

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

LYS Animation Studio atau CV. Bali Inspiratif Animasi merupakan perusahaan yang bergerak di bidang produksi animasi dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D) yang berlokasi di Denpasar Barat, Bali. Perusahaan ini resmi didirikan pada 17 Januari 2024 oleh Ida Bagus Ista Krishna bersama ayahnya dengan tujuan mengembangkan potensi industri kreatif animasi di Indonesia, khususnya di Bali.

Pada awalnya, studio ini beroperasi sebagai tempat kursus animasi sebelum kemudian berkembang menjadi sebuah perusahaan berbadan hukum yang menyediakan jasa produksi animasi profesional. LYS Animation Studio didirikan sebagai respons terhadap masih terbatasnya eksposur animasi Indonesia di tingkat internasional, sekaligus sebagai upaya untuk mengangkat budaya serta mitologi lokal sebagai inspirasi utama dalam karya animasi. Meskipun menghadapi berbagai tantangan pada masa awal, seperti keterbatasan sumber daya manusia di bidang animasi dan kesulitan memperoleh proyek dari klien, studio LYS terus berkembang dengan visi menjadikan Bali sebagai pusat industri animasi yang mampu bersaing secara global.



LYS ANIMATION STUDIO

*Gambar 2.1. Logo LYS Animation Studio
(Sumber: LYS Animation Studio, 2026)*

Beberapa karya yang telah dihasilkan oleh tim LYS berupa film animasi pendek berjudul *Made and the Last Spirit* yang menggunakan teknik animasi 3D, serta *Sekar* yang merupakan film animasi pendek dengan teknik animasi 2D. Melalui proyek-proyek tersebut, LYS Animation Studio menunjukkan kemampuan tim dalam mengembangkan berbagai gaya visual dan teknik produksi animasi, sekaligus memperkuat komitmen studio dalam menciptakan karya animasi yang kreatif, inovatif, dan memiliki nilai budaya lokal.

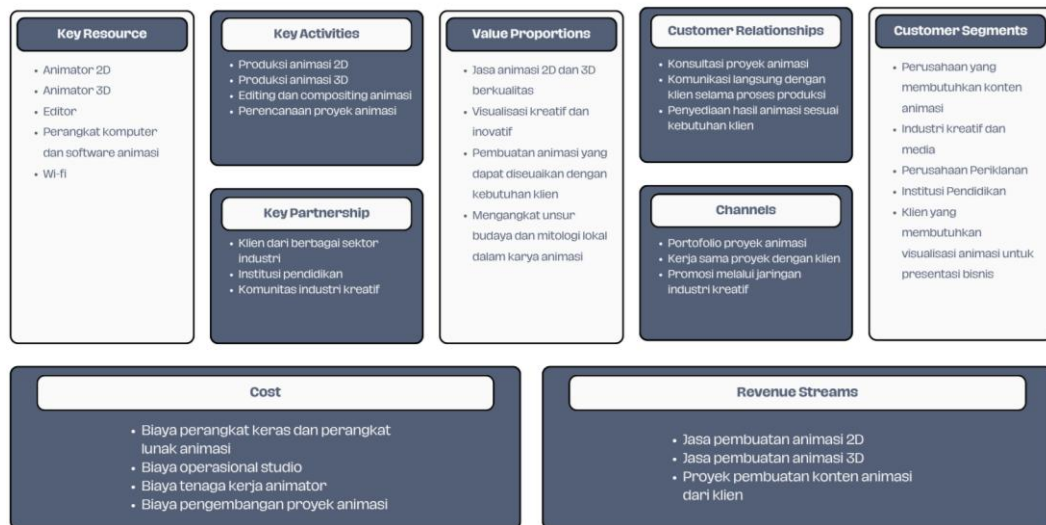
Tabel 2.1. SWOT LYS Animation Studio

<p><i>Strength</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki fokus pada produksi animasi 2D dan 3D dengan kualitas visual yang baik. • Mengangkat budaya dan mitologi lokal sebagai inspirasi karya animasi. • Memiliki visi untuk mengembangkan industri animasi di Bali dan meningkatkan kualitas SDM animasi. • Tim kreatif memiliki kemampuan di berbagai tahapan produksi animasi.
<p><i>Weakness</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perusahaan masih tergolong baru sehingga pengalaman industri masih terbatas. • Jumlah sumber daya manusia di bidang animasi masih terbatas. • Fasilitas produksi dan jumlah perangkat kerja masih terbatas. • Jaringan klien dan proyek masih dalam tahap pengembangan.
<p><i>Opportunity</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Industri animasi dan konten digital terus berkembang dan permintaan semakin meningkat. • Potensi pengembangan animasi berbasis budaya lokal Bali yang unik di pasar global.

