

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Lumine Studio merupakan studio produksi animasi yang berbasis di Jakarta, Indonesia yang sudah berdiri sejak tahun 2006. Area fokus Lumine Studio berkisar pada 3D animasi di semua platform digital termasuk kampanye digital, *game*, serial, dan film fitur *visual effects* dan CGI. Lumine Studio juga merupakan studio animasi yang sudah lebih dari satu dekade lebih pengalaman yang mengarah ke reputasi yang baik untuk membuat karya yang berkualitas. Lumine Studio memiliki perhubungan bisnis yang sangat baik dan kuat dengan berbagai rumah produksi, agensi periklanan, serta produser dan rekan baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Saat ini, Lumine Studio sudah memiliki 121 karyawan.

2.1.1 Visi dan Misi

Sebagai sebuah industry animasi yang memiliki reputasi yang luar biasa, Lumine Studio tentu memiliki visi dan misi:

Visi Lumine Studio:

1. Lumine Studio menyediakan jasa kreatif dengan jangkauan yang luas atau dalam berbagai platform digital di industri hiburan yang meliputi kampanye digital, *game*, serial animasi, hingga film yang memiliki fitur *visual effect* atau CGI.
2. Lumine Studio memproduksi karya dengan kualitas yang tinggi untuk memenuhi keinginan klien dan menjadi inspirasi bagi orang lain.

Misi Lumine Studio

Misi Lumine Studio adalah sebagai penyedia jasa *outsourc*e baik animasi maupun multimedia untuk *branding* dan kolaborasi dengan *co-production* dalam memproduksi serial TV dalam memproduksi serial TV dan film layer lebar dengan berfokus mengembangkan konten dan *intellectual property* untuk pasar lokal dan internasional.

2.1.2 Logo Lumine Studio



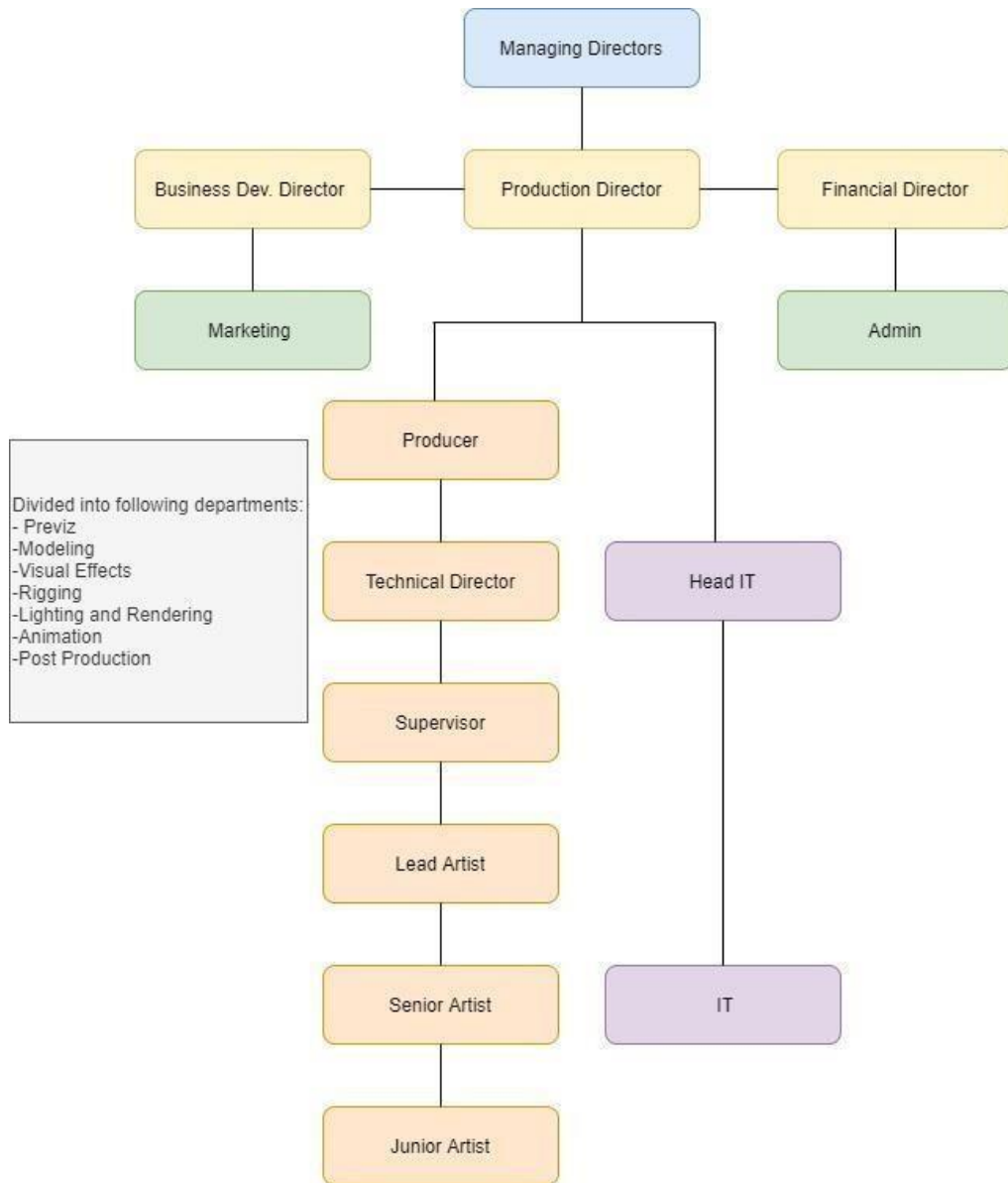
Gambar 2.1 Logo Lumine Studio
(Sumber: Lumine Studio, 2021)

