Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

2.1.1. Sejarah Perusahaan

Sejarah Cuatrodia Creative, berdasarkan Nugroho (komunikasi personal, 24 Mei, 2017), bermula dari sebuah usaha yang sudah dimulai sejak tahun 2010 oleh ketiga pendirinya, yaitu Nuansa Agi Perdhana, Rahadian Ardi Nugroho, dan juga Calvin Chandra. Usaha ini pada awalnya dijalankan sepenuhnya secara independen dari ruang kamar salah satu pendirinya, dan juga digerakkan menggunakan modal kolektif milik mereka sendiri. Hal tersebut terus berlangsung hingga tahun 2013, di mana setelah berhasil mendistribusikan jasa yang mereka sediakan mulai dari metode *door-to-door* hingga mampu membangun koneksi dengan berbagai agensi maupun rumah produksi yang lebih besar, ketiga pendiri tersebut pada akhirnya mendapatkan kesempatan untuk meresmikan usaha yang mereka jalankan menjadi sebuah studio yang dinamakan Cuatrodia Creative. Perjalanan Cuatrodia Creative terus berlanjut pada tahun 2014, di mana tim yang awalnya hanya terdiri atas tiga orang tersebut berhasil diperluas dengan tambahan sejumlah karyawan, sementara bidang operasi mereka juga diperluas menjadi satu ruangan di sebuah rumah yang hingga saat ini telah sepenuhnya menjadi kantor resmi Cuatrodia Creative. Tidak berhenti sampai di situ, perkembangan terus terjadi hingga perusahaan tidak lagi harus bergantung kepada agensi maupun rumah produksi, dan sudah memiliki modal serta reputasi yang cukup kuat untuk menangani proyek secara langsung kepada klien dari tahap awal hingga akhir. Hingga saat ini, Cuatrodia Creative tentunya masih beroperasi dengan kuat, didukung oleh kurang lebih tiga belas karyawan secara total di bawah naungan tiga divisi yang menyusun struktur organisasi utamanya.

Nama Cuatrodia sendiri dipilih atas basis gabungan dari dua kata, yaitu *cuatro* dan *dia*, di mana *cuatro* merupakan kata Latin yang memiliki arti “empat” sementara *dia* dimaksudkan sebagai kependekan dari kata “media.” Kombinasi kedua kata tersebut merupakan representasi dari jasa yang ditawarkan oleh

Peran motion graphic..., Bobby Fernando, FSD UMN, 2017

perusahaan, yaitu jasa kreatif yang bergerak di empat bidang visual, yakni karya audiovisual, *motion graphic*/animasi, desain grafis/ilustrasi, dan juga *digital interface*. Keputusan untuk bergerak di bidang visual dan kreatif ini didasarkan sepenuhnya atas prospek usaha di bidang tersebut yang dianggap cukup kuat oleh para pendirinya. Di samping luasnya penerapan media desain untuk berbagai kebutuhan di masa kini, Cuatrodia Creative juga mempercayai bahwa akan selalu ada *demand* atau permintaan untuk produk audiovisual, baik untuk keperluan-keperluan seperti profil atau presentasi, maupun untuk media digital dan komersial. Pendekatan usaha ini terutama sesuai untuk era yang banyak menyambut perkembangan usaha yang bersifat *ecommerce* ini. Untuk ke depannya, Cuatrodia Creative pun siap untuk terus berkembang mengikuti perkembangan zaman, dengan menyebutkan potensi naiknya peminatan terhadap teknik *video mapping* dan *virtual reality* dibandingkan dengan media televisi dan internet yang saat ini masih mendominasi pasar.

2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Cuatrodia Creative tidak memiliki visi dan misi tertulis yang bersifat konkrit, mengingat keadaan perusahaan yang tengah menjalani proses *rebranding*. Namun, perusahaan ini selalu bekerja atas prinsip yang diwakili oleh *tagline*, "*Ideas that move*," menyatakan identitas sebagai perusahaan kreatif lokal yang bergerak untuk menggerakkan ide, dan juga digerakkan oleh ide.

2.1.3. Logo Perusahaan

Gambar 2.1. Logo perusahaan Cuatrodia Creative

Peran motion graphic..., Bobby Fernando, FSD UMN, 2017

2.1.4. Bidang Usaha dan Produk Perusahaan

Prinsip utama Cuatrodia Creative adalah untuk selalu mengaplikasikan desain yang baik kepada berbagai macam medium, untuk memenuhi berbagai macam fungsi. Di samping pekerjaan yang bersifat komersial atau didasarkan atas permintaan klien, Cuatrodia Creative juga kerap terlibat dalam proyek berbasis properti intelektual (IP), atau proyek pribadi yang berkisar seputar konten orisinal. Ada pula berbagai macam medium yang digarap oleh Cuatrodia Creative meliputi empat bidang utama sebagai berikut:

1. **Audiovisual**

   Mencakup seluruh proyek berbasis video yang melibatkan teknik rekaman *live-action* dalam kapasitas tertentu. Penerapannya berkisar mulai dari iklan televisi, hingga video untuk media digital atau daring.

2. ***Motion Graphic* dan Animasi**

   Proyek audiovisual yang lebih mengedepankan teknik animasi digital yang diterapkannya. Di samping media-media umum seperti media komersial ataupun digital, teknik ini memiliki jangkauan yang lebih luas, mencakup jenis produk seperti *bumper* hingga *video mapping*.

3. **Desain Grafis dan Ilustrasi**

   Meskipun kurang lebih 80% dari proyek yang mereka kerjakan memiliki basis audiovisual, Cuatrodia Creative tetap membuka pintu untuk menangani proyek berbasis desain grafis, yang mereka sebut sebagai "turunan" dari karya audiovisual yang menjadi titik berat fokus perusahaan. Bidang ini meliputi berbagai macam produk seperti profil perusahaan, laporan tahunan, fotografi, kampanye promosi, dan sebagainya.

4. ***Digital Interface***

   Mencakup perancangan aplikasi untuk *smartphone Android* maupun iOS, sekaligus program komputer dengan format .exe, dan desain situs daring. Untuk menangani proyek yang bersifat *digital interface* ini, Cuatrodia Creative biasanya mencari rekan kerja untuk membantu proses *coding* atau pemrograman dari aplikasi ataupun situs yang dirancang.

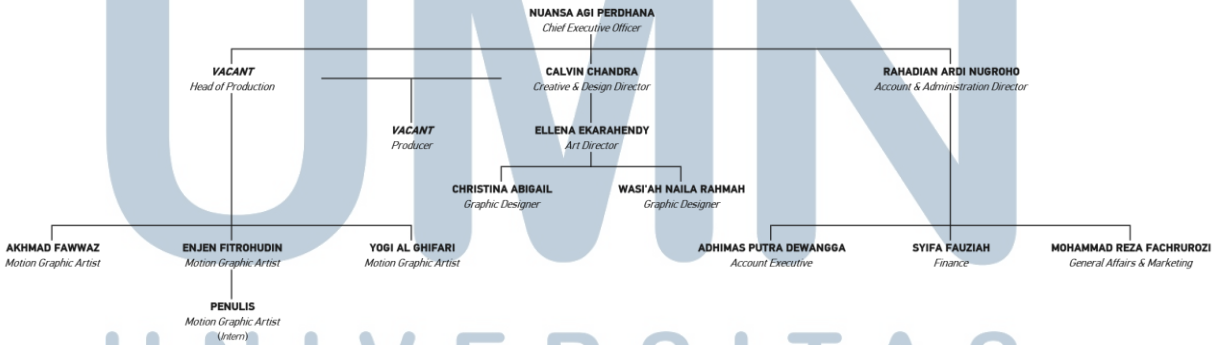
Peran motion graphic..., Bobby Fernando, FSD UMN, 2017

2.1.5. Klien

Gambar 2.2. Daftar klien dan partner yang pernah bekerja sama dengan Cuatrodia Creative

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut adalah bagan yang mengilustrasikan hierarki organisasi yang menyusun Cuatrodia Creative, sekaligus penjelasan singkat mengenai peran dari masing-masing jabatan yang terlibat.



Gambar 2.3. Bagan Struktur Organisasi Cuatrodia Creative

A. *Chief Executive Officer* (CEO)

Posisi tertinggi dari susunan organisasi Cuatrodia Creative. Memiliki tanggung jawab untuk menyusun strategi dan mengembangkan bisnis

Peran motion graphic..., Bobby Fernando, FSD UMN, 2017

perusahaan secara keseluruhan, serta menentukan keputusan tertinggi, baik dari segi finansial, maupun dari bidang atau divisi lain yang dinaunginya.

B. *Creative* & *Design Director*

Memiliki peran untuk mempersiapkan materi utama di bidang kreatif, untuk seluruh proyek yang sedang berlangsung, maupun yang akan datang. Materi-materi ini mencakup riset latar belakang proyek, alur cerita, *storyboard*, target pasar, referensi karya, serta gaya visual yang akan diterapkan. Di samping itu, dalam proses produksi suatu proyek, *Creative* & *Design Director* juga berperan sebagai *Person in Charge* (PIC) untuk divisi yang dinaunginya, memegang kendali atas porsi tugas yang dibagikan kepada *Art Director* maupun para *Graphic Designer*.

C. Art Director

Bertanggung jawab terutama atas penentuan gaya visual yang akan diterapkan untuk masing-masing proyek, serta mengawasi keseluruhan perkembangan perancangan konsep, aset, dan juga *storyboard*. Di samping itu, dalam praktiknya, *Art Director* juga kerap ikut serta dalam mengeksekusi desain dan ilustrasi bersamaan dengan *Graphic Designer*.

D. Graphic Designer

Personil-personil yang memiliki tanggung jawab untuk mengeksekusi perancangan desain dan aset kreatif lainnya yang akan digunakan dalam proyek.

E. *Accounting* & *Administration Director*

Tugas utama dari *Accounting* & *Administration Director* adalah untuk membuat, memutuskan, dan melakukan negosiasi mengenai biaya menyangkut tiap proyek yang akan dikerjakan, sehingga target finansial yang ditetapkan oleh perusahaan dapat tercapai, sementara

Peran motion graphic..., Bobby Fernando, FSD UMN, 2017

nilai produksi yang dikeluarkan juga tidak melebihi anggaran yang tersedia. Hal tersebut tentunya mencakup tanggung jawab atas hal-hal seperti jumlah pegawai yang dibutuhkan atau harus direkrut oleh perusahaan, dan juga kebutuhan-kebutuhan umum maupun peralatan yang dibutuhkan dalam proses produksi.

F. Account Executive

Pekerjaan-pekerjaan yang menjadi tanggung jawab dari *Account Executive* antara lain adalah:

i. Mengontak pihak klien sehari-hari, untuk menyampaikan laporan mengenai perkembangan proyek, atau sekadar menjaga hubungan baik dengan pihak eksternal;
ii. Berperan sebagai asisten dalam pertemuan antara perusahaan dengan pihak klien;
iii. Mencatat setiap poin diskusi antara pihak internal dan eksternal untuk memastikan tidak terjadi kesalahpahaman di antara keduanya;
iv. Mengelola berkas-berkas dari atau untuk klien, termasuk hasil akhir dari proyek yang dikerjakan oleh perusahaan;
v. Menyampaikan berbagai berkas, aset, atau informasi tambahan lainnya dari pihak klien kepada pihak internal;
vi. Bekerja sama dengan *Account Director* untuk memastikan pekerjaan yang ditangani oleh perusahaan dapat diselesaikan tepat waktu, dan tidak melewati anggaran yang tersedia.

G. Finance

Memiliki peran untuk mengelola keluar dan masuknya aset finansial perusahaan, menyampaikan tagihan atau faktur kepada pihak eksternal, serta mengurus kebutuhan-kebutuhan karyawan, seperti jaminan Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) Kesehatan.

Peran motion graphic..., Bobby Fernando, FSD UMN, 2017

H. *General Affairs & Marketing*

Personil yang bertugas untuk memenuhi kebutuhan umum kantor, berkoordinasi dengan supir dan *office boy* saat dibutuhkan untuk kepentingan-kepentingan tertentu, serta bertanggung jawab atas perawatan gedung kantor.

I. Head of Production

Deskripsi pekerjaan posisi *Head of Production* tentunya berkisar seputar pemastian kelancaran berjalannya proses produksi proyek. Hal ini meliputi pemeriksaan kesesuaian hasil produksi dengan *briefing* yang diberikan oleh klien, pengawasan kelancaran transisi dari satu tahap produksi ke tahap selanjutnya, serta berperan sebagai *Person in Charge* (PIC) untuk divisi produksi secara keseluruhan.

J. Producer

Memiliki peran utama untuk mengawasi keseluruhan pihak yang terlibat dalam proses produksi, berkomunikasi dengan pihak klien, dan menjadi koordinator yang menjembatani antara kedua belah pihak selama proses produksi berlangsung.

K. *Motion Graphic Artist*

Personil-personil yang ditugaskan untuk mengeksekusi produksi proyek berbasis audiovisual, terutama yang melibatkan teknik *motion graphic*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA