dengan meningkatkan tingkat penetrasi broadband dan penggunaan teknologi digital oleh UKM;



Deloitte Access
Economics, SMEs
powering Indonesia's
success (2015)

5.

90% Pengguna Internet Indonesia menggunakan Smartphones, 88% orang Indonesia menghabiskan waktu untuk penggunaan aplikasi setiap harinya dengan 3 aktivitas teratas yaitu chatting, social networking, menonton video, dan mendengarkan musik. yang tumbuh hingga 13% dari tahun 2018 - 2019;

**Google
Temasec**
e-Conomy 2017
report (2017)

**2017
AppAnnie**
Retrospective
Report (2017)

We-are-Social
-Indonesian-Digital
-Report-2019
(2019)



5.

90% Pengguna Internet Indonesia menggunakan Smartphones, 88% orang Indonesia menghabiskan waktu untuk penggunaan aplikasi setiap harinya dengan 3 aktivitas teratas yaitu chatting, social networking, menonton video, dan mendengarkan musik. yang tumbuh hingga 13% dari tahun 2018 - 2019;



6.

Indonesia merupakan negara dengan pendapatan mobile gaming nomor 1 di ASEAN dan perkembangan PDB pada sub-sektor ekonomi kreatif Pengembang Aplikasi serta games 8,06% (Urutan ke-5);



Opus Creative
Economy Outlook
(2019)

7.

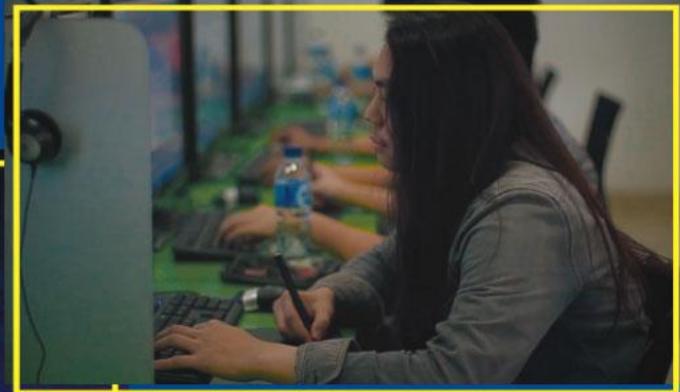
Indonesia merupakan negara nomor satu di pertumbuhan unduhan Aplikasi Keuangan hingga 200%;



2017
AppAnnie
Retrospective
Report (2017)

8

Pendapatan sub sektor Animasi global dengan persentase 12% atau 270 miliar US Dollar dari pendapatan total industri kreatif global;



toonboom
Industry Intention
(2019)

9.

Pendapatan pada sub sektor animasi khususnya 2D mencapai 124 miliar US Dollar atau 46% dari total pendapatan sub sektor animasi;



Toonboom
Industry Intention
(2019)



Potensi serta analisis tadi merupakan dasar
potensi terbentuknya perencanaan/roadmap
berbasis pengembangan pada sektor
digital creative.

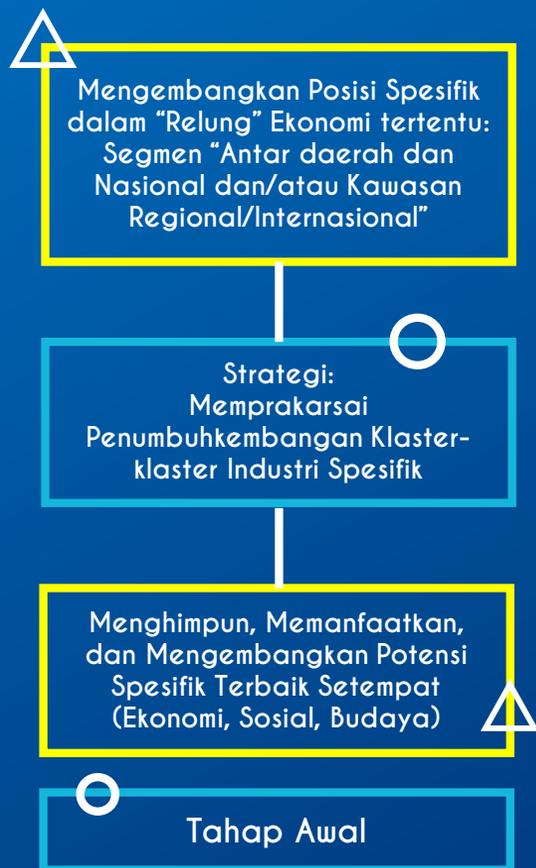
REKAPITULASI INTERVENSI PENGUATAN [KONSENSUS FORUM]