Berikut merupakan penjelasan logo Lumine Studio berdasarkan dari laporan magang Irenne Sanjaya berjudul “Peran *3D Modeler* pada Serial Animasi *Little Girl* Di Lumine Studio”. Logo Lumine Studio terdiri dari 2 huruf yaitu huruf L dan S yang merupakan inisial nama studio. Huruf L dan S kemudian divisualisasikan dalam objek 3D yang melambangkan identitas dari Lumine Studio, sebuah industri animasi yang bergerak dalam bidang animasi 3D. Dalam logo Lumine Studio, 2 huruf tersebut dibentuk dengan kondisi terputus agar dapat membangun perspektif 3D sehingga melambangkan keberagaman yang terdapat di Lumine Studio.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Lumine Studio
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan gambar diatas, berikut adalah deskripsi mengenai jabatan-jabatan yang ada dalam Lumine Studio:

1. *Managing Director* (Andy Wijaya)
Berperan sebagai pemimpin dan melakukan koordinasi kepada semua divisi agar dapat memastikan tujuan bisnis di perusahaan tercapai.
2. *Financial Director* (Henry Wijaya)

Bertugas untuk mengurus urusan atau rencana finansial perusahaan yaitu perencanaan, pendataan, pemasukan atau pengeluaran, dan pengelola risiko keuangan.

3. *Production Director / Business Relation* (Fabian Long)

Bertanggung jawab atas *human resources*, perencanaan, koordinasi serta kontrol terhadap alur kerja proyek masuk sehingga dapat menghasilkan karya yang berkualitas dan sesuai permintaan atau kebutuhan klien.

4. *Business Development Director / Account Director* (Nicko Admaja)

Bertanggung jawab atas segala urusan pemasaran operasional studio dan hubungan dengan klien.

5. *Admin*

Bertugas untuk melakukan koordinasi, pelaksanaan prosedur dalam perusahaan dan melakukan pengawasan serta membimbing hasil pekerjaan dari karyawan.

6. *Marketing*

Bertanggung jawab atas pengembangan teknik pemasaran untuk mempromosikan jasa studio dimulai dari perencanaan, hubungan publik, menyusun acara dan riset.

7. *Producer*

Melakukan pengawasan untuk setiap project dari proses *pre-production* hingga selesai, dan juga ikut berpartisipasi dalam proses pemasaran dan distribusi.

8. *Technical Director*

Bertanggung jawab atas aspek-aspek teknis dari proses produksi yang melibatkan *programming*, pengembangan rig karakter dan animasi, simulasi FX, dan merancang *pipeline* untuk mengorganisir data dari satu tahap ke tahap lainnya.

9. *Supervisor*

Bertanggung jawab atas mencari solusi dari sebuah masalah maupun kesempatan dalam ruang lingkup spesifik. Seorang *supervisor* mampu

menginterpretasikan, menerapkan serta memberikan instruksi sesuai dengan arahan *producer* kepada para-artist.

10. Lead Artist

Bertanggung jawab dalam memimpin tim divisi tertentu dalam suatu proyek sehingga dapat berjalan sesuai dengan *timeline*, *budget*, dan standar klien.

11. Artist

Bertanggung jawab atas membuat konten pada bidangnya dan diarahkan oleh seorang *lead artist*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA