BAB II
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Studio Munē, atau PT. Munē Kreasi Purnama, adalah studio animasi yang didirikan oleh Rizki Alam Katamsi dan Silvi Lim pada tahun 2020. Berlokasi di Ruko Bolsena Square No. 17, Tangerang, studio ini berfokus pada produksi animasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga menginspirasi serta membangun koneksi dengan audiens secara global. Studio Munē menawarkan layanan animasi mulai dari praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi, serta aktif dalam mengembangkan karya orisinal melalui *intellectual property*.

Sejak didirikan, Studio Munē telah terlibat dalam berbagai proyek dan kolaborasi dengan klien ternama. Beberapa di antaranya adalah *Jakarta Light Fest* (2024), proyek video mapping di Museum Fatahillah yang berkolaborasi dengan Sembilan Matahari dalam perayaan Tahun Baru. Mereka juga mengerjakan animasi untuk Sinar Mas Land (2024) bersama Ceritera Team, serta proyek promosi *Avatar: The Last Airbender* (2024) untuk Netflix melalui kerja sama dengan *Hiremistress*. Pada tahun 2022, mereka mengembangkan animasi untuk Museum Ma'rodh Masjid Raya Al Jabbar yang menggambarkan sejarah Islam, serta bekerja sama dengan Superpixel Singapore dalam proyek *MCD Mental Wellness Singapore*, yang mengangkat pentingnya peran keluarga dalam kesehatan mental.

Dengan berbagai pencapaian ini, Studio Munē terus berusaha menghadirkan animasi berkualitas yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan nilai edukatif dan sosial bagi para penontonnya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 2.1 Logo Studio Munē

(Dokumentasi Perusahaan, 2025)

2.1.1 Visi dan Misi Perusahaan

Setiap perusahaan membutuhkan visi dan misi sebagai panduan dalam menjalankan operasional serta mencapai tujuan jangka panjangnya (Aditya, 2024), begitu juga dengan Studio Munē. Sebagai studio animasi yang bergerak di industri kreatif, visi dan misi berperan penting dalam menentukan arah pengembangan karya serta memastikan setiap proyek yang dihasilkan sesuai dengan nilai dan tujuan yang ingin disampaikan. Dengan visi dan misi yang jelas, Studio Munē dapat terus berkembang, berinovasi, dan menciptakan animasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki pesan yang kuat dan bermakna bagi audiensnya.

Visi:

1. Menginspirasi dan memberi wawasan kepada masyarakat melalui seni bercerita.

Misi:

1. Bekerjasama dalam melakukan riset dan eksplorasi untuk mengembangkan ide cerita.
2. Berkolaborasi dengan individu dan kelompok dari berbagai bidang.
3. Berpartisipasi dalam mempertahankan ekosistem dengan mendukung pekerja industri kreatif.
4. Membimbing dan melibatkan talenta muda dalam proyek berkualitas tinggi.

5. Menampilkan proyek yang mengenalkan kultur Indonesia kepada generasi muda.
6. Membuat animasi berkualitas sebagai bentuk hiburan untuk semua umur.
7. Memproduksi animasi yang dapat menginspirasi, meningkatkan kepedulian, dan meningkatkan kesadaran sosial dan lingkungan.

2.1.2 SWOT Studio Munē

Untuk memahami posisi dan kondisi Studio Munē secara lebih mendalam, penulis melakukan analisis *Strength, Weakness, Opportunity*, dan *Threat* (*SWOT*). Proses ini diawali dengan observasi selama masa magang, di mana penulis mengidentifikasi berbagai aspek yang menjadi keunggulan, tantangan, peluang, serta risiko yang dihadapi oleh perusahaan. Setelah itu, guna memastikan keakuratan hasil analisis, penulis melakukan wawancara dengan Rizki Alam Katamsi selaku pendiri studio serta Hernandityo Yehezkiel sebagai *Creative assistant.* Dari wawancara ini, penulis memperoleh wawasan tambahan yang memperkuat pemetaan *SWOT* Studio Munē. Berikut adalah kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan.

Tabel 2.1 SWOT Perusahaan

Strength (Kekuatan)	• SDM yang profesional yang memiliki jam terbang tinggi (sudah terlibat di industri di atas 12 tahun) • Dapat memberikan kualitas terbaik dan menyajikan beragam style yang unik dan baru
Weakness (Kelemahan)	• Rendahnya promosi dan visibilitas di media sosial • Terbatasnya jumlah tenaga kerja • Belum ada IP yang fokus dikembangkan dan berkelanjutan
Opportunity (Peluang)	• Berkembangnya media dan konten dalam berbagai bidang/sektor sehingga membuka peluang bagi industri animasi di luar sebagai sarana hiburan • Bertumbuhnya kualitas animasi dan desain di Indonesia yang sudah mulai dilirik dalam skala internasional yang membuka peluang kerjasama

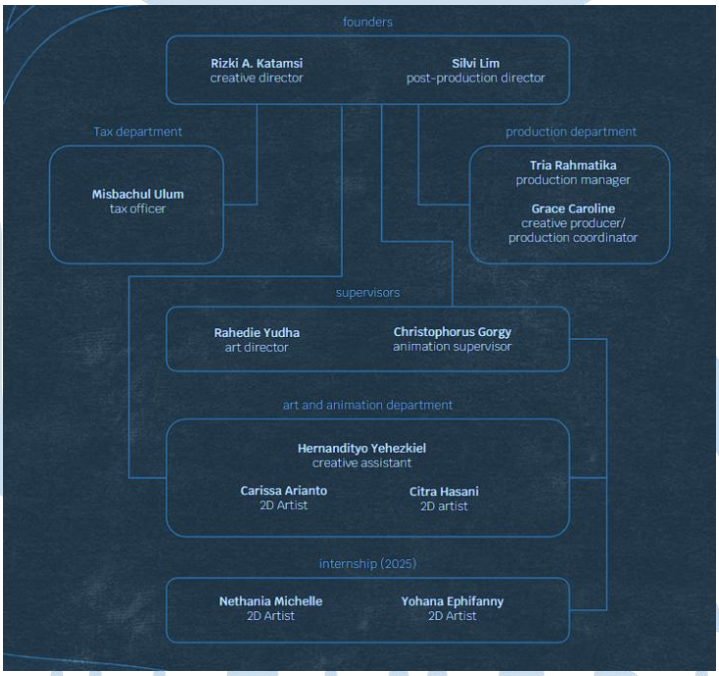
Threat (Ancaman)	• Masyarakat lokal yang masih belum cukup mengapresiasi karya-karya animasi buatan lokal • Belum adanya regulasi dari pemerintah mengenai penggunaan *Artificial Intelligence* dalam masyarakat yang semakin marak dan menjadi sumber media ilustrasi dan animasi utama yang lebih dikenal oleh masyarakat lokal.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Studio Munē memiliki struktur organisasi yang dirancang untuk memastikan kelancaran setiap proyek yang dikerjakan. Sebagai pendiri sekaligus direktur, Rizki Katamsi dan Silvi Lim memiliki peran utama dalam mengelola studio. Rizki Katamsi berfokus pada aspek kreatif sebagai *Creative Director,* di mana ia bertanggung jawab atas kualitas dan arah visual dalam setiap proyek yang dikerjakan. Sementara itu, Silvi Lim mengemban tugas sebagai *Production Director,* mengatur jalannya produksi agar berjalan sesuai rencana dan target yang telah ditetapkan.

Untuk mendukung operasional studio, Tria Rahmatika menjabat sebagai *Production Manager* dan bertanggung jawab dalam mengkoordinasikan jalannya proyek serta mengawasi departemen lain, termasuk para peserta magang. Selain itu, Grace Caroline berperan sebagai *Creative Producer* dan *Production Coordinator,* yang tidak hanya mengelola aspek manajerial tetapi juga turut terlibat dalam proses kreatif dalam produksi visual. Sebagai studio animasi dengan tim inti yang terbatas, Studio Munē juga bekerja sama dengan tim eksternal yang berperan sebagai *creative assistant*. Mereka bertugas mengawasi berbagai aspek produksi untuk memastikan kualitas kerja tetap terjaga. Pada setiap proyek, posisi *Lead Art* dipegang oleh Rahedie Yudha sebagai *Art Director*, yang bertanggung jawab dalam menetapkan standar visual proyek. Untuk departemen animasi, Christophorus Gorgy bertindak sebagai *Animation creative assistant ,* mengawasi perkembangan serta kualitas akhir animasi yang diproduksi oleh studio.

Dalam *Art and Animation Department,* Studio Munē memiliki tiga tenaga tetap, yaitu Hernandityo Yehezkiel, Citra Hasani, dan Carissa Arianto. Hernandityo Yehezkiel berperan sebagai *Creative Assistan*t, yang bertanggung jawab mendukung kelancaran proyek, membimbing peserta magang, serta membantu *Creative Director* dalam memantau perkembangan produksi. Sementara itu, Citra Hasani dan Carissa Arianto bertugas di bidang animasi dan illustrasi 2D, memastikan hasil akhir sesuai dengan standar yang ditetapkan. Selain tim inti, Studio Munē juga membuka kesempatan bagi peserta magang untuk mengembangkan keterampilan mereka. Pada periode ini, posisi *Visual Development Artist Intern* diisi oleh Penulis dan Yohana Ephifanny, yang bertugas dalam pengembangan konsep visual dan desain untuk mendukung berbagai proyek studio. Struktur organisasi ini dirancang agar setiap individu dapat berkontribusi sesuai dengan bidangnya masing-masing, menciptakan alur kerja yang efektif, serta memastikan setiap proyek animasi yang diproduksi oleh Studio Munē mencapai standar kualitas yang tinggi.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Studio Munē

(Dokumentasi Perusahaan, 2025)