PEMRAKARSA (INISIATOR)	BAGIAN YANG DIINTERVENSI	BENTUK PRAKARSA DUKUNGAN
Pemerintah Pusat & Daerah	Kondisi Faktor	<ul style="list-style-type: none"> ○ Penyediaan Infrastruktur ○ Kebijakan Anggaran untuk Inkubasi ○ SK Wali Kota tentang Pusat Inovasi Baros
	Konteks Strategi Perusahaan & Persaingan	<ul style="list-style-type: none"> ○ Penentuan Baros sebagai CBD
	Kondisi Permintaan	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pembuatan Profil Kota secara Animasi ○ Pembuatan Aplikasi pendukung Pelayanan
	Industri Terkait	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kemudahan Akses Perizinan bagi Start Up Digital Kreatif
	Industri Pendukung	<ul style="list-style-type: none"> ○ Melakukan kerjasama dengan Kumata, Cubic, dan Les Copaque ○ Melakukan kerjasama (SMKN 1, 2, & Politeknik TEDC) untuk dukungan talenta berbasis animasi dan telematika

REKAPITULASI INTERVENSI PENGUATAN [KONSENSUS FORUM]

PEMRAKARSA (INISIATOR)	BAGIAN YANG DIINTERVENSI	BENTUK PRAKARSA DUKUNGAN
Swasta	Kondisi Faktor	<ul style="list-style-type: none"> ○ Penyediaan License Harmony Toon Boom ○ Bantuan Wacomm bagi Animator (BIAF) ○ Potensi KST sebagai ATC (<i>Authorized Training Centre</i>) dan COE (<i>Center of Excellence</i>) Toon Boom pertama di Indonesia
	Konteks Strategi Perusahaan & Persaingan	<ul style="list-style-type: none"> ○ 20 Start Up berkantor di CBD
	Kondisi Permintaan	Subkon Pekerjaan Kumata Ke Start Up Animasi Subkon Pekerjaan Helpy Malindo ke tenant inkubasi KST
	Industri Terkait	Perusahaan menjadi bagian dari CBD <i>Anchor Tenant</i> Nasional berkantor di CBD (Gopay & Intel)
	Industri Pendukung	Terbentuknya jejaring <i>capital venture</i> yang berasal dari pihak pendukung program inkubator CTP Mendatangkan investasi pada sektor animasi di CBD Mendatangkan investasi pada sektor telematika di CBD

REKAPITULASI ROADMAP GENERIK (KERANGKA STRATEGI PENTAHAPAN UMUM) PENGEMBANGAN KLASTER INDUSTRI



GOALS DENGAN SASARAN TERUKUR:

- Partner Utama Disney Indonesia
- Partner Kumata Studio
- Penyedia Tenaga Terampil pada sektor produk Augmented, Virtual Reality, Agro Technology, & Social Media
- Menghasilkan *anchor tenant* telematika hasil inkubasi
- Komersialisasi Produk Tenant Inkubasi
- Center of Excellence 2D Animasi
- Authorized Training Center 2D Animasi

STRATEGI SPESIFIK:

- Peningkatan Jumlah SDM Terampil dari Perguruan Tinggi dan SMK
- Meningkatkan Kerjasama dengan Perguruan Tinggi dan SMK
- Memaksimalkan dukungan Pemerintah Pusat
- Memaksimalkan jejaring & dukungan dengan industri digital kreatif nasional

