

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Laboratorium Fakultas Seni dan Desain UMN (Lab FSD UMN) merupakan divisi yang bekerja di bawah Fakultas Seni dan Desain dari Universitas Multimedia Nusantara. Lab FSD UMN berperan dalam pengelolaan dan peminjaman fasilitas untuk kegiatan akademik. Keberadaan Lab FSD UMN tidak hanya berfungsi sebagai penyedia fasilitas, tetapi juga sebagai lingkungan kerja kreatif yang mendukung pengembangan keterampilan mahasiswa. Berikut adalah fasilitas-fasilitas yang dapat diakses oleh seluruh mahasiswa.

- a. Ruang *stop motion*, yang digunakan dalam pembelajaran dan proses perancangan animasi *stop motion*.
- b. Ruang *render farm*, yang berfungsi untuk membantu mahasiswa dalam proses *rendering*. Ruangan ini biasanya digunakan dalam produksi animasi, *render* 3D, dan proyek multimedia lainnya.
- c. Ruang *immersive*, yang digunakan untuk memamerkan karya-karya interaktif yang telah dibuat oleh mahasiswa ataupun staff lab.
- d. Ruang *illustration*, yang menyediakan ruang khusus serta bagi mahasiswa untuk mengerjakan ilustrasi digital maupun manual.
- e. Ruang *green screen*, yang menyediakan akses *green screen* dan *motion capture* kepada mahasiswa.
- f. Peralatan audio visual, seperti kamera, lighting, dan alat perekam suara yang digunakan dalam produksi film, fotografi, dan multimedia.
- g. Fasilitas-fasilitas pendukung lainnya, yang menunjang berbagai kebutuhan teknis mahasiswa.

Setiap fasilitas yang disediakan oleh Lab FSD UMN dapat diakses dengan mahasiswa melalui prosedur dan ketentuan yang telah ditetapkan. Sistem peminjaman biasanya dilakukan melalui pengajuan permohonan yang melibatkan pemilihan jadwal yang telah ditentukan. Selain menyediakan hal-hal tersebut, Lab

FSD UMN juga berperan dalam memastikan ketersediaan, kelayakan, serta pengelolaan fasilitas. Hal tersebut memastikan bahwa seluruh barang ataupun ruangan yang dipinjam oleh mahasiswa dapat bekerja secara optimal dalam kegiatan perkuliahan mereka (UMN, Universitas Multimedia Nusantara, 2022).

2.1.1 Profil Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Indonesia. Universitas ini memiliki fokus pada bidang kreatif, komunikasi, dan teknologi informasi. UMN berada di bawah naungan Kompas Gramedia Group, yang memberikan dukungan dalam pengembangan kurikulum untuk UMN. Lokasi universitas ini berada di Gading Serpong, Tangerang. Beberapa fakultas yang disediakan oleh UMN adalah Fakultas Teknik dan Informatika, Fakultas Bisnis, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Fakultas Seni dan Desain (UMN, 2026)



Gambar 2.1 Logo Universitas Multimedia Nusantara
Sumber: <https://www.umn.ac.id/>

UMN memiliki visi untuk menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang '*Information and Communication Technologies*' atau ICT baik secara nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompetensi tinggi di bidangnya, disertai dengan jiwa

wirausaha serta berbudi pekerti luhur. Di sisi lainnya, UMN memiliki misi untuk turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia, dan untuk memajukan kesejahteraan bangsa ini melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi, yaitu melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat. Upaya ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Semua visi dan misi UMN telah ini didukung dengan fasilitas dan tenaga pengajar profesional yang mereka sediakan (UMN, Universitas Multimedia Nusantara, 2022).

Lab FSD UMN dibentuk sebagai sarana pendukung kegiatan akademik dan proses kreatif mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Laboratorium ini bertujuan untuk menyediakan fasilitas dan digunakan untuk pembelajaran praktik, serta pengembangan karya mahasiswa secara optimal. *“Innovation and learning support”* merupakan prinsip yang dipegang erat oleh Lab FSD UMN, yang berarti komitmen untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan kreativitas mahasiswa. Sejalan dengan prinsip tersebut, Lab FSD UMN secara berkala melakukan pembaruan dan peningkatan fasilitas. Selain itu, lab ini juga memiliki berbagai macam program dan pelatihan yang dirancang untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis maupun adaptif. (Direktori Laboratorium FSD UMN, 2024).



