

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Lumine Studio merupakan Studio Produksi Animasi yang berbasis di Jakarta, Indonesia dengan pengalaman lebih dari satu dekade memimpin reputasi yang luar biasa untuk kualitas dan pengalaman positif klien. Dengan area fokus berkisar pada animasi 3D di semua platform digital – termasuk kampanye digital, game, serial, dan film VFX/CGI. Dibentuk dan dijiwai oleh bakat-bakat kreatif yang energik, segar, dan bersemangat serta pengetahuan industri yang terus mendorong komitmen dalam memproduksi konten berstandar tinggi. Lumine Studio telah berhasil melayani berbagai klien dan mitra dari seluruh dunia, dengan menyesuaikan layanan kami untuk memenuhi semua jenis kebutuhan. (Company profile Lumine Studio, 2023).



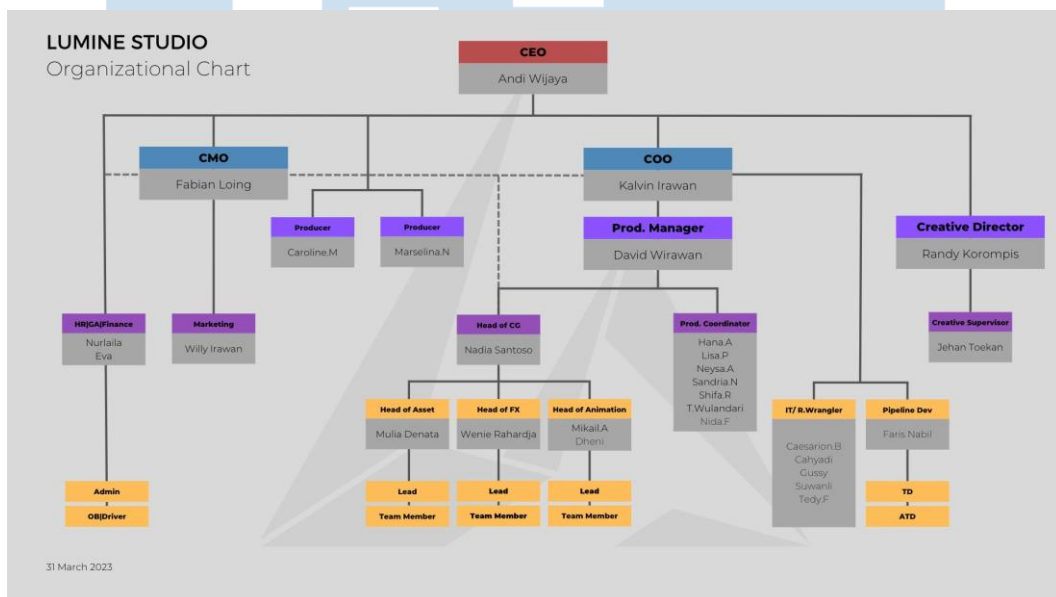
Gambar 2.1 Logo Lumine Studio  
Lumine Studio (2023)

Lumine Studio di dirikan pada tahun 2006 oleh Andi Wijaya dan Fabian Loing dan beroperasi di dua lokasi yaitu Kelapa Gading dan Pulomas. Dalam waktu sekitar 17 tahun, Lumine Studio telah terlibat di berbagai proyek animasi dan *visual effects*. Lumine beberapa tahun terakhir terlibat di penciptaan Foxtrot Six (2019), Gundala (2019), film pendek Hope (2020), Satria Dewa: Gatotkaca (2022), iklan Papercraft (2022), game cinematic Mythic Protocol (2022), TIRA (2023)

### 2.1.1 Visi Misi

Tiga pilar yang mendorong Lumine Studio merupakan animasi, visual, dan inovasi di bidang kreatif. Mereka tidak berhenti untuk terus memajukan jalur produksi kami dengan iterasi konstan alat ,teknologi dan perlengkapan internal yang dibuat oleh Lumine. Semua demi dapat merealisasikan produksi yang berkualitas tinggi (company profile Lumine Studio, 2023).

### 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur organisasi Lumine Studio  
Sumber: Lumine Studio (2023)

#### 2.2.1 CEO & CMO

Struktur perusahaan Lumine Studio dimulai dengan CEO dan CMO. CEO bertanggung jawab sebagai kepala studio yang menentukan arah dan tujuan studio. CMO bertanggung jawab atas kegiatan pemasaran studio dan memastikan keperluan dalam studio terpenuhi. Mengikuti CEO dan CMO merupakan tim manajemen, produksi head dan creative director.

## 2.2.2 Manajemen

HR merekrut, memantau, dan mengatur karyawan dalam studio. Produksi koordinator memastikan kerja berjalan sesuai jadwal, menjalankan rapat, dan menjadi jalur komunikasi antara klien dan *artist*.

## 2.2.3 Supervisor & Lead

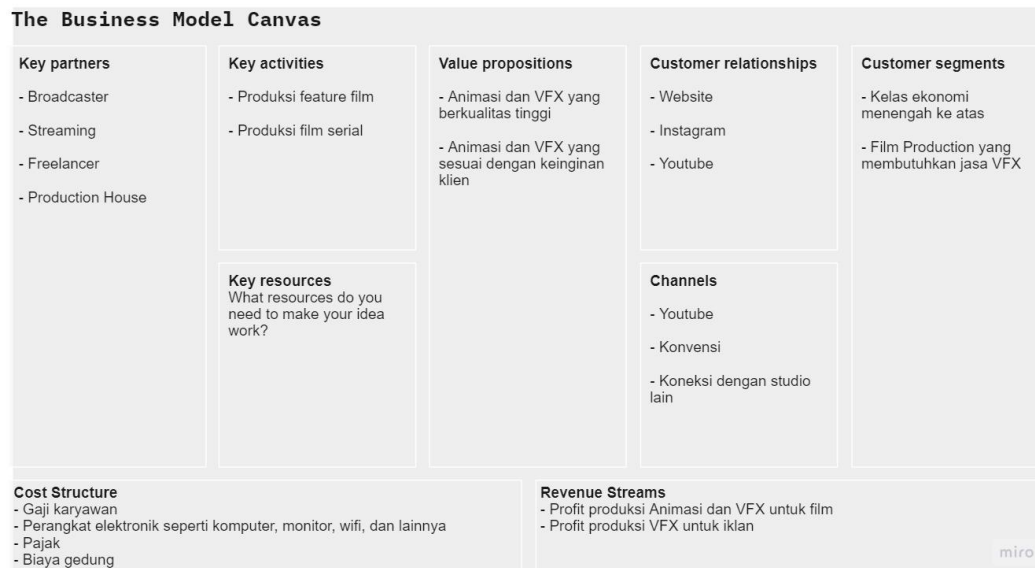
*Supervisor* Divisi bekerja dengan *Supervisor* departemen lain untuk memastikan efisiensi tercapai tanpa mengorbankan kualitas sesuai dengan jadwal dan memberi *approval* internal sebelum karya dilihat klien. *Artist Lead* bertugas untuk membantu *Supervisor* dalam penugasan tugas dan terkait beban kerja, berkomunikasi dengan pimpinan departemen lain, dan menjadi QC internal yang memastikan kualitas hasil bagus sebelum karya dilihat *supervisor*.

## 2.2.3 Artist/Team Member

*Artist* berada di bawah *Lead* dan bertugas untuk mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan divisi. *Artist* di bagi menjadi 3 di Lumine yaitu *senior artist*, *junior artist*, dan *intern*. Perbedaan anantara ketiga tingkat tersebut merupakan *skill* dan ekspektasi dimana tingkat tertinggi memiliki keahlian tertinggi dan harapan untuk membantu mengajarkan tingkat bawah jika di tanya. *Senior* mengajar *junior* yang membantu *intern*.

### 2.3 SWOT Perusahaan

Lumine Studio seperti semua perusahaan memiliki kekuatan dan kelemahan yang dimiliki. Berikut penulis akan menjelaskan *business model canvas* dan SWOT perusahaan Lumine Studio.



Gambar 2.3 *Business Model Canvas* Lumine  
Sumber: Dokumentasi penulis (2023)

Sebagai sebuah studio, Lumine memiliki berbagai aspek yang membuatnya unggul. Hasil karya memiliki salah satu kualitas tertinggi di industri VFX Indonesia. Dari kualitas tersebut lahirlah kepercayaan klien terhadap studio. Sebagai sebuah studio, Lumine mendapatkan keuntungan dari klien yang membayar Lumine untuk jasanya. Mayoritas klien Lumine merupakan studio yang produksi film atau serial dan membutuhkan jasa VFX atau animasi. Selain pemasukan, Lumine memiliki beberapa pengeluaran yaitu gaji karyawan, biaya elektronik seperti komputer dan biaya gedung kantor.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

|   |  |
|---|--|
| <p><b>STRENGTH</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produksi VFX dan animasi untuk film atau serial</li> <li>• Kualitas VFX yang sesuai dengan standar internasional</li> <li>• Salah satu studio Indonesia yang memiliki pipeline VFX yang efisien.</li> <li>• Memenuhi kebutuhan klien sesuai dengan yang diminta.</li> </ul> | <p><b>WEAKNESS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Friksi antara manajemen dan artist menurunkan produktifitas</li> <li>• Infrastruktur render farm belum sesuai dengan standar internasional</li> <li>• belum ada sistem internal untuk cek kualitas antara divisi untuk mencegah dan menangkap error sebelum mencapai divisi selanjutnya</li> </ul> |
| <p><b>OPPORTUNITY</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas hasil karya yang baik memberi kemungkinan untuk ekspansi menuju market internasional</li> <li>• Demand untuk animasi dan VFX meningkat akan memberi lebih banyak kesempatan</li> </ul>  | <p><b>THREATS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studio kompetitor Lumine yang memiliki ambisi dan kualitas karya yang sama atau lebih baik</li> <li>• Studio kompetitor yang memiliki strategi promosi lebih kuat</li> <li>• Studio kompetitor yang memiliki SDM lebih tinggi</li> </ul>  |

Gambar 2.4 SWOT Lumine Studio  
 Sumber: Dokumentasi penulis (2023)

Gambar diatas menunjukkan analisa SWOT dari Lumine Studio sebagai studio animasi dan VFX. Secara garis besar, Lumine Studio memiliki kekuatan yaitu menghasilkan karya VFX dan animasi yang unggul dan berkualitas tinggi. Standar kualitas tinggi tersebut membuat Lumine sangat menarik bagi klien yang ingin bekerja sama dengan studio yang berkualitas. Kelemahan Lumine Studio berasal dari friksi yang terjadi antara manajemen dan *artist* yang menyebabkan produktifitas turun sebab miskomunikasi dan juga fakta bahwa infrastuktur untuk render di Lumine belum mencapai standar internasional menghambat studio mendapatkan beberapa pekerjaan internasional. Peluang yang berada di masa depan Lumine merupakan memperluas target market dari local menjadi internasional dan keperluan untuk VFX dan animasi meningkat dan memberi kesempatan untuk mendapatkan lebih banyak klien. Ancaman utama untuk Lumine Studio merupakan studio lain yang memiliki ambisi, keterampilan, kualitas, dan *workflow* yang sama atau lebih unggul dari Lumine.

UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA