

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

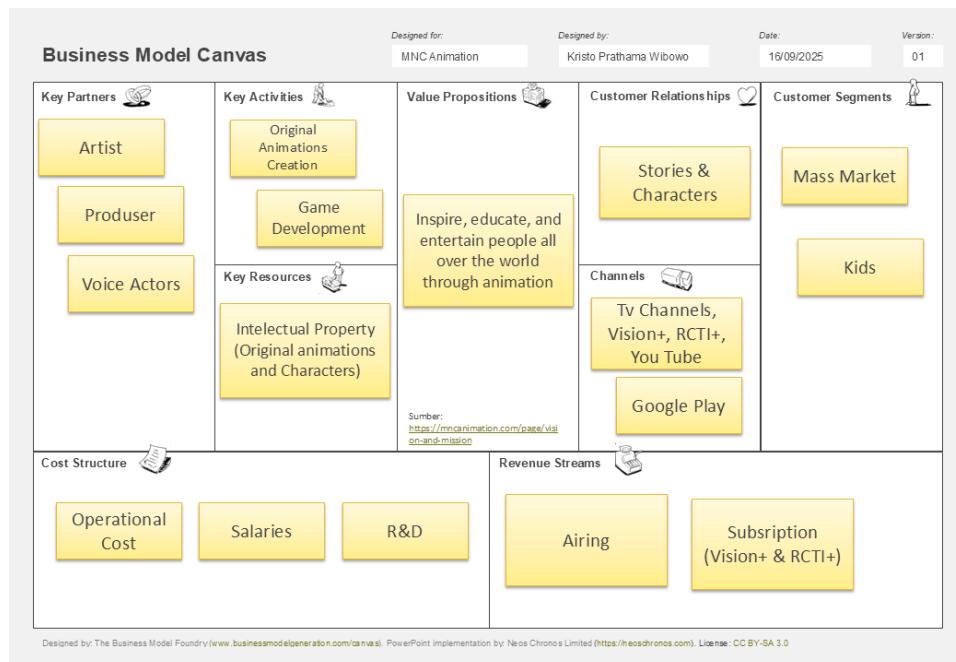
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1. Logo MNC Animation

MNC Animation didirikan pada tanggal 22 Mei 2011 dan merupakan bagian dari MNC Group (MNC Animation, n.d.). MNC Animation berkonsentrasi pada pembuatan animasi orisinal dari MNC Animation sendiri (MNC Animation, n.d.). Pemasaran atau *marketing* dari animasi buatan MNC Animation biasanya melalui media sosial seperti instagram dan melalui iklan di televisi yang menyangkangi serial animasi buatan MNC Animation seperti MNC TV, RCTI, dan GTV. Animasi-animasi hasil produksi MNC Animation juga ditayangkan melalui *OTT* seperti RCTI+ dan Vision+. Sampai laporan ini disusun, ada beberapa judul animasi yang telah dibuat oleh MNC Animation seperti *Bima S*, *KIKO*, *Zak Storm* (kerja sama dengan beberapa studio asing), *Titus*, *Zanna*, dan *Entong* (MNC Animation, n.d.).

Visi dari MNC Animation adalah “Menjadi salah satu kreator animasi terkemuka di dunia dan distributor hiburan dengan bakat-bakat terbaik dalam industri ini” (MNC Animation, n.d.). Kemudian, misi dari MNC Animation adalah “Untuk menginspirasi, mengedukasi, dan menghibur orang-orang di seluruh dunia melalui animasi sebagai kompilasi atas inovasi, kreativitas, dan keberagaman” (MNC Animation, n.d.).

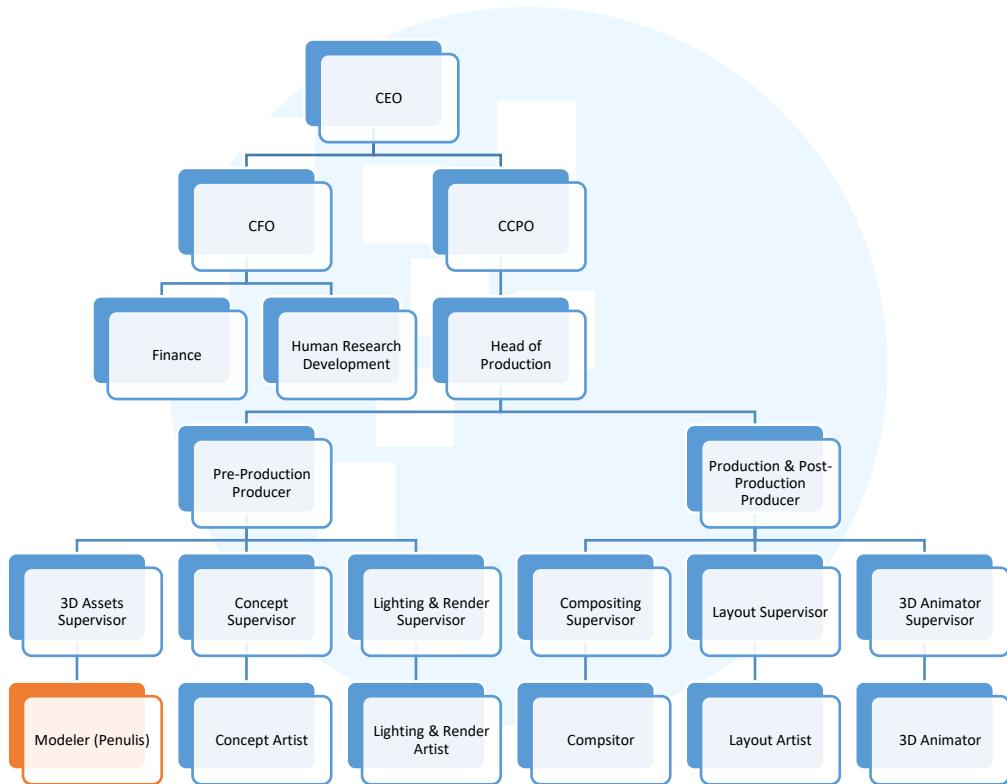


Gambar 2.2. Business Model Canvas MNC Animation

Berdasarkan analisis SWOT, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan. *Strength* atau kekuatan dari MNC Animation adalah seluruh animasi, kecuali *Zak Storm*, yang diproduksi merupakan ide karya orisinal dari MNC Animation sendiri sehingga IP dapat dimanfaatkan secara maksimal tanpa harus izin dari pihak luar. *Weakness* atau kelemahan dari MNC Animation adalah kurangnya *artist/tenaga kerja* sehingga beberapa kali menyebabkan pekerjaan yang tumpang tindih antara satu judul dengan yang lainnya. *Opportunity* atau peluang dari MNC Animation adalah dari sisi penyiaran, di mana MNC Animation merupakan bagian dari MNC Group yang menaungi beberapa saluran televisi dan OTT, sehingga distribusi melalui penyiaran atau *streaming* menjadi lebih mudah dan cepat. *Threat* atau ancaman dari MNC Animation adalah persaingan dengan animasi produksi luar negeri, seperti Jepang, Amerika Serikat, Tiongkok, atau Korea Selatan, yang lebih populer di kalangan penonton.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berdasarkan posisi saat penulis melakukan magang, berikut ini adalah struktur organisasi dari MNC Animation:



Gambar 2.3. Struktur Organisasi MNC Animation

Penulis saat melakukan kerja magang di MNC Animation menempati posisi *3D modeler*. Berdasarkan gambar di atas, penulis melapor dan bertanggung jawab kepada *3D assets Supervisor*. Jabatan tertinggi di MNC Animation adalah *CEO*, yang membawahi *CCPO* (*Chief Creative Production Officer*). Di bawah *CCPO* ada *Head of Production* yang membawahi *Pre-Production Producer*, *3D Assets Supervisor*, dan *3D Modeler*. Pekerjaan dari *3D modeler* adalah membuat aset-aset 3D yang akan digunakan dalam serial animasi, seperti *props*, *set props*, karakter, dan kostum atau pakaian.