

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

*LYS Animation Studio*, yang memiliki nama legal CV. Bali Inspiratif Animasi, merupakan sebuah perusahaan yang berfokus pada produksi animasi dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Studio ini didirikan oleh Ida Bagus Ista Krishna pada bulan Januari 2024 dan berlokasi di wilayah Denpasar Barat. Kehadiran LYS bertujuan untuk turut berkontribusi dalam pengembangan industri animasi kreatif di Indonesia, khususnya di daerah Bali. Nama “LYS” sendiri merupakan singkatan dari kata “*Love Yourself*” yang mencerminkan semangat kreativitas serta kepercayaan diri dalam menciptakan karya.



*Gambar 2.1 Logo LYS Animation Studio.  
Sumber: Gambaran Umum Perusahaan (2024)*

Dalam kegiatan operasionalnya, *LYS Animation Studio* berkomitmen untuk menghasilkan karya animasi dengan kualitas visual yang tinggi, sekaligus menghadirkan solusi kreatif bagi berbagai kebutuhan industri. Studio ini telah terlibat dalam beragam proyek, seperti produksi serial animasi *Agastya* yang dikerjakan untuk Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, serta pengembangan

beberapa *intellectual property (IP)*, di antaranya *Made and The Lost Spirit, Sekar: When the Flower Blooms*, dan *Narazeta*.

Selama menjalani program magang di *LYS Animation Studio*, penulis melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan sistem kerja perusahaan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, penulis kemudian menyusun analisis menggunakan metode *SWOT* dan *Business Model Canvas* sebagai upaya untuk mengevaluasi kondisi serta model bisnis perusahaan secara lebih menyeluruh..

*Tabel 2.1 Variabel Penelitian.*

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spesialisasi pada produksi animasi 2D dan 3D yang saat ini memiliki prospek pertumbuhan tinggi.</li> <li>- Didukung oleh tim kreatif yang mampu menciptakan karya dengan pendekatan inovatif.</li> <li>- Pemanfaatan unsur budaya lokal sebagai dasar pengembangan ide dan konsep animasi.</li> <li>- Telah memiliki sarana dasar yang mendukung proses produksi animasi.</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Status perusahaan yang masih baru sehingga pengalaman operasional masih terbatas.</li> <li>- Ketersediaan sumber daya manusia di bidang animasi belum memadai.</li> <li>- Infrastruktur serta perangkat produksi masih dalam tahap pengembangan.</li> <li>- Relasi dengan klien belum luas dan masih terus dibangun.</li> </ul>
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pertumbuhan industri animasi nasional yang menunjukkan tren positif.</li> <li>- Meningkatnya kebutuhan akan konten visual berbasis animasi di berbagai sektor.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terbukanya peluang kolaborasi dengan sektor media, pendidikan, hingga periklanan.</li> <li>- Bali sebagai lokasi studio memiliki potensi besar sebagai pusat industri kreatif.</li> </ul>
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adanya kompetitor dari studio animasi yang lebih mapan dan berpengalaman.</li> <li>- Keterbatasan tenaga profesional di bidang animasi yang berkualitas.</li> <li>- Perkembangan teknologi animasi yang berlangsung sangat cepat dan dinamis.</li> <li>- Ketergantungan terhadap proyek berbasis klien yang dapat memengaruhi kestabilan pekerjaan.</li> </ul>

*Sumber: Observasi Penulis (2026).*

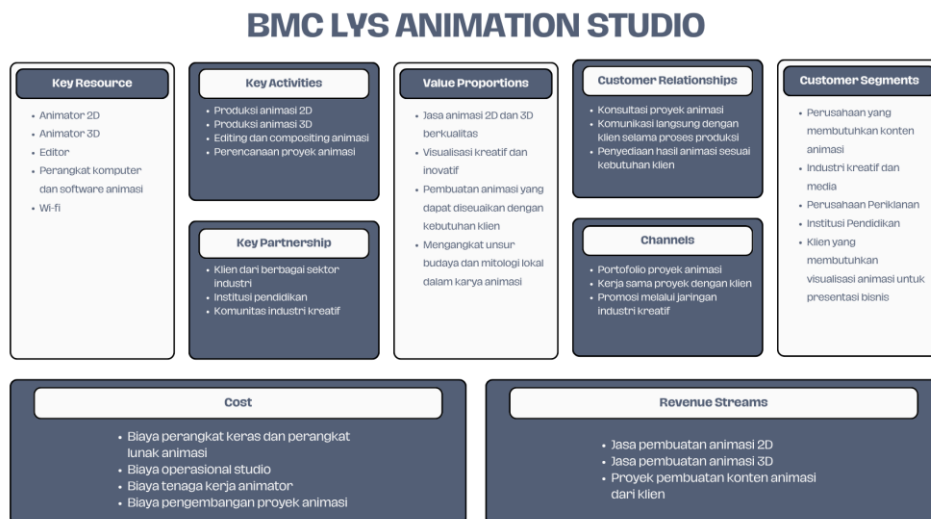
Berdasarkan tabel analisis *SWOT* yang telah disusun, dapat dilihat bahwa *LYS Animation Studio* memiliki sejumlah kekuatan utama yang mendukung perkembangan perusahaan. Salah satu kekuatan utamanya adalah spesialisasi pada produksi animasi 2D dan 3D yang saat ini sedang mengalami pertumbuhan pesat di industri kreatif. Selain itu, perusahaan didukung oleh tim kreatif yang mampu menghasilkan karya inovatif serta memanfaatkan unsur budaya lokal sebagai identitas dalam pengembangan konsep animasi. Hal ini menjadi nilai tambah yang dapat membedakan *LYS* dengan kompetitor lainnya.

Namun, di sisi lain terdapat beberapa kelemahan yang masih perlu dikembangkan. Sebagai perusahaan yang relatif baru, *LYS* masih memiliki keterbatasan dalam pengalaman operasional serta jumlah sumber daya manusia yang tersedia. Infrastruktur dan perangkat produksi juga masih dalam tahap pengembangan, sehingga berpotensi mempengaruhi efisiensi kerja.

Dari segi peluang, industri animasi di Indonesia menunjukkan tren pertumbuhan yang positif, seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan konten visual di berbagai sektor seperti hiburan, pendidikan, dan periklanan. Lokasi studio

yang berada di Bali juga memberikan peluang strategis sebagai bagian dari pusat industri kreatif yang terus berkembang. Hal ini membuka kesempatan bagi LYS untuk menjalin kolaborasi dengan berbagai pihak.

Sementara itu, terdapat pula ancaman yang perlu diperhatikan, seperti persaingan dengan studio animasi yang lebih mapan dan memiliki pengalaman lebih panjang. Selain itu, perkembangan teknologi yang sangat cepat menuntut perusahaan untuk terus beradaptasi. Ketersediaan tenaga profesional yang terbatas serta ketergantungan pada proyek berbasis klien juga dapat mempengaruhi stabilitas operasional perusahaan.



*Gambar 2.2 BMC LYS Animation Studio.  
Sumber: Observasi Penulis (2026)*

*Business Model Canvas (BMC)* digunakan untuk menggambarkan model bisnis *LYS Animation Studio* secara menyeluruh. Berdasarkan *BMC* yang telah disusun, perusahaan menawarkan value berupa jasa animasi 2D dan 3D yang berkualitas dengan pendekatan visual yang kreatif dan inovatif. Selain itu, *LYS* juga mampu menghasilkan animasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan klien serta

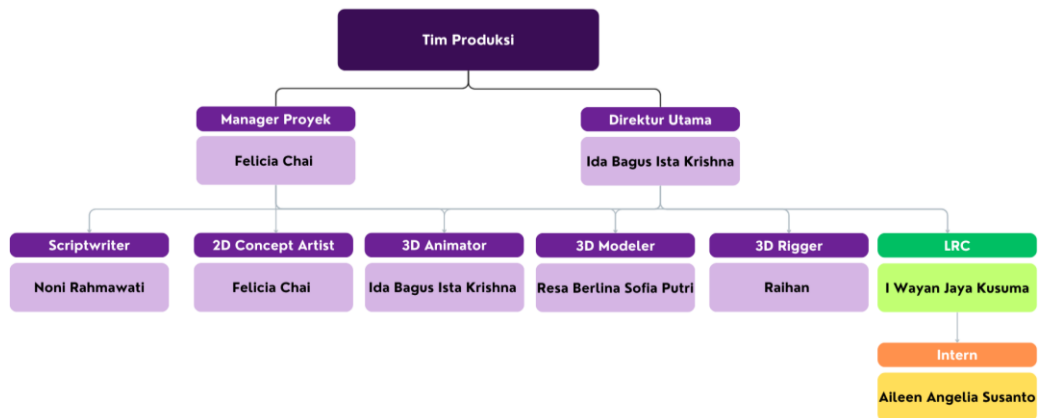
mengangkat unsur budaya dan mitologi lokal sebagai ciri khas dalam setiap karya yang dihasilkan.

Dari segi pasar, *LYS Animation Studio* menargetkan berbagai *customer segments* seperti perusahaan yang membutuhkan konten animasi, industri kreatif dan media, perusahaan periklanan, institusi pendidikan, serta klien yang memerlukan visualisasi animasi untuk presentasi bisnis. Untuk menjangkau pelanggan tersebut, perusahaan memanfaatkan *channels* berupa portofolio proyek, kerja sama langsung dengan klien, serta promosi melalui jaringan industri kreatif. Hubungan dengan pelanggan dibangun melalui konsultasi proyek, komunikasi aktif selama proses produksi, serta penyesuaian hasil akhir sesuai kebutuhan klien guna menjaga kepuasan dan kepercayaan.

Dalam menjalankan operasionalnya, *key activities* perusahaan meliputi produksi animasi 2D dan 3D, *editing* dan *compositing*, serta perencanaan proyek animasi. Kegiatan ini didukung oleh *key resources* seperti *animator* 2D dan 3D, editor, perangkat komputer, *software* animasi, serta koneksi internet. Selain itu, perusahaan juga menjalin *key partnerships* dengan klien dari berbagai sektor, institusi pendidikan, dan komunitas industri kreatif. Dari sisi finansial, *cost structure* mencakup biaya perangkat keras dan lunak, operasional studio, tenaga kerja, serta pengembangan proyek, sementara *revenue streams* diperoleh dari jasa pembuatan animasi 2D, animasi 3D, dan proyek konten animasi dari klien.

## **2.2 Struktur Organisasi Perusahaan**

Selama menjalani program magang, penulis ditempatkan pada posisi 3D *LRC* yang berada di bawah naungan divisi *LRC*. Dalam peran tersebut, penulis bertanggung jawab untuk menyempurnakan tampilan visual dari hasil animasi yang telah melalui tahap *animating*, melalui proses *lighting*, *rendering*, serta *compositing*. Sebagai pelengkap, penulis juga melampirkan struktur organisasi *LYS Animation Studio* yang diperoleh langsung dari pihak studio.



*Gambar 2.3 Struktur LYS Animation Studio.  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2026)*

