



### **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

#### 1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Lumine Studio adalah sebuah studio kreatif yang memproduksi animasi dan multimedia, didirikan pada tahun 2006 dan berbasis di Jakarta Timur, Indonesia. Pendiri studio ini bernama Andi Wijaya, yang telah berkecimpung dalam dunia animasi dan memiliki pengalaman yang lama dan luas. Beliau merupakan lulusan Vancouver Film School, Kanada tahun 2003, pernah menjabat sebagai asisten mentor dan kemudian terjun ke industri film sebagai *modeler* di Bardel Entertainment.

Pada awalnya, studio ini belum berfokus pada animasi, karena pada masa itu animasi masih merupakan sesuatu yang baru dan belum dikenal secara luas di Indonesia. Pada tahun 2007, studio ini lebih berkonsentrasi pada produksi multimedia, promosi *website*, *website development*, *flash game*, dan iklan Malboro.

Baru pada tahun 2008, studio ini mulai melebarkan sayapnya ke animasi 2D, namun klien pada saat itu masih klien internasional seperti Philipina, Singapura, dan Kanada. Pada tahun-tahun berikutnya studio ini mulai mengembangkan usahanya dengan menerima permintaan dari klien di Eropa.

Lumine Studio memiliki hubungan bisnis yang besar dengan banyak agensi iklan, rumah produksi, produser, dan mitra yang terletak di berbagai belahan

dunia. Studio ini berfokus terutama dalam memberikan jasa layanan penyediaan animasi dan multimedia berkualitas tinggi untuk pasar lokal maupun internasional, untuk cakupan luas dari implementasi seperti penyiaran, pemasaran dan atau kampanye digital, untuk presentasi perusahaan, dan banyak kegunaan lainnya.

Lumine Studio mempersembahkan jasanya ke dalam dunia industri, untuk mengakomodasikan kebutuhan produksi dengan efisiensi pengiriman waktu serta biaya produksi yang kompetitif. Sebagai industri media digital yang terus bertumbuh lebih tinggi dan tinggi, serta kebutuhan pasar dalam produksi serial kartun animasi.

Lumine Studio saat ini terus membuka peluang bagi para investor yang tertarik dalam pembangunan dalam bidang serial kartun animasi, *featured film animasi, interactive offline and online contents, interactive mobile contents, dan casual games.*

Lumine Studio tercatat pernah menangani klien-klien besar dan memproduksi banyak proyek animasi dan multimedia seperti, *trailer Gladiator, iklan Kompas Urbana, animasi BSN Medical, DHL motion comic, micro sites dan animated banners Malboro Black Menthol, animated banners Malboro Light, game Malboro Red Racing, HDO, Preyers online games, flash game Air Asia, game flash edukatif Kuark, animasi flash Lauriel, NOKSU, XOL, animasi Universitas Bunda Mulia, flash game Virtuamod dan masih banyak lagi.*

### 2.1.1. Logo Perusahaan



Gambar 2.1. Logo Lumine Studio

Nama Lumine berasal dari sebuah kata yang berarti cahaya. Arti dari pemberian nama Lumine pada studio ini adalah, karena Lumine Studio ingin menjadi cahaya dalam dunia animasi baik secara lokal maupun internasional. Cahaya itu sendiri dapat terlihat dari lambang Lumine Studio berupa cahaya yang dilukis oleh seorang anak laki-laki. Cahaya tersebut membentuk huruf L, yang merupakan inisial dari nama Lumine.

Pemilihan penggunaan anak laki-laki dimaksudkan karena animasi yang diproduksi di Lumine Studio sebagian besar diperuntukkan untuk anak-anak. Memang tidak dapat dipungkiri, dunia animasi identik dengan dunia anak-anak walau anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar.

Lumine Studio memilih warna oranye sebagai warna dari logo untuk merepresentasikan arti dari makna warna oranye itu sendiri. Warna oranye dalam teori warna menunjukkan kesan modern, gembira, kesenangan, yang juga dekat hubungannya dengan dunia animasi dan anak-anak.

### 2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Secara singkat, Lumine Studi memiliki visi dan misi sebagai berikut.

Visi: Sebagai studio tempat untuk memproduksi dan mendistribusikan animasi di lokal maupun internasional.

Misi: Menjadi studio yang diperhitungkan di dalam pasar baik lokal maupun internasional, dan memberikan hasil produksi animasi yang berkualitas tinggi dengan harga yang kompetitif.

### 2.1.3. Portofolio Perusahaan



Gambar 2.2. Noksu Series  
(<http://www.facebook.com/LumineStudio>)

Noksu adalah sebuah serial animasi TV yang terdiri dari 65 episode dengan masing-masing episode berdurasi sekitar 5 menit. Serial animasi ini diangkat dari sebuah buku berjudul sama karangan Mikko Kunnas, dan diproduksi antara tahun 2011 sampai 2012.

Noksu pada awalnya dikembangkan menjadi serial animasi 2D, namun seiring dengan berjalannya waktu, Lumine Studio bekerja sama dengan Evergreen

Productions sebagai perusahaan utama yang mengambil alih produksi, seluruh karakternya didesain ulang dan dikembangkan dalam bentuk CGI. Produsernya adalah Steve Walsh dari Evergreen Productions bekerja sama dengan Andi Wijaya selaku *owner* dari Lumine Studio.

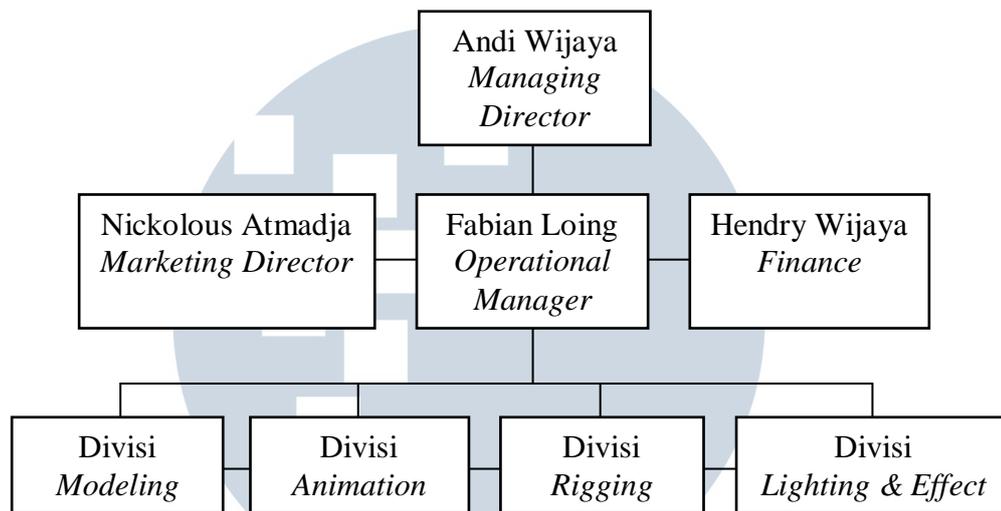
Sesuai dengan judul serialnya, tokoh utama dalam animasi ini adalah Noksu yang memiliki karakter rasa ingin tahu yang alami, dikombinasikan dengan sifatnya yang ekstrovert yang membawanya melalui berbagai macam petualangan. Noksu berarti *be yourself* atau jadilah diri sendiri, namun seiring perjalanannya, ia menyadari bahwa ia juga harus memikirkan orang lain disekitarnya.

Seluruh karakter yang terdapat dalam film Noksu adalah hewan yang berperilaku seperti anak-anak. Film ini memiliki *genre* anak-anak pra sekolah dengan sasaran penonton berusia sekitar 2 sampai 5 tahun. Serial animasi ini tersedia dalam bahasa Inggris, Perancis, dan dalam waktu yang akan datang akan diterjemahkan ke dalam bahasa Spanyol.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan secara garis besar dapat ditunjukkan oleh bagan berikut ini.



Gambar 2.3. Bagan Struktur Organisasi Lumine Studio

Struktur yang ditunjukkan pada gambar 2.3. merupakan struktur organisasi Lumine Studio untuk memberikan gambaran sederhana, dimana posisi divisi *animation* tempat penulis menjalankan praktek kerja magang berada.

Secara umum, Lumine Studio tidak memiliki struktur organisasi resmi karena bukan merupakan perusahaan besar dengan banyak pembagian pekerjaan. Tiap-tiap divisi dapat mengerjakan pekerjaan dari divisi lain, tergantung banyaknya pekerjaan, tingkat kesulitan, dan *deadline* waktu yang diberikan oleh klien. Bahkan, *managing director* dan *operational manager* pun dapat turun tangan dalam membantu proyek-proyek animasi yang dikerjakan.

Dalam divisi *modeling*, jabatan tertinggi dipegang oleh Fabian Loing selaku *operational manager* Lumine Studio. Beliau yang memang ahli dalam bidang

*modeling* bertugas untuk memastikan kualitas *modeling* yang sedang dikerjakan, agar sesuai dengan *standard* industri atau sesuai dengan *concept art* yang diberikan klien.

Pada divisi *rigging*, pemeriksaan kualitas dilakukan oleh Boyke Effendy yang memegang posisi sebagai 3D *senior rigger* dan di divisi *lighting & effect* dipegang oleh Robin.

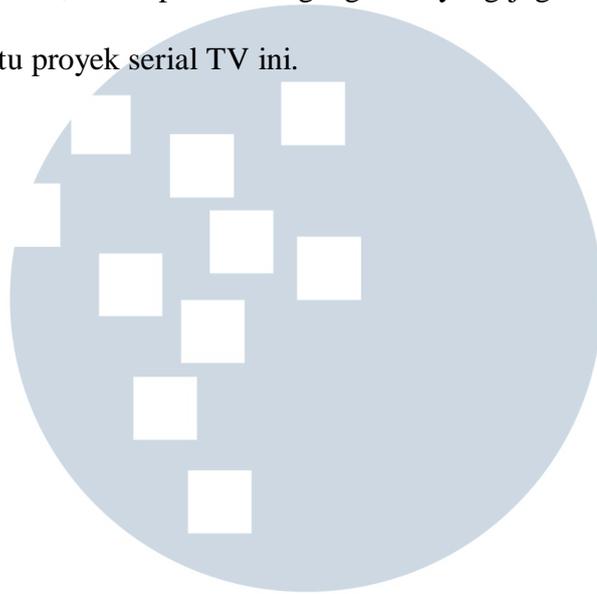
Untuk divisi *animation* tempat penulis melaksanakan praktek kerja magang, jabatan tertinggi dipegang oleh Emin Herisandi selaku *animation supervisor* yang juga merupakan mentor penulis. Beliau bertugas untuk memastikan kualitas animasi, agar hasil animasi terlihat *real* dan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton melalui bahasa tubuh dan ekspresi muka dapat terbaca. Biasanya pengecekan hasil animasi dilakukan bersama-sama dengan Andi Wijaya selaku *project manager*.

Pada saat penulis melaksanakan praktek kerja magang, Lumine Studio sedang mengerjakan 3 proyek animasi, diantaranya animasi untuk serial TV yang pengerjaannya akan dibantu penulis sebagai 3D *animator*, animasi untuk *trailer* sebuah film, dan animasi untuk iklan.

Saat penulis memulai minggu pertama kerja magang, pengerjaan 3 episode animasi ini masih dibantu oleh *animation supervisor* itu sendiri dan Marvin Eduard dari divisi *modeling* karena kekurangan *animator*.

Total *animator* pada saat itu berjumlah 10 orang dengan perincian 6 orang karyawan Lumine Studio dan 4 orang peserta *internship*. Baru pada episode-

episode selanjutnya, karena banyaknya proyek animasi yang harus dikerjakan, 3 orang karyawan Lumine Studio dipindahkan untuk mengerjakan proyek animasi lain, dan proyek serial TV ini dipegang oleh hampir sebagian besar peserta magang. Selain itu, ada 2 peserta magang baru yang juga berasal dari UMN yang turut membantu proyek serial TV ini.



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA