

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Lanting Animation ialah sebuah kelompok *freelancing* (pekerja lepas) yang menawarkan jasa berupa perencanaan dan produksi karya animasi 2D, *stop-motion*, ilustrasi, desain grafis, dan musik. Lanting telah berkolaborasi dengan beberapa klien dalam pembuatan iklan serta produksi *Intellectual Property*-nya sendiri seperti film-film pendek. Klien Lanting Animation terdiri dari Kumon, Unilever, Bank Indonesia, Bank Mandiri, Universitas Indonesia, Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, dan seterusnya. Organisasi ini didirikan pada 21 Oktober 2007 oleh Firman Widyasmara dengan tujuan pertamanya sebagai komunitas belajar. Hingga kini, Lanting Animation terdiri dari 3 anggota tetap, yakni Firman Widyasmara, selaku pendiri dan direktur pelaksana; Zaenal Abidin, selaku penasehat dan direktur bidang seni; serta Arunaya Gondowiardjo, selaku direktur bidang kreatif.



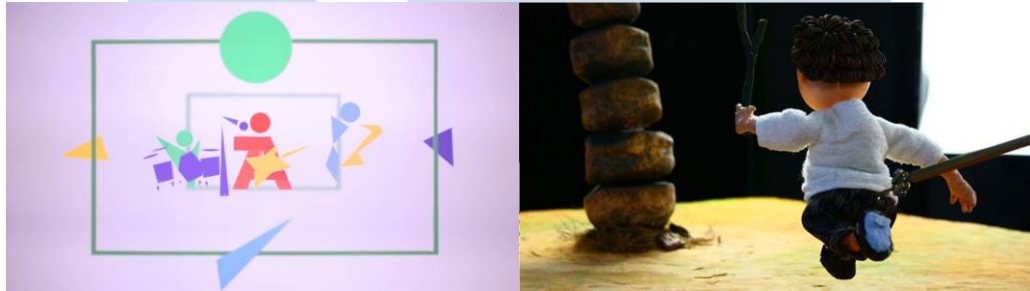
Gambar 2.1 Logo Lanting Animation
Lanting Animation (2016)

Kata “lanting” diambil dari makanan tradisional dari Kabupaten Kebumen, Purworejo, Banyumas, dan Cilacap yang berbahan dasar singkong. Makanan tradisional ini sering menjadi cemilan para anggota Lanting Animation di tengah mengerjakan film pertamanya. Maka makanan ringan berbentuk angka delapan ini menjadi ide logo Lanting Animation yang dikenal sekarang. Selain berkontribusi dalam asal muasal pembentukan organisasi ini, makanan lanting juga memberikan arti tradisional, serta bentuknya yang berbentuk angka delapan yang diputar mirip seperti lambang tak terhingga atau *infinity*. Lanting Animation selalu membuat karyanya berdasarkan tradisi Indonesia. Karya Lanting Animation yang dibuat juga menggunakan teknik yang tradisional seperti dalam *stop-motion* dan animasi *frame-by-frame*; maka itu alasan Lanting yang berusaha untuk menjauh dari CGI (*computer generated image* atau gambar yang dihasilkan oleh komputer). Lanting Animation memilih untuk melakukan karya dengan teknik tradisional karena melihat industri animasi Indonesia yang jarang mengadaptasi teknik tersebut, terutama medium *stop-motion*.

Karena hanya terdiri 3 anggota tetap, Lanting Animation membuka lowongan kerja bersifat lepas untuk masyarakat luas, pihak magang, dan alumnus pihak magang ketika menerima proyek; dengan demikian menekankan organisasinya sebagai wadah tempat *freelancing*. Karena salah satu tujuannya sebagai sarana edukasi, Lanting Animation juga membuka kesempatan magang untuk menyebarkan pendidikan animasi ke masyarakat Indonesia. Selain melalui program magang, Lanting Animation mendirikan KOSMO, atau Kotak Stop-Motion, sebagai *workshop* pengajaran teknik animasi *stop-motion* ke masyarakat Indonesia dari usia anak-anak hingga dewasa.

Lanting Animation memiliki *core business* (usaha yang paling diutamakan) berupa seni perfilman, yang terdiri dari produksi animasi, ilustrasi, suara, dan musik. Namun ciri khas Lanting Animation ialah karyanya dalam bidang *stop-motion*. Ini sesuai dengan visinya yang menyatakan untuk menjadi studio animasi yang dikenal dalam bidang teknik animasi *stop-motion* dan *puppet animation* di Indonesia dan regional Asia Tenggara. Lanting Animation juga memiliki “watak”

atau budaya organisasi, yakni bermain, belajar, dan berkarya. Ini dapat diartikan bahwa Lanting Animation mendorong anggotanya untuk menciptakan karya tanpa melupakan kegembiraan dan kekreatifan selayaknya seperti bermain, sebagai wadah untuk mengembangkan potensi diri dan belajar, serta berkarya dengan tujuan untuk mewarisi harapan ke masyarakat luas.



