

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Berdasarkan observasi penulis terhadap profil perusahaan dan dokumen internal yang tersedia, *Lys Animation Studio* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa animasi 2D dan 3D yang berlokasi di Denpasar Barat dan resmi didirikan pada 17 Januari 2024. Studio ini didirikan oleh Ida Bagus Ista Krishna bersama ayahnya, dan pada awal perkembangannya sempat beroperasi sebagai tempat pelatihan animasi sebelum bertransformasi menjadi badan usaha yang melayani kebutuhan produksi animasi bagi berbagai sektor. *Lys Animation Studio* berfokus pada pengembangan karya animasi yang terinspirasi dari budaya lokal Bali (Bayu, 2024). Sejak berdiri, *Lys Animation Studio* memiliki visi untuk memperbanyak sumber daya manusia di bidang animasi yang memiliki kualitas berstandar internasional, serta misi untuk mewujudkan Bali sebagai pusat industri kreatif animasi yang berdaya saing global sehingga tidak hanya bergantung pada sektor pariwisata sebagai penggerak utama ekonomi daerah. Identitas perusahaan juga tercermin melalui logo yang terinspirasi dari konsep *Love Yourself*, dengan inisial *Lys* yang melambangkan rasa percaya diri dan kreativitas dalam berkarya, bentuk geometris yang mencerminkan proses kerja yang terstruktur, serta penggunaan warna ungu yang menggambarkan kreativitas, keunikan, dan imajinasi.



Gambar 2.1. Logo *Lys Animation Studio*. Sumber: Dokumen Perusahaan (2026)..

Dari sisi pencapaian, *Lys Animation Studio* mulai memperoleh perhatian publik melalui karya animasi 3D *Made and The Lost Spirit* yang sempat viral dan mendapat respons positif dari masyarakat (Utami, 2025). Berdasarkan pemberitaan media, proyek tersebut dikerjakan bersama tim *Lys Animation Studio* dan menjadi salah satu karya yang menonjol karena mengangkat cerita yang terinspirasi dari budaya Bali. *Lys Animation Studio* menunjukkan langkah awal yang positif melalui pengakuan terhadap pengembangan usaha kreatif dan upaya membangun eksistensinya di bidang animasi. Rangkaian karya dan pencapaian tersebut menunjukkan bahwa *Lys Animation Studio* mulai dikenal sebagai studio animasi yang aktif berkarya dan terus membangun eksistensinya di industri kreatif.

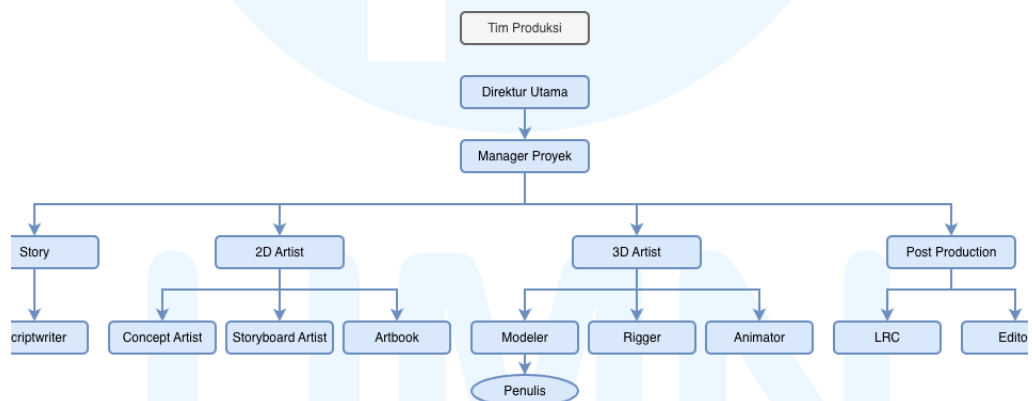
Tabel 2.1. Analisis SWOT Perusahaan. Sumber: Observasi Penulis.

SWOT	Isi
<i>Strengths</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki identitas kreatif yang cukup kuat karena sejak awal fokus pada pengembangan animasi bernuansa lokal Bali; • Mulai dikenal publik melalui karya <i>Made and The Lost Spirit</i>; dan • Adanya pengakuan terhadap potensi dan perkembangan usahanya melalui pencapaian-pencapaian yang telah diperoleh.
<i>Weaknesses</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagian besar tenaga kerja studio masih didominasi oleh anak magang, sehingga beberapa <i>jobdesk</i> penting masih bergantung pada anak magang; • Supervisi untuk beberapa bagian kerja masih terpusat pada <i>founder</i> dan satu supervisor lain, sehingga pembagian tanggung jawab belum merata; dan

SWOT	Isi
	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur organisasi dalam praktik sehari-hari juga belum terlihat sepenuhnya jelas, sehingga alur koordinasi masih berpotensi menimbulkan tumpang tindih tugas.
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki peluang untuk terus berkembang karena sudah mulai mendapatkan perhatian publik dan pengakuan eksternal; • Karakter karya yang mengangkat budaya lokal juga membuka peluang untuk menjangkau audiens yang lebih luas, terutama karena ciri khas tersebut dapat menjadi nilai jual yang membedakan studio dari pesaing; dan • Keberlanjutan proyek dan kemungkinan pengembangan anak magang menjadi tenaga kontrak memberi peluang untuk memperkuat sumber daya manusia studio ke depannya.
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Persaingan industri animasi yang semakin ketat, terutama dari studio lain yang memiliki tim lebih stabil, sumber daya lebih lengkap, dan sistem produksi yang lebih matang; dan • Masih menghadapi risiko seperti keterbatasan peralatan produksi dan sumber daya manusia sehingga apabila arus proyek tidak stabil, perkembangan studio dapat terhambat.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Lys Animation Studio memiliki struktur unit kerja yang mendukung proses produksi animasi yang melibatkan beberapa tahapan kerja dan kolaborasi antar divisi. Secara umum struktur organisasi perusahaan terdiri dari Ida Bagus Ista Krishna sebagai Direktur Utama yang bertanggung jawab terhadap arah pengembangan studio dan pengambilan keputusan utama, sekaligus sebagai Manajer Proyek yang mengawasi jalannya produksi dan mengoordinasikan pekerjaan antar anggota tim. Dalam pelaksanaan produksi, tim kerja kemudian terbagi ke dalam beberapa tim yang mengawasi pengerjaan di masing-masing bidang seperti *2D Artist*, *3D Artist*, dan *Post Production*. Pembagian ini memungkinkan setiap anggota tim untuk fokus pada keahlian masing-masing sehingga proses produksi dapat berjalan lebih terstruktur dan efisien.



Gambar 2.2. Struktur Perusahaan *Lys Animation Studio*.

Sumber: Dokumen Perusahaan (2026).

Sebagai mahasiswa magang, penulis ditempatkan pada bagian produksi yang berkaitan dengan pengerjaan model 3D dan berkoordinasi langsung dengan supervisor yang memberikan arahan teknis terhadap pekerjaan yang dilakukan. Posisi ini menempatkan penulis sebagai bagian dari tim produksi yang berperan dalam mendukung pembuatan aset yang diperlukan dalam proyek animasi yang sedang dikerjakan oleh studio.