



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 PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

Berdasarkan wawancara dengan Pak Raiyan dan Pak Hilman Ilyasa dari Studio Imagia, diketahui bahwa Studio Imagia merupakan studio VFX, animasi 3D, *game* yang secara resmi berdiri pada tahun 2016. Meskipun sudah beroperasi sejak tahun 2012 dengan beberapa nama, salah satunya, Pray Media Studio sebagai studio VFX. Hal ini dikarenakan *founder-foundernya* yang memiliki latar belakang pada bagian *visual effect* dan telah lama bekerja dibawah studio televisi seperti Indosiar dan lain-lain.



Gambar 2. 1 Logo Studio Imagia

(<https://www.facebook.com/pages/category/Local-Business/Imagia-studio-VFX-Animation-877465905721097/>, 2020)

Studio Imagia memiliki hubungan kerja sama dengan pihak luar negeri, salah satunya Jepang. Hubungan tersebut muncul dengan menjaga kepercayaan yang telah dibangun selama bertahun-tahun terhadap karyawan dan *founder* Studio Imagia. Proyek pertama mereka dengan Jepang adalah Bima Satria Garuda (2013). Sementara hubungan kerja sama dengan pihak lain selain Jepang ialah dengan mengerjakan *freelance*.

Saat ini Studio Imagia masih fokus dalam mengembangkan bagian VFX dan animasi 3D. Di sisi lain, bagian *game* baru akan dibuka dalam waktu 2 tahun ke depan di Bandung. Studio Imagia terdiri dari 36 karyawan dan berlokasi di

Jalan Tebet Timur Dalam, Jakarta Selatan. Akan tetapi, Studio Imagia kemungkinan akan berpindah lokasi ke daerah Jalan Bungur Dalam, Kemang pada bulan Maret atau April 2020. Meskipun hal tersebut tertunda sampai waktu yang belum ditentukan karena pandemi virus Corona.

Sebagai studio VFX dan 3D, Studio Imagia memiliki visi untuk membawa industri film internasional ke Indonesia, mempertahankan idealisme mereka untuk merancang apa yang diinginkannya, dan mengembangkan penggunaan *visual effect* di Indonesia. Hal ini dilatar belakangi oleh apa yang dikatakan CEO Studio Imagia, Raiyan Laksamana, bahwa penggunaan *visual effect* pada film Indonesia masih bersifat komplementer dan tidak sepenuhnya bergantung pada hal tersebut, dibandingkan dengan *Hollywood* yang telah menjadikan *visual effect* sebagai bagian utama dalam produksi film-filmnya.

Beberapa proyek yang telah dikerjakan oleh Studio Imagia meliputi film panjang, baik yang berasal dari Indonesia maupun bekerja sama dengan pihak di luar negeri. Film-film tersebut meliputi:

1. Bumi Manusia (2019)
2. Satria Heroes-Revenge of Darkness (2017)
3. Bangkit (2016)
4. London Love Story (2016)
5. Magic Hours (2015)



Gambar 2.2 Proyek Studio Imagia

(<https://www.facebook.com/877465905721097/photos/pb.877465905721097.-2207520000../1303698659764484/?type=3&theater>, 2020)

Dari proyek tersebut, Studio Imagia menerima beberapa penghargaan dari Piala Maya sebagai Tata Efek Khusus Terbaik pada film *Bangkit* (2016) dan *Satria Heroes-Revenge of Darkness* (2017).



Gambar 2. 3 Penghargaan Studio Imagia

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

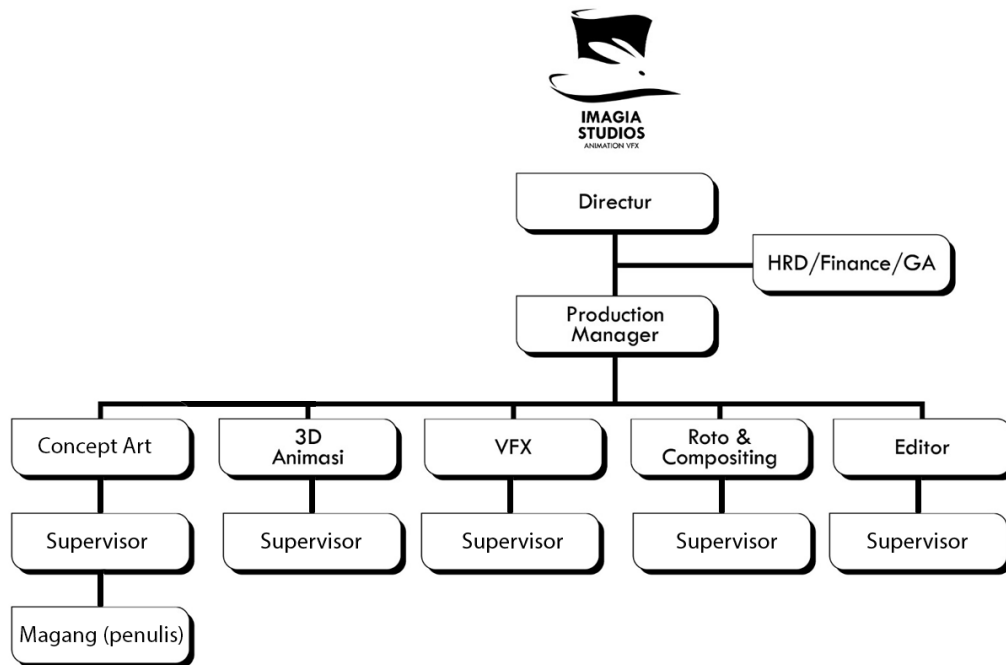
Saat ini Studio Imagia sedang mengerjakan proyek animasi 3D dan film *live action* dari Jepang yang berjudul *Dinosaurs* dan *Grand Blue*.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Kedudukan tertinggi di Studio Imagia adalah Bapak Raiyan Laksamana sebagai direktur dan merangkap sebagai CG dan VFX Supervisor. Di bawah direktur terdapat bagian HRD, Finance, dan GA yang dikepalai oleh Bu Cherry. Direktur juga membawahi Production Manager, yaitu VFX Producer, Bapak Alamnas, dan 3D Animation Producer, Bapak Hilman Ilyasa. Terdapat beberapa divisi di Studio Imagia yaitu *Concept Art*, 3D Animasi, VFX, *Roto & Compositing*, dan *Editor*.

Masing-masing divisi dikepalai oleh *supervisor*. Divisi *Concept Art* dikepalai oleh Bapak Dani Kuswan, divisi 3D Animasi dikepalai oleh Bapak Sumanti, divisi VFX, *Roto & Compositing*, dan *Editor* dikepalai oleh Bapak Mikael Imanuello. Sementara itu, Studio Imagia juga memiliki *translator* agar

dapat berkomunikasi dengan klien yang sebagian besar berasal dari Jepang, bernama Lucas.



Gambar 2. 4 Struktur Organisasi Studio Imagia
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Studio Imagia memilih untuk tidak melakukan *outsource* dengan studio-studio lain di Indonesia. Studio Imagia pada umumnya akan melakukan *outsource* apabila memang *deadline* proyek tersebut tidak terkejar dengan menggunakan orang-orang yang bekerja *freelance* atau salah satu studio di India yang berspesialis pada bagian *rotoscoping*.