

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Sejarah Singkat Perusahaan**

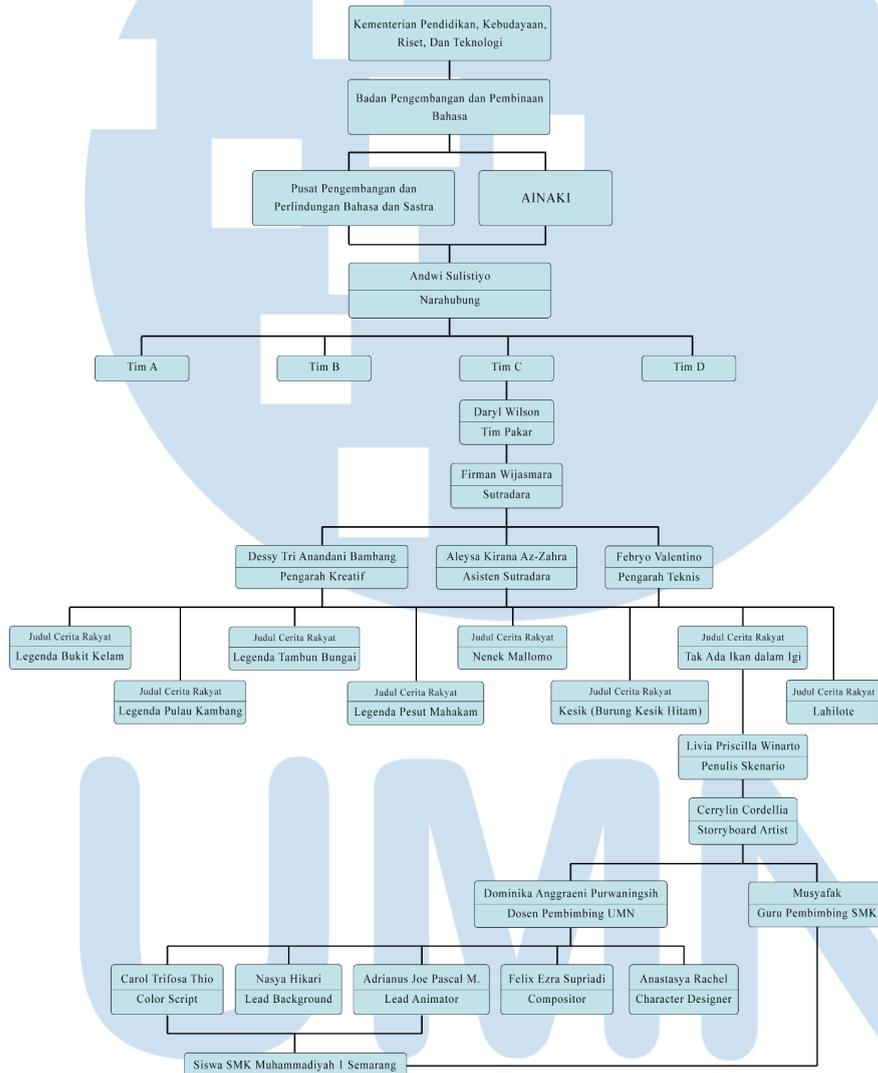
Pada tahun 2022, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra bersama dengan AINAKI menyelenggarakan program pemodernan sastra. AINAKI merupakan salah satu organisasi besar yang berfokus pada animasi di Indonesia. Dengan bekerja sama dengan AINAKI, program ini bertujuan untuk lebih meningkatkan lagi kualitas-kualitas animasi di Indonesia agar dapat lebih diterima di kalangan masyarakat lokal maupun internasional.

Sebanyak 32 judul animasi yang tercipta dari cerita rakyat Indonesia akan dibagikan kepada empat tim untuk diadaptasikan menjadi film animasi pendek modern. Dalam tim tersebut akan melibatkan tim pakar dan tim praktisi yang masing-masing terdiri atas satu sutradara, pengarah kreatif, pengarah teknis, dan asisten sutradara. Setelah terbagi menjadi empat kelompok besar, akan dibagi lagi menjadi 8 kelompok yang masing-masing akan memegang satu judul cerita rakyat. Dalam pengerjaan proyek ini, dilibatkan juga beberapa sumber dari luar, khususnya yang berasal dari institusi pendidikan setingkat SMK dan Universitas.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, Pusbanglin melibatkan dua institusi pendidikan utama untuk mengerjakan proyek ini, yakni SMK dan Universitas. Setelah dibagi dalam tim, ditentukan juga bahwa tim Universitas akan bertanggung jawab dalam mengerjakan animasi pada tahap *pre-production* serta ikut memimpin dan mengawasi proses pengerjaan siswa SMK. Pada tahap *production* akan lebih difokuskan kepada siswa dari SMK yang mencakup pembuatan gerakan dan latar dalam animasi. Namun, tim universitas juga bertanggung jawab atas pekerjaan yang dilakukan oleh siswa SMK sehingga hasil akhir dari animasi mencapai kualitas terbaik.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut adalah bagan dari struktur organisasi proyek pemodernan sastra Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa tim C dari cerita rakyat berjudul “Tak Ada Ikan Dalam Igi”



