

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Lanting Animation (2024)

Untuk sejarah Lanting Animation, penulis melakukan wawancara secara langsung dengan pendiri perusahaannya, Firman Widyasmara. Lanting Animation didirikan pada Oktober 2007. Perusahaan tersebut awalnya berupa komunitas kecil yang sering mengadakan *workshop* di Duren Sawit, Jakarta Timur. Penamaan perusahaan Lanting berasal dari sebuah makanan kerupuk dari Jawa Tengah, yaitu kerupuk Lanting. Kerupuk Lanting mencerminkan prinsip dan idealisme Lanting Animation yang kuat, jelas dari tekstur keras dari kerupuknya. Pemilihan nama dari makanan tradisional tersebut juga merepresentasikan gaya tradisional yang cenderung digunakan dalam karya-karya Lanting Animation, serta semangat kreatif dan nilai-nilai budaya yang dijunjung tinggi oleh studio tersebut.

Beberapa contoh spesialisasi studio Lanting Animation adalah produksi animasi 2D, *stop-motion*, *motion graphic*, ilustrasi, dan musik. Selain itu, Lanting Animation juga menawarkan *workshop* untuk berbagai media mereka termasuk *workshop Wire Puppet Making*, *Stop-Motion*, dan ilustrasi. Lanting Animation juga

sedia memberikan layanan produksi ilustrasi, animasi, film, musik, dan desain grafis kepada klien-klien yang ingin bekerjasama dengan studio tersebut.

Namun, Lanting Animation telah membuat beberapa karya *IP* yang memenangkan penghargaan. Studio tersebut menggunakan animasi dalam karya *IP* tersebut sebagai medium *storytelling*, serta memicu diskusi di antara audiens yang beragam. Karya-karya tersebut termasuk “*Pret*” (2014), animasi 2D yang bergenre komedi serta *social commentary*, “*Kapur Ade*” (2015), sebuah cerita tentang dua saudara perempuan yang berlari di tengah lalu-lintas, dan “*Nusa Antara*” (2020) karya animasi 2D dan *stop-motion* yang menceritakan kisah tentang kehidupan di negara Indonesia.

2.1.1 Visi Misi

Visi: Misi Lanting Animation adalah untuk menjadi salah satu studio animasi yang terbaik dalam pengembangan ide cerita, juga menjadi rujukan utama di bidang pengembangan teknik animasi gerak henti (*stop motion*) baik di Indonesia maupun secara regional Asia Tenggara.

Misi: Lanting Animation memiliki misi untuk menajamkan akal, menggerakkan hati, dan menanamkan budi luhur melalui karya film animasi yang bermanfaat bagi setiap anggota pada khususnya dan seluruh masyarakat pada umumnya.

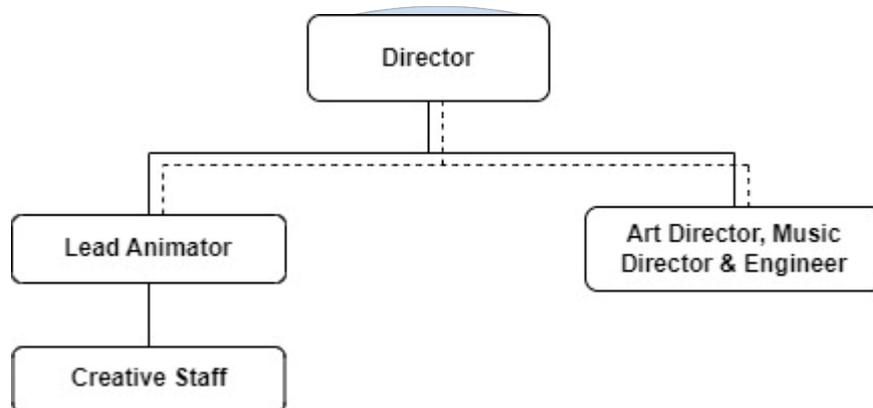
Tabel 2.1.1 SWOT Analysis Lanting Animation

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> Keahlian Lanting Animation dalam teknik animasi 2D dan stop-motion membedakannya dari kompetitor yang lebih fokus pada animasi 3D. Pendekatan melalui teknik- 	<ul style="list-style-type: none"> Produksi karya animasi dengan teknik animasi 2D dan stop-motion cukup memakan waktu, sehingga Lanting Animation mungkin mengalami keterbatasan dalam skala

<p>teknik tersebut juga menggunakan daya tarik nostalgia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tim kecil memungkinkan proses pembuatan keputusan yang lebih cepat. Dengan struktur organisasi yang sederhana, Lanting Animation juga dapat beroperasi tanpa biaya operasional yang tinggi. 	<p>produksi, terutama karena jumlah anggota Creative Staff yang terbatas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fokus pada produksi <i>IP</i> berarti Lanting Animation harus menggunakan sumber daya (<i>resources</i>) perusahaan, jika tidak mendapatkan dukungan dari klien.
Opportunity	Threat
<ul style="list-style-type: none"> • Spesialisasi Lanting Animation dalam gaya animasi yang 2D dan <i>stop-motion</i> dapat menarik minat pasar yang lebih <i>niche</i>. • Lanting Animation dapat membuka penjualan merchandise, kesepakatan lisensi, ataupun pengembangan franchise berdasarkan <i>IP</i> yang berhasil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mayoritas audiens beralih ke metode produksi yang lebih cepat dan murah, terutama karena kemajuan teknologi animasi. • Sebagian dari tenaga kerja Lanting Animation bergantung pada karyawan magang. Karena ini, proses produksi ataupun kualitas karya Lanting Animation dapat terpengaruh jika peserta magang menyelesaikan waktunya di Lanting Animation.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Lanting Animation
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Tim Lanting Animation berupa 3 orang staf utama, yaitu Firman Widyasmara, Zaenal Abidin, dan Arunaya Gondhowiarjo. Firman Widyasmara adalah pendiri perusahaan Lanting, serta Executive Producer, Produser, dan Sutradara. Zaenal Abidin memiliki peran sebagai Art Director, Music Director, dan Music Engineer untuk Lanting Animation. Arunaya Gondhowiarjo adalah *Lead Animator* 2D, ilustrator, dan juga sutradara di Lanting Animation.

Penulis dan beberapa kawan-kawan magang termasuk bagian dari Creative Staff di Lanting Animation. Divisi tersebut bertanggung jawab atas segala hal yang terkait dengan sisi kreatif proyek-proyek Lanting Animation, terutama proses *development* dan produksi karya animasi pendek di studio tersebut. Proses *development* termasuk rancangan konsep, desain karakter dan *environment*, dan storyboarding. Proses produksi termasuk pembuatan *keyframes*, *in-between frames*, *clean-up*, *compositing*, dan pembuatan aset-aset berbasis ilustrasi untuk *environment*. Selain dari produksi karya animasi pendek Lanting Animation, divisi Creative Staff juga wajib mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh Director dan Lead Animator.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama kerja magang di Lanting Animation, Penulis berperan sebagai 2D animator dan ilustrator untuk berbagai produksi *IP* studio tersebut. Masing-masing karyawan magang diberikan tanggung jawab atas satu proyek *IP* yang disutradarai dan diproduksi oleh Firman Widyasmara. Karena Lanting Animation merupakan studio dengan jumlah anggota tim yang kecil, Penulis memiliki *job description* yang lebih fleksibel, sehingga sering membantu dengan pekerjaan lain, termasuk proyek *IP* diluar dari tanggung jawab Penulis.

Segala pekerjaan Penulis dan karyawan magang diawasi oleh supervisor magang, yaitu pendiri studio animasi Lanting (Firman Widyasmara), dan direktor animasi (Arunaya Gondhowiarjo) Lanting Animation. Penulis bekerja sama dengan produser untuk proyek “Kabar Burung” serta penugasan lainnya. Untuk proyek tersebut, penulis diberikan tanggung jawab sebagai Lead Animator. Penulis sering melakukan asistensi dan revisi pekerjaan, terutama melalui server Lanting Animation di aplikasi *Discord*.

Lanting Animation juga menggunakan *Notion* untuk mengatur tugas, jadwal, *deadline*, dan data penting karyawan magang. Aplikasi tersebut sangat efektif dalam perannya karena memiliki fitur untuk menyertakan tautan *Google Drive*, *Google Sheets*, dan tautan lainnya. Karyawan magang diberikan folder *Google Drive* masing-masing, sehingga dapat menyimpan berbagai karya mereka baik personal maupun berdasarkan proyek Lanting yang mereka buat selama magang di Lanting Animation. *Notion* juga memungkinkan karyawan magang untuk melihat jadwal tugas-tugas mereka secara pribadi, serta kalender dan timeline produksi studio secara keseluruhan.