

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

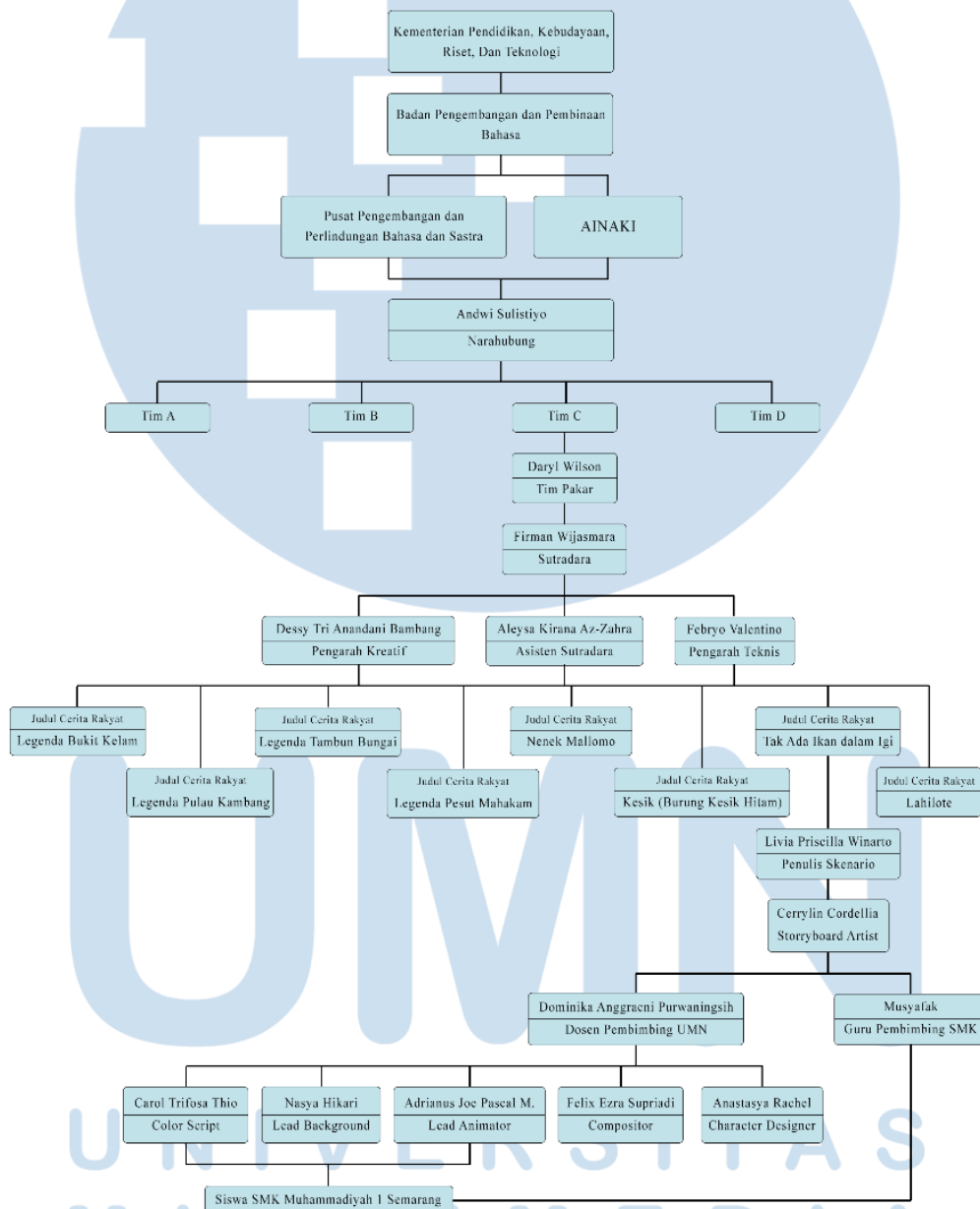
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Pada tahun 2022, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi bekerja sama dengan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, dan AINAKI (Asosiasi Industri Animasi Indonesia) untuk membuat sebuah proyek. Proyek tersebut bertujuan untuk mengangkat dan juga memperkenalkan 32 cerita rakyat yang tidak sering didengar oleh telinga masyarakat. Ketiga puluh dua cerita tersebut dibagi menjadi empat tim besar yang berada dibawah naungan masing-masing sutradara, asisten sutradara, *technical director*, dan *creative director*. Keempat tim tersebut kembali dibagi menjadi delapan tim kecil yang masing-masing memegang satu judul cerita rakyat.

Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra ingin melibatkan pekerja kreatif dari SMK dan Kampus pilihan untuk memiliki kesempatan dalam membuat proyek ini. Terdapat beberapa peran yang ikut mengerjakan sebuah cerita rakyat, tim praktisi (sutradara, *technical director*, *creative director*, dan *storyboard artist*) berperan untuk menjadi kepala dan menjaga agar kualitas dari hasil animasi akan terjaga. Lalu tim kampus berperan sebagai tim praproduksi, yang membuat konsep tokoh, *environment*, dan juga warna *mood* dari animasi tersebut. Dan tim SMK berperan menjadi tim produksi, yang membuat animasinya sendiri dibawah naungan *Lead Animator* dari tim kampus. Setelah semua proses produksi selesai, animasi akan diberikan kembali kepada tim kampus untuk melakukan penyuntingan terakhir.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Dibawah ini telah dicantumkan bagan dari struktur organisasi proyek pemodernan sastra dari tim C yang membuat animasi pendek berjudul “Tak Ada Ikan di Igi”.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Proyek Pemordenan Sastra

(Sumber: Dokumentasi Felix)

Jika dapat dilihat dari bagan di atas, Pusbanglin bekerja sama dengan AINAKI membuat program permodernan sastra. Andwi Sulistiyo berperan sebagai narahubung yang ditunjuk oleh Pusbanglin & AINAKI. Di bawah Pak Andwi terdapat tim A, B, C, dan D. Penulis berada di tim C yang memiliki Daryl Wilson sebagai Tim Pakar, Firman Widyasmara sebagai Sutradara, Dessy Tri sebagai Pengarah Kreatif (*Creative Director*), Febryo Valentino sebagai Pengarah Teknis (*Technical Director*) dan Aleysa Kirana sebagai Asisten Sutradara.

Terdapat delapan jenis judul, tim kampus memegang judul “Tak Ada Ikan di Igi”, dengan Livia Priscilla sebagai penulis skenario dan Cerrylin Cordellia sebagai *Storyboard Artist*. Dominika Anggraeni bertugas sebagai Dosen Pembimbing Magang Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dan Musyafak sebagai Guru Pembimbing untuk SMK Muhammadiyah 1 Semarang. Tim kampus terdiri dari Carol Trifosa sebagai *Color Script*, Nasya Hikari sebagai *Environment Designer*, Anastasya Rachel sebagai *Character Designer*, Adrianus Joe sebagai *Lead Animator*, dan Felix Ezra sebagai *Compositor*. Dan tim produksi merupakan siswa dari SMK Muhammadiyah 1 Semarang.

Dalam sebuah organisasi / perusahaan, biasa dilakukan analisis SWOT untuk mengetahui lebih lanjut mengenai kemampuan perusahaan tersebut di masa kini, dan faktor apa saja yang akan mempengaruhi pertumbuhannya. Tidak lupa melihat kesempatan baru yang akan datang. SWOT sendiri terdiri dari *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Kesempatan), dan *Threat* (Ancaman).

Di bawah ini penulis telah membuat SWOT sesuai dari program permodernan sastra yang telah sebagai *Environment Designer* untuk tim kampus UMN dan tim SMK Muhammadiyah 1 Semarang di Pusbanglin:

1. *Strength*: Tim kampus telah memiliki pengalaman dalam pembuatan animasi pendek yang merupakan bentuk tugas mata kuliah per semester. Tim SMK memiliki fasilitas yang memadai, seperti *display tablet* dan

komputer, lalu juga memiliki pengalaman menggunakan aplikasi, sehingga memudahkan dalam pengadaptasian *software*.

2. *Weakness*: Dikarenakan jarak yang jauh, akan sangat sulit untuk melakukan koordinasi secara cepat, walaupun telah disediakan fasilitas, belum tentu semua tim akan menggunakannya, dan belum tentu semua orang sudah terbiasa dalam menggunakan aplikasi.
3. *Opportunity*: Tim kampus dan Tim SMK mendapat kesempatan untuk belajar bekerja sama dan koordinasi kerja jarak jauh. Masing-masing tim mendapatkan koneksi baru dan juga pengalaman baru.
4. *Threat*: Dikarenakan pelaksanaan magang dilakukan secara daring, akan sangat sulit untuk mengontrol lapangan secara maksimal.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA