

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Prodi Film UMN merupakan salah satu program studi yang ada di Universitas Multimedia Nusantara. Sebelum Film menjadi program studi sendiri, prodi Film berada di bawah naungan prodi DKV pada tahun 2007. Pada tahun 2016 program studi Film dan Animasi berpisah dari bawah naungan DKV namun masih dalam satu fakultas Seni dan Desain.



film &
animasi
umn

Gambar 2.1 Logo Prodi Film UMN
Sumber: Website Film UMN (2024)

Prodi Film memiliki beberapa bentuk proyek yang dinaungi oleh Prodi Film sendiri. Beberapa dari contohnya adalah Lab Virtuosity, Muniverse, dan Proyek Penelitian yang dilakukan oleh dosen. Salah satu proyek penelitian ini adalah proyek “Taman Nasional”. Proyek ini merupakan proyek yang digarap oleh ibu Dominika untuk ketentuan yang harus dilakukan oleh dosen tiap tahunnya.

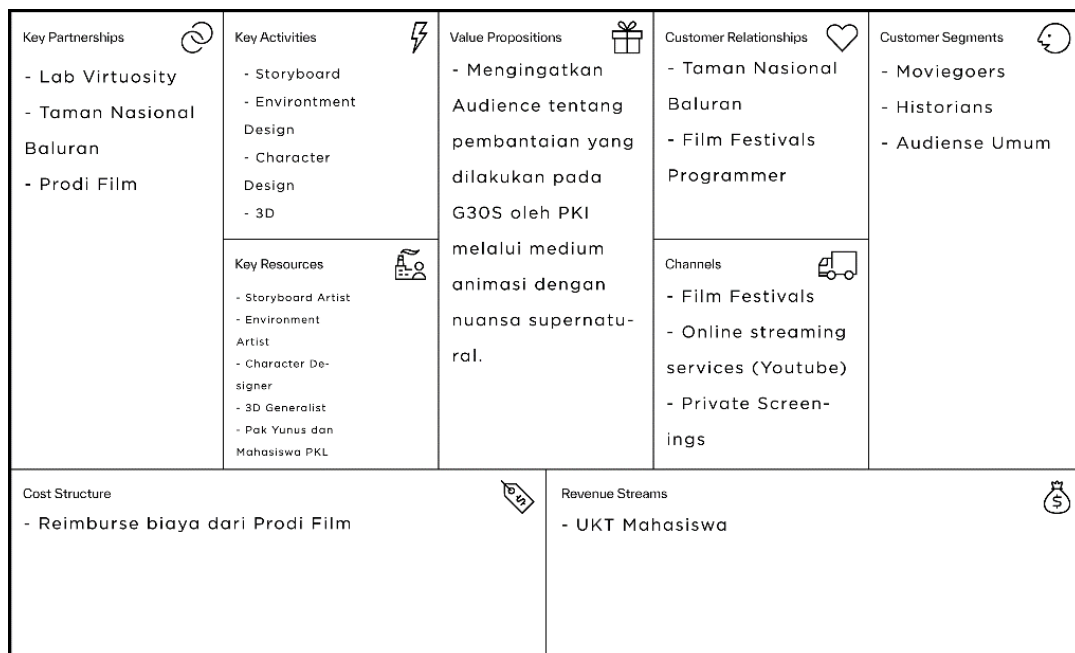
Adiwijaya (2024) menyatakan bahwa Virtuosity merupakan Center of Excellence Prodi Film UMN yang didirikan pada tahun 2020 sebagai wadah untuk menjalankan program kreatif yang ada di dalam Prodi Film UMN, khususnya untuk

proyek yang bergerada di bidang ruang lingkup animasi. Lab Virtuosity didirikan secara non-formal oleh kaprodi film, bapak Kus Sudarsono. Bapak Christian Aditya ditunjuk sebagai koordinator pertama. Pada tahun 2022, koordinator virtuosity diserahkan ke bapak Ahmad Arief Adiwijaya.

Beberapa proyek internal yang sempat terlibat di dalam Virtuosity antara lain; Tamtamtaram (2019), Tangverse (2022), Proyek Pemodernan Sastra (2022), dan Proyek Microlearning Kemdikbud (2023). Untuk saat ini, Lab Virtuosity sedang mengerjakan proyek perancangan dunia Muniverse beserta produk yang berkaitan. Dari perancangan stiker LINE, animasi pendek dan juga board game Ludo dan Ular Tangga.

Tabel 2.1 SWOT Proyek Penelitian

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan dan pengetahuan setiap anggota yang baik. • Proses riset yang matang dan topik film yang menarik. • Waktu produksi yang cukup lama, sehingga dapat menciptakan hasil yang maksimal.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya anggota departemen 3D seperti <i>Rigger</i>, Animator, dan juga Texture Artist. Sehingga harus bergantung dengan 3D <i>Generalist</i>.
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Banyak film festival yang menyukai isu yang dibahas. • Stabilitas perusahaan relatif stabil karena mendapatkan dukungan oleh Prodi Film serta Fakultas Seni dan Desain.
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Preferensi penonton yang berbeda. Isu yang dibahas bisa jadi terlalu sensitif. • Struktur lab dikelola oleh dosen prodi, sehingga potensi untuk berkembang dengan proyek yang lebih besar memiliki hambatan karena tuntutan aktifitas utama dosen (Mengajar, Meneliti dan PKM)

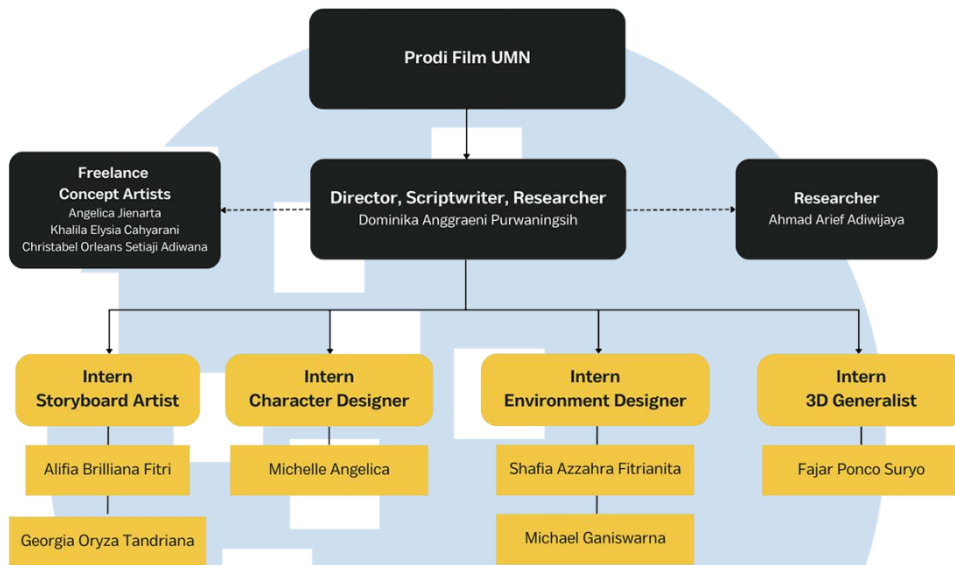


Gambar 2.2 *Business Model Canvas* Proyek Penelitian.
(dokumentasi pribadi)

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Proyek penelitian “Taman nasional” berada di bawah naungan Prodi Film. Lalu dibawah lagi oleh Ibu Dominika Anggraeni Purwaningsih sebagai Supervisor, Director dan Scriptwriter. Setelah itu anggota Proyek ini diisi oleh 4 departemen, dengan Michelle Angelica selaku *character designer*, Alifia Brilliana Fitri dan Gorgia oryza Tandriana selaku *storyboard artist*, Shafia Azzahra Fitrianita dan Michael Ganiswara selaku *environment designer*, dan terakhir penulis selaku *3D generalist*.

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



Gambar 2.3 Struktur Proyek Penelitian “Taman Nasional”

Proyek penelitian ini juga memanggil beberapa *outsorce concept artist* untuk membantu perancangan *concept art* “Taman Nasional”. *Concept artist* yang dipanggil membantu perancangan *visual* awal pada proyek “Taman Nasional ini. *Concept art* yang dirancang membantu dalam persiapan fase pra-produksi proyek penelitian “Taman nasional”

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA