



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

GAMBARAN UMUM CREATIVE NEST INDONESIA

2.1 Deskripsi Creative Nest Indonesia

Creative Nest Indonesia bernaung pada PT. Triwira Putra Perkasa dengan perusahaan lainnya yaitu, Visual Expert Production (*Production House*), Visual Expert Animation, ZR (*VR AR tech development*). Menurut Elrica Sofridia selaku COO, Patrick Effendy selaku CEO Creative Nest Indonesia adalah salah seorang tokoh animasi di Indonesia, bekerjasama dengan pihak Sinarmas Land untuk membuat sebuah *creative hub* yang berfokus pada edukasi kreatif dan teknologi. Creative Nest Indonesia juga bekerjasama dengan Sangnila Arts Academy dalam kurikulumnya serta bekerjasama dengan beberapa *software* yang menjadi sarana dalam pembuatan karya kreatif seperti Adobe. Hal tersebut dapat bermanfaat untuk para lulusannya yang mengambil *course* di Creative Nest Indonesia untuk mendapatkan sertifikasi internasional. Creative Nest Indonesia mulai beroperasi sejak tanggal 19 Februari 2019, terhitung sebagai *startup company* dan saat ini sudah mulai berkembang dengan baik. (Sofridia, Wawancara Pribadi, 14 Oktober 2019)

Creative Nest Indonesia memiliki visi agar dapat mempertemukan pemula hingga profesional di Creative Nest Indonesia dan saling berkolaborasi dalam menciptakan karya – karya yang dimulai di Creative Nest Indonesia. Dengan begitu misi dari Creative Nest Indonesia sendiri yaitu memulai dengan mempertemukan profesional dengan peserta yang masih awam dalam pembuatan seminar maupun *workshop*. Tak hanya itu dibuatnya kelas juga menjadi salah satu misi dari Creative Nest Indonesia agar dapat tercipta orang – orang kreatif profesional yang nantinya bisa berkolaborasi. (Sofridia, Wawancara Pribadi, 16 Juli 2019).



Gambar 2.1. Logo Creative Nest Indonesia
(Dokumentasi Perusahaan, 2019)

Creative Nest Indonesia saat ini mulai berfokus pada pengadaan kelas dan workshop yang ada di bidang industri kreatif, seperti *video editing*, *photography*, *2D animation*, *copywriting series workshop*, *visual engagement workshop*, *public speaking workshop*, *content creating workshop*, dan sebagainya. Segmentasi pasar dari Creative Nest Indonesia sendiri lebih banyak untuk mahasiswa tingkat menengah hingga profesional muda yang baru mulai bekerja di perusahaan-perusahaan. Cara Creative Nest Indonesia untuk mempromosikan setiap program kelas, *workshop*, dan *events* dengan menggunakan konten yang menarik di media sosial melalui Instagram dan Youtube. Selain itu juga, menggunakan *platform* seperti *maubelajarapa.com*, *loket.com*, *blibli.com*, dan *Go-Tix*. Tujuannya agar mempermudah para konsumen untuk mencari informasi dan melakukan pembayaran yang sesuai dengan kebutuhan konsumen.

Creative Nest Indonesia berlokasi di The Breeze, #L17-18, BSD City, Tangerang, Banten. Di dalam Creative Nest Indonesia ada beberapa ruangan yang berguna untuk keperluan pekerjaan, kelas, *workshops*, dan juga *events* yang tentunya ditunjang dengan fasilitas dan kapasitas ruangan yang sesuai dengan yang dibutuhkan sesuai dengan standart yang ada. Fungsi dari setiap ruangan berbeda-beda disesuaikan dengan kebutuhan dalam industri kreatif yang berusaha difasilitasi oleh Creative Nest Indonesia, yaitu:

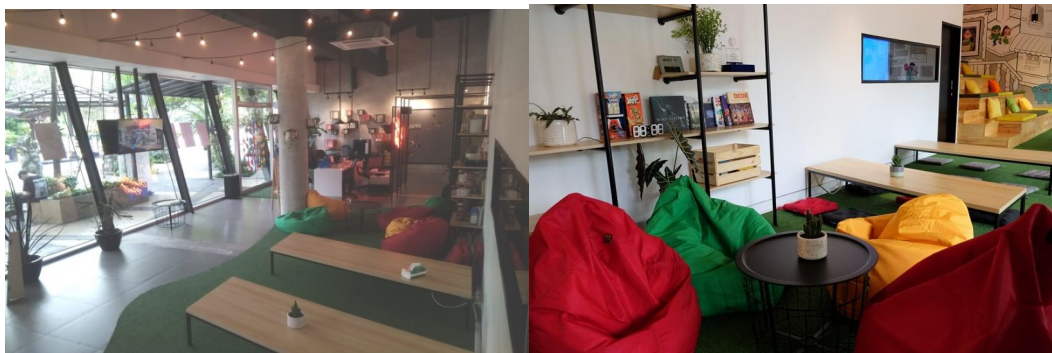
1. Genius dan Creative Class berisi 15 komputer dengan spesifikasi teknologi tinggi yang berguna untuk belajar animasi, desain, *video editing*, dan juga untuk keperluan *meeting*.
2. Cozy Spot berisi 2 buah meja dengan banyak *bean bags*, *game boards*, dan

wifi yang dapat dipakai untuk mengerjakan tugas, bermain, maupun untuk keperluan *workshop* untuk 20 orang.

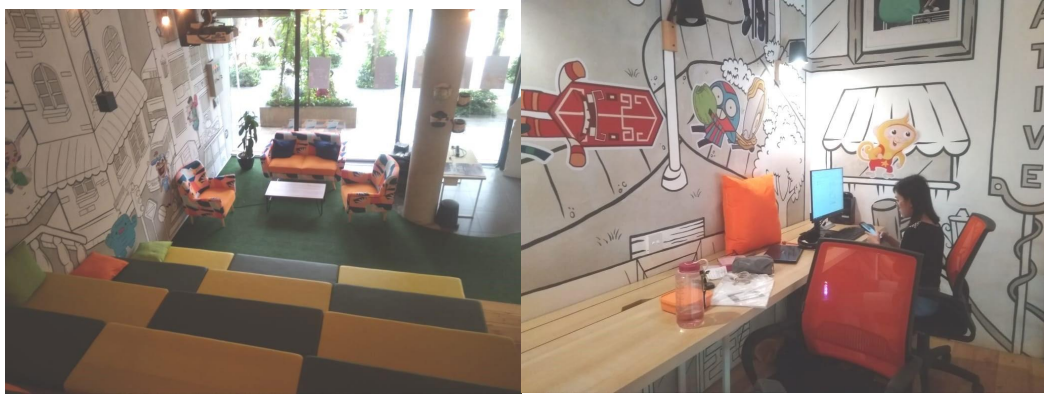
3. Motivational Stage berisi tempat duduk seperti tribun dan juga ada *stage* dengan semua *sound system*, *projector* yang dapat digunakan untuk membuat *event* dalam bentuk *talkshow*, *sharing session*, dan lain sebagainya dengan kapasitas hingga 60 orang.



Gambar 2.2. Creative dan Genius Class
(Dokumentasi Perusahaan dan Pribadi, 2019)



Gambar 2.3. Cozy Spot
(Dokumentasi Perusahaan dan Pribadi, 2019)

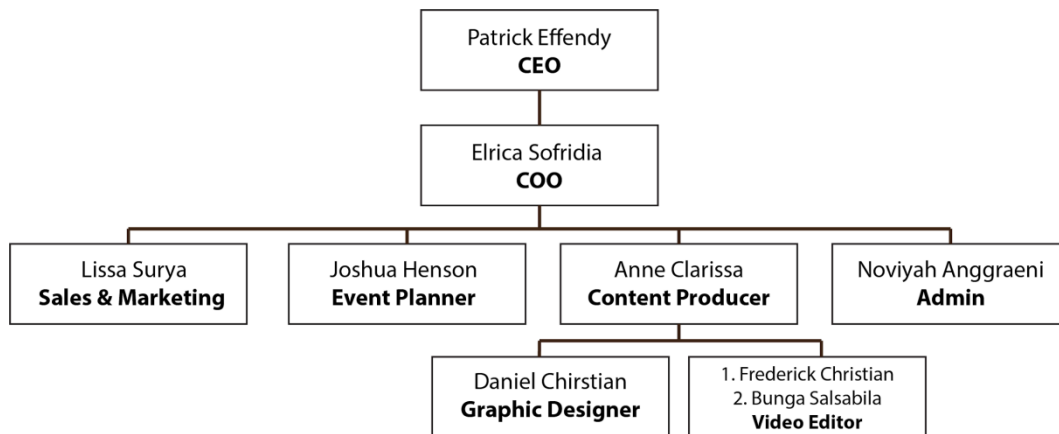


Gambar 2.4. Motivational Stage

(Dokumentasi Perusahaan dan Pribadi, 2019)

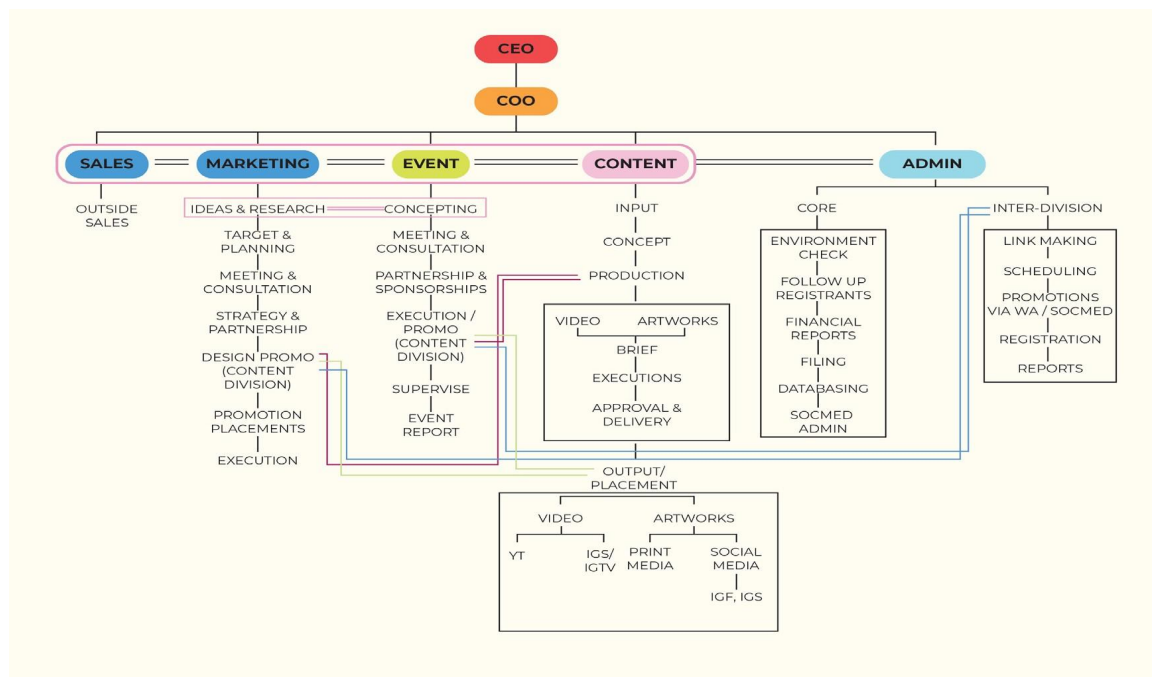
Dengan koneksi yang luas Creative Nest Indonesia juga sering mengadakan *workshop* dan seminar dengan banyak para profesional di dunia kreatif untuk berbagi pengalaman dan ilmu kepada peserta yang hadir dan karyawan yang ada di Creative Nest Indonesia sendiri. Hal tersebut yang membuat banyak orang tertarik untuk menghadiri acara – acara yang sudah dirancang oleh tim Creative Nest Indonesia. Meskipun *startup*, Creative Nest tergolong memiliki alur kerja yang terstruktur dengan jelas, namun kadang dengan kendala keterbatasan sumber daya manusia, kami pun sering saling membantu dalam mengerjakan pekerjaan lainnya.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.5. Struktur Organisasi Creative Nest Indonesia

(Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 2.6. *Work flow* Creative Nest Indonesia
(Dokumentasi Perusahaan, 2019)

Berikut adalah uraian penjelasan mengenai jabatan, tanggung jawab dan tugas yang ditetapkan dalam perusahaan:

1. *Admin & Front Desk* bertanggung jawab untuk beberapa kegiatan sehari-hari dalam lingkungan kantor termasuk menjawab telepon, memelihara sistem pengarsipan, mengawasi pengaturan dan jadwal pertemuan, mengatur acara perusahaan dan juga pemasukan keuangan sederhana, serta berada di depan kantor menerima tamu dari luar. Ada pula pekerjaan sebagai *front desk* menangani pertanyaan tamu, menyortir dan mengirim *email* serta menjadwalkan pertemuan – pertemuan rapat.
2. *Content Producer* bertanggung jawab untuk mengembangkan *brand* perusahaan dan menjaganya sesuai dengan standar yang telah dibuat dalam bentuk pembuatan ide dan naskah untuk keperluan video, poster, dan lain sebagainya untuk kebutuhan promosi diberbagai media dan *platform* yang digunakan.
3. *Video Editor & Graphic Designer* bertanggung jawab untuk menyunting hasil video yang telah diambil saat proses *shooting* untuk dapat diunggah di

media sosial sebagai *highlight* dari *workshops* dan *events* yang telah berjalan dan membuat desain untuk promosi.

4. *Event Planner* bertanggung jawab untuk mencari dan mengembangkan ide-ide untuk membuat *workshops* dan *events*, membuat survei, rancangan anggaran biaya, proposal untuk melakukan kerjasama dengan pihak-pihak eksternal untuk membuat sebuah *workshops* dan *events*. Mengatur secara detail kebutuhan, jadwal, serta tempat untuk *workshops* dan *events* yang telah dirancang bersama.
5. *Sales & Marketing* bertanggung jawab untuk mempromosikan bisnis dan misi perusahaan, meriset pasar, menetapkan harga, dan merencanakan penyaluran promosi, serta bekerja sama dengan para mitra eksternal.