

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara  
(sumber film.umn.ac.id, 2021)

Pada tanggal 20 November 2006, Universitas Multimedia Nusantara resmi berdiri. Universitas Multimedia Nusantara memiliki 4 Fakultas, yaitu Fakultas Seni & Desain, Fakultas Informasi dan Teknologi (ICT), Fakultas Ilmu Komunikasi dan Fakultas Ekonomi. Program Studi Film awalnya lahir dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, bagian dari Fakultas Seni & Desain. Pada tanggal 3 September 2007, kuliah perdana dimulai, dengan dua peminatan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, yaitu Desain Grafis dan Animasi. Pada September 2008, peminatan baru ditambahkan, yaitu Sinematografi. Peminatan Animasi dan Sinematografi ini menjadi cikal bakal Program Studi Film.

Pada November 2016, Fakultas Seni & Desain menghasilkan 3 Program Studi. Peminatan Animasi dan Sinematografi dipaketkan menjadi satu Program Studi baru bernama Film dan Televisi. Peminatan yang bisa diambil mahasiswa menjadi antara

Film dan Animasi. Pada tanggal tersebut Program Studi Film dan Televisi resmi berdiri, bersamaan dengan Program Studi Arsitektur. Program Studi Film dan Televisi pun berganti nama menjadi Program Studi Film, dengan peminatan Film dan Animasi. Proses perkuliahan Film terus dilanjutkan hingga detik ini.

Visi Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara adalah “Menjadi Program Studi unggulan di bidang kajian dan penciptaan gambar bergerak yang berbasis pada Information and Communication Technology (ICT), yang lulusannya berwawasan internasional dan berkompotensi tinggi di bidangnya, disertai jiwa wirausaha dan budi pekerti luhur.” (Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara, 2021, Visi dan Misi)

Misi Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pembelajaran dibidang kajian dan penciptaan gambar bergerak yang berorientasi pada pengembangan kreatifitas dan intelektualitas segenap civitas akademika.
2. Melaksanakan program penelitian yang berkontribusi pada pengembangan keilmuan gambar bergerak.
3. Memanfaatkan keilmuan gambar bergerak untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. (Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara, 2021, Visi dan Misi)

Pada tahun 2021, program Kampus Merdeka diluncurkan, yang bercabang dari program Merdeka Belajar oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia, Nadiem Makarim. Tujuan utama dari program ini adalah supaya mahasiswa dan mahasiswa dapat memiliki kesempatan lebih untuk memasuki dunia kerja atau masyarakat sebagai persiapan karir. Kesempatan ini juga berguna untuk mengasah *skill* yang diperlukan untuk karir kedepannya.

Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara pun memasukan program Kampus Merdeka pada kurikulum. Salah satu bentuk implementasinya adalah dengan menghadirkan program-program Kampus Merdeka pada tanggal 16

