

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra atau yang disingkat dengan Pusbanglin adalah unit organisasi melaksanakan penyiapan kebijakan teknis dan pelaksanaan pengembangan dan pelindungan bahasa dan sastra. Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra dipimpin oleh Kepala Pusat yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Kepala Badan. (Spirit Pusbanglin). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi merupakan instansi pemerintah yang ditugaskan untuk menangani masalah kebahasaan dan kesastraan di Indonesia. (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022).

Ada juga Visi dan Misi yang diemban, yaitu:

Visi, mengacu kepada visi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang diturunkan dari visi Presiden, yaitu Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mendukung Visi dan Misi Presiden untuk mewujudkan Indonesia Maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong, dan berkebinekaan global.

Misi yang dijalankan oleh Pusbanglin adalah sebagai berikut:

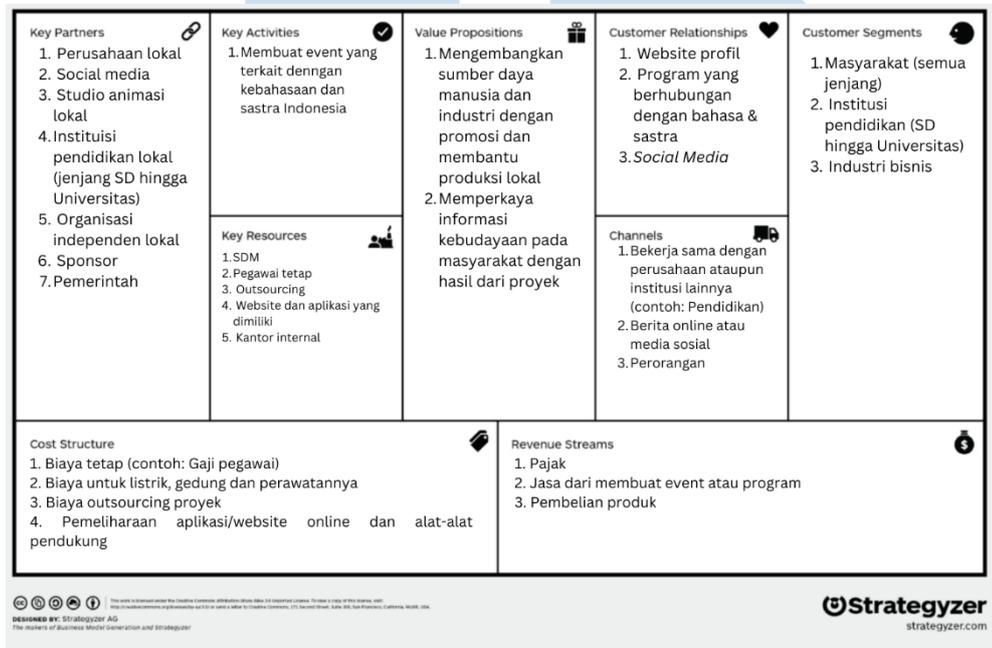
1. Meningkatkan jumlah dan mutu pengembangan kosakata bahasa dan sastra
2. Meningkatkan jumlah dan mutu pengkajian bahasa dan sastra
3. Meningkatkan jumlah bahasa dan sastra Indonesia dan daerah yang terlindungi
4. Meningkatkan mutu pengembangan alat uji kebahasaan yang terstandarisasi
5. Meningkatkan keterlibatan ekosistem pendidikan dan kebudayaan dalam pengembangan dan perlindungan bahasa dan sastra
6. Meningkatkan kemudahan akses publik terhadap hasil pengembangan dan perlindungan

Pelaksanaan program pengembangan sastra dengan capaian hasil produk berupa 32 film animasi dengan tema legenda Nusantara dijalankan selama 7 (tujuh) bulan dari Mei 2022 hingga November 2022. Program ini dilaksanakan oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Kementerian Pendidikan, kebudayaan, Riset, dan Teknologi, beserta Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Dengan ini juga dibukanya berbagai lowongan untuk berkontribusi dalam program tersebut. (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022).

Pada tanggal 21 Juli 2022, hasil seleksi administrasi dan wawancara telah dilakukan dan diumumkan hasilnya. Para peserta yang lolos, para tim praktisi, diharuskan untuk menandatangani surat perjanjian kerja dan mendapatkan hasil copy surat keputusan. Tahapan seleksi sebelumnya dilakukan dari tanggal 29 April hingga 8 Juli 2022. (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022).

Seleksi untuk tim produksi yang dilaksanakan pada tanggal 28 April hingga 13 Juni menemukan titik akhirnya, dan pada tanggal 9 Juli 2022 mengumumkan satuan-satuan Pendidikan yang lulus seleksi Tim Produk Pemodernan Sastra Tahun 2022. (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022).

Terdapat BMC (Business Model Canvas) yang dimiliki oleh Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra sebagai berikut,



Gambar 2.2 *Business Model Canvas* (BMC) Pusbanglin

Adapun SWOT kegiatan proyek pemodernan sastra sebagai berikut:

1. *Strength*

Pembentukan tim, baik dari tim praktisi, tim UMN, ataupun tim SMK memiliki *expertise* masing-masing yang dapat memudahkan setiap personilnya untuk bertukar pikiran saat meeting berjalan. Tim produksi juga terus menyesuaikan diri dan mengusung sifat adaptif disaat berjalannya proyek dan saling membantu satu sama lain. Pusbanglin yang menginisiasi proyek ini juga memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi untuk menjalani proyek Pemodernan Sastra, karena perusahaan berdiri sebagai sebuah lembaga yang menginisiasikan dan ikut serta mendampingi berjalannya proyek dengan memberikan masukan dan arahan oleh tim pakar.

2. *Weakness*

Proyek ini dilakukan secara daring dan diikuti oleh beragam personel tim pilihan yang berasal dari berbagai daerah. Ini menyebabkan adanya jarak yang dirasakan penulis kepada para siswa SMK yang terkadang kesulitan untuk berkomunikasi.

3. *Opportunity*

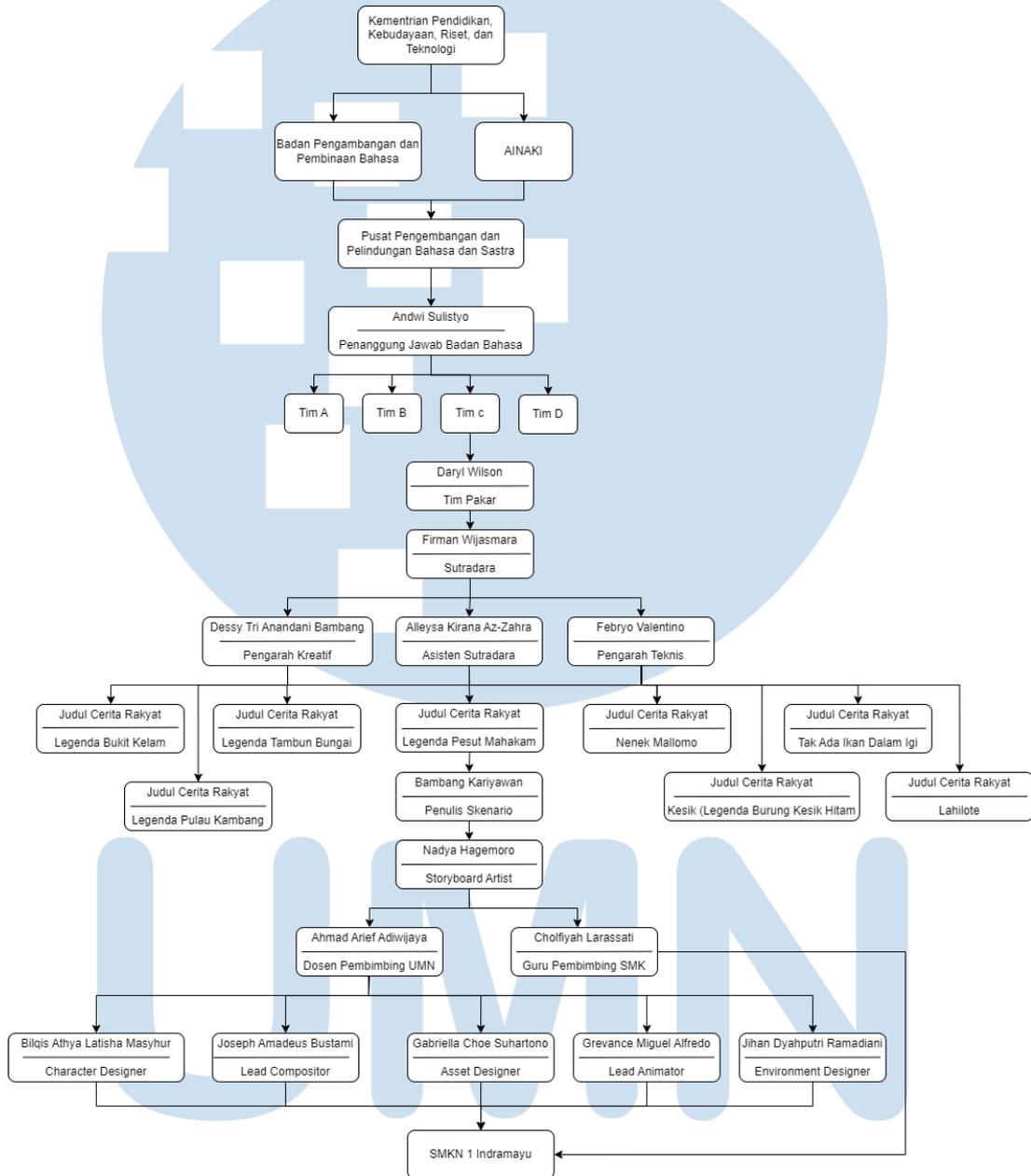
Proyek ini memiliki peluang baik dimana kedepannya Badan Bahasa dapat menggunakan animasi sebagai kegiatan yang menguji kompetensi para mahasiswa ataupun peserta didik yang ikut serta di dalam program pemodernan sastra. Pusbanglin yang berdiri dari naungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memudahkan untuk dijalani dan mengembangkan proyek ini untuk para pelajar dan mahasiswa.

4. *Threat*

Beberapa hal di dalam berjalannya proyek pemodernan ini yang dapat menjadi ancaman. Minimnya pertemuan dan input pihak Badan Bahasa dalam membantu mengasistensi hasil kerja yang telah dilakukan oleh tim ataupun penulis sendiri, dimana input mengenai riset dan koherensi kultur yang menjadi daya tarik cerita itu sendiri dapat membantu penulis mengkarakterisasi perkembangan desain dari cerita. Adanya studio-studio animasi yang terlebih dahulu muncul di muka publik juga menjadi tantangan, dikarenakan beberapa studio yang sudah ada memiliki format dan target audiens yang sama dengan target yang dipilih oleh Pusbanglin untuk proyek ini

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

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3 Struktur Perusahaan

Di dalam bagan organisasi ini, Penulis berperan sebagai Environment Designer untuk Proyek Cerita Rakyat berjudul Pesut, Siut! Selama kegiatan ini berlangsung, semua tugas penulis ditinjau langsung oleh tim praktisi Ibu Dessy Tri

Anandani Bambang selaku Pengarah Kreatif proyek dan Bapak Ahmad Arief Adiwijaya sebagai penanggung jawab kampus untuk tim 3 (Pesut, Siut!). Selama kerja sehari-harinya, penulis bekerja berdampingan dengan *Asset Designer* proyek yaitu Gabriella Chloe Suhartono dan hasil tugas langsung diasistensi oleh Sutradara yaitu Bapak Firman Wijasmara dan Pengarah Kreatif Ibu Dessy Tri Anandani Bambang. Penulis juga berkoordinasi, membriefing, dan meninjau hasil kerja Muhammad Khaidar Alfin selaku *colorist* dari SMK 1 Indramayu.

