

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara atau UMN merupakan sebuah universitas swasta yang berlokasi di Jl. Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten, Indonesia. Terlampir pada laman web universitas tersebut, UMN menerima izin untuk beroperasi dari Menteri Pendidikan Nasional pada tanggal 25 November 2005 dan resmi berdiri pada tanggal 20 November 2006. UMN didirikan oleh Kompas Gramedia (KG) Group melalui Yayasan Multimedia Nusantara. UMN mengedepankan lingkungan kampus dengan fasilitas lengkap dan efisiensi energi (*green campus*) serta memfokuskan pada teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Hingga tahun 2021, UMN telah membuka 15 program studi, yaitu program Sarjana (S1) Informatika, Teknik Fisika, Teknik Elektro, Teknik Komputer, Sistem Informasi, Komunikasi Strategis, Jurnalisme Multimedia, Manajemen, Akuntansi, Desain Komunikasi Visual (DKV), Film dan Animasi, serta Arsitektur. Selain itu, terdapat program Diploma (D3) Perhotelan, Pascasarjana (S2) Magister Manajemen Teknologi (MMT) serta Magister Ilmu Komunikasi (MIK).



Gambar 2.1.1 Gedung Universitas Multimedia Nusantara
(Dok. UMN, 2019)

Kemudian, terlampir pula pada laman web resmi UMN bahwa logo UMN mengandung 4 elemen, yaitu bola dunia, kotak-kotak putih, kotak putih terbuka, dan warna biru. Masing-masing elemen memiliki arti sebagai berikut.

1. Bola dunia melambangkan eksistensi UMN yang dicita-citakan, yakni sebagai universitas dengan kredibilitas internasional atau universitas global yang tidak berorientasi pada golongan, agama, ideologi atau kelompok tertentu. Peserta didik UMN adalah generasi muda dunia dari latar belakang apapun.

2. Kotak-kotak putih melambangkan kemajuan ICT yang mampu berperan dalam konvergensi berbagai bidang kehidupan di mana semua saling terkoneksi secara canggih dan mampu menyatukan keberagaman dengan komunikasi baik sehingga membentuk komunitas dunia yang harmonis.

3. Kotak putih terbuka melambangkan bahwa UMN, setiap manusia dan aspek kehidupan, memiliki keterbukaan untuk senantiasa mengembangkan serta melampaui dirinya menuju cita-cita yang tidak terbatas.

