

## INFORMASI BISNIS SEKTOR ANIMASI, KOMIK, DAN GAME DI PERSA TUAN EMIRATE ARAB

### I. GAMBARAN UMUM INDUSTRI ACG PEA

Industri Animasi, Komik, dan Games (ACG) di PEA dapat dikatakan masih relatif muda namun mengalami perkembangan cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir, utamanya karena investasi pemerintah dan swasta pada sektor digital dan kreatif. Dengan visinya yang berpikiran maju serta didorong oleh pembangunan infrastruktur teknologi yang canggih, PEA telah berhasil menciptakan ekosistem yang kondusif bagi industri kreatif untuk berkembang. Tingginya inisiatif pemerintah dalam melakukan diversifikasi ekonomi melalui pengembangan industri kreatif, peningkatan populasi generasi muda, dan tingginya permintaan akan hiburan digital merupakan faktor kunci yang mendorong pertumbuhan sektor ACG di PEA. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai perkembangan industri ACG di PEA.

#### 1. Industri Animasi

Ukuran pasar animasi global diperkirakan mencapai USD 436,24 miliar pada tahun 2024 dan diproyeksikan mencapai sekitar USD 895,71 miliar pada tahun 2034, dengan pertumbuhan tiap tahunnya sebesar 7,5% selama periode perkiraan dari tahun 2024 hingga 2034. PEA, sebagai salah satu pasar terbesar di wilayah Timur Tengah dan Afrika Utara, diprediksi akan mendapatkan keuntungan dari perkembangan industri animasi dunia meskipun secara nilai belum diketahui besaran pastinya. Melihat besarnya perhatian dan investasi yang diberikan oleh pemerintah dan swasta dalam rangka menjadikan PEA sebagai hub produksi dan distribusi konten kreatif di kawasan, maka diproyeksikan industri animasi PEA akan mengalami tingkat pertumbuhan yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata global.

Tren yang berkembang:

- Dukungan pemerintah. Perkembangan sektor animasi di PEA yang cukup pesat tidak lepas dari dukungan dan investasi yang diberikan oleh pemerintah di sektor budaya dan media. Pembangunan Dubai Media City, Dubai Studio City, twofour54 Abu Dhabi, dan Sharjah Media City telah memberikan dukungan infrastruktur dan keuangan kepada industri kreatif di dalam negeri untuk bertumbuh. Pusat media ini adalah rumah bagi banyak studio animasi dan perusahaan produksi, baik lokal maupun asing.
- Pengembangan pendidikan dan sumber daya manusia. Saat ini terdapat beberapa institusi pendidikan di PEA yang menawarkan program pembelajaran khusus untuk animasi dan seni digital (*digital arts*), antara lain American University in Dubai (AUD) dan Zayed University. Program ini bertujuan untuk mengembangkan dan memperbanyak jumlah sumber daya manusia yang mumpuni di dalam negeri (*local talent*).

- Kolaborasi regional dan internasional. PEA menjadikan negaranya sebagai hub produksi animasi di kawasan Timur Tengah dan Afrika Utara melalui pemberian insentif kepada proyek-proyek kolaborasi antara studio lokal dan perusahaan asing dan studio lokal. Studio animasi di PEA saat ini telah terlibat proyek kolaborasi bersama studio besar internasional seperti Pixar, Dreamworks, dan lainnya. PEA juga aktif menyelenggarakan event-event animasi dan film seperti the Dubai International Film Festival (DIFF).
- Pembuatan konten lokal. Salah satu motor pertumbuhan industri animasi PEA adalah tingginya permintaan terhadap konten animasi yang mengangkat budaya dan kearifan setempat serta disajikan dalam bahasa Arab. Konten tersebut ditujukan untuk segmen anak-anak dan remaja yang akan ditayangkan melalui media internasional seperti Netflix dan YouTube. Salah satu contoh animasi 30 serial TV berbahasa Arab pertama yang diproduksi oleh studio lokal PEA dan berhasil mendapatkan popularitas adalah "Freej" karya Mohammad Saeed Harib.

