

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Lumine Studio merupakan studio animasi yang hadir di Indonesia sejak tahun 2006. Studio ini didirikan oleh Andi Wijaya dan Fabian Loing. Kedua *founder* dari Lumine Studio ini merupakan lulusan dari Vancouver Film School, Kanada. Berkat begitu banyaknya ilmu pengetahuan, kemampuan dan pengalaman industri animasi dari kedua *founder* Lumine Studio ini membuat Lumine Studio menjadi studio animasi yang dapat menyediakan layanan animasi yang luas dan proses produksi yang efisien (Lumine Studio, 2023).



Gambar 2.1 Logo Lumine Studio
Sumber: Lumine Studio (2023)

Lumine Studio memiliki *tagline* berupa “*Ideation comes to Life*”. Melalui *tagline* ini Lumine Studio menjadi studio animasi yang memiliki pengalaman lebih dari satu dekade dan reputasi yang baik berdasarkan kualitas layanan dan pengalaman positif *clientnya*. Studio ini berfokus pada layanan lintas seluruh *platform digital*, seperti kampanye *digital*, permainan, serial, dan film panjang yang melibatkan VFX dan CGI. Lumine Studio terbentuk oleh banyak talenta kreatif yang memiliki pengetahuan industri yang kuat. Sampai saat ini Lumine Studio

sudah berhasil memberikan layanan yang memuaskan pada *client* secara internasional (Lumine Studio, 2023).

Visi dari Lumine Studio sendiri adalah mereka berakar kuat pada inovasi kreatif, animasi dan visual, yang menjadi sebuah perjalanan yang berharga dari proses. Lumine Studio tanpa henti dalam memajukan *pipeline* produksi dengan evolusi terus menerus pada *in-house tools* dan perangkat. Ini merupakan pilar-pilar visioner Lumine Studio yang terus mendorong kemampuannya dalam menerjemahkan pengalaman menjadi produksi yang berkualitas untuk *client* berharganya (Lumine Studio, 2023).



Gambar 2.2 *Business model canvas* Lumine Studio

Sumber: Dokumentasi pribadi penulis (2023)

Lumine Studio terkenal melalui karya-karya VFXnya, disamping itu Lumine Studio juga menyediakan berbagai layanan lainnya seperti *3D scan*, *motion capture*, *virtual reality*, *visual assets*, *3D animation* dan *2D animation*. Dalam proses produksi CGI, lumine memiliki tim yang dapat mencakup keseluruhan proses produksi. Lumine memiliki tim untuk pembuatan aset 3D (*modelling*, *rigging* dan *texturing*), *FX simulation*, *lighting*, *rendering*, *compositing*, *editing*, *illustration*, *2D animation*, *concept art* dan lainnya (Lumine Studio, 2023).

Lumine Studio saat ini beroperasi melalui 2 kantor yang terdapat di Jakarta yaitu kantor Kelapa Gading dan kantor Pulomas. Lumine Studio membedakan fokus produksinya pada kedua kantor tersebut. Kantor Kelapa Gading lebih berfokus pada produksi animasi 3D dan VFX, sedangkan kantor Pulomas lebih berfokus pada produksi animasi 2D saat ini.

Lumine Studio sampai saat ini telah memiliki berbagai *client* baik dalam dan luar negeri. Sejumlah film, perusahaan dan studio dari luar negeri telah mempercayakan proses produksi animasi mereka kepada Lumine Studio. Karya-karya Lumine Studio di antara lainnya adalah Gundala (2019), Sri Asih (2022), Foxfrot Six (2019), Satria Dewa: Gatotkaca (2022) dan masih banyak lagi. Selain itu Lumine Studio juga ikut andil dalam beberapa karya internasional seperti Moving (2023), Concrete Utopia (2023), dan masih banyak lagi.

Seperti perusahaan lainnya, Lumine Studio tentu saja memiliki kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancamannya tersendiri. Berikut tabel analisis penulis terhadap SWOT dari Lumine Studio.

Tabel 2.1 Analisis SWOT Lumine Studio

SWOT	Keterangan
<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Pipeline</i> yang efisien dan terus menerus dikembangkan. - Layanan yang lengkap dan beragam untuk bidang animasi (2D, 3D, VFX, VR, AR, XR, dan lain-lain). - Kualitas produksi animasi internasional. - Lengkapnya fasilitas baik dari perangkat keras maupun perangkat lunak.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Peraturan dan ketertiban karyawan yang perlu dipertegas. - Kurangnya seragam, penanda identitas dan logo pada gedung kantor Lumine Studio yang dapat memperkuat identitas perusahaan. - Terkadang terjadi kurangnya koordinasi antara satu divisi dengan divisi lainnya yang menghambat produksi animasi.
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Kualitas produksi yang baik memungkinkan Lumine untuk mendapatkan <i>client</i> internasional. - Menambah divisi dan fasilitas untuk memperluas layanan dalam bidang produksi animasi.

	<ul style="list-style-type: none"> - Lumine Studio dapat membuka divisi khusus untuk shooting agar memperlengkap layanan VFXnya. - Banyaknya <i>client</i> memungkinkan Lumine Studio untuk menambah timnya agar semakin besar.
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Studio VFX lokal lainnya yang mulai banyak. - Studio luar negeri yang mulai membuka cabang di Indonesia. - <i>Client</i> yang mulai menginginkan produksi diluar pipeline Lumine Studio (seperti permintaan menggunakan Unreal Engine dan Blender)

Sumber: Dokumentasi pribadi penulis (2023)

Menurut penulis, Lumine Studio sebagai studio animasi memiliki kekuatan berupa *pipeline* yang efisien dan terus menerus dikembangkan. Selain itu Lumine Studio memiliki divisi yang cukup lengkap sehingga layanan yang ditawarkan juga semakin luas. Kualitas produksi animasi yang ada di Lumine Studio juga memiliki standar internasional, terbukti dengan banyaknya *client* Lumine Studio yang berasal dari luar negeri. Selain itu Lumine Studio juga memiliki fasilitas produksi yang lengkap.

Di sisi lain, menurut penulis Lumine Studio memiliki beberapa kelemahan. Pertama masih adanya kekurangan komunikasi antar divisi yang menyebabkan proses produksi terkadang terhambat. Selain itu menurut penulis, Lumine Studio masih dapat mempertegas aturan terhadap karyawannya. Lumine Studio juga tidak memiliki seragam tetap ataupun logo perusahaan pada bagian luar gedungnya. Adanya seragam dan logo perusahaan dibagian luar dapat menjadi identitas perusahaan dan media pemasaran yang baik.

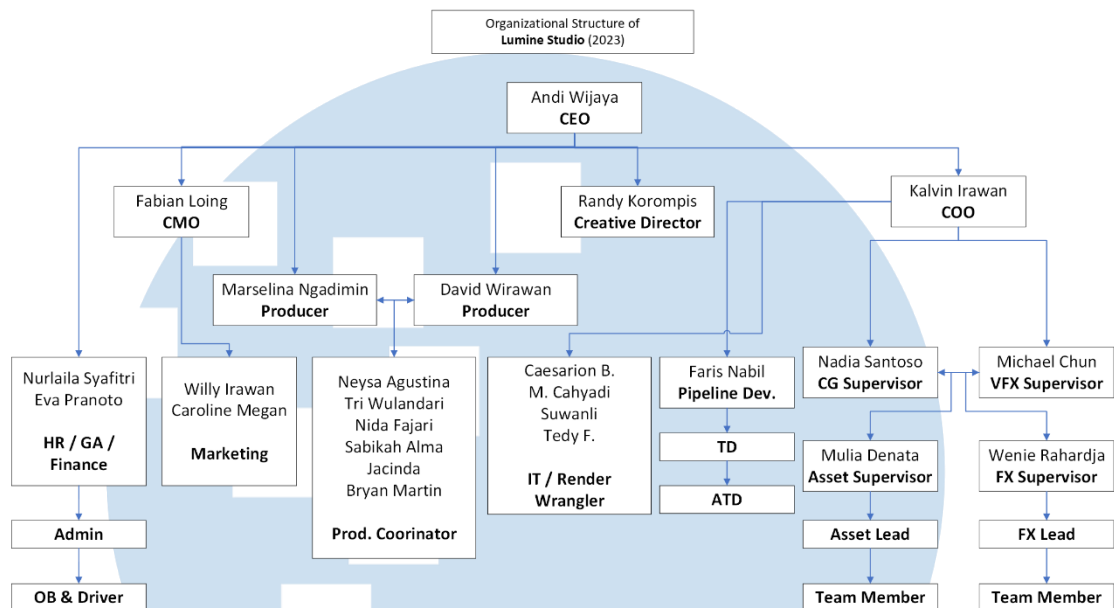
Kekuatan dan kelemahan tersebut membawa analisis penulis terhadap kesempatan yang dimiliki oleh Lumine Studio. Pertama Lumine Studio memiliki potensi yang sangat besar untuk mendapatkan *client* secara internasional. Selain itu Lumine Studio yang terkenal akan jasa VFXnya dapat memperluas layanannya ke *production house* untuk keperluan *shooting* film. Selain itu banyaknya *client* yang masuk memungkinkan Lumine Studio untuk terus memperbanyak jumlah anggotanya agar bisa melakukan produksi yang lebih banyak.

Terdapat 3 ancaman yang hadir untuk Lumine Studio setelah penulis melakukan analisis. Pertama adalah mulai banyaknya studio animasi lokal yang memiliki kualitas produksi CGI dan VFX yang tidak kalah baik. Di sisi lain mulai banyak studio luar negeri yang membuka cabang dan anak perusahaan di Indonesia. Lumine Studio juga perlu mengembangkan *pipeline* produksinya mengikuti *client* yang sekarang mulai melirik penggunaan perangkat lunak Blender dan Unreal Engine untuk keperluan produksi animasi mereka.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Lumine Studio dipimpin oleh Andi Wijaya sebagai CEO dan *founder* dari studio animasi ini. Dibawah beliau terdapat Fabian Loing sebagai CMO, Calvin Irawan sebagai COO, Randy Korompis sebagai *creative director* dan terdapat 2 Produser yaitu David Wirawan dan Marselina Ngadimin. Fabian Loing sebagai CMO dan *co-founder* memimpin bagian *human resource*, *general affair*, *finance*, dan *marketing*. Calvin Irawan sebagai COO memimpin tim produksi CG dan VFX Lumine Studio. Selain itu Calvin Irawan juga memimpin tim IT, *render wrangler* dan *pipeline development*. Randy Korompis sebagai *creative director* bertugas untuk mengarahkan produksi lumine dari sisi kreatif.





Gambar 2.3 Struktur organisasi Lumine Studio

Sumber: Lumine Studio (2023)

Lalu tim *management* Lumine Studio dipimpin oleh 2 produser yaitu David Wirawan dan Marselina Ngadimin. Kedua produser ini memimpin 6 *production coordinator*. Dalam produksinya tim *management* dibagi menjadi 2-3 tim bergantung pada proyek apa yang sedang berjalan di Lumine saat itu. 2-3 tim tersebut dapat berisi 1 produser dan 2-3 *production coordinator*. Ketika terdapat proyek yang memiliki skala produksi besar seperti film panjang, maka tim *management* dapat dibuat menjadi 1 tim besar yang berisikan 2-3 produser dan 4-6 *production coordinator*.