

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Berdasarkan dokumen profil perusahaan, PT. Mune Kreasi Purnama atau Studio Munē merupakan studio animasi yang didirikan oleh Rizki Alam Katamsi dan juga Silvi Lim pada tahun 2020. Studio Munē memiliki misi untuk memproduksi proyek yang dapat menghibur, menginspirasi dan menjalin koneksi dengan audiens secara global melalui berbagai media. Studio Munē berlokasi di Tangerang, tepatnya di Ruko Bolsena Square No 17, Medang, Kec. Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten 15810.

Bisnis utama Studio Munē terletak pada jasa pembuatan animasi dalam tahap praproduksi, produksi dan pascaproduksi, serta pengembangan intelektual property. Studio Munē menawarkan jasa kepada berbagai industri dengan membantu membawakan ide dan pesan yang diinginkan secara efektif melalui penceritaan visual.

Berikut Visi Misi yang dimiliki perusahaan Studio Munē.

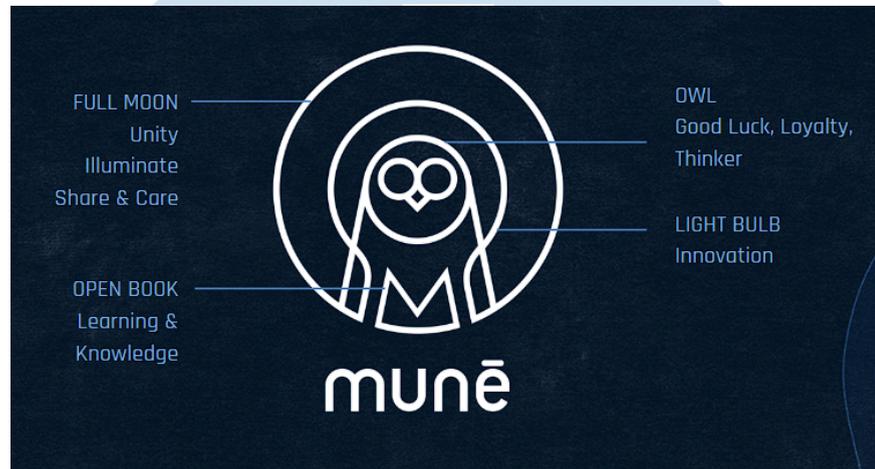
Visi:

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.



Gambar 2.1 Logo Perusahaan

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Studio Munē memiliki logo bergambar burung hantu dengan buku dan bulan purnama di belakangnya yang juga membentuk bohlam lampu. Logo ini memiliki beberapa makna tersendiri yang sejalan dengan visi misi Studio Munē. Bulan purnama sebagai simbol persatuan, pencerahan, berbagi dan kepedulian. Hal ini sejalan dengan visi yang memberikan pencerahan dalam bentuk wawasan kepada banyak orang, dan juga misi yang menyorot kolaborasi dan kebersamaan serta kepedulian terhadap sesama maupun ekosistem Indonesia melalui animasi. Buku dalam logo memiliki makna belajar dan ilmu, hal ini selaras dengan misi Studio Munē yang bertujuan untuk membimbing talenta muda dan juga melaksanakan pencarian untuk merancang media yang kredibel. Burung hantu melambangkan keberuntungan, kesetiaan, dan juga pemikir sesuai dengan misi yang melakukan eksplorasi dan kolaborasi. Terakhir adalah bohlam lampu yang melambangkan inovasi, selaras dengan misi yang bertujuan untuk animasi dengan kualitas tinggi untuk seluruh kalangan masyarakat dan untuk meningkatkan kesadaran diluar bidang animasi.

Studio Munē telah terlibat dalam banyak kolaborasi dan juga telah melayani klien-klien dalam banyak proyek. Beberapa diantaranya yaitu Jakarta

Light Fest (2024), Sinar Mas Land (2024), Avatar The Last Airbender Netflix Promotional (2024), Ma'rodh Al Jabar (2022), MCD Mental Wellness Singapore (2022), dan lain-lain. Jakarta Light Fest (2024) merupakan proyek kolaboratif *video mapping* pada Fatahillah Museum untuk Jakarta Light Festival oleh Sembilan Matahari dengan beberapa studio dan individual dalam rangka Tahun Baru. Sinar Mas Land (2024) merupakan kolaborasi dengan Ceritera Team dalam perancangan karya video animasi untuk Sinar Mas Land. Avatar The Last Airbender (2024) merupakan proyek kolaborasi animasi dengan Hiremistress yang dirancang untuk mempromosikan film Avatar The Last Airbender di Netflix tahun 2024. Sebuah animasi juga dirancang untuk museum Ma'rodh Masjid Raya Al Jabbar untuk menggambarkan sejarah islam tahun 2022. Terakhir adalah MCD Mental Wellness Singapore (2022) dalam kolaborasi bersama Superpixel Singapore yang dengan cerita karakter utama yang menekankan pentingnya peran keluarga dalam kesehatan mental.

2.1.1 SWOT Studio Munē

Pemetaan *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat* (SWOT) perusahaan dilakukan oleh penulis awalnya dengan melakukan penyimpulan dari observasi yang dilakukan selama masa pekerjaan. Selanjutnya, penulis melakukan wawancara dengan pendiri studio Rizki Alam Katamsi dan juga *supervisor* Hernandityo Yehezkiel untuk memverifikasi analisis SWOT perusahaan. Berikut kesimpulan hasil wawancara mengenai SWOT Studio Munē.

Tabel 2.1 SWOT Perusahaan

Strength (Kekuatan)	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • Rendahnya promosi dan visibilitas di media sosial • Terbatasnya jumlah tenaga kerja • Belum ada IP yang fokus dikembangkan dan berkelanjutan

Opportunity (Peluang)	<ul style="list-style-type: none"> • Berkembangnya media dan konten dalam berbagai bidang/sector 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)	<ul style="list-style-type: none"> • Masyarakat lokal yang masih belum cukup mengapresiasi karya-karya animasi buatan lokal • Belum adanya regulasi dari pemerintah mengenai penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> dalam masyarakat yang semakin marak dan menjadi sumber media ilustrasi dan animasi utama yang lebih dikenal oleh masyarakat lokal.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan PT. Mune Kreasi Purnama

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Studio Munē memiliki tim kreatif kecil sebagai studio *boutique*. Dari atas, Rizki Alam Katamsi merupakan pendiri sekaligus *creative director* yang bekerja

sebagai pemimpin dan pengawas proses kreatif dalam pembuatan animasi dan ilustrasi yang menetapkan standar kualitas. Di luar peran tersebut, beliau juga bertanggung jawab dalam perancangan *Non-Disclosure Agreement* (NDA) dan kontrak kerja. Silvi Lim merupakan pendiri yang juga berperan sebagai *post-production director* yang memimpin serta mengarahkan proses pasca produksi animasi. Di luar produksi animasi, Misbachul Ulum bekerja sebagai petugas pajak dalam departemen pajak. Pada departemen produksi, Tria Rahmatika bekerja sebagai *production manager* yang memiliki peran utama dalam anggaran, perencanaan produksi, dan rekrutmen. Rizki Alam Katamsi, Silvi Lim dan Tria Rahmatika memiliki tanggung jawab dalam pelaksanaan *pitching* proyek, dokumen *quotation*, dan administrasi. Sedangkan Grace Caroline memiliki peran sebagai *production coordinator* yang bertugas mengkoordinasi jadwal produksi, mendelegasi pekerjaan kepada departemen *art and animation*, dan melakukan laporan mengenai proses kepada *production manager*. Grace Caroline juga memiliki tanggung jawab sebagai *creative producer* yang terlibat secara langsung dalam pelaksanaan di bidang kreatif.

Tim kreatif terdiri dari Radhie Yudha sebagai art director yang bertanggung jawab dalam menjadi sebagai supervisi gaya visual serta menjaga konsistensi karya dalam produksi, khususnya dalam bidang ilustrasi. Di sampingnya, Christophorus Gorgy bekerja sebagai supervisi khusus animasi yang bertanggung jawab menjaga kualitas animasi sesuai standar yang ditetapkan. Selanjutnya pada departemen *art and animation*, terdapat Hernandityo Yehezkiel sebagai *creative assistant* yang bekerja bersama *creative director*. Hernandityo Yehezkiel bertanggung jawab mengasistansi dalam pembuatan serta pengawasan ide-ide kreatif sesuai dengan standar yang ditentukan. Carissa Arianto dan Citra Hasani bertanggung jawab sebagai *2D artist generalist* yang memiliki tugas utama merancang animasi dan ilustrasi 2D. Terakhir adalah karyawan magang pada tahun 2025, yaitu penulis sendiri dan Nethania Michelle yang juga memiliki tanggung jawab sebagai *2D artist*.