4. Warna biru melambangkan teknologi, khususnya ICT.

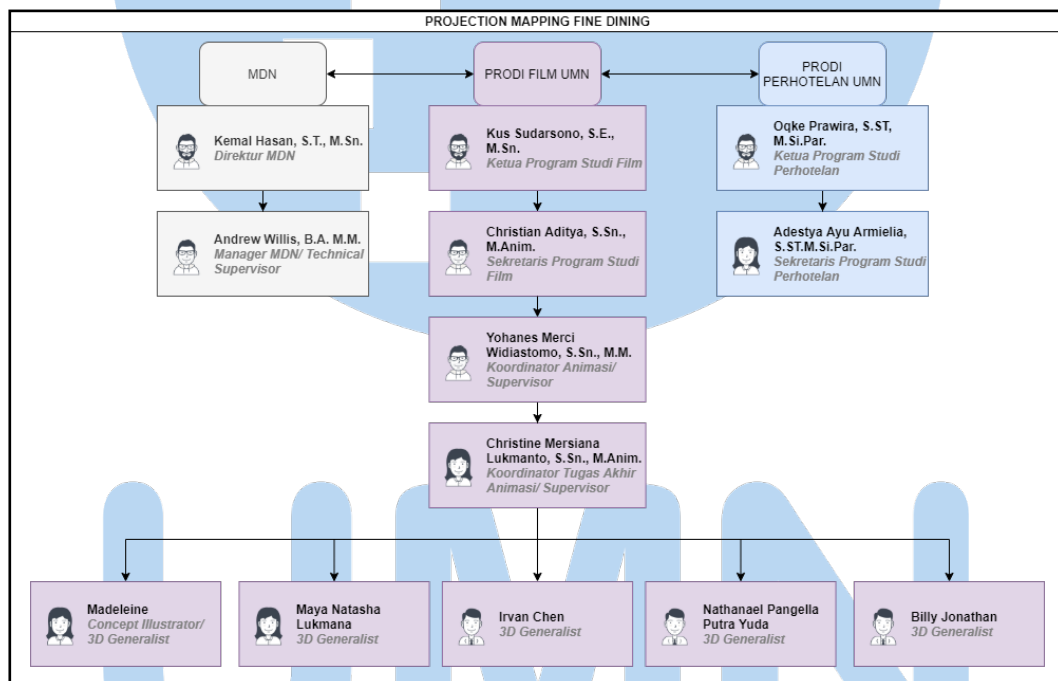


Gambar 2.1.2 Logo Universitas Multimedia Nusantara
(Dok. UMN, n.d.)

Program Studi Film, yang sebelumnya dikenal sebagai Program Studi Film dan Televisi, UMN merupakan sebuah program studi dalam Fakultas Seni dan Desain UMN yang dibuka pada tahun 2016. Program studi ini terdiri dari dua peminatan, yaitu peminatan Film dan Animasi. Sebelumnya, program studi ini merupakan peminatan Sinematografi dan Animasi di bawah naungan Program

Studi DKV. Pada Mei 2018, program studi ini meraih predikat Akreditasi B dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) berdasarkan SK No. 1442/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2018. Program studi ini berasosiasi dengan Perkumpulan Program Studi Film dan Televisi Indonesia (PROSFISI) dan Asosiasi Industri Animasi dan Kreatif Indonesia (AINAKI). Selain menyediakan pendidikan, Program Studi Film UMN turut menghasilkan karya dan *intellectual property* (IP) baik secara mandiri maupun kolaboratif.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Tim *Projection Mapping* (Dok. Perusahaan, 2021)

Projection Mapping Fine Dining, atau singkatnya *Projection Mapping*, merupakan proyek animasi bertema kuliner menggunakan teknologi proyeksi dengan tim yang dibentuk oleh pihak dosen UMN. Dalam proyek kolaborasi ini, Program Studi Film UMN bekerja sama dengan Program Studi Perhotelan UMN dan PT Multimedia Digital Nusantara (MDN). Pada pihak Program Studi

Perhotelan terdapat Oqke Prawira, S.ST., M.Si.Par. yang berperan sebagai ketua program studi dan Adestya Ayu Armielia S.ST., M.Si.Par. sebagai sekretaris. Kemudian, pada pihak PT MDN, terdapat Kemal Hasan, S.T., M.Sn. yang berperan sebagai direktur dan Andrew Willis, B.A., M.M. sebagai manajer serta supervisor teknis. Kedua pihak ini tidak terlibat secara langsung dengan para anggota tim inti *Projection Mapping*. Supervisor tim inti menjadi perantara antara pihak-pihak tersebut, terutama untuk menyampaikan informasi terkait progres.

Tim inti *Projection Mapping* berada di bawah naungan Program Studi Film UMN. Kus Sudarsono S.E., M.Sn. berperan sebagai ketua program studi dan Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. sebagai sekretaris. Koordinator Animasi, Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., dan Koordinator Tugas Akhir Animasi, Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim., berperan sebagai pengawas utama atau supervisor tim inti serta berperan dalam pengembangan cerita dan konsep animasi untuk proyek ini. Bersama 4 orang rekan peserta magang lainnya yang bernama Madeleine, Irvan Chen, Nathanael Pangella Putra Yuda, dan Billy Jonathan, penulis berperan sebagai *3D generalist* dan bertanggung jawab atas produksi animasi. Sebagai ilustrator konsep, Madeleine juga terlibat dalam pengembangan konsep. Berikut adalah tabel pembagian peran secara bertingkat.

Tabel 2.2 Tabel Peran Anggota Tim Inti

Nama	Peran 1	Peran 2	Peran 3
Madeleine	<i>Concept + Storyboard</i>	Animator	Editor
Maya	Animator	<i>3D Modeler + Texture</i>	Editor
Irvan	<i>Rigger</i>	<i>3D Modeler + Texture</i>	Animator
Nathanael	<i>3D Modeler + Texture</i>	Animator	<i>VFX Effect</i>
Billy	<i>3D Modeler + Texture</i>	<i>Render + Compositing</i>	Animator

(Olahan penulis, 2021)