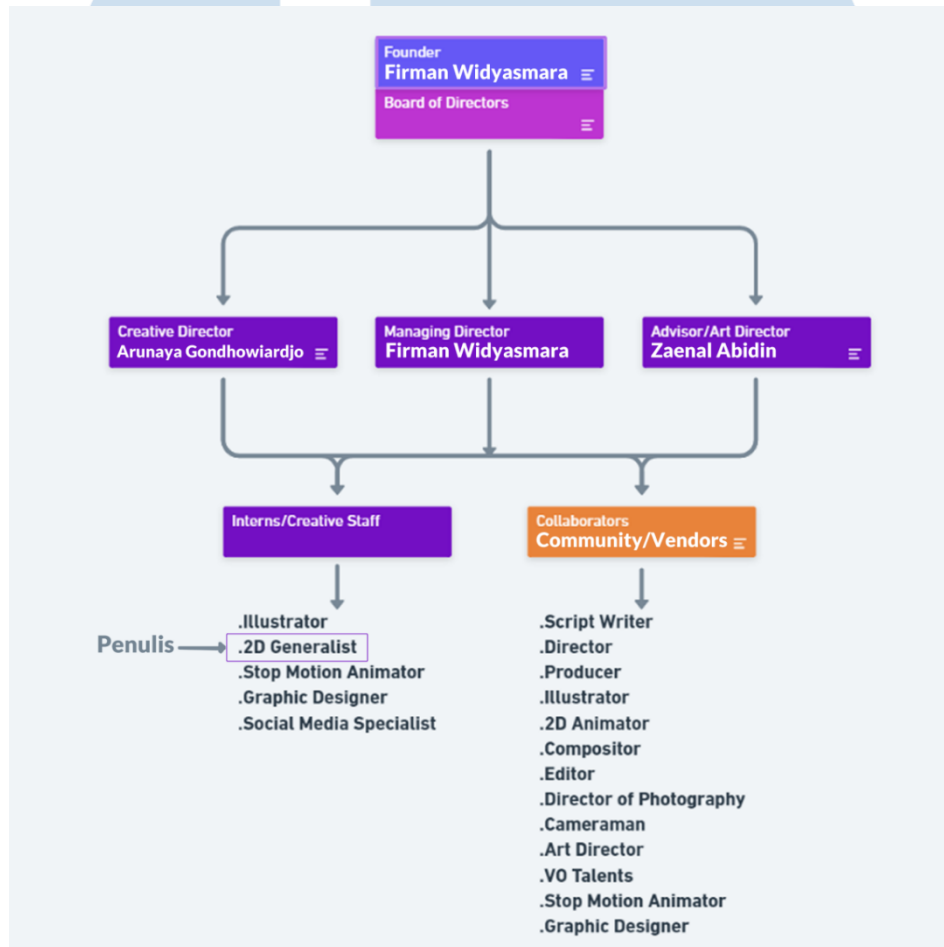
Gambar 2.2 Portofolio Lanting Animation
Lanting Animation (2022)

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ialah bagan struktur organisasi Lanting Animation. Karena Lanting Animation hanya terdiri dari 3 anggota dan sepenuhnya tergantung oleh pekerja *freelance*, banyak dari anggotanya akan mengambil beberapa tugas, atau bisa disebut dipenuhi oleh *generalist*. Firman Widiasmara memiliki kedudukan sebagai pendiri dan direktur pelaksana (*managing director*), serta sebagai spesialis dalam bidang *stop-motion*-nya. Zaenal Abidin ialah penasehat dan direktur bidang seni (*advisor/art director*), serta sebagai spesialis dalam suara dan musik. Arunaya Gondhowiardjo berkedudukan sebagai direktur bidang kreatif (*creative director*) serta sebagai spesialis dalam ilustrasi dan animasi dua dimensi. Walaupun itu, semua karyawan di Lanting Animation sering berbaur dalam pekerjaan secara bersama-sama.

Sementara itu, pihak magang bekerja dalam divisi *Creative Staff*, sebagai contoh penulis bekerja di bidang *2D generalist*-nya yang memiliki tugas yang fleksibel sesuai dengan apa yang diperlukan Lanting Animation di masanya. Tugas yang fleksibel ini juga sesuai dengan tujuan Lanting Animation dalam mendidik

pihak magangnya dengan memberikan tugas yang bervariasi. Pihak magang diawasi oleh seluruh anggota Lanting Animation, namun Firman Widyasmara memegang persetujuan akhirnya.



Gambar 2.3 Struktur Lanting Animation

Lanting Animation (2022)

2.3 Figur dalam Organisasi

Tokoh penting dalam Lanting Animation ialah Firman Widyasmara, sebagai pendiri organisasi animasi ini dan juga direktur pelaksana. Lanting Animation

didirikan dengan salah satu tujuan utamanya yang unik, yakni mendidik Indonesia mengenai animasi. Karena Indonesia dianggap sebagai negara yang terbelakang dalam animasi, pendidikan ini cukup penting untuk meningkatkan industri animasi melalui generasi baru.

Firman Widyasmara menjalankan Lanting Animation dengan penuh kesabaran, sehingga seluruh anggota bersikap akur satu sama lain. Cara pemikiran kreatif Firman Widyasmara juga cukup menarik, yakni mendapatkan inspirasi dari kehidupan sehari-hari, kemudian dikembangkan menjadi cerita yang menarik. Inspirasi ini dapat berupa kata-kata pendek kemudian digabungkan, pengalaman konyol yang dihadapi, dan seterusnya. Kesabaran Firman Widyasmara dalam mendidik pihak magang di Lanting Animation juga sangat diapresiasi. Jika ada waktu, beliau menyisihkan waktu yang sibuknya untuk mempersiapkan *sharing session*, yakni pertemuan dengan tujuan untuk mendidik pihak magang dalam berbagai topik dan meliputi suatu tamu spesialis sebagai pembicara.

