

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1. Deskripsi Perusahaan

*Mosmoss Studio* merupakan studio graphic design yang beridiri pada tahun 2019 dan berlokasi di West Park, BSD, Tangerang, Indonesia. *Mosmoss Studio* merupakan studio design graphic yang bergerak pada industry game AAA dan berfokus pada pembuatan asset game seperti karakter *modeling*, *environment* dan *prop modeling*, *texturing*, *rigging*, animasi, *compositing*, *concept*, dan render. *Mosmoss Studio* dibangun oleh Ramos Sumka yang merupakan founder sekaligus Director. Selain game, *Mosmoss Studio* juga mengerjakan cinematic seperti trailer game maupun iklan.

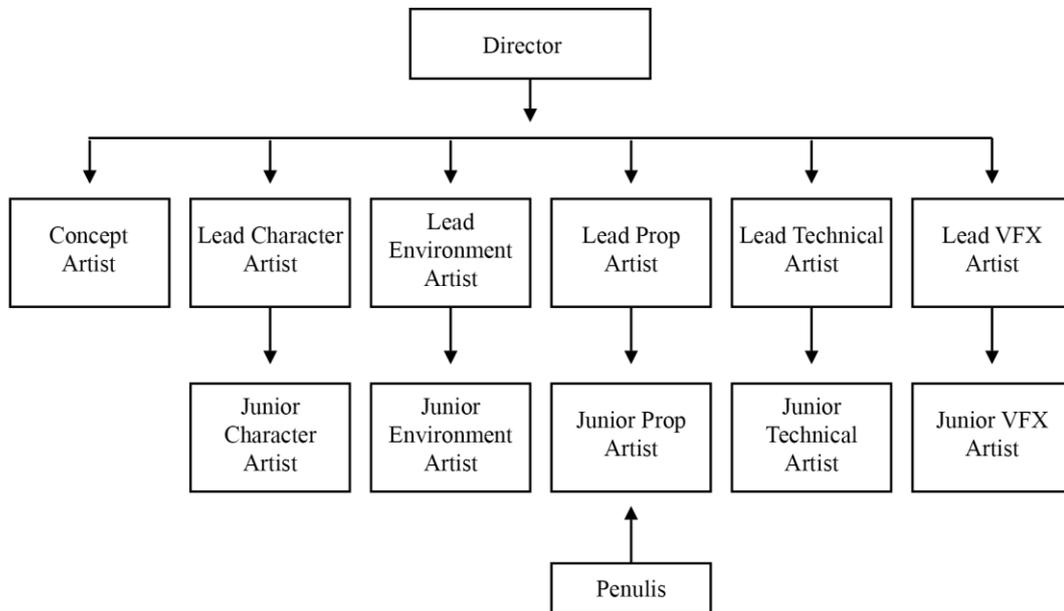
*Mosmoss Studio* memiliki visi misi yaitu dalam waktu kurang lebih lima tahun, studio tersebut akan bisa mulai memproduksi sebuah game sendiri baik dari konsep, cerita, aset, dan semua yang berhubungan dengan game tersebut. Untuk itu, *Mosmoss Studio* harus mencari dana yang dapat memenuhi target produksi, nama baik, dan koneksi studio. Hal tersebut diperoleh dengan cara bekerja sebagai *outsourcing* dengan berbagai klient baik dalam negeri maupun luar negeri.



Gambar 2.1. Logo dari *Mosmoss Studio*  
(Dokumen Perusahaan)

## 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut adalah struktur perusahaan dari *Mosmoss Studio*:



Gambar 2.2. Struktur *Mosmoss Studio*  
(Dokumentasi Pribadi)

### 1. Director

Director berperan mengawasi dan mengatur proyek dari awal hingga akhir sekaligus menjadi perantara antara client dengan perusahaan.

### 2. Concept Artist

Concept Artist berperan membuat konsep baik karakter, environment, dan property untuk proyek yang dikerjakan oleh *Mosmoss Studio*.

### 3. Lead Character Artist

Lead character artist berperan mengatur junior character artist dalam membuat asset karakter untuk keperluan game maupun film dan ikut serta membuat asset karakter itu sendiri.

4. Lead Environment Artist

Lead environment artist berperan mengatur junior environment artist dalam membuat asset environment untuk keperluan game maupun film dan ikut serta membuat asset environment itu sendiri.

5. Lead Property Artist

Lead property artist berperan mengatur junior property artist dalam membuat asset environment untuk keperluan game maupun film dan ikut serta membuat asset property itu sendiri.

6. Lead Technical Artist

Lead teknikal artist berperan mengatur junior teknikal artist dalam segala hal yang berhubungan dengan game engine, rigging, rendering, exporting dan importing.

7. Lead VFX Artist

Lead VFX artist berperan mengatur junior VFX artist dalam membuat scene seperti efek, compositing, editing, dan color grading.

Pada setiap masing-masing divisi, terdapat junior yang bertugas membantu pekerjaan lead.