

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Pada tahun 2020, berdirilah sebuah perusahaan bernama Multimedia Digital Nusantara yang didirikan oleh Andrey Handoko yang masih menjadi bagian dari Universitas Multimedia Nusantara. Multimedia Digital Nusantara sendiri menyediakan jasa yang terbagi menjadi dua, yaitu ada di bagian *creative & multimedia production* dan *research & consultation*.

Multimedia Digital Nusantara ini merupakan sebuah perusahaan kreatif yang akan membuat *brand* dari client-client akan semakin dikenal. Mulai dari animasi, *video shooting* dan *interactive media design*.

Perusahaan ini juga sudah banyak bekerja sama dengan client-client besar di Indonesia yang namanya sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat. Beberapa contoh perusahaan yang telah bekerja sama dengan Multimedia Digital Nusantara diantaranya adalah:

- a. Living World
- b. Dewan Pers
- c. Wonderful Indonesia
- d. Hotel Santika
- e. Kemenparekraf Republik Indonesia
- f. Kompas Gramedia dan beberapa perusahaan besar lainnya.

U M 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

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Bapak Andrey Handoko merupakan pendiri dari Multimedia DigitalNusantara dan mempunyai direktur yang bernama Bapak Kemal Hasan.

1. Pendiri : Bapak Andrey Handoko
2. Direktur : Bapak Kemal Hasan
3. Marketing Manager : Bapak Al Briham
4. UMN Pictures Manager : Bapak Andrew Willis
5. UMN *Consulting Manager* : Bapak Albertus M Prestianta
6. *Project Manager* MDN : Yunita Winta
7. *Scriptwriter* MDN :

Scriptwriter adalah pekerja yang sedang melaksanakan praktik kerja magang dan akan diberi tugas untuk membuat storyline atau script untuk pembuatan game maupun idea yang lain sesuai permintaan *client*. Pada saat melaksanakan magang, tidak ada perbedaan antar karyawan tetap dan anak magang, semua orang mempunyai porsi yang sama dalam setiap pekerjaannya. Tidak ada yang lebih ringan dalam bekerja atau pekerjaannya lebih sedikit. Sehingga semua mempunyai kesibukan yang sama, namun jika scriptwriter belum ada pekerjaan yang diberikan, maka *project manager* boleh meminta scriptwriter untuk membantu atau mengerjakan hal yang lain.

Dalam project IP game komik edukasi “*Why Series*” ini, berdasarkan bagan di atas, bapak Kemal Hassan selaku direktur bertemu dengan klien untuk melakukan kerja sama dan kira-kira ide apa yang akan dibuat untuk menaikkan *insight* untuk klien tersebut. Lalu permintaan klien akan disampaikan kepada UMN manager yaitu bapak Andrew untuk diberikan kepada tim kreatif untuk minta dibuatkan game seperti apa yang akan dibuat, naskah seperti apa dan mulai diminta untuk dibedah isi dari buku tersebut. Yunita Winta sebagai manager akan menjelaskan secara rinci yang disampaikan oleh UMN manager kepada scriptwriter, dan meminta scriptwriter untuk membedah isi dari buku tersebut dan mencari tau informasi mengenai buku dan dampaknya kepada orang-orang yang membaca buku tersebut. Project Manager juga mengawasi segala pekerjaan yang dikerjakan oleh scriptwriter apakah sudah sesuai dengan yang diperintahkan atau

belum. Selain itu, PM juga berhak untuk meminta revisi jika ada kesalahan dalam penulisan naskah dan memberikan masukan seharusnya seperti apa alur ceritanya.

Marketing manager, bapak Al Briham juga memberikan masukan mengenai ide game yang telah di diskusikan oleh team kreatif untuk dijadikan IP game baru untuk klien. Memberikan feedback bagaimana sulitnya jika ide game tersebut akan dibuat dari segi kemampuan finansial yang harus dikeluarkan dan juga dari segi kemampuan teman-teman dari team game. Scriptwriter juga diminta untuk menuliskan alur bagaimana agar *game* yang akan diciptakan ini akan menghasilkan uang bagi para klien dan *developer game* nya. Team kreatif juga bertanya mengenai pendapat bapak Al Briham selaku marketing manager, cara seperti apa agar game yang akan dibuat ini akan menghasilkan uang dan bagaimana orang-orang akan mengeluarkan uang untuk bermain game ini. Setiap hasil revisi dan ada idea baru, team kreatif akan selalu menghubungi team marketing untuk mendiskusikan hasil yang telah dibuat.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi  
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)