



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.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan PT. Siji Solusi Digital

Telkom Indonesia sebagai perusahaan telekomunikasi terbesar di Indonesia mempunyai program *Indigo Incubator* yang merupakan pembinaan dan pengembangan *StartUp Company*. Program *Indigo Incubator* sudah dimulai dari tahun 2013, dan terbuka bagi siapa saja yang ingin mengikutinya, yang memiliki sebuah ide kemajuan dibidang teknologi dan komunikasi. Pada tahun 2014, 3 orang pendiri SIJI mendaftarkan idenya untuk mengikuti program Indigo Incubator, idenya adalah membuat aplikasi Augmented Reality Mobile Application for Advertising Industry, dengan nama produk “SIJI INFINITY”.

Ide ini berhasil diterima, dan lolos tahap seleksi pertama, dari seluruh Indonesia hanya 65 tim yang lolos seleksi tahap pertama. Pada tahap kedua, setiap tim di interview guna menjelaskan mengapa ide tersebut layak lolos program Indigo Incubator, interview dilakukan oleh grup Telkom, seperti Telkom Indonesia, Telkomsel, MD Media, Telkom Sigma, Finnet, dan group Telkom lainnya. Pada tahap interview ini pun SIJI lolos, dan berhak mendapatkan tiket keikutsertaan program *Indigo Incubator*. Indigo Incubator tahun 2014 hanya diikuti oleh 11 tim dari seluruh Indonesia, ke 11 tim tersebut dibagi kedalam 2 tempat, yang pertama adalah di Bandung atau tempatnya disebut Bandung Digital Valley, dan tempat yang kedua adalah di Jogjakarta atau tempatnya disebut dengan Jogja Digital Valley.

SIJI sendiri ditempatkan di Bandung Digital Valley, dan dimulailah program inkubasi Indigo Incubator oleh Telkom Indonesia selama setahun, dengan diberikan dana, tempat, mentor dalam negeri dan mentor dari luar negeri, dan berbagai fasilitas lainnya oleh Telkom Indonesia. Untuk program ini Telkom mendapatkan bagian saham 12 persen dari setiap *StartUp Company* yang diinkubasi. Pada tahun 2015, SIJI membuat divisi baru yaitu divisi kreatif, dikarenakan SIJI telah membuat

banyak konten digital, dan produk awalnya SIJI INFINITY adalah dibidang advertising, maka divisi kreatif sangat cocok dijadikan sebagai divisi untuk creative adgency untuk advertising



Gambar 2.1. Logo SIJI

Dibalik itu, SIJI memiliki visi dan juga misi sama halnya dengan perusahaan lain, yaitu

1. Visi: Menjadi perusahaan teknologi terdepan pada teknologi visual dan menggabungkan industri kreatif digital dengan industri teknologi informasi.
2. Misi: Membuat produk-produk aplikasi yang menyelesaikan berbagai macam masalah yang belum terpecahkan dan menggali kreatifitas tanpa batas.

Dalam proses magang di perusahaan ini, penulis diberikan kesempatan untuk berada di Satisvi yang bergerak di divisi kreatif dimana penulis berada di tim animator. Di perusahaan ini terdapat beberapa divisi, yaitu:

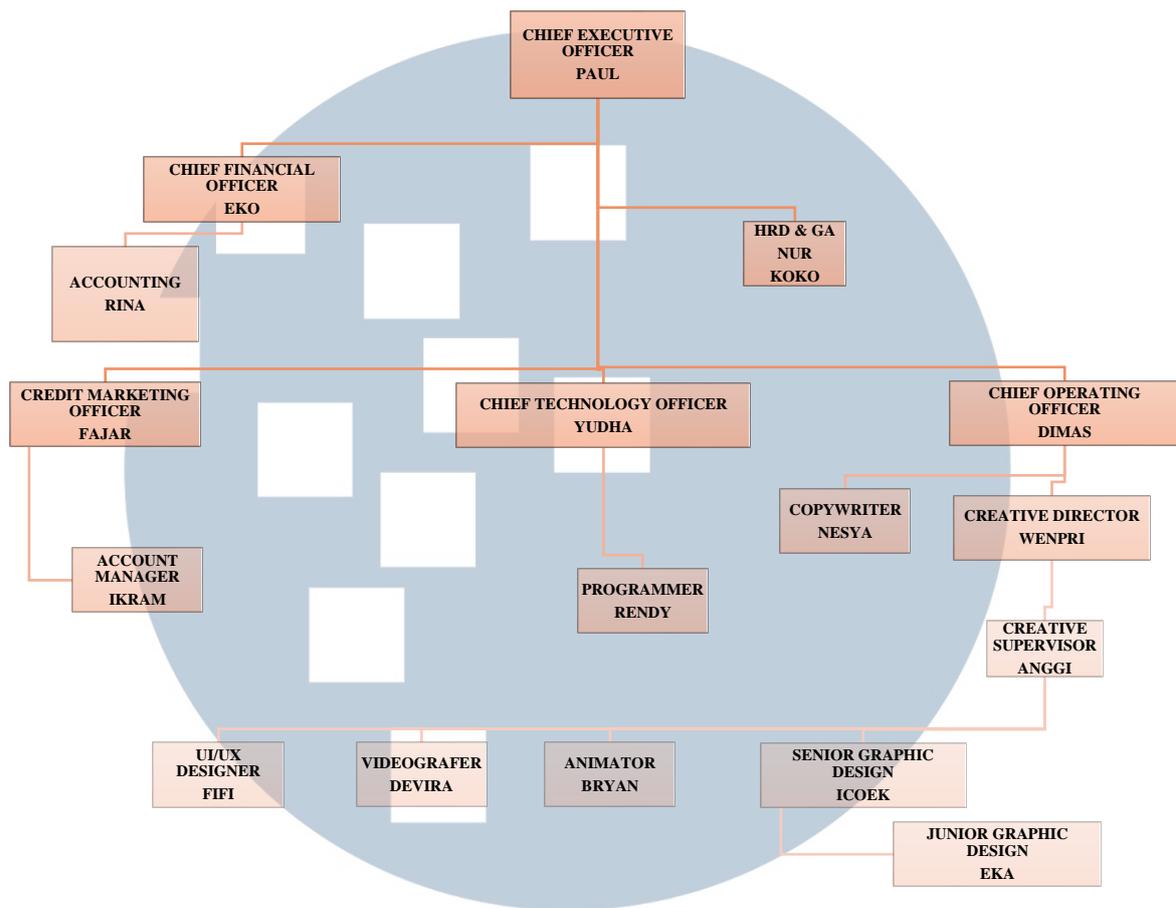
1. Divisi Creative, yang di dalamnya terdapat Satisvi dan YTU (You Tell Us). Satisvi yang berbasis digital (animasi, video, desain grafis) dan YTU (You Tell Us), yang merupakan *production house*, namun pada saat ini YTU masih belum aktif.

2. Eppic, yang merupakan sebuah produk aplikasi asli milik PT. Siji Solusi Digital yang merupakan aplikasi berbasis AR (*Augmented Reality*) yang saat ini sedang dalam proses pengerjaan oleh tim Eppic.
3. Development, yang di dalamnya terdapat AppCore, yang merupakan sebuah tim yang membuat aplikasi, web, android, ios dan desktop. AppCore ini disebut juga sebagai inkubasi teknologi.
4. Finance, yang merupakan bagian dalam mengurus keuangan.
5. Marketing and sales, merupakan tim yang bertugas untuk menjual segala produk yang dibuat PT. Siji Solusi Digital.
6. HRD General affair, merupakan bagian dalam mengurus bagian umum.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Posisi penulis dari struktur organisasi dibawah adalah sebagai animator yang berada pada tim kreatif. Penulis berada dibawah pimpinan dan juga sebagai pembimbing lapangan yaitu Wenpri Andy selaku Creative Director. Penulis mengerjakan pekerjaan yang sesuai dengan jobdesk yaitu membuat asset animasi, mengerjakan animasi, dan support tim kreatif.

U M N
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



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan
(dokumentasi pribadi)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA