

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT MDN (Multimedia Digital Nusantara) merupakan perusahaan yang berdiri pada tahun 2020 dan merupakan bagian dari Kompas Media Group. PT Multimedia Digital Nusantara (MDN) merupakan perusahaan yang bergerak di bidang produksi konten kreatif dan multimedia, dengan layanan utama yang mencakup pengembangan animasi 3D, video, media interaktif, serta solusi digital melalui divisi UMN Pictures dan UMN Consulting. Perusahaan ini berlokasi di Jl. Scientia Boulevard, Curug Sangereng, Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Banten, dan dikenal sebagai lingkungan profesional yang mendukung proses produksi animasi modern. MDN, melalui UMN Pictures, memiliki visi untuk menghasilkan karya animasi, film, serial televisi, dan game animation dengan standar profesional dan kualitas internasional, sejalan dengan slogan perusahaan *“We started projects with our passion, completed them with our compassion,”* yang menegaskan komitmen terhadap kreativitas dan kualitas. Dengan ruang lingkup kerja yang berfokus pada industri kreatif digital, MDN menjadi tempat yang relevan bagi mahasiswa untuk menerapkan kompetensi akademik ke dalam praktik nyata, khususnya dalam bidang pemodelan dan rigging 3D. PT MDN menghasilkan produk multimedia creative yang dapat digunakan untuk meningkatkan branding klien melalui animasi, video shooting, atau interactive media design.

Berikut ini adalah Visi dan Misi dari PT. MDN:

##### 1. Visi

“Menjadi perusahaan nasional dan internasional yang dapat menghasilkan dan mengembangkan IP kepada berbagai media seperti animasi, film, dan game serta

menjadi referensi utama untuk penelitian dan konsultasi mengenai komunikasi, bisnis, dan tujuan pembangunan kokoh terhadap generasi muda”

## 2. Misi

“Memberikan solusi terhadap kebutuhan konten kreatif dan pengembangan bisnis”.



Gambar 2.1. Logo PT Multimedia Digital Nusantara

### 2.1.1 SWOT PMDN

Selama lima bulan masa magang di PT MDN, penulis berkesempatan mengamati proses kerja, alur produksi, serta dinamika internal perusahaan yang menjadi acuan dalam penyusunan analisis SWOT sehingga analisis dapat disusun secara lebih objektif.

<b>STRENGTH (kekuatan)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Etika kerja, budaya, dan lingkungan kerja yang sehat.</li> <li>- Beban kerja yang seimbang</li> <li>- Komunikasi internal yang cukup efektif.</li> </ul>
<b>WEAKNESS (kelemahan)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kurangnya promosi dan eksposur atas karya di media sosial.</li> <li>- Keterbatasan tenaga kerja dengan keahlian teknis khusus, menurut observasi penulis adalah peran <i>rigger</i>.</li> </ul>

<b>OPPORTUNITY (peluang)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Semakin tingginya minat masyarakat terhadap animasi lokal yang menampilkan budaya dan keseharian khas Indonesia, seperti yang digambarkan dalam “Keluarga Rama.”</li> </ul>
<b>THREAT (ancaman)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemajuan teknologi AI dapat mengancam keberlanjutan tenaga kerja kreatif di industri animasi, karena otomatisasi berpotensi mengurangi peran pekerja kreatif dalam proses produksi.</li> <li>- Desain dan gaya visual IP yang dikembangkan masih relatif sederhana, sehingga perlu peningkatan agar dapat bersaing dengan standar kualitas produksi studio animasi besar.</li> </ul>

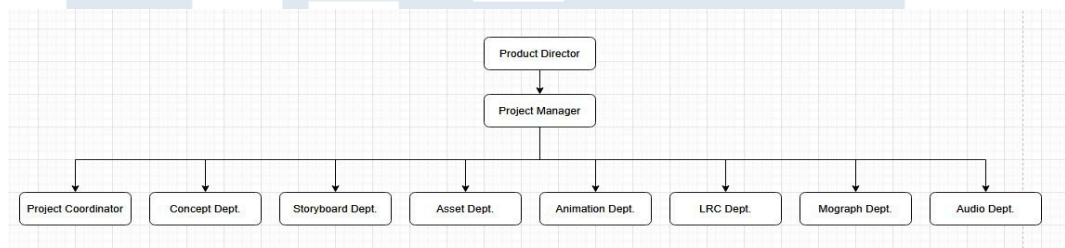
Tabel 2.1.1 SWOT Perusahaan

Analisis SWOT dalam laporan ini disusun berdasarkan berbagai temuan yang diperoleh penulis selama proses magang. Pengamatan dilakukan melalui identifikasi permasalahan yang muncul selama mengerjakan tugas serta proses penyelesaiannya, sehingga penulis dapat memahami secara langsung tantangan dan potensi yang ada di lingkungan kerja. Selain itu, penulis juga melakukan observasi terhadap dinamika lingkungan kerja. Analisis tersebut mencakup cara para karyawan berinteraksi, berkoordinasi, serta *problem solving* yang dilakukan antara rekan kerja untuk mengatasi kendala yang muncul dalam alur produksi.

Penulis turut menganalisis gaya visual dan karakteristik *intellectual property* (IP) dari proyek animasi selama pengerjaan tugas, kemudian membandingkannya dengan karya-karya lain di industri animasi Indonesia untuk melihat posisi dan keunikan produk perusahaan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, penulis juga menemukan bahwa masih terdapat keterbatasan dalam aspek promosi dan eksposur di media sosial, salah satunya disebabkan oleh ketiadaan tenaga graphic designer yang secara khusus menangani kebutuhan branding dan publikasi. Hal-hal inilah yang menjadi dasar dalam penyusunan analisis SWOT terhadap PT MDN.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berdasarkan informasi dan data struktur organisasi yang diperoleh dari Bapak Andrew Willis selaku Manajer UMN Pictures & UMN Technology, beliau menjelaskan bahwa struktur organisasi PT MDN terdiri dari berbagai divisi yang memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing dalam mendukung proses produksi dan operasional perusahaan. Selain itu, Beliau juga menyediakan sebuah *flowchart* untuk memvisualisasikan struktur kedudukan dan alur koordinasi antar divisi di PT MDN. Flowchart tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.2. Struktur Perusahaan PT MDN

Struktur organisasi PT Multimedia Digital Nusantara (MDN), seperti halnya perusahaan kreatif lainnya, membagi tanggung jawab setiap departemen secara jelas agar seluruh proses produksi dapat berjalan terarah dan efisien. Misalnya, posisi Product Director memegang peranan penting dalam menjaga arah visi kreatif perusahaan dengan memastikan setiap tahap produksi mengikuti standar kualitas yang telah ditetapkan. Di bawahnya, Project Manager mengkoordinasikan jalannya proyek dari awal hingga akhir, mulai dari perencanaan, pengawasan progres, hingga memastikan seluruh divisi bekerja sesuai target produksi yang telah ditentukan.

Selain itu, peran pendukung seperti *Project Coordinator* sangat penting dalam menjaga kelancaran komunikasi internal. Mereka memastikan setiap bagian menerima informasi yang tepat waktu, mengatur dokumentasi, serta membantu sinkronisasi jadwal antar-divisi. Divisi kreatif lainnya, seperti *Concept Department*, bertanggung jawab menggambarkan gaya visual / konsep awal yang

menjadi fondasi dari keseluruhan proyek, sedangkan *Storyboard Department* mengembangkan alur cerita visual dan urutan adegan yang nantinya menjadi acuan utama bagi tim produksi.

Dalam proses pengembangan aset, *Asset Department* mengambil peran dalam pembuatan model karakter, lingkungan, dan properti yang diperlukan. Setelah aset siap, *Animation Department* akan menghidupkannya melalui animasi sesuai storyboard yang telah dibuat. Pada tahap akhir, LRC Department yang mencakup *Lighting, Rendering, dan Compositing*. LRC dept. memastikan pencahayaan, rendering, serta penggabungan elemen visual tercapai dengan kualitas optimal. Tidak hanya itu, *Motion Graphics Department* turut mendukung kebutuhan proyek melalui pembuatan elemen visual bergerak tambahan, sementara *Audio Department* menangani seluruh kebutuhan suara, mulai dari sound design hingga mixing, untuk memastikan keseluruhan hasil produksi memiliki kualitas audio yang profesional.

Dalam struktur organisasi tersebut, penulis berada di dalam *Asset dept.* dan menjalankan peran sebagai 3D Modeler dan Rigger dengan tanggung jawab untuk menciptakan aset 3D seperti model dan environment, serta melakukan rigging pada berbagai props yang digunakan pada tahap animasi.