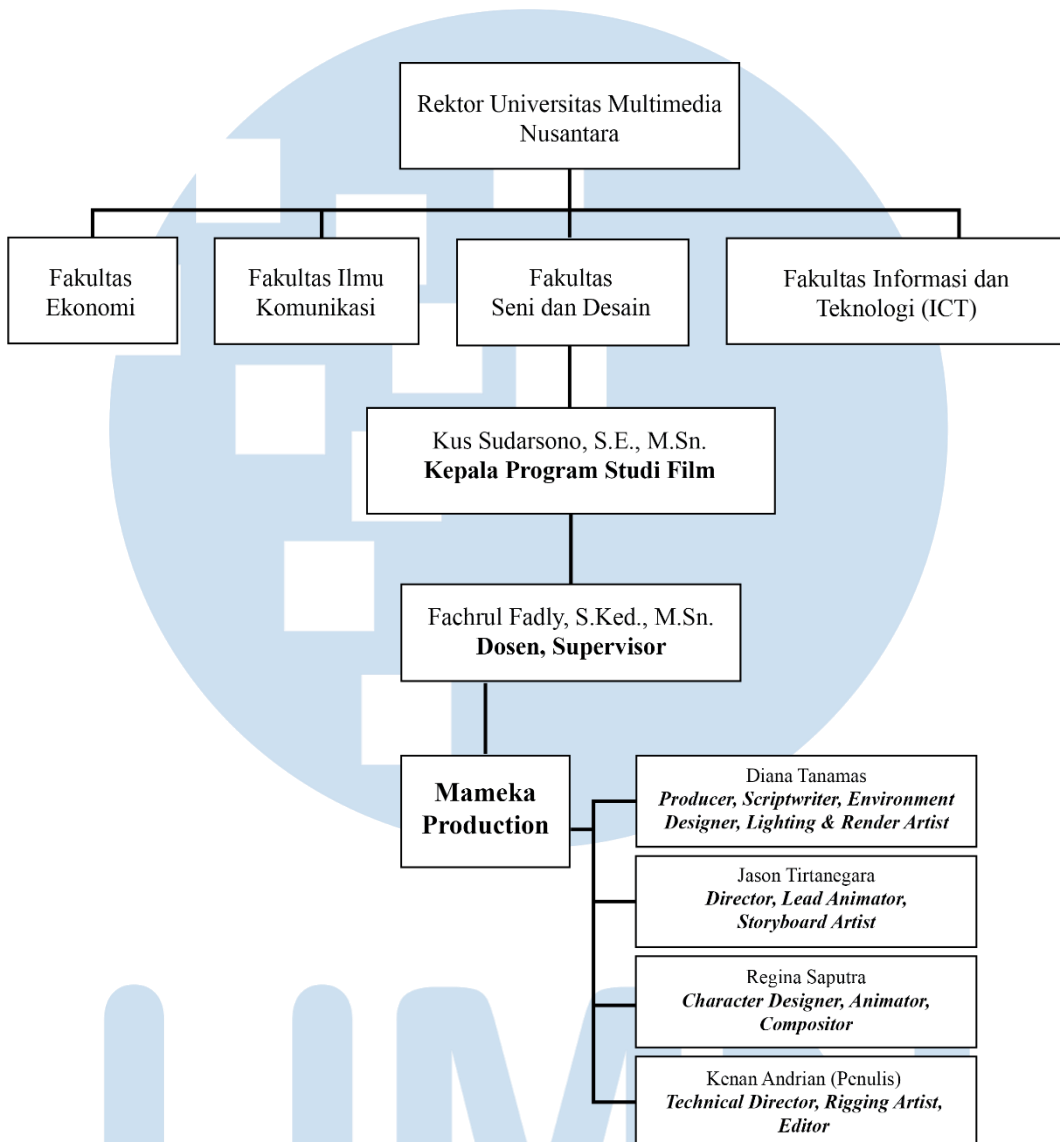
Maret 2021. Program-program ini ada sebagai alternatif magang bagi mahasiswa. Salah satu program yang ditawarkan adalah Proyek Independen. Pada program ini mahasiswa didorong secara berkelompok menjadi pelopor pembuatan karya film pendek dengan kualitas untuk layak masuk ke Festival Film. Program ini terbuka untuk setiap peminatan, dan diperbolehkan saling berkolaborasi.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Proyek Independen Prodi Film  
(sumber olahan peneliti, 2021)

Proyek Independen Prodi Film berada pada naungan Fakultas Seni dan Desain, yang mengepalai Prodi Film. Prodi Film sendiri dikepalai oleh Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Kepala Prodi Film. Beliau bertanggung jawab atas seluruh aktivitas, program dan kurikulum Prodi Film. Bapak Kus Sudarsono

membawahi Bapak Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn., selaku dosen yang ditugaskan sebagai supervisor Proyek Independen *Mameka Production*.

Bapak Fachrul membawahi *Mameka Production*, kelompok peminatan animasi yang mengikuti Proyek Independen. *Mameka Production* beranggotakan empat orang. Pertama adalah Diana Tanamas selaku *Producer, Scriptwriter, Environment Artist*, dan *Lighting & Render Artist*. Diana bertanggung jawab atas manajemen pengerjaan kelompok *Mameka Production*, penulisan skenario, begitu juga dengan visualisasi *environment* dari film. Diana juga bertanggung jawab atas pencahayaan dan proses *Render* di *Mameka Production*. Kedua adalah Jason Tirtanegara, selaku *Director, Lead Animator & Storyboard Artist*. Jason bertanggung jawab atas unsur naratif dan pergerakan pada film sebagai *Director* dan *Lead Animator*. Selain itu, ia juga memiliki tugas membuat *storyboard* dan *animatic storyboard* berdasarkan skenario film yang sudah ditulis.

Ketiga adalah Regina Saputra selaku *Character Designer, Animator* dan *Compositor*. Regina bertanggung jawab atas desain penampilan dari setiap tokoh pada film, ia juga bertanggung jawab atas pergerakan animasi dan penyatuan gambar pada film (*compositing*). Keempat adalah Kenan Andrian (penulis) selaku *Technical Director, Rigging Artist* dan *Editor*. Penulis bertanggung jawab terhadap hal teknis pada produksi film. Sebagai *Rigging Artist*, penulis juga merancang sistem tulang dan gerak supaya tokoh dan properti dapat digerakkan dengan baik sesuai kebutuhan. penulis juga bertanggung jawab atas penyatuan hasil akhir film sebagai seorang *Editor*.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A