



### **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 Sejarah Singkat Perusahaan

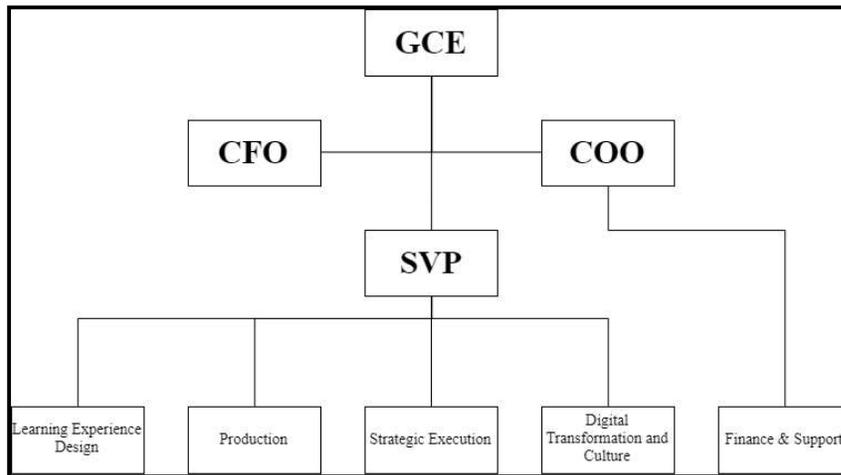
PT. Digital Animasi Asia atau PT. digima ASIA adalah perusahaan yang berdiri pada tahun 2016 lalu. digima ASIA memiliki visi yaitu *Creating World-Class Digital Creations*, yang memiliki arti digima ASIA ingin membuat sebuah *digital creations* dengan standar kelas dunia. Dengan misi yaitu *Becoming a Leading Organization Specializing in Digital Innovation and Its Strategic Execution*, yang berarti digima ASIA ingin menjadi organisasi yang memandu dan mempelopori dalam bidang membuat *digital learning experience* yang memastikan pelajar mendapatkan *impact* yang besar untuk menjadi individu yang kompeten.



Gambar 2.1 Logo PT Digital Animasi Asia  
(Digimasia,2019)

Logo digima ASIA memiliki filosofi yaitu *Digital World* atau Dunia Digital, menggambarkan suatu bentuk bola dunia dalam formasi digital, dimana itu menunjukkan bahwa digima ASIA lahir di era digitalisasi yang sangat kuat dan hebat yaitu tahun 2016. Pada logo juga terdapat *tagline* dari perusahaan yaitu *Digital Innovation & Strategic Execution*, yang artinya digima ASIA tidak hanya berinovasi, tetapi juga berani untuk mengeksekusi dengan strategi yang tepat. Untuk kata Digima, kata tersebut merupakan singkatan dari *Digital Innovation and Animation*, dan kata Asia merupakan target perusahaan saat ini adalah mencakup asia.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Organisasi digima ASIA  
(Sumber: Dokumentasi Internal digima ASIA)

Berdasarkan pada Gambar 2.2 terlihat deskripsi masing-masing kedudukan dari struktur organisasi tersebut.

1. *Global Chief Executive (GCE)* dan *Chief Executive Officer (CEO)* adalah jabatan yang memegang peranan paling tinggi dan krusial dari perusahaan ini. GCE dan CEO adalah jabatan yang melakukan pencarian *project*, bertemu dengan klien dan juga sebagai pemilik dari perusahaan ini.
2. *Chief Operating Officer (COO)* adalah jabatan yang mengurus segala keperluan teknis yang terjadi dalam perusahaan seperti produksi dari modul yang telah disepakati.
3. *Chief Financial Officer (CFO)*, karena digima ASIA adalah perusahaan yang memiliki bapak perusahaan yaitu Karyaputra Suryagemilang (KPSG) jabatan ini adalah jabatan yang mewakili KPSG untuk mengatur dan memantau keuangan dari perusahaan.

4. *Senior Vice President (SVP)* adalah jabatan yang menangani semua divisi yang berhubungan dengan pembuatan modul pembelajaran, yaitu divisi *Learning Experience Design, Production, dan Strategic Execution*, dimana jabatan ini bertugas mengkoordinasikan ketiga divisi diatas agar *flow* dan *requirements* berjalan dengan lancar.
5. *Finance and Support*, pada divisi ini tugas yang dilakukan adalah mengurus hal-hal yang berkaitan dengan keuangan, mulai dari gaji karyawan, tunjangan, anggaran perusahaan, hingga pembayaran oleh *client*.
6. *Digital Transformation and Culture*, pada divisi ini tugas yang dilakukan adalah mengurus promosi dan branding perusahaan seperti dari *website*, atribut perusahaan, dll. Divisi ini juga memiliki tugas yaitu membuat *culture* yang menjadi dasar bagi karyawan perusahaan digima ASIA seperti membuat standarisasi *value* yang harus dimiliki oleh setiap karyawan, membuat *event* internal, dan membangun budaya dalam perusahaan.
7. *Strategic Execution*, pada divisi ini tugas yang dilakukan adalah memastikan waktu pengerjaan suatu *project* berjalan lancar, dengan cara membuat *timeframe* untuk setiap *project* yang sudah disepakati oleh CEO. Divisi ini juga menjadi divisi yang menjadi penghubung dengan *client* ketika *project* sudah selesai dan diberikan kepada *client*. Divisi ini juga bertanggungjawab apabila ditemukan *bug* atau kesalahan pada modul pembelajaran.
8. *Learning Experience Design*, pada divisi ini, tugas yang dilakukan adalah membuat modul pembelajaran menggunakan konten yang diberikan oleh *client*, memikirkan bagaimana penyampaian konten dari *client* memiliki *impact* yang

maksimal dan membangun framework modul pembelajaran digital oleh divisi dibawahnya yaitu *front-end developer*.

9. *Production*, divisi ini memiliki tugas yaitu membuat aset-aset yang diperlukan oleh divisi *Learning Experience Design*, dari gambar dan animasi 2D maupun 3D, *sound*, dan video. Selain itu, tugas dari divisi ini juga memastikan *framework* yang dikerjakan oleh divisi *Learning Experience Design* berjalan dengan lancar tanpa ada kesalahan ataupun *bug* dengan cara melakukan *testing* oleh divisi *Quality Assurance*.