



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

2.1.1. Sejarah

Penulis telah melakukan wawancara dengan *General Manager* UMN Pictures, yaitu Kemal Hasan pada 14 Maret 2019 mengenai sejarah dari UMN Pictures. Sebelumnya, UMN Pictures bernama UMN Production. UMN Production berdiri pada Februari 2017 sebagai unit bisnis di bawah koordinasi dari Wakil Rektor II Universitas Multimedia Nusantara. Pemimpin UMN Production ditunjuk secara resmi oleh Universitas Multimedia sendiri, dan penunjukan tersebut ialah bagian dari penugasan. Pada awalnya, UMN Production baru beranggotakan 21 orang, di antaranya adalah 5 orang dosen Film di Universitas Multimedia Nusantara beserta 16 mahasiswa yang melaksanakan program magang. (Hasan, 2019)

Proyek pertama yang dikerjakan UMN Production ialah sebagai studio servis untuk MSV Pictures. Kerjasama dengan MSV Pictures tidak berlanjut meskipun UMN Production sudah menjalani 8 bulan training. Setelah proyek ini, UMN Production memutuskan untuk merekrut mahasiswa-mahasiswa yang telah menjalani program magang sebagai pegawai tetap di UMN Production. (Hasan, 2019)

Proyek-proyek awal yang diterima UMN Production ialah dari unit-unit bisnis di bawah grup Kompas Media. Proyek-proyek tersebut ialah dari Kompas TV, Gramedia Majalah, Corporate Communication KG, dan Bola. Hal ini dilakukan agar proyek-proyek tersebut bisa menjadi portofolio bagi UMN Production itu sendiri. Usaha tersebut membuat unit-unit bisnis bawahan grup Kompas Media terus menawarkan untuk bekerja sama dan proyek baru jadi berdatangan. Proyek berikutnya yang diterima oleh UMN Production ialah Gramedia World dan Grid.id. (Hasan, 2019)

Kemudian, pada Mei 2018 telah diputuskan bahwa nama UMN Production diganti menjadi UMN Pictures. Lalu, pada Oktober 2018 ditetapkan logo resmi untuk UMN Pictures. UMN Pictures didirikan sebagai jembatan bagi para alumni Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki kompetensi agar dapat berkarya atas nama Universitas Multimedia Nusantara. (Hasan, 2019)

2.1.2. Visi dan Misi

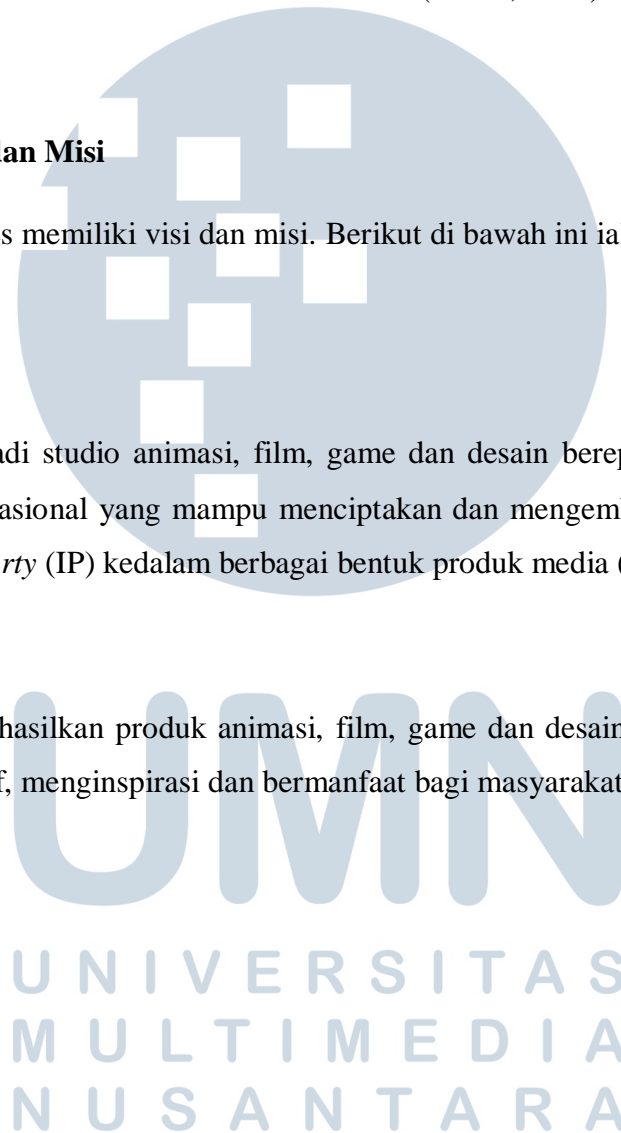
UMN Pictures memiliki visi dan misi. Berikut di bawah ini ialah visi dan misinya, yaitu:

1. Visi:

Menjadi studio animasi, film, game dan desain bereputasi nasional serta internasional yang mampu menciptakan dan mengembangkan *Intellectual Property* (IP) kedalam berbagai bentuk produk media (*Trans-media*).

2. Misi:

Menghasilkan produk animasi, film, game dan desain yang berdaya guna positif, menginspirasi dan bermanfaat bagi masyarakat secara luas.



2.1.3. Logo

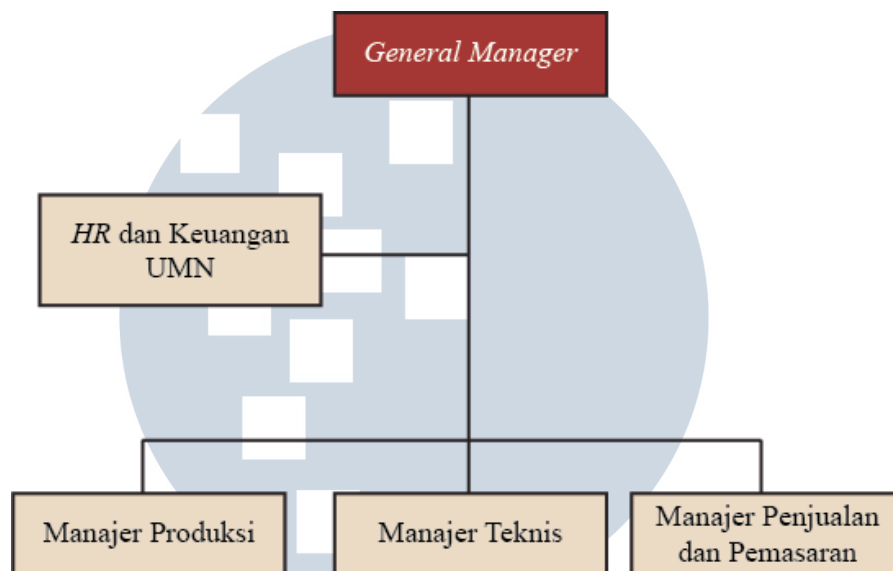


Gambar 2.1. Logo UMN Pictures

Logo dari UMN Pictures memiliki 3 makna utama. Makna pertama ialah “berkomitmen pada karya.” Maksud dari hal ini ialah agar para karyawan di UMN Pictures dapat melaksanakan tugas masing yang diterima dengan sebaik-baiknya dan bertanggung jawab atas tugas tersebut. Makna kedua ialah “berkomitmen memecahkan masalah klien.” Maksud dari hal ini ialah agar jika ada permasalahan dalam baik pengerjaan proyek dan permasalahan pada klien, UMN Pictures harus memecahkan masalah tersebut sampai terselesaikan. Makna yang terakhir ialah “mampu beradaptasi terhadap perubahan.” Di era sekarang ini, teknologi semakin berkembang, oleh karena itu UMN Pictures haruslah beradaptasi dengan majunya laju teknologi dan tidak stagnan.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

UMN Pictures memiliki struktur organisasi perusahaannya sendiri. Berikut ialah diagram struktur organisasi perusahaan yang ada di UMN Pictures.



Gambar 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan UMN Pictures

UMN Pictures dipimpin oleh *General Manager*. *General Manager* membawahi tiga *manager*, diantaranya ialah Manajer Produksi, Manajer Teknis, dan manajer penjualan dan pemasaran. Universitas Multimedia Nusantara masih memiliki tanggung jawab atas urusan legalitas, kepegawaian, dan keuangan dalam hal kebijakan, pelaksanaan serta pengawasannya. *General Manager* bertanggung jawab secara penuh akan jalannya UMN Pictures. *General Manager* dengan Manajer Produksi, Manajer Teknis, dan Manajer Penjualan dan Pemasaran turut bekerja sama dengan pihak Universitas Multimedia Nusantara. Kerjasama tersebut berkaian dengan tanggung jawab atas jalannya perusahaan.

Proyek-proyek yang dikerjakan dibawah oleh Manajer Produksi. Proyek-proyek tersebut di antaranya ialah proyek di bidang animasi, desain, film, serta game. Manajer Produksi bertugas untuk memastikan apakah proyek yang sedang dikerjakan sesuai dengan rencana dan dana yang telah disediakan.

Di samping Manajer Produksi, Manajer Teknis bertugas untuk mengatasi masalah jika ada kebutuhan teknis yang ada di setiap proyek yang dikerjakan. Selain itu, Manajer Teknis juga memiliki tugas lain yang cukup penting. Manajer Teknis memiliki tugas untuk mengembangkan teknologi terbaru yang berkaitan dengan produk di bidang animasi, desain, film, serta game.

Berikutnya ialah Manajer Penjualan dan Pemasaran. Manajer Penjualan dan Pemasaran memiliki tanggung jawab mengenai pemasaran dan penjualan atas produk-produk yang dihasilkan oleh divisi produksi. Seorang Manajer Penjualan dan Pemasaran wajib untuk menguasai bisnis model produk kreatif yang berbasis IP.

Beralih pada struktur produksi pada UMN Pictures. Struktur produksi diatur berdasarkan kebutuhan tenaga kerja dan skala proyeknya. Struktur produksi UMN Pictures mengacu pada *pipeline* produksi dan jenis produksi berdasarkan karakter produknya. Selama dua tahun pertama, UMN Pictures berkonsentrasi pada *pipeline* serta produksi animasi itu sendiri. Untuk struktur produksi, berikut ialah tabel *production team* yang ada pada UMN Pictures:

Tabel 2.1. Tabel *Production Team* pada UMN Pictures

<i>Executive / Decision Maker</i>	<i>Director</i>
	<i>Technical Director</i>
	<i>Art / Creative Director</i>
<i>Story / Content Creation</i>	<i>Story & Scriptwriter</i>
	<i>Voice Over Coordinator</i>
	<i>Audio Arranger / Editor</i>
	<i>Music & Sound FX</i>

<i>Production Management (Administrative)</i>	<i>Producer</i>
	<i>Line Producer</i>
	<i>Production Coordinator</i>

<i>Technology & Infrastructure</i>	<i>IT & Data Lead</i>
	<i>Server & Storage Lead & Admin</i>
	<i>Network Lead & Admin</i>
	<i>Workstation Lead & Admin</i>

<i>Production Supervisor / Senior Level</i>	<i>CG Supervisor / Lead Technical Artist</i>
	<i>Lead Assembly & Render</i>
	<i>Lead Modeller / Asset Creation</i>
	<i>Lead Layout & Scene Planner</i>
	<i>Lead Rigger & Facial/Lipsync</i>
	<i>Lead Animator</i>
	<i>Lead 2D Artist (Art Director)</i>

<i>Production Team</i>	<i>Modeller</i>
	<i>Rigger</i>
	<i>Layouter</i>
	<i>Animator</i>
	<i>Concept Artist / Illustrator</i>
	<i>Storyboard Artist</i>
	<i>Texture Artist</i>
	<i>Matte Painter</i>
	<i>Assembler / Render</i>

<i>Post Production Team</i>	<i>VFX Artist / Technical Artist</i>
	<i>Render Wrangler</i>
	<i>Media Wrangler</i>
	<i>Compositor</i>
	<i>Editor</i>

Struktur tim produksi diatas mengacu pada struktur produksi animasi, tentunya struktur produksi lainya seperti, film, *game* dan desain mempunyai strukturnya sendiri. Oleh karena itu jumlah *manpower* dibawah divisi produksi akan sangat besar. Dibutuhkan strategi yang baik untuk mengatur jumlah *manpower* yang dibutuhkan serta pengaturan waktunya agar dapat berjalan secara efektif dan efisien.