Beberapa studio animasi terkemuka di PEA antara lain *Motivate Media Group* (terkenal karena kontribusinya terhadap media dan dunia hiburan, termasuk produksi animasi), *Emax Animation Studio* (berfokus pada konten animasi berkualitas tinggi untuk kawasan Timur Tengah dan Afrika Utara), *Barajoun Entertainment* (studio film dan animasi terkemuka di PEA yang terkenal karena memproduksi film layar lebar "Bilal: A New Breed of Hero" yang merupakan film layar lebar animasi pertama yang diproduksi di dalam negeri), dan *Cartoon Network Arab* (meskipun bukan perusahaan lokal namun aktivitas perusahaan ini memainkan peran penting sebagai hub industri animasi di kawasan).

## 2. Industri Komik

Ukuran pasar buku komik global diperkirakan sebesar USD 10,67 Juta, di mana Timur Tengah dan Afrika memegang pasar utama sekitar 2% dari pendapatan global dengan ukuran pasar sebesar USD 304,28 juta pada tahun 2024 dan akan tumbuh pada tingkat pertumbuhan tahunan gabungan (CAGR) sebesar 7,69% dari tahun 2024 hingga 2031 karena meningkatnya pendapatan yang dapat dibelanjakan, dan peningkatan aksesibilitas melalui platform digital. Meningkatnya minat pada novel gratis, waralaba superhero, dan kreasi buku komik lokal mendorong pasar maju di wilayah tersebut. Menurut Cognitive Market Research, meningkatnya popularitas manga adalah pendorong utama, memikat pembaca dengan narasinya yang menarik dan gaya seni yang unik, berkontribusi pada dunia buku komik yang dinamis di wilayah tersebut. Sebagai kesimpulan, pasar buku komik di wilayah tersebut didorong oleh semakin banyaknya perangkat yang mampu menyediakan media digital dan meningkatnya penetrasi internet.

Tren yang berkembang:

- Berkembangnya *local talents*. Seniman dan penulis lokal semakin mendapatkan pengakuan atas karya mereka. Munculnya berbagai platform *webcomics*, perusahaan penerbit independen, dan *self-publishing platform* telah berkontribusi pengembangan sumber daya manusia di industri komik.
- Pengaruh internasional. Saat ini, komik dan novel grafis semakin mendapatkan popularitas di kalangan generasi muda. Hal ini terlihat dari banyaknya penerbit komik internasional yang telah masuk ke pasar PEA melalui distributor resmi, termasuk penerbit Marvel, DC, dan manga. PEA juga merupakan rumah bagi para pencipta dan penerbit komik independen yang jumlahnya terus bertambah dari waktu ke waktu.
- Representasi budaya Timur Tengah dan Afrika Utara. Semakin tingginya permintaan terhadap konten yang mencerminkan identitas budaya Timur Tengah dan Afrika Utara telah melahirkan munculnya berbagai komik bertemakan cerita pahlawan super yang terinspirasi dari budaya Arab.
- Event dan Festival Komik. Beberapa event seperti Middle East Film and Comic Con (MEFCC) di Dubai dan Abu Dhabi yang telah diselenggarakan sejak 2012 dan POPCON ME yang telah diselenggarakan sejak tahun 2022, memainkan peran penting dalam pengembangan industri komik lokal. Event-event ini mempertemukan para penulis komik internasional, animator, dan penggemar buku komik dari seluruh dunia.

Beberapa penulis dan penerbit komik terkemuka di PEA antara lain **UAE Comics Community** (komunitas para penulis lokal yang memproduksi komik bertemakan budaya, sejarah, mitologi Arab serta merefleksikan kekayaan budaya di kawasan Timur Tengah dan Afrika Utara), **Kholid Al Khamis** (terkenal karena hasil karyanya berupa komik dan desain gratis. Al Khamis merupakan salah satu contoh penulis komik lokal berbakat di PEA), dan **Toonari** (perusahaan penerbit lokal yang memproduksi *printed comics* dan *digital graphic novels*. Perusahaan ini terkenal karena cerita yang bersifat multikultural dan kontemporer).

### 3. Industri Game

PEA adalah salah satu pasar game terbesar dan paling dinamis di kawasan Timur Tengah dan Afrika Utara dimana nilainya diproyeksikan mencapai USD 754,2 juta pada tahun 2030 dengan pertumbuhan 6,16% setiap tahun selama 2025 - 2030. Industri game di PEA telah tumbuh pesat, dengan game seluler mengambil posisi menonjol berkat tingkat penetrasi internet dan seluler yang tinggi di negara tersebut. Sekitar 76% gamer yang menggunakan ponsel pintar atau tablet mendorong pertumbuhan segmen ini, menunjukkan preferensi untuk game seluler daripada game konsol dan PC.

Rata-rata gamer PEA menghabiskan 20 hingga 40 menit setiap hari untuk game seluler, dengan genre seperti Aksi, Petualangan, Olahraga, dan Balapan menjadi yang paling populer.

Game terkenal seperti *eFootball Pre Evolution Soccer (PES)*, *Subway Surfers*, *PlayerUnknown's Battleground (PUBG)*, dan *Fortnite* termasuk di antara pilihan yang disukai oleh gamer seluler di PEA. PEA telah menjadi pusat permainan dengan meningkatnya jumlah pemain game seluler. Para pemain game di Emirat lebih cenderung menggunakan perangkat seluler, dengan 76% menggunakan ponsel pintar atau tablet.

Dengan setengah dari populasi daring PEA menghabiskan uang untuk permainan, populasi pemain game PEA termasuk di antara pembelanja game terbesar di dunia yang menghasilkan pendapatan game yang tinggi bagi PEA.

Sektor game terdiri dari berbagai segmen di PEA :

Cloudgaming, layanan streaming yang menyediakan konten berkualitas tinggi dengan mengorbankan bandwidth internet dan kapasitas server. Seperti Steam, Xboxcloudgaming, dll.

PC gaming, metode bermain video game di komputer dengan perangkat input seperti keyboard, mouse, joystick, dll. Seperti *Counter-Strike: Global Offensive*, *LostArk*, dll.

Tablet Gaming, metode bermain game di tablet elektronik. Tablet merupakan salah satu pilihan populer karena layarnya lebih besar, daya tahan baterai lebih lama, dan daya pemrosesan yang lebih baik. Seperti *Minecraft*, *Fruit ninja*, dll.

Esports, video game kompetitif yang terorganisasi. Esports terutama melibatkan tim yang bersaing satu sama lain dalam turnamen olahraga tradisional. Seperti Piala Dunia FIFA, *Fortnite*, dll.

VR (Virtual Reality) gaming, metode bermain dengan teknologi virtual reality (VR) yang memberikan pemain perspektif orang pertama yang benar-benar mendalam terhadap aksi permainan. AR (Augmented Reality) gaming adalah integrasi konten visual dan audio permainan dengan lingkungan pengguna secara real-time. Contoh: *PokemonGO* (AR) dan *Half-Life: Alyx* (VR).

Console Gaming, lebih sering disebut sebagai video game. Game ini dimainkan pada perangkat yang dibuat khusus untuk permainan yang disebut konsol video game. Pemain berinteraksi dengan permainan melalui kontroler, perangkat genggam dengan tombol dan joystick atau pad. Contoh: *Xbox*, *PlayStation*, dan *Wii*.

Game seluler, gim video daring yang mungkin terhubung ke internet dan secara khusus dirancang untuk perangkat seluler. Gim seluler berkisar dari yang dasar (seperti *Snake* pada ponsel Nokia lawas) hingga yang canggih dan cerdas (gim 3D dan augmented reality). Seperti *PUBG Mobile*, *Candy Crush Saga*, dll.

Tren yang berkembang:

Besarnya populasi generasi muda. PEA memiliki jumlah populasi generasi muda yang relatif besar dan sangat tertarik dengan hiburan digital, termasuk game. Institusi pendidikan di PEA sangat terbuka terhadap kemajuan teknologi dan informasi. Beberapa institusi pendidikan bahkan menggunakan game sebagai media pembelajaran untuk coding dan programming.

..).

Dominasi *mobile gaming*. PEA merupakan salah satu negara dengan tingkat penetrasi ponsel cerdas tertinggi di dunia dan saat ini *mobile gaming* merupakan platform game yang paling banyak diminati. Dalam rangka menangkap peluang tersebut, saat ini perusahaan lokal fokus memproduksi game seluler yang ditargetkan untuk audiens regional dan internasional.

Bermunculannya *Game Development Studios*: PEA adalah rumah bagi beberapa studio pengembang game yang berfokus baik pada konten asli maupun versi lokal dari game internasional (*localized versions of international games*). Contoh yang terkenal adalah Kokonut Studio (terkenal karena karya game mobile) dan Ubisoft Abu Dhabi (pengembang franchise game "Assassin's Creed").

Pertumbuhan *E-Sports*. Minat generasi muda terhadap *e-sports* tumbuh dengan pesat di PEA. Sejalan dengan tren ini, Dubai telah beberapa kali menjadi tuan rumah penyelenggaraan turnamen *e-sports* internasional. Selain itu, *gaming cafe* dan berbagai platform perlombaan game lainnya juga semakin tumbuh subur di Dubai karena tingginya permintaan generasi muda. Strategi yang diadopsi pemerintah PEA untuk mendukung industri *e-sports* lokal adalah dengan menyelenggarakan event internasional setiap tahunnya seperti *Dubai E-sports Festival*. Saat ini PEA juga telah memiliki *UAE E-sports Federation* yang berfungsi untuk mengembangkan industri *e-sports* dan menarik investasi dari perusahaan lokal dan asing melalui pengembangan game, penyiaran, dan penyelenggaraan event.

Investasi dan Kemitraan. PEA telah berhasil menarik minat perusahaan pengembang game internasional untuk menjalin kemitraan lokalisi konten berbahasa Arab, seperti Sony Playstation, Microsoft, dan Nintendo.

Beberapa studio dan event game terkemuka di PEA antara lain Ubisoft Abu Dhabi (studio game terkenal di PEA yang memproduksi "Just Dance" dan "Assassin's Creed"), Kokonut Studio (perusahaan pengembang game di PEA yang memproduksi mobile game seperti "The Pumpkin Ninja" dan "Burrito Bison"), Dubai World Trade Centre (tempat penyelenggaraan event dan pameran gaming di Dubai seperti Dubai International Game Expo (DIGEX), Dubai E-sports Festival, dan Middle East Games Conference, dan Middle East Game Awards (ajang penghargaan bagi pengembang game lokal yang sangat dinantikan oleh komunitas game PEA).

#### Tren masa depan industri game PEA: Lonjakan

Permintaan untuk Game AR/VR.

Diperkirakan pasar game AR/VR dapat mencapai \$26 miliar pada tahun 2026. Sejak perusahaan game tradisional seperti Sony dan Electronic Arts mulai berfoya-foya pada AR/VR, harga saham mereka telah meningkat tajam. Oleh karena itu, raksasa seperti Amazon, Apple, Google, dan Facebook bersiap untuk memanfaatkan gelombang pertumbuhan ini dengan berjudi di tempat-tempat populer seperti mesin game AR/VR, konsol dan platform.

### Beralih ke Cloud Gaming

Dengan diperkenalkannya dan diadopsinya layanan internet SG berkecepatan tinggi, industri cloud gaming diperkirakan tumbuh pesat. Raksasa hiburan Netflix juga akan berekspansi ke pasar video game berbasis cloud. Dengan teknologi yang berpotensi menandai berakhirnya konsol, cloud gaming siap mengubah wajah e-gaming.

### Pengenalan Game Blockchain

Dengan beberapa game kripto yang sukses dan berjalan, blockchain sudah menjadi inti dari era game digital. Alasan utamanya adalah game blockchain memungkinkan orang untuk menghargai waktu yang mereka habiskan untuk bermain game. Dengan meningkatnya adopsi teknologi blockchain, mata uang kripto, dan NFT, industri game kripto diperkirakan akan meledak selama dekade mendatang.

Peningkatan game lintas platform untuk pengalaman bermain game yang lebih baik. Pemanfaatan teknologi cloud di pasar game kemungkinan akan mendorong permintaan dan keterlibatan banyak pemain untuk berbagai game, sehingga mendorong pertumbuhan pasar selama periode perkiraan. Daya tarik pengalaman yang menebarkan dan lebih baik menarik perhatian semakin banyak pemain

## II. TANTANGAN DAN PELUANG EKSPOR ACG KE PEA

### Tantangan:

- *Censorship (pembatasan)*: Konten yang diproduksi di PEA harus mematuhi peraturan sensor lokal yang mungkin dapat membatasi kebebasan berkreasi. Namun demikian, kebijakan ini tidak terlalu ketat dibertakukan untuk proyek-proyek-proyek kolaborasi dengan perusahaan global.
- *Cultural Sensivity (sensivitas budaya)*. Meskipun PEA relatif terbuka terhadap konten internasional, namun tetap untuk mempertimbangkan nilai-nilai budaya lokal dan menghindari pertentangan di masyarakat.
- *Market competition (persaingan pasar)*. Adanya peningkatan terhadap konten lokal dan internasional membuka peluang namun juga persaingan yang sangat ketat, utamanya dengan perusahaan media internasional dan asing lainnya yang bersaing untuk menarik perhatian konsumen/pemirsa. Perusahaan yang ingin mengeksport konten perlu memastikan bahwa produk mereka menawarkan nilai unik dan sesuai dengan selera lokal.

### Peluang:

- *Cultural relevance (relevansi budaya)*. Terdapat peluang yang cukup besar untuk menciptakan konten-konten yang berkaitan dengan budaya di kawasan Timur Tengah dan Afrika Utara yang dapat diterima oleh selera konsumen/pemirsa lokal maupun pasar global. Animasi, komik, dan game yang merepresentasikan budaya, sejarah, dan tradisi Arab saat ini semakin diminati.

- *Cultural affinity and interest in global trends* (keberagaman minat). Populasi PEA sangat beragam dari seluruh dunia sehingga menciptakan keberagaman yang luas terhadap konten internasional, karena masyarakat mencari hiburan yang mencerminkan tren global.
- *Content regulation and support* (dukungan dan peraturan pemerintah). Pemerintah PEA memberikan insentif kepada pelaku usaha di sektor media, termasuk potongan pajak dan subsidi untuk perusahaan-perusahaan yang memproduksi konten.
- *Popular content for animation* (konten populer untuk animasi). Animasi dengan konten pendidikan, khususnya kartun berbahasa Arab, sangat diminati saat ini. Film dan serial animasi internasional juga banyak diminati, terutama yang ditujukan untuk anak-anak dan keluarga.
- *Popular content for comic* (konten populer untuk komik). Komik internasional yang banyak diminati saat ini adalah Amerika dan Jepang. Namun demikian, minat terhadap komik berbahasa Arab yang mencerminkan budaya dan narasi lokal juga semakin meningkat.
- *Popular content for games* (konten populer untuk games). Konten game yang banyak diminati adalah permainan aksi (*action*), petualangan, simulasi, dan olahraga. Game dengan dukungan multi-bahasa (termasuk bahasa Arab) sangat sukses di pasar PEA.

### III. STRATEGI EKSPOR ACG KE PEA

Pesatnya pertumbuhan PEA terhadap media digital, hiburan digital, dan industri kreatif memberikan sinyal yang positif terhadap pelaku jasa ACG Indonesia untuk dapat melakukan ekspansi ke pasar PEA. Namun demikian, ada beberapa ketentuan pasar dan faktor sosial• budaya yang perlu dipahami oleh pelaku jasa Indonesia sebelum melakukan ekspor hasil karyanya ke pasar PEA. Berikut merupakan langkah-langkah yang dapat dijadikan sebagai panduan.

#### 1. Memahami peraturan dan ketentuan yang berlaku

PEA menerapkan peraturan yang ketat terkait dengan konten media dan hiburan. Anda perlu mematuhi aturan yang ditetapkan oleh Dewan Media Nasional atau National Media Council (NMC) sebagai institusi pemerintah yang bertanggung jawab mengatur seluruh peredaran media di PEA, termasuk tayangan televisi, film, komik, video games, dan konten digital. Beberapa ketentuan yang perlu dipahami adalah terkait:

*Content Censorship* (pembatasan konten). Konten tidak boleh mengandung hal-hal yang bertentangan atau dianggap menyingung nilai-nilai agama Islam. Hal ini mencakup bahasa yang disampaikan secara eksplisit, konten yang menjerus ke arah seksual, kekerasan, dan materi apapun yang dapat dianggap sebagai bentuk hujatan atau tidak menghormati keyakinan agama.



*Licensing* (perizinan). Perusahaan media yang ingin mendistribusikan konten di pasar PEA harus mendapatkan lisensi lokal atau persetujuan dari NMC.

*Digital Platform Regulations* (peraturan platform digital). Perusahaan atau perorangan yang ingin mendistribusikan hasil karya animasi, komik, dan games melalui platform digital kemungkinan akan diminta untuk melewati proses review terlebih dahulu oleh manajemen yang mengoperasikan platform tersebut, khususnya jika konten tersebut mengandung tema-tema yang kontroversial.

## **2. Menyesuaikan konten terhadap preferensi dan sensitivitas lokal**

Memahami budaya lokal setempat sangatlah penting untuk dapat menghasilkan karya yang dapat diterima dengan baik oleh pemirsa atau konsumen di PEA. Meskipun masyarakat PEA sangat heterogen dan multikultural, namun sangat dipengaruhi oleh tradisi Islam dan Budaya Arab. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah:

Menghindari stereotip negatif. Stereotipe mengenai warga Arab, umat Muslim, dan budaya Timur Tengah harus dihindari untuk mencegah sentimen atau respon negatif masyarakat.

Terna yang inklusif dan penuh rasa hormat. Alur cerita konten harus menghormati norma-norma lokal seperti nilai-nilai keluarga, kesopanan, dan keharmonisan sosial.

Relevansi Budaya. Sesuaikan tema dan karakter yang digunakan dalam konten agar selaras dengan selera dan minat konsumen/pemirsa lokal, sebagai contoh konten yang berkaitan dengan olahraga sepak bola, nilai-nilai kekeluargaan, dan narasi sejarah, yang digemari berbagai kalangan.

## **3. Bahasa**

Membuat konten dalam bahasa Arab (atau setidaknya memberikan subtitle atau dubbing dalam bahasa Arab) sangat penting untuk menjangkau konsumen/pemirsa yang lebih luas. Meskipun begitu bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari di PEA sehingga konten-konten yang diproduksi menggunakan bahasa Inggris juga dapat diterima dengan sangat baik.

## **4. Saluran Distribusi**

Animasi, komik, dan game dapat didistribusikan melalui saluran fisik seperti toko atau melalui platform digital. Pilihan saluran distribusi perlu disesuaikan dengan konten dan segmen yang menjadi tujuan. Beberapa contoh saluran distribusi di PEA adalah sebagai berikut:

- Distribusi Fisik:
  - *Comic Book Store* (toko buku): Meskipun konten digital sangat populer di kalangan generasi muda PEA saat ini, toko buku komik fisik masih banyak ditemukan di kota-kota besar seperti Dubai dan Abu Dhabi. Menjalin kerja sama dengan pengecer lokal dapat menjadi pilihan yang tepat dalam pemasaran buku komik.



- *Retailers and Shipping Malls* (pengecer dan pusat perbelanjaan): Pusat perbelanjaan besar seperti malls di PEA sering kali memiliki toko khusus yang menjual buku, mainan, dan hiburan digital. Menjajaki kemitraan dengan distributor lokal dapat memperluas jangkauan penjualan produk kreatif ini.
- Distribusi melalui Platform Digital
  - *Streaming services* (layanan streaming): OSN, StarzPlay, dan Shahid merupakan beberapa platform yang populer untuk mendistribusikan konten streaming di wilayah Timur Tengah dan Afrika Utara, termasuk konten animasi atau komik.
  - *Gaming platforms* (platform permainan): Untuk video game, platform seperti PlayStation Store, Xbox Store, dan Steam banyak digunakan di PEA, namun disarankan untuk melokalisasi permainan ke dalam budaya dan bahasa Arab.
  - *App Stores* (toko aplikasi): Google Play Store dan Apple App Store tersedia di pasar PEA dan para pengembang aplikasi dapat mendistribusikan karya mereka (termasuk game) secara langsung melalui toko digital ini.
- 4. Lokalisasi Konten dan Penerjemahan Bahasa

Pelokalan konten adalah proses memodifikasi (adaptasi dan transformasi) konten yang diproduksi menyesuaikan budaya atau selera yang ada di suatu pasar tertentu. Pelokalan konten merupakan salah satu langkah penting agar animasi, komik, atau games dapat berhasil di pasarkan. Berikut beberapa elemen kunci lokalisasi konten:

  - Bahasa Arab adalah bahasa resmi di PEA, namun bahasa Inggris telah dapat dipahami dengan baik oleh mayoritas penduduk. Menyediakan teks bahasa Arab untuk animasi atau melakukan dubbing ke dalam bahasa Arab untuk konten video atau film dapat membantu konten diterima dengan baik oleh konsumen/pemirsa.
  - Adaptasi budaya. Sesuaikan detail konten dengan budaya PEA seperti desain karakter, cara berpakaian, tema, dan alur cerita agar sesuai dengan ekspektasi budaya setempat sehingga dapat meningkatkan peluang keberhasilan penjualan produk.
- 5. Kesepakatan Kemitraan dan Distribusi

Menjalin kemitraan dengan distributor atau agen lokal yang memiliki pengalaman di pasar PEA dapat memudahkan pemenuhan ketentuan yang berlaku dan meningkatkan akses pasar. Mitra potensial tersebut meliputi:

  - Distributor lokal: Perusahaan yang berspesialisasi dalam distribusi konten media di berbagai platform (TV, digital, ritel).
  - Perusahaan produksi: kolaborasi dengan rumah produksi lokal dapat membantu pemasaran konten animasi atau game sehingga lebih dapat menjangkau khalayak luas.

- Instansi pemerintah: Pemerintah PEA telah banyak berinvestasi di sektor hiburan, sehingga disarankan untuk menjajaki peluang terlibat dalam inisiatif-inisiatif yang didanai pemerintah yang berkaitan dengan promosi media dan pembuatan konten.

#### 6. Pemasaran dan Promosi

Menentukan strategi pemasaran sangat penting untuk memastikan animasi, komik, atau game yang dipasarkan berhasil menjangkau audiens yang tepat. Beberapa strategi yang dapat dipilih adalah sebagai berikut:

- *Social Media* (media sosial): Platform seperti Instagram, Twitter, Facebook, dan TikTok banyak digunakan di PEA. Memasang iklan (ads) pada media sosial tersebut atau menjalin kerjasama dengan influencer lokal dapat membantu menarik perhatian konsumen/pemirsa.
- *Events and Conventions* (acara dan konvensi): PEA merupakan tuan rumah untuk beberapa event dan perhelatan besar yang strategis untuk mempromosikan konten hiburan, seperti Middle East Film and Comic Con (MEFCC) di Dubai. Berpartisipasi dalam acara semacam ini dapat menjadi cara terbaik untuk membangun networking dan mempromosikan produk kepada audiens/distributor/investor.
- *Advertising on Local TVs* (memasang iklan di TV lokal): Mengiklankan konten pada saluran TV regional seperti MBC atau Dubai TV dapat membantu meningkatkan visibilitas produk, namun perlu dipertimbangkan kembali besarnya dana yang perlu disiapkan untuk pemasaran dengan cara ini.

#### 7. Model Monetisasi dan Pendapatan

Ada beberapa cara untuk memonetisasi konten di PEA, antara lain:

- *Advertising* (periklanan): Jika Anda mendistribusikan karya melalui platform digital, Anda dapat memperoleh pendapatan melalui iklan (YouTube atau platform streaming lainnya).
- *Subscription Models* (model berlangganan): Layanan berlangganan (seperti Shahid atau Netflix) adalah hal yang umum di PEA. Anda dapat memilih untuk menjual konten Anda di platform ini untuk mendapatkan bagian dari pendapatan berlangganan.
- *In-app Purchases for Games* (Aplikasi berbayar untuk games): Banyak game yang menggunakan pembelian dalam aplikasi atau model "freemium" untuk menghasilkan pendapatan. Pastikan game Anda dimonetisasi sesuai dengan preferensi regional.

#### 8. Pertimbangan Hukum

Aspek hukum yang perlu dipahami dalam melakukan ekspor:

- *Intellectual Property Protection* (Perlindungan Kekayaan Intelektual): PEA memiliki undang-undang kekayaan intelektual yang kuat untuk melindungi hak cipta dan merek dagang. Pastikan konten Anda terdaftar dengan benar agar terlindung dari pembajakan.

- 
- **Contracts (Kontrak):** Ketika melakukan perjanjian distribusi atau lisensi, pastikan semua isi kontrak disusun dengan jelas dan sesuai dengan hukum yang berlaku di PEA. Anda disarankan untuk berkonsultasi dengan pengacara setempat dalam menyusun draft kontrak tersebut.

--- S E L E S A I ---