Gambar 2.1 Bagan Organisasi Perusahaan Pusat Pengembangan dan Perlindungan Bahasa dan Sastra (Pusbanglin)

Berdasarkan bagan di atas, Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra bekerja sama dengan AINAKI untuk menginisiasikan program pemodernan sastra. Terdapat Andwi Sulistiyo yang berperan sebagai narahubung dari pihak Badan Bahasa. Setelah penanggung jawab tersebut, dibagi 4 tim yang berperan sebagai tim produksi utama yaitu tim A, B, C, dan D. Penulis termasuk dalam tim C dimana terdapat Daryl Wilson sebagai Tim Pakar dan Firman Wijasmara sebagai sutradara. Setelah itu terdapat 3 anggota dalam Tim Praktisi yaitu Dessy Tri sebagai Pengaruh Kreatif, Aleysa Kirana sebagai Asistensi Sutradara, dan Febryo Valentino sebagai Pengarah Teknis.

Terdapat 8 judul cerita rakyat yang dipilih dalam program pemodernan sastra. Penulis bergabung dalam tim yang mengerjakan cerita rakyat Bulilin dan Seledan yang diadaptasikan menjadi Tak Ada Ikan dalam Igi. Cerita tersebut ditulis oleh Livia Pricilla dan *storyboard* dari cerita dibuat oleh Cerrylin Cordellia. Terdapat Dominika Anggraeni sebagai dosen pembimbing Universitas Multimedia Nusantara dan Musyafak sebagai guru pembimbing SMK Muhammadiyah 1 Semarang. Dari tim universitas dipilih 5 mahasiswa dengan *jobdesk* masing-masing, Adrianus Joe sebagai *Lead Animator*, Nasya Hikari sebagai *Lead Background*, Carol Trifosa sebagai *Color Script Artist*, Felix Ezra sebagai *Compositor*, dan terakhir, penulis Anastasya Rachel sebagai *Character Designer*. Terakhir adalah siswa dari SMK Muhammadiyah 1 Semarang.

Dari tim universitas dan tim SMK pun dibagi pengerjaannya sesuai dengan bidangnya masing-masing. Nasya Hikari sebagai *Lead Background*, Carol Trifosa sebagai *Color Script Artist*, dan penulis Anastasya Rachel sebagai *Character Designer* memiliki tugas yang dilakukan pada tahap *pre-production* yaitu proses perancangan aset cerita seperti tokoh dan *background*. Pada tahap *production*, terdapat Adrianus Joe sebagai *Lead Animator* yang membantu proses pengerjaan animasi yang dilakukan oleh tim SMK. Saat melakukan tahap *post-production* terdapat Felix Ezra yang berperan sebagai *compositor* untuk menggabungkan

seluruh pekerjaan yang telah dilakukan pada tahap *pre-production* dan *production* menjadi satu keseluruhan film animasi pendek.

Dalam pengerjaan sebuah proyek, terutama yang dilaksanakan oleh sebuah perusahaan atau organisasi, dilakukan analisis untuk mempermudah proses pengerjaan proyek. Salah satu cara yang dilakukan adalah melakukan analisis SWOT. Berikut analisis SWOT dari program magang yang dilaksanakan penulis sebagai *Character Designer* di Pusbanglin bersama dengan tim SMK Muhammadiyah 1:

1. *Strength*: Proyek film animasi pendek ini dikerjakan oleh 2 pihak yaitu tim Universitas yang berfokus pada tahap *pre-production* dan tim SMK yang fokus pada *production*. Dalam masing-masing tim pun terdapat anggota yang sudah cukup memahami dan berpengalaman dalam pembuatan film animasi. Dengan adanya pembagian tugas yang jelas dan anggota tim yang cukup mapan, pengerjaan proyek animasi ini dapat berlangsung dengan lancar dan sesuai dengan timeline yang telah ditentukan sebelumnya.
2. *Weakness*: Dikarenakan proyek animasi ini berlangsung ketika adanya kenaikan pada pandemi di Indonesia, seluruh proses pengerjaan dilakukan secara *online*. Lokasi antara tim universitas dan tim SMK cukup jauh sehingga tidak bisa melakukan pengerjaan tatap muka jika diinginkan. Oleh karena itu, pengerjaan proyek ini bergantung pada kedisiplinan masing-masing anggota dan juga koneksi internet.
3. *Opportunity*: Dengan mengikuti proyek animasi film pendek ini, tim universitas dan tim SMK sama-sama mendapat ilmu baru serta pengalaman kerja secara profesional.
4. *Threats*: Dikarenakan pengerjaan dilakukan secara *online*, tidak ada yang dapat memantau proses pengerjaan secara teliti. Pengawasan terhadap tim universitas dan tim SMK tidak dapat dikontrol sehingga tidak dapat menjamin 100% pengerjaan berjalan dengan lancar dan kualitas produk dapat terjaga hingga akhir.