

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1.1. Logo Prodi Film UMN
(Sumber: Website Prodi Film UMN, 2024)

Berdasarkan hasil interview dengan supervisor, Prodi Film dan Animasi UMN dibentuk pada September 2016. Pada tanggal tersebut, Fakultas seni dan desain Universitas Multimedia Nusantara menggabungkan peminatan sinematografi dan animasi menjadi Program studi di bawah nama Film dan Televisi (FTV). Peminatan dalam Prodi FTV yang dahulunya disatukan, dipisah menjadi dua spesialisasi Film dan Animasi. Pada 2018 February, Prodi Film dan Televisi diubah menjadi Program Studi Film. Melalui penilaian dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi, Prodi Film UMN diberikan akreditasi B pada Mei 2018.

Melalui kutipan dari website Prodi Film UMN, Program studi film adalah program sarjana yang mempersiapkan mahasiswa agar siap terjun dalam industri film dan animasi. Mata kuliah dan program dilaksanakan untuk mengajari teknik membuat film dan kemampuan praktek produksi karya. Untuk ini, Prodi film menjadi sarana dimana *filmmaker* mampu ditampung dan ikut saling berpartisipasi dalam produksi karya yang berkualitas. Salah satu kontribusi dan kolaborasi ini dibentuk melalui program kerja magang internal. Cabang-cabang dari program magang mencakup berbagai proyek untuk kepentingan internal maupun external UMN. Proyek-proyek ini meliputi Virtuosity, Muniverse, proyek penelitian, ataupun proyek edukatif. Hasil dari tiap proyek bermacam-macam, seperti karya audio visual, iklan, desain grafis, *motion graphic* dan postingan media sosial.

Mengutip dari Prodi Film UMN, Visi mereka adalah membangun program studi yang menghasilkan lulusan unggul, kreatif, kompeten dan berwawasan

internasional melalui kemampuan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi, jiwa *entreprenneur*, dan karakter yang berbudi luhur. Prodi Film UMN bertekad mencapai visi ini melalui pelaksanaan misi mereka yang mencakup,

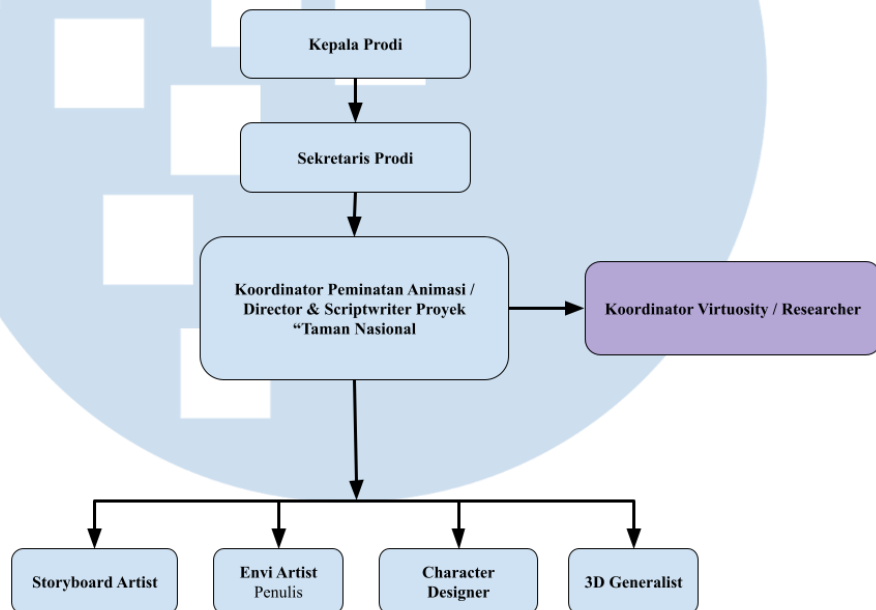
1. Menyelenggarakan pembelajaran dibidang kajian dan penciptaan gambar bergerak yang berorientasi pada pengembangan kreatifitas dan intelektual segenap civitas akademika.
2. Melaksanakan program penelitian yang berkontribusi pada pengembangan keilmuan gambar bergerak.
3. Memanfaatkan keilmuan gambar bergerak untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat

Penulis melakukan observasi terhadap tempat kerja dan mendapatkan analisis Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat dari Prodi Film UMN sebagai berikut:

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki SDM mahasiswa yang berkualitas dan mampu menghasilkan karya standar industri, • Sarana teknologi yang memadai untuk mengerjakan segala bidang audio visual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah anggota yang bekerja seringkali sedikit dibanding skala proyeknya • Komunikasi antar strata organisasi yang sulit karena peran supervisor yang sekaligus menjadi dosen
Opportunity	Threat
<ul style="list-style-type: none"> • Peminatan animasi dalam masyarakat semakin tinggi yang meningkatkan potensi jumlah mahasiswa baru 	<ul style="list-style-type: none"> • Studio-studio lain memiliki benefit dan bayaran yang lebih tinggi membuat berkurangnya minat kerja di internal prodi

- Kebutuhan karya audiovisual yang akan terus bertambah seiring berkembangnya teknologi.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2.1 Struktur Internship proyek “Taman Nasional”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Proyek “Taman Nasional” merupakan salah satu lingkup proyek yang dikerjakan pada program magang internal prodi UMN. Program Magang lainnya adalah Virtuosity yang diketuai oleh Ahmad Arief Adiwijaya dan Muniverse yang diketuai oleh Christine Mersiana Lukmanto. Hasil dari proyek magang biasanya digunakan untuk kepentingan Prodi Film UMN, keseluruhan Universitas Multimedia Nusantara atau kolaborasi eksternal. Produksi dari tiap proyek dilaksanakan oleh tim masing-masing yang merupakan mahasiswa dalam program magang internal.

Proyek ini dilakukan supervisi dan dipimpin oleh Dominika Anggraeni Purwaningsih, selaku Scriptwriter dan Director. Anggota dari proyek melingkupi *Environment Artist, Character Designer, 3D Generalist, dan Storyboard Artist. Supervisor* Proyek memiliki tugas untuk melaksanakan brief dan memberikan feedback pada tiap tahap progress proyek. *Researcher* berperan dalam memberikan feedback mengenai akurasi progres karya dengan riset lapangan Taman Nasional Baluran beliau. Divisi anggota yang dibentuk wajib melaporkan *progress* pengerjaan proyek pada *supervisor*.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, bold font, with the 'U' and 'M' being significantly larger than the 'N' and 'N'. The logo is semi-transparent, allowing the text behind it to be visible.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA