



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

Pada tahun 2012, Universitas Multimedia Nusantara membuka kompetisi inkubasi bisnis bersama Skystar Ventures. Dalam kompetisi ini Dreambox muncul sebagai juara pertama dengan nama Dreamhouse, sehingga merupakan titik awal menjalankan ide bisnis mereka. Setelah menang dari kompetisi bisnis inkubasi tersebut, Dreamhouse berganti nama menjadi Dreambox. Mereka berlokasi di Skystar Ventures Lantai 12 Gedung “New Media Tower” Universitas Multimedia Nusantara. Awalnya Dreambox hanya bergerak dalam bidang pembuatan *website*, namun seiring berjalannya waktu yaitu pada tahun 2016 akhirnya mereka melebarkan bidangnya ke bidang *branding*. Proyek awal branding yang dikerjakan oleh Dreambox adalah RS. Bunda, Lintasarta dan Jakarta Garden City.

Setelah semakin berkembang, akhirnya klien-klien besar mulai mengandalkan Dreambox menjadi Branding Consultant mereka. Contohnya seperti Modernland Realty, Apple Developer Academy, Xiaomi, Bayu Buana Travel, dan KingKoil. Melihat semakin berkembangnya Dreambox dan klien-klien yang mereka kerjakan, akhirnya mereka mulai menambah jumlah karyawan sehingga saat ini mencapai sekitar 40 orang karyawan. Pada tahun 2018, Dreambox juga memutuskan untuk pindah kantor dari Skystar Ventures Lantai 12 “New Media Tower” Universitas Multimedia Nusantara ke Ruko Scientia Square Park Garden View Blok GV-03ATF.

2.2. Logo Perusahaan



Gambar 2.1. Logo Dreambox Group
(Sumber: Dokumen Perusahaan Dreambox, 2018)

Arti dari logo Dreambox terbagi dari menjadi dua, yaitu pada *icon* atau *logogram* dan pada teks atau *logotype*. *Icon* atau *logogram* pada Dreambox terdiri dari tiga warna yaitu cyan, magenta, dan yellow. Ketiga warna tersebut merupakan warna substraktif yang membentuk garis-garis tidak beraturan, garis ini menyimbolkan impian-impian orang yang masih abstrak. Garis-garis tersebut dikumpulkan menjadi satu buah kotak, hal ini dikarenakan kotak tersebut akan menjadi wadah dari mimpi-mimpi itu. Sehingga kotak ini dinamakan sebagai kotak mimpi atau kotak impian.

Melalui logo tersebut Dreambox ingin menyampaikan bahwa impian-impian klien yang masih abstrak dapat diwujudkan oleh Dreambox. Selanjutnya teks atau *logotype* Dreambox memiliki karakteristik yang tebal dan berasal dari font Nexa. Hal ini dikarenakan untuk mencerminkan Dreambox yang moderen, professional, dan *youthful*.

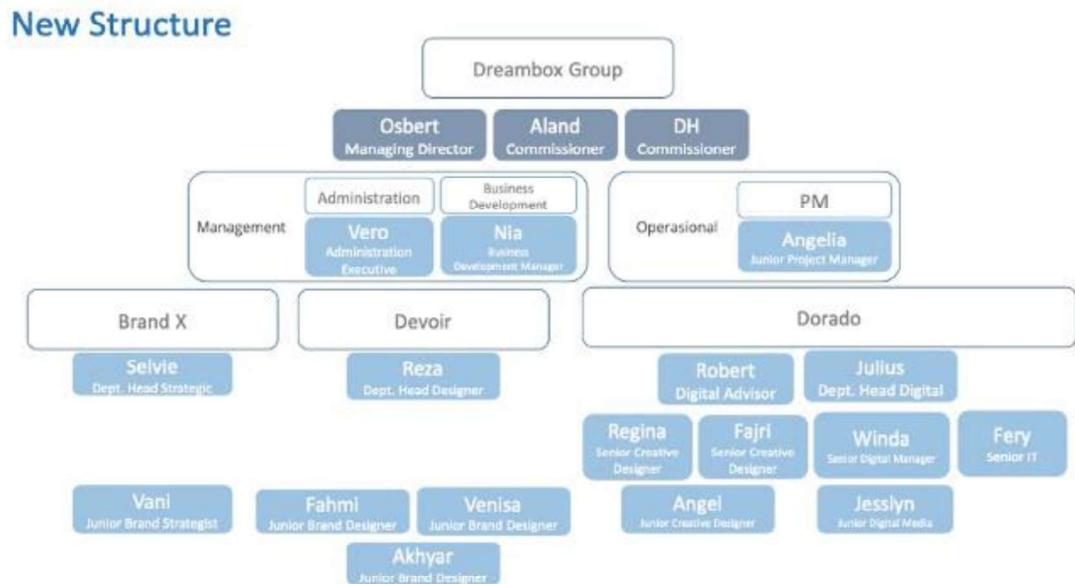
2.3. Visi dan Misi Perusahaan

Dreambox Group atau yang sering dikenal dengan Dreambox Branding Consultant memiliki sebuah visi yaitu “*Enhancing Your Amazing Brand*” dimana visi ini memiliki sebuah makna bahwa Dreambox Group dapat menjadi solusi bagi sebuah *brand* dalam menggali *personality* dan *value* dari *brand* tersebut melalui *branding* yang tepat. Sedangkan misi dari Dreambox Branding Consultant adalah:

1. Menjadi Perusahaan Branding Consultant yang professional dengan basis *technopreneurship*.
2. Memberikan *value* kepada klien lewat pelayanan terbaik.
3. Menghasilkan *problem solving* dengan memanfaatkan teknologi.
4. Memotivasi generasi muda di bidang *technopreneurship*.

2.4. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan Struktur Organisasi Perusahaan dari Dreambox Branding Consultant.



Gambar 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan Dreambox Group

(Sumber: Dokumen Perusahaan Dreambox, 2018)

Berdasarkan Struktur tersebut, dapat dilihat Dreambox Branding Consultant memiliki uraian, mulai dari pembagian tugas, wewenang, dan tanggung jawab sebagai berikut:

1. *Managing Director*:
 - a. Mengatur *financial plan* pada perusahaan untuk setiap tahunnya.
 - b. Mengatur rencana bisnis dan melaporkannya kepada CEO.
 - c. Membangun relasi hubungan yang baik dengan klien-klien.
 - d. Mengatur proyek dan bertanggung jawab atas kinerja internal.

- e. Mengatur alokasi *budget* dan tenaga kerja pada setiap proyek yang sedang berlangsung.

2. *Commissioner*:

- a. Memimpin dan menentukan tindakan serta kebijakan perusahaan.
- b. Memimpin perusahaan untuk mencapai visi dan misi yang telah ditetapkan oleh perusahaan.
- c. Melakukan dan merencanakan strategi pemasaran dalam mencari klien yang potensial.
- d. Bertugas untuk bertemu dengan klien, organisasi, atau suatu perusahaan lain.

3. *Project Manager*:

- a. Melakukan koordinasi antara dua belah pihak, yaitu internal Dreambox dengan klien.
- b. Mengatur alur kerja pada suatu proyek yang sedang berlangsung, seperti mengatur *budgeting* dan *timeline*.
- c. Melaporkan setiap *progress* sebuah proyek yang sedang berlangsung ke perusahaan.

4. *Creative Director*:

- a. Memimpin, memberikan arahan dan koordinasi kerja dalam departemen kreatif. Selain itu bertanggung jawab dalam mengendalikan pembagian tugas, perencanaan, dan *timeline* kerja.
- b. Bertanggung jawab dan memberikan laporan seluruh agenda departemen kreatif kepada CEO.

- c. Melakukan asistensi dan memantau *progress* pekerjaan yang dilakukan pada departemen kreatif.

5. *Art Director*:

- a. Menentukan ide visual yang sesuai dengan arahan *client brief*, serta melakukan brainstorming secara bersama-sama dengan para *brand designer*.
- b. Berkoordinasi dengan *Brand Strategist* untuk mengetahui strategi pemasaran yang dimiliki klien untuk disamakan dengan visual yang nantinya akan dibuat.
- c. Memantau dan melakukan asistensi pada hasil pekerjaan yang telah dilakukan oleh *brand designer*.
- d. Bertanggung jawab atas visual yang dikerjakan pada departemen kreatif.

6. *Digital Manager*:

- a. Melakukan riset untuk mengetahui strategi sosial media dan menentukan *placement* mana yang sesuai dengan klien.
- b. Bekerja sama dengan *Brand Strategist* dan *Brand Designer* untuk membahas visual yang akan digunakan oleh klien untuk diterapkan ke sosial media ataupun *website*.
- c. Melakukan social media management dan *search engine optimization* untuk klien.

7. *Brand Designer (Junior / Senior)*:

- a. Mengembangkan ide yang diberikan oleh *Creative Director* dan *Art Director*.

- b. Melakukan proses pengerjaan visual berdasarkan arahan dari *client brief* dan hasil asistensi dari *Art Director*.
- c. Menyusun presentasi dari hasil visual yang telah dikerjakan untuk ditunjukkan kepada klien.

8. *Brand Strategist (Junior / Senior)*:

- a. Melakukan analisa target pasar dan masalah yang dihadapi oleh klien untuk menyusun strategi sehingga dapat tepat sasaran.
- b. Menentukan strategi marketing yang nantinya akan digunakan oleh klien
- c. Melakukan koordinasi dengan *Art Director* untuk membahas detail desain dan visual yang akan digunakan.