

## BAB 2

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

UMN merupakan institusi pendidikan tinggi yang telah mendapatkan izin beroperasi oleh Menteri Pendidikan Nasional RI pada tahun 2005. UMN berada di bawah naungan Kompas Gramedia. UMN memiliki misi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan menjadi perguruan tinggi yang dapat mencerdaskan bangsa. Dari misi tersebut, UMN memiliki visi untuk menjadi perguruan tinggi yang unggul dengan melahirkan banyak mahasiswa yang memiliki *skill* dan berkompeten dalam bidangnya (<https://www.umn.ac.id/profil/>).



Gambar 2.1 *Logo UMN*

Salah satu Program studi yang ada di UMN adalah Film dan Animasi. Program studi tersebut termasuk dalam fakultas Seni dan Desain yang mengajarkan ilmu dalam pembuatan karya mengenai gambar bergerak. Di sini, mahasiswa diajarkan mengenai hal teknis, *skill*, dan juga pemasaran dalam produksi film. Program studi ini memiliki visi untuk menjadi program studi unggulan dengan lulusan yang memiliki wawasan internasional, jiwa pesaing, serta memiliki jiwa wirausaha yang berbudi pekerti luhur (<https://www2.umn.ac.id/film/#1578913898514-7828ad3a-1486>).

Saat ini, program studi Film dan Perhotelan berkolaborasi dengan MDN untuk menciptakan sebuah *project* bernama *Projection Mapping Fine Dining*. *Projection mapping* sendiri telah ada sebelumnya, dan referensi yang paling mendekati untuk

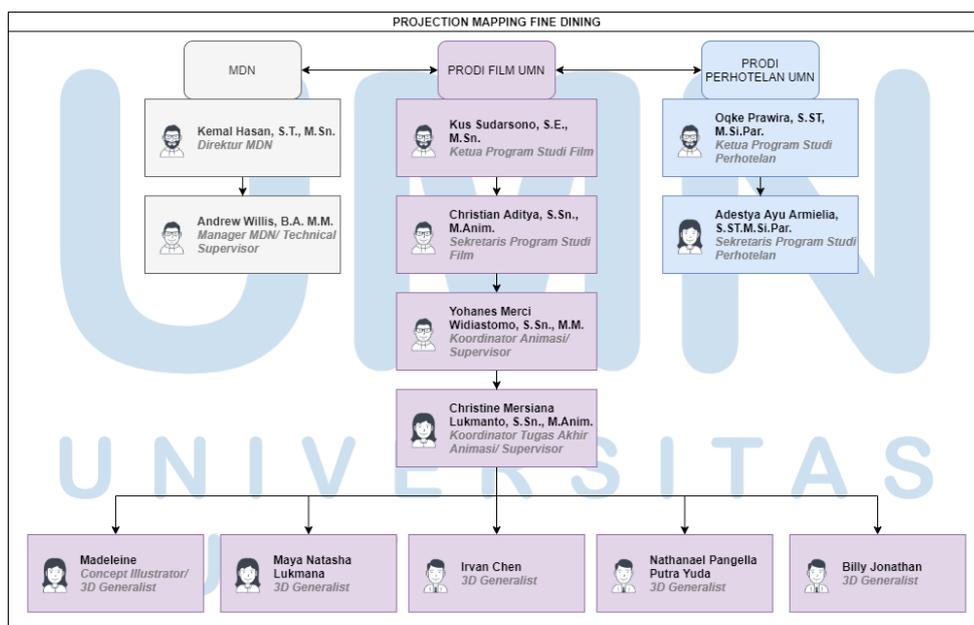
*project* kali ini adalah *'le petit chef'*. Sederhananya, proyektor digunakan untuk menampilkan gambar bergerak diatas meja dimana seorang *chef* kecil memasak dengan caranya sendiri di hadapan tamu atau pelanggan. Kemudian setelah *chef* selesai memasak, hidangan yang sebenarnya diberikan.

*Projection Mapping Fine Dining* untuk *project* ini mengadaptasi konsep cerita dan budaya Bali dengan empat *set* menu, sebagai berikut :

Tabel 2.1 *Output Video*  
(Sumber : Data Perusahaan)

Appetizer	Rujak Kuah Pindang/ Rujak Bulu Boni
Soup	Be Pasih Basa Genap
Main	Bebek Betutu, Sate Lilit Ayam, Urab Sayur, Sambal kacang teri, Sambal Matah
Dessert	<i>Milk Pie Bali, Mixed berry Ice cream Quenelle, Mint crumbles/biscuits, Baked meringue, Lemon cream, Strawberries</i>

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2. Struktur Organisasi Projection Mapping Fine Dining

(Sumber : Data Perusahaan)

Seperti yang terlihat dalam gambar, *Project* ini memiliki 3 divisi. Pada Divisi MDN, terdiri dari *Direktur MDN* dan *Technical Supervisor*. Divisi ini merupakan produsen dari *Project* ini dan akan mencoba memasarkannya. Pada Program Studi Perhotelan, terdiri dari Ketua Program Studi Perhotelan dan Sekretaris Program Studi Perhotelan. Divisi ini bertanggung jawab untuk membuat konsep dan visual hidangan bertema Bali sebagai *set menu project* ini. Pada Program Studi Film, terdiri dari Ketua Program Studi Film, Sekretaris Program Studi Film, dua *Supervisor*, dan tim mahasiswa.

Ketua dan Sekretaris Program Studi memiliki tanggung jawab untuk mengawasi Supervisor, Kak Yohanes Merci sebagai Supervisor bertugas untuk mengurus *Storyline* dan hal teknis pada *Project* ini, mengawasi *progress*, memberikan arahan dan masukan kepada hasil kerja tim mahasiswa. Kak Christine sebagai Supervisor yang bertugas sebagai manajemen dan membuat *Asset Concept* pada tahapan *pre-production* sebagai *Key Visual* untuk *3D Modeling*. Kak Christine juga memberi masukan untuk revisi pada hasil kerja tim mahasiswa. Tim mahasiswa merupakan *3D generalist* yang memiliki posisi utama disetiap *role*-nya. Berikut penjabaran dari masing-masing rekan mahasiswa :

- a. Madelaine : *Concept artist & Illustrator*, bertugas membuat konsep visual pada tahap *pre-production* bersama Kak Christine
- b. Maya : *Animator*, bertanggung jawab atas kualitas gerakan dari karakter agar terlihat *believable*
- c. Irvan : *Technical Artist*, membuat sistem pada *Modeling* ataupun *object* agar dapat dikontrol untuk keperluan animasi
- d. Nathanael : *3D Modeler*, bertanggung jawab pada *3D Modeling Character, Environment*, beserta *texture*.

Penulis memiliki *role* utama sebagai *Renderer* serta *compositing* dan *role* kedua sebagai *3d Modeler* untuk membantu Nathanael dalam pembuatan *character, environment, dan texturing*.