

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara
(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Menurut website resmi UMN, Universitas Multimedia Nusantara merupakan universitas yang berada di Gading Serpong, Tangerang Selatan. Kampus ini didirikan oleh Kompas Gramedia pada tahun 2005 dan berada di bawah perlindungan Yayasan Multimedia Nusantara. UMN berfokus pada pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (ICT), sebagai modal utama untuk melangkah dalam meniti karir. UMN memiliki beberapa program studi dalam bidang teknologi dan informasi yang salah satunya adalah Prodi Film. Program studi ini mencakup dua cabang ilmu sekaligus yakni perfilman dan animasi.

Dilansir dari umn.ac.id, UMN memiliki visi untuk menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT, baik di tingkat nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompetensi tinggi di bidangnya yang disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur.

UMN juga memiliki misi, yaitu ingin turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Universitas Multimedia Nusantara bekerja sama dengan UMN Pictures dalam mengerjakan proyek saat ini.



Gambar 2.2 Logo UMN Pictures
(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Menurut mmdn.co.id, UMN Pictures adalah studio animasi yang merupakan salah satu produk dari PT. Multimedia Digital Nusantara (MDN), yang memproduksi berbagai produk seperti animasi, film dan *game*. UMN Pictures berfokus pada pembuatan dan pengembangan *Intellectual Properties* (IP) pada berbagai media. Menjadi studio yang diakui secara nasional dan internasional yang mampu menciptakan dan mengembangkan IP ke berbagai media seperti animasi, film, dan *game* merupakan visi utama UMN Pictures. Perusahaan ini memiliki misi untuk memproduksi animasi, film, *game* dan desain berkualitas tinggi yang akan menginspirasi serta memberikan dampak positif bagi dunia. UMN Pictures sendiri terbagi menjadi 3 divisi utama, antara lain:

1. Creative Studio

Divisi ini bekerja secara dominan pada fase praproduksi. *Creative studio* membuat narasi, plot, hingga cerita yang nantinya akan menjadi hasil akhir berupa *Intellectual Properties* (IP).

2. Game Studio

Divisi ini membuat sarana dan prasarana dalam menyajikan produk hasil akhir. *Game studio* membuat aplikasi yang dapat menghubungkan interaksi pelanggan dengan animasi, desain, dan film secara imersif.

3. Animation Studio

Divisi ini berfungsi sebagai pendukung *game studio* untuk menciptakan produk akhir. *Animation studio* bertugas membuat *asset* yang nantinya

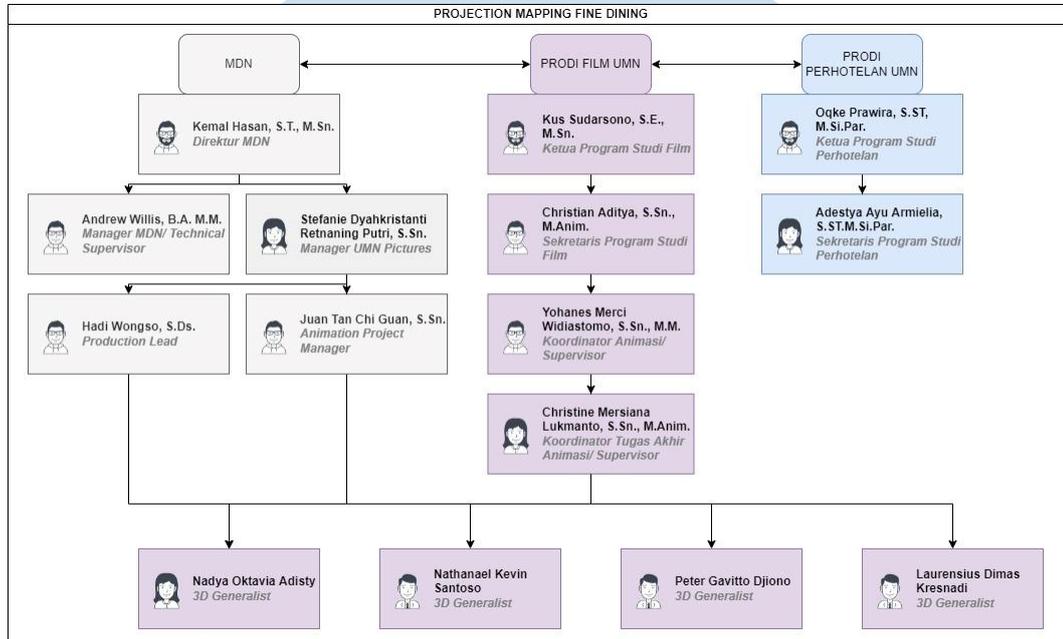
akan diproses oleh divisi *game studio* dan dijadikan *output* akhir berupa aplikasi, *game* atau wahana interaktif.

Beberapa karya studio yang tertera pada *website* UMN Pictures antara lain *Candy Monster (3D Animation)*, *The Story of Ilo (3D Animation)*, *Ahasveros (2D Animation)*, *Interactive Installation Art*, *Interactive Wall Game*, dan masih banyak lagi.

Proyek yang akan dikerjakan selama kerja magang merupakan penelitian dosen animasi Film UMN dan dosen perhotelan UMN yang bekerja sama dengan MDN sejak tahun 2021. Proyek ini merupakan proyek animasi *projection table mapping* guna untuk memberikan informasi mengenai makanan dan hiburan pada pengunjung restoran. Awal mula proyek ini yaitu untuk memberikan pertunjukan animasi di setiap sela jeda tiap hidangan makanan. Pada tahun 2021, perusahaan berhasil membuat *prototype* animasi berjudul Si Dulang yang berdurasi 5 menit. Pada awal tahun 2022, perusahaan melanjutkan proyek Si Dulang. Dari *prototype* tersebut perusahaan melakukan pendekatan dengan klien restoran (Santika). Penyelenggaraan *prototype* ini dipertunjukkan di studio UMN pada bulan Februari 2022 yang dibantu oleh pihak MDN.



2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3 Struktur Organisasi
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Berdasarkan struktur organisasi yang terlampir, yang didapatkan melalui proses diskusi dan tanya jawab dengan pihak UMN Pictures dan para dosen peneliti, proyek ini merupakan kolaborasi dari beberapa pihak yaitu MDN (UMN Pictures), Prodi Film UMN, dan Prodi Perhotelan UMN. Prodi Perhotelan diketuai oleh Oqke Prawira, S.ST, M.Si.Par. dan Adestya Ayu Armielia, S.ST.M.Si.Par. sebagai sekretaris yang memiliki kapasitas dan tanggung jawab pada penyediaan makanan dan minuman yang akan disajikan. Sedangkan, MDN (UMN Pictures) dan Prodi Film memiliki tanggung jawab pada penyajian informasi, hiburan serta presentasi makanan dan minuman yang akan disajikan.

Pada UMN Pictures, Stefanie Dyahkristanti Retnaning Putri, S.Sn. berperan sebagai *Manager* membawahi Hadi Wongso, S.Ds. yang merupakan *Project Manager* game studio dan Juan Tan Chi Guan, S.Sn. yang merupakan *Project Manager* animation studio. *Manager* memiliki tanggung jawab untuk mengatur dan

menyusun alur kerja dan tugas yang harus dikerjakan agar berjalan dengan baik. Sedangkan *Project Manager* bertanggung jawab untuk mengatur dan memegang secara langsung bidang yang terkait pada tingkat operasional. Penulis bekerja langsung dibawah *Animation studio* yang nantinya akan mendukung produksi *Game studio*. Prodi Film diketuai oleh Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. dan Christian Aditya, S.Sn., M.Anim. sebagai sekretaris. Pelaksanaan kerja magang dilakukan di bawah naungan Prodi Film UMN serta berada di bawah supervisi Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim. dan Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. selaku dosen yang akan melakukan penelitian.

Program magang dilaksanakan dengan beberapa kolega kerja *3D Generalist* lainnya yaitu Nadya Oktavia Adisty, Nathanael Kevin Santoso, dan Peter Gavitto Djiono. *Jobdesk 3D Generalist* sendiri memiliki beberapa tanggung jawab antara lain; membuat model 3D dengan rapi dan baik, melakukan *texturing* dan *shading*, melakukan *rigging* sesuai kebutuhan, serta melakukan proses *rendering* dengan tujuan menghasilkan *output* akhir. Dalam proyek perorangan, masing-masing pribadi bertanggung jawab atas tugas yang diberikan secara *personal*. Sedangkan, apabila terdapat proyek yang memerlukan banyak tenaga kerja, tugas akan dibagi menjadi beberapa bagian, dan masing-masing orang akan bertanggung jawab atas beban kerja yang sudah ditentukan. Dalam pelaksanaannya, peserta magang saling membantu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Apabila terdapat kendala, peserta magang bersama-sama memecahkan masalah tersebut hingga tuntas. Tentunya pemecahan masalah dilakukan dibawah bimbingan beberapa pihak UMN Pictures dan dosen peneliti, sehingga pekerjaan yang diberikan dapat diselesaikan sesuai dengan target dan tepat waktu.

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