	<ul style="list-style-type: none"> • Peluang kerja sama dengan berbagai industri kreatif dan platform digital. • Dukungan pemerintah terhadap perkembangan industri kreatif di Indonesia.
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Persaingan dengan studio animasi yang lebih besar dan berpengalaman. • Perkembangan teknologi animasi yang cepat menuntut pembaruan perangkat dan keterampilan. • Ketergantungan pada proyek klien yang dapat mempengaruhi stabilitas pendapatan. • Keterbatasan tenaga kerja profesional di bidang animasi di Indonesia.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026)

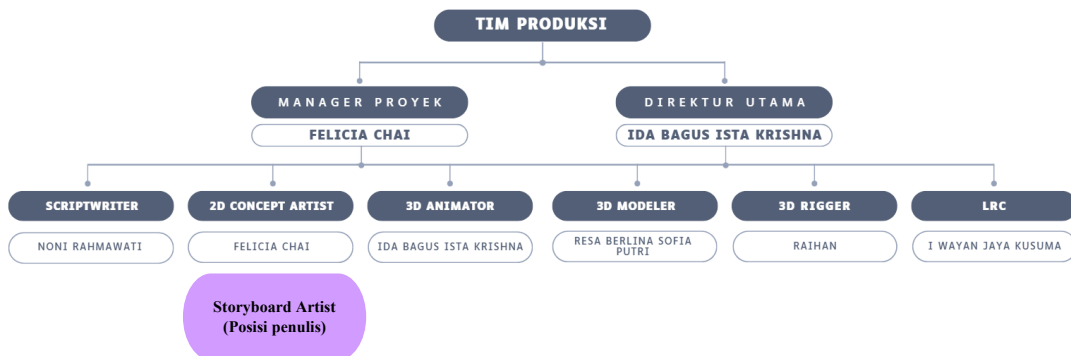
BMC LYS ANIMATION STUDIO



Gambar 2.2. BMC LYS Animation Studio
(Sumber: LYS Animation Studio, 2026)

NUSANTARA

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3. Struktur Perusahaan LYS Animation Studio
(Sumber: Studio Animasi LYS, 2026)

Pada saat ini, Ida Bagus Ista Krishna merupakan supervisor dan direktur utama, serta yang bertanggung jawab mengkoordinasikan kegiatan magang di LYS. Sesuai dengan gambar 2.2 proyek Nara Zeta disupervisi oleh Ida Bagus Ista Krishna, yang berperan sebagai manajer proyek dan sutradara utama. Penulis bergabung dalam tim 2D Konsep yang berfokus pada *storyboard* dari episode 1. Tugas tim *storyboard* dalam proyek Nara Zeta adalah menggambarkan adegan yang telah dituliskan oleh tim Naskah menjadi *animatic* dengan *clean lineart*.

Dalam pelaksanaan produksi, tim Nara Zeta terbagi ke beberapa divisi kerja, yaitu divisi *scriptwriter*, *2D concept artist*, *3D animator*, *3D modeler*, *3D rigger*, dan *LRC*. Pada divisi *scriptwriter*, terdapat tim naskah yang bertugas menyusun naskah episode Nara Zeta, bekerja erat dengan sutradara. Divisi *2D concept artist* yang bertanggung jawab dalam pembuatan konsep visual, di dalam divisi tersebut, terdapat tim konsep 2D generalis dan *storyboard*. Divisi *3D animator* yang bertanggung jawab untuk yang menghidupkan karakter yang telah di *rig*, *3D modeler* yang membuat model objek atau karakter tiga dimensi, *3D rigger* yang membuat sistem tulang atau rangka agar karakter dapat digerakkan, animator yang menghidupkan karakter yang telah di *rig*, serta *LRC* yang berperan dalam tahap lanjutan produksi untuk *lighting*, *rendering*, dan *compositing*.