- Pengembangan SDM untuk Pengelola Klaster, Pelaku Bisnis dengan Pelatihan Terstruktur dan kurikulum yang sudah diakui oleh Pasar
- Standarisasi Produk
- Meningkatkan dukungan Pemerintah daerah untuk perizinan Start Up bidang Digital Kreatif

INISIATIF STRATEGIS / ACTION PLAN:

- Pelaksanaan Roadshow Ke Perguruan Tinggi dan SMK dengan Melibatkan *Tenant Existing*
- Pembentukan tim pengawal Klaster Industri
- Nota Kesepahaman dengan Kumata Studio
- Nota Kesepahaman dengan Industri Jangkar (Disney Indonesia)
- *Business Matching & Pitching* dengan industri digital kreatif nasional
- Pelengkapan Sarana dan Prasarana Produksi
- Peningkatan Kompetensi SDM sesuai kebutuhan industri
- Fokus Publikasi dan Promosi Program
- Standarisasi Produk
- Penyelenggaraan event Promosi Produk taraf nasional/internasional

ROADMAP (1-TAHAP AWAL)

TAHAP AWAL (2019 -2021)

GOALS

- Penyediaan SDM yang Sesuai Kebutuhan Pasar Digital Kreatif Global di sektor telematika dan animasi
- Terwujudnya sumber daya manusia trainer animasi 2D berbasis software Toon Boom

STRATEGI

- Talent Scouting dengan cara Roadshow ke SMK, Perguruan Tinggi, dan Komunitas
- Pelaksanaan pelatihan Berkurikulum Standar untuk Lulusan SMK, Perguruan Tinggi, dan Komunitas yang dipilih secara selektif
- Melakukan seleksi serta melatih calon trainer Toon Boom

ROADMAP (1-TAHAP AWAL)

TAHAP AWAL (2019 -2021)

ACTION PLAN

- Pembentukan tim
- Inventarisir lewat pendataan potensi sektor telematika dan animasi lokal Kota Cimahi
- Meningkatkan sarana dan prasarana pendukung untuk kesesuaian skill dan produk yang diminta oleh industri
- Terbitnya Peraturan Wali Kota yang merupakan kelanjutan dari Perpres tentang Sains dan Teknologi Memperkuat dasar pelaksanaan dan Penguatan Kegiatan Klaster dalam RPJMD
- Banyaknya Lulusan SMK dan PT serta tersedianya Gedung Cimahi Techno Park dapat disinkronkan dengan kerjasama dengan *Anchor Tenant*
- Lokasi yang strategis meningkatkan peluang kerjasama antara Kota Cimahi dengan *Anchor Tenant* terkait Klaster digital kreatif
- Meningkatkan keterlibatan pemegang kebijakan dengan undangan dari Pemerintah Pusat untuk konsorsium pengembangan klaster
- Melaksanakan kegiatan seleksi serta pelatihan bagi calon trainer berbasis software Toon Boom
- Menyelaraskan kegiatan inkubasi dengan kegiatan rutin di komunitas *Cimahi Creative Association*
- Melaksanakan Roadshow ke SMK, Perguruan Tinggi, dan Komunitas untuk meningkatkan inovasi dan promosi produk digital kreatif dengan melibatkan tenant inkubasi dan tenant BITC
- Intervensi kurikulum dengan metode ekskul untuk memaksimalkan skill lulusan SMK agar siap di Industri/Entrepreneurship
- Mendorong untuk penyelenggaraan kegiatan di 16 sub sektor ekonomi kreatif untuk lebih meningkatkan kualitas dan kuantitas kegiatan
- Pelaksanaan Kegiatan Tenant Day untuk mengembangkan kualitas komunikasi dan wawasan antar tenant
- Fokus memperkuat *branding* KST secara online & offline
- Memperkuat jejaring dan kolaborasi dengan *creative center/pusat* inovasi di Bandung Raya

◀ ROADMAP (2-TAHAP PENGEMBANGAN) ▶

TAHAP PENGEMBANGAN (2021 - 2023)

GOALS

- COE 2D Animasi
- Authorized Training Center (ACT) Toon Boom Pertama dan satu satunya di Indonesia
- Produk Digital Kreatif yang siap *pitching* & monetisasi
- Terbentuknya jejaring dengan investor/industri digital kreatif

STRATEGI

- Pengembangan SDM dengan meningkatkan potensi turunan dari kebutuhan Bisnis Digital Kreatif
- Standarisasi produk dengan sertifikasi
- Menjalinkan komunikasi serta diskusi untuk mewujudkan ACT dengan pihak Toon Boom
- Membangun jejaring dengan investor/industri digital kreatif

ROADMAP (2-TAHAP PENGEMBANGAN) ▶

TAHAP PENGEMBANGAN (2021 - 2023)

ACTION PLAN



- Kerjasama dengan perguruan tinggi dan swasta untuk meningkatkan keahlian untuk memenuhi permintaan dunia terkait produk Digital Kreatif serta penyetandan kurikulum inkubasi
- Memaksimalkan Peran Mentor dalam pemanfaatan Studio Sulih Suara di Klaster sehingga banyak *anchor tenant* tertarik
- Meningkatkan peran serta Pemerintah untuk menggunakan produk dari Perusahaan / Start Up untuk meningkatkan Penghasilan Kota dan upaya *branding* Kota terkait dukungan terhadap start up
- Mengundang *stakeholder* yang terkait pengembangan bisnis sebagai salah satu mentor / dalam event internasional agar *chemistry* tercipta
- Mengundang pihak Toon Boom untuk melaksanakan FGD terkait penunjukan KST Cimahi sebagai ACT Toon Boom Pertama di Indonesia
- Mengundang pihak Toon Boom untuk melaksanakan FGD terkait penunjukan KST Cimahi sebagai ACT Toon Boom Pertama di Indonesia
- Melaksanakan kegiatan kerjasama berbasis MOU dengan pihak Toon Boom untuk mewujudkan KST Cimahi sebagai ACT Toon Boom pertama di Indonesia
- Melibatkan BEKRAF dalam pelaksanaan Sertifikasi baru dan lanjutan bagi pelaku bisnis Digital Kreatif
- Mendorong seluruh digital bisnis melakukan usaha ke Kawasan STP agar dipermudah perizinannya
- Memperbanyak Kegiatan bertaraf internasional baik secara internal maupun eksternal untuk meningkatkan ketertarikan start up mengisi klaster
- Meningkatkan peran Nusa Edu dan BDI untuk mengajukan upgrade dan pembelian baru terkait software yang expired
- Meningkatkan Promosi Produk Klaster dan meningkatkan kualitasnya agar meningkatkan penjualan dan penghasilan

◀ ROADMAP (3-TAHAP MATANG) ▶

TAHAP AWAL (2023 - 2025)

GOALS

1. Partner Utama sektor produksi Disney Indonesia & Kumata Studio
2. Kota Cimahi sebagai Pusat Pelatihan Toon Boom Nasional
3. Komersialisasi Produk Telematika
4. *Branding* Kota Cimahi sebagai Kota Digital Kreatif

STRATEGI

1. Peningkatan Kerjasama dengan *Anchor Animation & Telematics Industry*
2. Operasional dan promosi ACT Toon Boom di KST
3. Pelaksanaan Event Digital Kreatif di KST

◀ ROADMAP (3-TAHAP MATANG) ▶

TAHAP AWAL (2023 - 2025)

ACTION PLAN



- Nota Kesepahaman dengan Industri Jangkar (Disney Indonesia)
- Nota Kesepahaman dengan Industri Jangkar (Kumata Studio)
- Kegiatan *Business Matching & Pitching*
- Memperbanyak Event Nasional/Internasional terkait sektor digital kreatif baik secara internal maupun eksternal untuk meningkatkan ketertarikan *start up* mengisi klaster
- Memaksimalkan potensi pendampingan kegiatan dari Pemerintah Pusat
- Menyusun Surat Edaran/Peraturan Wali Kota untuk mendorong kegiatan sub sektor ekonomi kreatif lebih berkembang segi kualitas dan kuantitasnya