

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Pada tahun 2022, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melaksanakan program pengembangan sastra yang menghasilkan produk pemodernan sastra berupa 32 film animasi legenda nusantara. Program pembuatan produk pemodernan sastra berlangsung selama 7 bulan (Mei–November 2022). Membuka lowongan untuk sutradara, penulis skenario, pengarah kreatif, pengarah teknik, dan *storyboard artist*. (Badan Pengembangan Bahasa dan Sastra, 2022)

Melalui hasil seleksi administrasi dan wawancara yang dilakukan oleh para pakar bersama Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa yang telah dilaksanakan pada 29 April-8 Juli 2022, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, mengumumkan peserta yang lulus seleksi sebagai Tim Praktisi Pembuatan Produk Pemodernan Sastra Tahun 2022. (Badan Pengembangan Bahasa dan Sastra, 2022)

Hasil seleksi administrasi dan wawancara yang dilakukan oleh para pakar bersama Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa yang telah dilaksanakan pada 28 April-13 Juni 2022, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, mengumumkan daftar satuan pendidikan yang lulus seleksi sebagai Tim Produksi Produk Pemodernan Sastra Tahun 2022. (Badan Pengembangan Bahasa dan Sastra, 2022)

Tim penulis juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah analisis penulis mengenai SWOT kelompok proyek penulis.

1. *Strength*

Dalam proyek pemodernan sastra yang diadakan oleh Badan Pengembangan Bahasa dan Sastra terpilih berbagai macam orang professional sebagai tim praktisi dan beberapa sekolah sebagai Tim produksi. Dalam hal ini

penulis menemukan berbagai peluang dan ilmu baru. Karena proyek ini juga merupakan proyek pemerintah akan banyak orang yang akan menontonnya.

2. *Weakness*

Tidak hanya keunggulan saja tapi proyek ini juga memiliki kelemahan. Dari bagian Badan Bahasa tidak bisa turun langsung dan mengomentari hasil kerja tim penulis. Penulis hanya berkesempatan bertemu sekali melalui *zoom meeting* dengan Tim Badan Bahasa Kalimantan Timur. Karena proyek kali ini dikerjakan secara online karena perbedaan letak para anggota, ada beberapa *miss communication* yang terjadi dan lamanya respond dari pihak lawan.

3. *Opportunity*

Dengan proyek kedepannya akan lebih banyak lagi animasi dari Indonesia bisa disebarluaskan di Indonesia. Jadi di Indonesia akan lebih banyak animasi lokal yang lebih dikenal.

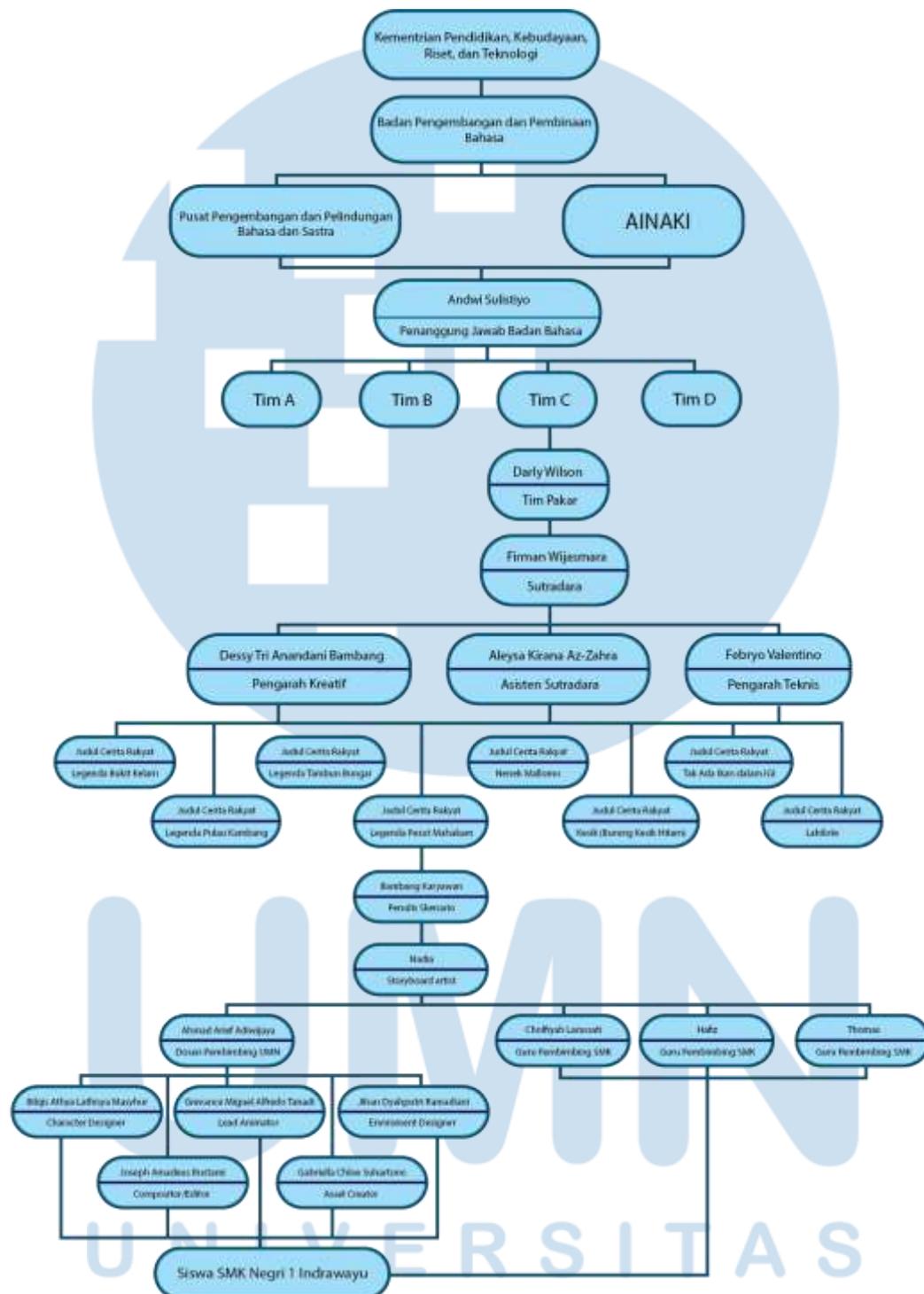
4. *Threat*

Karena yang mengerjakan bagian produksi adalah anak-anak SMK, terkadang masih harus menjelaskan lagi mengenai berbagai macam teknik. Tidak semua siswa memiliki kualitas yang sama, dari antara 10 anak biasa sekitar 3 anak yang memiliki kualitas animasi lebih tinggi dari pada yang lain. Untuk kedepannya bila proyek ini dilakukan lagi akan ada pergantian siswa dalam sekolah dan akan ada siswa baru yang belum mengerti banyak mengenai teknik animasi menggantikan siswa lama yang sudah memiliki pengalaman dalam proyek ini.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Adapun struktur organisasi Proyek Animasi 2D Pesut Siut! adalah seperti berikut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1. Struktur Proyek Cerita Rakyat Pesut Siut

Dalam struktur organisasi Proyek Cerita Rakyat, penulis berposisi sebagai Asset Creator, yang dimonitori langsung oleh supervisor lapangan Bu Dessy Tri

Anandani Bambang selaku praktisi lapangan dan Bapak Ahmad Arief Adiwijaya selaku penanggung jawab tim kampus UMN. Penulis berkoordinasi langsung dengan Jihan Dyahputri Ramadiani selaku penanggung jawab Environment Design dan melaporkan setiap tugas kepada Bu Dessy selaku Pengarah Kreatif dan Pak Firman Wijasmara selaku sutradara.

