

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Penulis melakukan magang di Windu Production, yang *base* nya bergerak pada bidang kreatif dan berfokus pada ide visual, dekorasi, dan instalasi untuk berbagai acara seperti *event*, pameran, dan lainnya. Selama magang, penulis bekerja sebagai desainer dan anggota tim produksi, serta membantu dalam proses perancangan desain dan membuat dekorasi di lokasi.

2.1.1 Profil Perusahaan

Windu Production beralamat di Jl. H. Rean, Benda Baru, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15415. Windu Production ini dikenal dengan pekerjaan dekorasi dan instalasi yang menggabungkan elemen seni dan fungsi ke dalam setiap proyek yang dikerjakan. Menurut wawancara langsung yang dilakukan dengan *Fonder* (2025), Windu Production ini berdiri dengan tujuan membuat karya visual yang menarik secara estetika dan bisa memberikan pengalaman visual yang berkesan serta menjadi wadah untuk orang-orang agar bisa berkarya dan berkembang bersama-sama



Gambar 2.1 Logo Windu Production
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Windu Production bergerak di bidang *Art* dan *Creative Production* yang tidak hanya menyediakan jasa desain dua dimensi, desain grafis, tetapi juga mengerjakan proyek tiga dimensi dan instalasi, termasuk dekorasi acara, instalasi, pembuatan properti artistik, termasuk set desain dan properti seni. Windu Production ini fokusnya pada kerja sama tim untuk memastikan hasil akhirnya tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kuat, efisien, dan sesuai dengan desain. Proses kerja Windu Production ini biasanya dimulai dengan *brainstorming* ide bersama, membuat desain, memilih bahan, membuat properti, dan akhirnya memasang properti di lokasi acara.

Visi Windu Production yaitu menjadi studio kreatif yang bisa menghasilkan karya visual yang berkesan, dan artistik, dan Misi Windu Production yaitu penggabungan antara kreativitas dan teknik produksi dalam satu proses kerja yang sesuai, sampai akhirnya menghasilkan karya visual yang komunikatif juga fungsional, dan menjadi wadah bagi generasi muda kreatif untuk berkarya dan mengembangkan potensinya di bidang seni.

Windu Production belum memiliki *website* resmi, cara Windu Production membangun kepercayaan hanya dengan melalui hubungan pribadi dan jejaring sosial, dan portofolio dari proyek sebelumnya digunakan untuk mendapatkan sebagian besar proyek.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

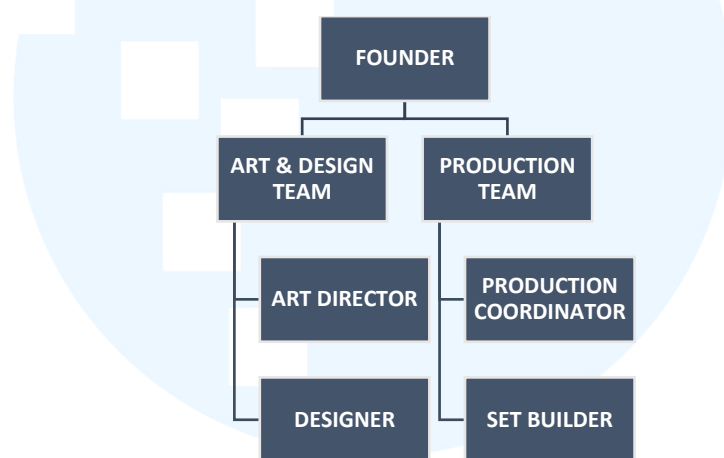
Windu Production berdiri pada masa pandemi COVID-19, ketika kondisi ekonomi dan lapangan pekerjaan di Indonesia mengalami penurunan yang sangat drastis. *Workshop* ini berfokus pada seni dan produksi kreatif, desain dan pekerjaan langsung di lapangan dijadikan satu kesatuan.

Menurut laporan Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (Bekraf, 2020), bahwa selama pandemi, banyak seniman dan desainer memilih pindah haluan untuk berwirausaha sebagai cara mereka agar menyesuaikan diri dengan perubahan pola kerja dan kebutuhan pasar. Ini juga sesuai dengan tujuan pendiri

Windu Production, menciptakan tempat kerja kreatif yang mandiri di tengah keterbatasan.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Windu Production memiliki struktur organisasi yang cukup ringkas karna memang Windu Production ini belum terlalu besar perusahaanya. Struktur organisasinya yaitu, *Founder*, *Art and Design Team* (*Art Director* dan *Designer*), *Production Team* (*Production Coordinator* dan *Set Builder*).



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Founder merupakan pendiri sekaligus penanggung jawab utama perusahaan, bertanggung jawab atas pengambilan keputusan penting, mempererat koneksi dengan klien, serta memberikan arahan terkait konsep, dan produksi di lapangan supaya sejalan dengan visi Windu Production. *Art Director* bertanggung jawab untuk mengarahkan setiap visual dari proyek yang sedang dikerjakan. Setiap desain dan dekorasi pemasangan harus punya konsep yang kuat, sesuai dengan *briefing*, dan yang paling penting itu sesuai dengan persyaratan sama klien.

Tugas *Designer* disini adalah menerapkan konsep dan ide-ide dari *Art Director* ke dalam visual yang nantinya akan di *review* juga oleh *Art Director*, apakah sesuai atau tidak, kalo tidak sesuai pastinya ada revisi dan *Designer* harus melakukan revisi langsung sesuai dengan arahan yang diberikan pada *Art Director*. *Designer* juga bekerja sama dengan tim produksi, untuk penyesuaian hasil desain

pada kebutuhan di tempat kerja agar tidak *miss communication*, terutama pada hal ukuran, karena ketika ukuran desain dan ukuran barang tidak sesuai, itu akan fatal.

Production Coordinator disini tugasnya mengatur proses produksi pada saat di lapangan, memastikan semua kebutuhan misalnya, alat, bahan, itu terpenuhi dan tidak tertinggal ketika akan dibawa ke lokasi dekor/instalasi. *Production Coordinator* juga membantu antara tim desain dengan tim produksi untuk berkomunikasi agar selama pengerjaan berlangsung tidak ada kesalah dalam proses pembuatan. *Set Builder* bertanggung jawab pada pembuatan, perakitan, dan pemasangan bahan-bahan dekorasi atau instalasi agar sesuai dengan desain yang sudah di *approve*. Pekerjaannya termasuk proses teknis seperti pemotongan bahan, mengecat, dan menyusun struktur dekorasi supaya hasilnya rapi dan aman ketika sudah digunakan di lokasi acara, tidak jatuh saat ditaruh di posisi yang sulit untuk orang menyentuhnya.

2.3 Portofolio Perusahaan

Windu Production sudah menyelesaikan beberapa proyek dekorasi dan instalasi sejak 2019. Windu Production punya reputasi yang baik untuk membuat karya yang memiliki fungsi dan konsep yang jelas dan menarik secara visual, tidak hanya sekedar dekor atau instalasi ala kadarnya tapi juga memperhatikan fungsi dan tujuannya juga supaya hasil akhirnya berjalan sesuai keinginan klien. Karna itu, tim desain dan tim produksi harus bekerja sama semaksimal mungkin. Beberapa proyek yang telah dikerjakan Windu Production, antara lain:

1. Gunung Madu Plantations, Lampung (GMP HORIZONS)

GMP Horizons, museum baru yang dibangun oleh Gunung Madu Plantations di Lampung, membutuhkan desain interior dan instalasi. Tujuan utama dari proyek ini adalah untuk membuat ruang edukatif dengan visual menarik untuk menunjukkan gimana perjalanan hingga proses produksi perusahaan. Secara keseluruhan, proyek ini tidak hanya menekankan aspek desain visual, tapi juga penggabungan antara edukasi dan cerita supaya setiap komponen di dalamnya memiliki arti dan tujuan yang jelas.

Perancangan maket GMP Horizons menerapkan pilar Desain Komunikasi Visual sebagai media informasi. Maket berfungsi sebagai komunikasi visual untuk menyampaikan informasi mengenai Gunung Madu Plantations kepada pengunjung museum. Pembagian area, jalur jalan, dan peletakan bangunan dirancang agar memudahkan audiens memahami struktur wilayah secara cepat dan jelas. Maket mampu menyederhanakan informasi kompleks menjadi visual yang mudah dipahami, sehingga pesan bisa tersampaikan secara efektif.



Gambar 2.3 Peletakan Maket untuk GMP HORIZONS

2. Museum Mandiri

Proyek ini merupakan karya *art and display* untuk Museum Mandiri yang dikerjakan pada Agustus 2024. Tema instalasi ini adalah “*Nusantara dan Jalur Pelayaran Rempah*”, yang memperlihatkan sejarah perdagangan rempah-rempah dan jalur pelayaran bangsa penjajah di wilayah Indonesia.

Art and Display ini membentuk kapal layar klasik, dengan layar yang menampilkan gambar pelabuhan dan kapal kolonial, memberikan kesan alami seperti di tepi laut diperkuat oleh tekstur

pasir dan batu di bagian bawah. Pencahayaan hangat dipilih supaya memberikan *feel* yang dramatis dan sejarah kepada pengunjung.

Art and display pada Museum Mandiri menerapkan pilar DKV informasi dengan tujuan menyampaikan cerita sejarah jalur pelayaran dan perdagangan rempah Nusantara. Visual kapal layar, peta jalur pelayaran, dan elemen pendukung lainnya dirancang untuk membantu pengunjung memahami konteks sejarah secara visual. Instalasi ini menjadi media edukasi yang menggabungkan unsur estetika dan pengetahuan, sehingga informasi sejarah dapat mudah dipahami audiens.



Gambar 2.4 *Art and Display* Museum Mandiri

3. H Club, SCBD

Proyek *Art and Display* H Club SCBD mengusung tema "*Vegas Night*", yang terinspirasi dari kemegahan kota Las Vegas. Tujuannya untuk memberikan pengalaman visual yang mewah dan penuh warna yang identik dengan dunia hiburan malam. *Roulette* raksasa, kartu remi, dan *chip* kasino disusun secara tertata dan artistik di dinding dan di atas panggung, warna merah, emas, dan hitam dipilih untuk memberikan kesan eksklusif dan glamor. Selain

segi visual, proyek ini juga memberikan pengalaman hiburan yang lengkap dengan penampilan dari “DJ MRP x ZOP”, yang membuat suasana menjadi ceria dan lebih berasa *vibes* nya.



Gambar 2.5 kumpulan Foto Art and Display H Club

Untuk menciptakan gambar dan karakter visual untuk ruang hiburan malam, proyek *Art and Display H Club SCBD* menggunakan pilar identifikasi. Penggunaan warna merah, emas, dan hitam serta elemen visual kasino seperti kartu remi dan *roulette* melengkapi tema "Malam Vegas". Identitas visual memperkuat posisi H Club sebagai tempat hiburan eksklusif, glamor, dan berkelas. Sehingga pengunjung bisa langsung mengenali karakter dan suasana yang ditampilkan sejak pertama kali masuk.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A