Gambar 2.2 Logo Laboratorium FSD UMN
Sumber: <https://fsdarchive.umn.ac.id/lab/>

Sebagai salah satu divisi yang bekerja di bawah Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara, FSD UMN memiliki visi untuk menjadi salah satu divisi Fakultas Seni dan Desain yang dapat menghasilkan lulusan yang kreatif, kompeten, serta berwawasan internasional dalam bidang seni dan desain dengan basis *Information and Communication Technology* (ICT). Lab FSD UMN memiliki misi sebagai berikut;

1. Mengelola proses pembelajaran yang didukung oleh staf pengajar berkualitas dan kurikulum terbaru, sehingga dapat menyesuaikan dengan dunia industri.
2. Melaksanakan program penelitian yang memberi kontribusi pada perkembangan seni dan desain berbasis ICT.
3. Mengimplementasi ilmu seni dan desain dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.

Lab FSD UMN berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat dalam bidang seni dan desain yang berbasis teknologi. Dengan berbagai macam fasilitas, tenaga pengajar, dan sistem yang terstruktur, laboratorium ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi mahasiswa. Agar mereka dapat berkembang secara kreatif dan professional, siap menghadapi kewajiban dalam industri di tingkat nasional maupun internasional (UMN, Universitas Multimedia Nusantara, 2022).

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Sebagai bentuk kontribusi dalam dunia pendidikan, Kompas Gramedia Group mendirikan Universitas Multimedia Nusantara (UMN). UMN secara resmi didirikan pada tahun 2005 dan mulai menerima mahasiswa pada tahun itu juga. Sejak awal berdirinya UMN, mereka memiliki visi untuk menjadi universitas unggulan dalam bidang '*Information and Communication Technologies*' atau ITC, yang dapat menghasilkan lulusan berkualitas dengan daya saing yang kuat. Seiring berjalannya waktu, UMN terus berkembang

sedikit demi sedikit baik dari segi jumlah program studi, fasilitas, maupun kualitas pendidikan.

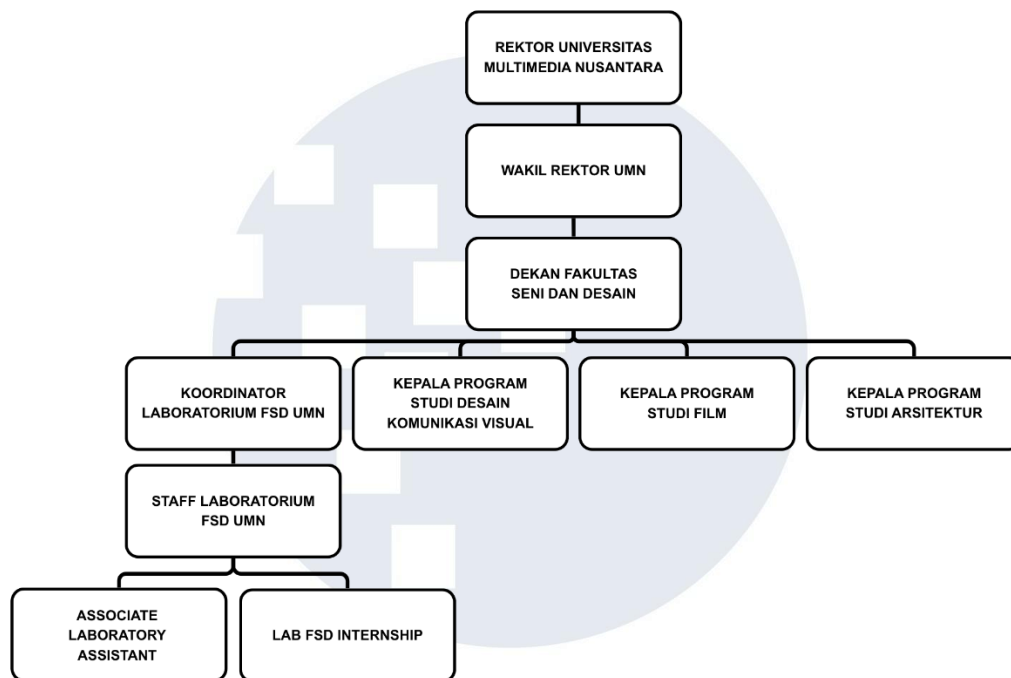
Perjalanan UMN dimulai dari beberapa program studi yang berfokus pada bidang komunikasi dan teknologi informasi. Saat ini, UMN memiliki empat fakultas utama yaitu Fakultas Teknik dan Informatika, Fakultas Bisnis, Fakultas Ilmu Komunikasi dan Fakultas Seni dan Desain. ini memperluas bidang keilmuan hingga mencakup desain, bisnis, dan teknik. UMN juga terus meningkatkan kualitas infrastruktur mereka. Saat ini UMN memiliki 4 gedung utama, gedung A, hingga gedung D. Seluruh gedung tersebut dibangun dan didesain sebagai gedung yang modern dan ramah lingkungan. Hingga saat ini, Universitas Multimedia Nusantara terus berkembang sebagai salah satu perguruan tinggi swasta yang unggul di Indonesia (UMN, Universitas Multimedia Nusantara, 2022).

Laboratorium Fakultas Seni dan Desain UMN dibentuk oleh Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara pada tahun 2018 sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran mahasiswa. Pembentukan ini memiliki tujuan untuk menyediakan fasilitas yang dapat menunjang proses kreatif mahasiswa, baik dalam konteks akademis seperti praktikum perkuliahan, maupun kegiatan non-akademis seperti proyek mandiri untuk pengembangan portofolio. Beberapa fasilitas yang disediakan meliputi ruang laboratorium, *graphics tablet*, mikrofon, perangkat *motion capture* dan ruangan *green screen*, virtual reality (VR), serta berbagai peralatan produksi karya visual dan audio visual. Selain fasilitas fisik, Lab FSD UMN juga memberikan pembelajaran kepada mahasiswa secara langsung melalui pelatihan dan workshop yang membahas teknik penggunaan perangkat lunak desain serta perkembangan teknologi kreatif terkini (UMN, 2025).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi Lab FSD UMN dipimpin oleh satu orang koordinator laboratorium yang bertanggung jawab dalam mengelola keseluruhan kegiatan operasional laboratorium. Koordinator laboratorium bekerja di bawah dekan Fakultas Seni dan Desain, dan memiliki peran dalam pengambilan keputusan,

pengawasan sistem kerja, dan memastikan bahwa seluruh kegiatan laboratorium berjalan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh fakultas. Di bawah koordinator tersebut terdapat 6 orang staf laboratorium. Staf laboratorium tersebut kemudian memperkerjakan beberapa orang pada posisi *associate*, dan *intern*.

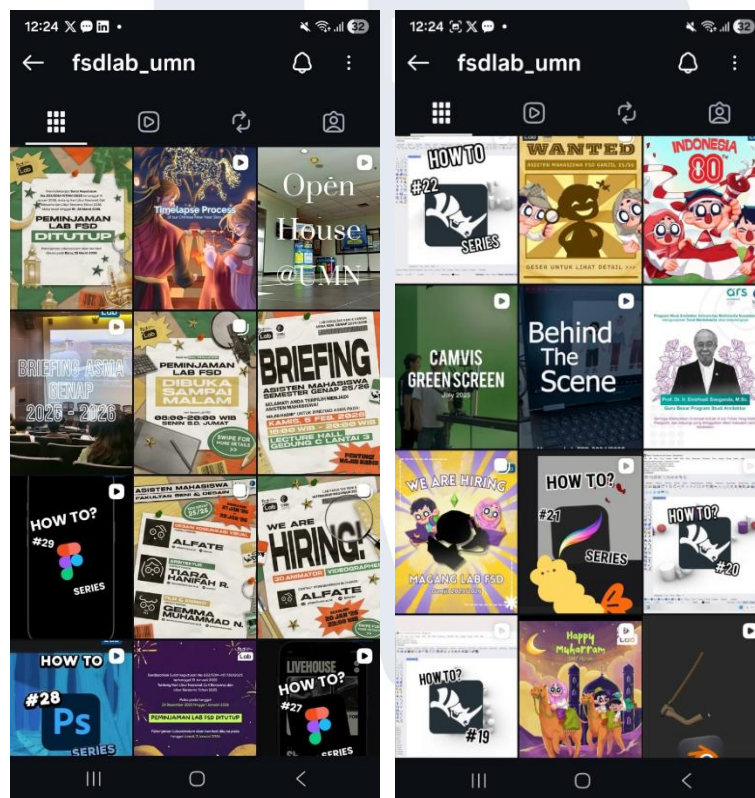


Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Laboratorium FSD di Bawah UMN
Sumber: Dokumentasi Laboratorium FSD UMN (2026)

Dalam menjalankan tugas, staf laboratorium dibantu oleh beberapa anggota pada posisi *associate* dan *intern*. Posisi *associate* biasanya diisi oleh mahasiswa yang bertugas untuk membantu staf dalam operasional teknis maupun administratif. Sementara itu, posisi *intern* diisi oleh mahasiswa yang sedang menjalani program magang dan bertugas untuk membantu pekerjaan staf sekaligus memperoleh pengalaman kerja secara langsung. Staf laboratorium kemudian memiliki tugas untuk membimbing, mengawasi, dan mengevaluasi kinerja *intern* dan *associate* laboratorium. Maka dari itu, penulis menempati posisi sebagai *intern* yang berada di bawah supervisi langsung salah satu staf laboratorium. Selama masa magang, penulis bekerja bersama 3 rekan *intern* lainnya.

2.3 Portofolio Perusahaan

Beberapa layanan yang disediakan oleh Lab FSD UMN adalah layanan edukatif berupa seminar dan *workshop*, serta berbagai macam laboratorium yang dapat digunakan oleh mahasiswa. Layanan yang diberikan tidak hanya terbatas pada penyediaan fasilitas, tetapi juga mencakup kegiatan edukatif serta produksi konten kreatif yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa. Lab FSD UMN mengunggah berbagai macam *tips and tricks* untuk berbagai macam *software* desain bagi mahasiswa. Konten edukatif tersebut dibagikan melalui media sosial, khususnya *Instagram*.



Gambar 2.3 Instagram Laboratorium FSD UMN
Sumber: Instagram Laboratorium FSD UMN (2026)

Beberapa panduan tersebut membahas *software* seperti *Adobe Creative Suite*, *Blender*, *Figma*, dan lainnya. Salah satu seri konten yang paling sering diunggah adalah video “*How to*”, yaitu video tutorial yang berisi langkah-langkah ataupun *tips and tricks* dalam menggunakan berbagai *software* desain. Beberapa jenis *software* yang sering dibahas dalam konten video ‘*how to*’ tersebut adalah

Figma, Blender, Clip Studio Paint, Procrate, Rhino3D, dan Adobe Illustrator. Materi yang disampaikan biasanya mencakup dasar-dasar penggunaan hingga tutorial untuk suatu hal yang spesifik, yang dapat langsung diterapkan dalam pembuatan karya. Beberapa konten lainnya yang dibuat oleh Lab FSD UMN adalah poster perayaan hari-hari besar di Indonesia seperti Idul Fitri, Natal, Waisak, Nyepi, Jumat Agung, dan lainnya.



Gambar 2.4 Proyek Penantian Laboratorium FSD UMN
Sumber: Laboratorium FSD UMN (2026)

Salah satu proyek besar Lab FSD UMN lainnya adalah proyek animasi film pendek yang berjudul “Penantian”. Proyek ini merupakan salah satu portfolio yang dikembangkan sebagai media untuk menampilkan kemampuan produksi animasi 3D yang dimiliki oleh Lab FSD UMN. Proyek film pendek “Penantian” menampilkan kemampuan teknis maupun kreativitas dalam perancangan visual, mulai dari pembuatan aset, animasi, hingga penyusunan cerita.

Cerita dari film pendek ini mengangkat kisah kehidupan dua orang anak yaitu Adi, dan adiknya, Ayu. Adi sebagai kakak dari Ayu terpaksa menghadapi kenyataan hidup tanpa kehadiran orang tua sejak usia dini. Dalam cerita tersebut,

Adi digambarkan sebagai sosok kakak yang bertanggung jawab atas adiknya, yang harus bekerja keras, berjualan di stasiun kereta demi memenuhi kebutuhan hidup diri dia sendiri dan adiknya. Cerita ini memiliki alur yang sederhana, tetapi dapat mengikat emosi penonton. Proyek ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, melainkan sebagai sarana penyampaian pesan moral mengenai anak-anak yang dari kecil tidak memiliki orang-orang yang dapat mereka andalkan, sehingga mereka harus bekerja keras agar dapat bertahan hidup. Dari sisi visual, proyek ini menjadi wadah eksplorasi dalam pembuatan desain karakter, aset 3D dengan *art style* mereka sendiri, dan animasi yang mendukung penyampaian emosi dalam cerita.

