



### **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 2

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Perusahaan Creative Nest Indonesia

Creative Nest Indonesia merupakan suatu perusahaan yang berdiri dibawah naungan PT. Triwira Putra Perkasa yang juga menaungi tiga unit bisnis lainnya yaitu YAPS Animation dan juga Zona Reality. Creative Nest Indonesia sendiri berdiri atas kerjasama yang dilakukan oleh Patrick Effendy selaku *Founder* dan CEO dari Creative Nest Indonesia dengan Sinarmas Land untuk membuat sebuah *creative hub* yang berlokasi di The Breeze BSD dimana *creative hub* tersebut diharapkan bisa menjadi sebuah wadah edukasi kreatif dan juga teknologi. Dalam menetapkan kurikulum yang dijadikan acuan dalam memberikan edukasi, Creative Nest Indonesia sendiri bekerjasama dengan Sangnila Arts Academy yang merupakan sebuah sekolah khusus untuk *3D design* dan juga *animation*. Creative Nest Indonesia juga bekerjasama dengan Adobe, Unity, dan juga Autodesk sebagai partner utama untuk *software* yang digunakan di Creative Nest Indonesia untuk menghasilkan karya-karya kreatif. Kerjasama yang dilakukan oleh Creative Nest Indonesia ini dilakukan agar setiap lulusan yang mengambil *course* atau kelas di Creative Nest Indonesia mendapatkan sertifikat internasional yang akan sangat bermanfaat. Creative Nest Indonesia sendiri mulai beroperasi sejak tanggal 19 Februari 2019.

Visi yang dimiliki oleh Creative Nest Indonesia adalah menjadi suatu wadah dimana para insan kreatif dapat bertemu dan melakukan suatu kolaborasi yang harapannya bisa membuahkan suatu hal yang baik untuk meningkatkan perkembangan industry kreatif yang ada di Indonesia. Creative Nest Indonesia juga hadir untuk menyediakan pelatihan dan juga peluang kerja untuk berbagai jenis industri kreatif yang ada di Indonesia. Menurut Patrick Effendy selaku *Founder* dan juga CEO dari Creative Nest Indonesia, di Indonesia dan terutama di Jakarta sendiri masih sangat sedikit tempat dimana masyarakat bisa belajar sesuatu yang berhubungan dengan industri kreatif, khususnya dalam pelatihan *skill* yang mendalam untuk memproduksi karya kreatif. Oleh karena itu, Creative Nest Indonesia sendiri mengadakan kelas-kelas dan juga Workshop/Seminar dimana para ahli dibidang kreatif dapat membagikan banyak ilmu secara langsung kepada pengunjung.

Kelas-kelas dan juga *workshop* yang menjadi fokus utama dari Creative Nest Indonesia sekarang ini adalah mengenai *video editing, photography, 2D animation, copywriting series workshop, visual engagement workshop, public speaking workshop, content creating workshop*, dan sebagainya. Target market yang dituju oleh Creative Nest Indonesia lebih mengarah kepada mahasiswa dan juga profesional muda yang baru bekerja di perusahaan-perusahaan. Untuk melakukan kegiatan promosinya Creative Nest Indonesia menggunakan platform digital untuk menggapai target marketnya seperti Instagram, Youtube dan juga Facebook. Selain itu

Creative Nest juga bekerjasama dengan beberapa website sebagai sarana promosi kegiatan yang dilaksanakan seperti maubelajarapa.com, loket.com, blibli.com, dan juga Go-Tix sehingga dapat memudahkan para konsumen untuk mendapatkan informasi dan juga melakukan transaksi apabila tertarik untuk terlibat dalam kegiatan yang diadakan di Creative Nest Indonesia.

Creative Nest Indonesia yang berlokasi di The Breeze, #L17-18, BSD City, Tangerang, Banten ini juga memiliki beberapa ruangan dan spot yang berguna untuk menunjang setiap kegiatan yang dilakukan di Creative Nest Indonesia seperti kelas, *workshop*, *talks*, dan juga *event*. Tempat yang pertama adalah Creative dan Genius Class, tempat ini memiliki 15 Komputer dengan spesifikasi tinggi guna menunjang kegiatan belajar tentang *3D animation*, *graphic design*, *video editing*, *motion graphic*, dan terkadang dipergunakan untuk ruangan pertemuan. Lalu, tempat yang kedua adalah Cozy Spot yang merupakan tempat yang memiliki dua meja panjang dan dilengkapi dengan *bean bags*. Tempat ini biasanya dipergunakan untuk *workshop* dan juga sebagai *co-working space* dengan kapasitas sekitar 20 orang. Tempat terakhir adalah tempat yang biasa digunakan untuk mengadakan *event*, *workshop*, dan juga *talks* yang bisa memuat sekitar 50 orang bernama Motivational Stage. Tempat ini berbentuk seperti tribune yang nyaman dan dilengkapi dengan *sound system* dan juga *projector*.

### 2.1.1 Logo Perusahaan

Gambar 2.1 Logo Creative Nest Indonesia



Sumber : Dokumentasi Internal Creative Nest Indonesia

### 2.1.2 Foto Lokasi Creative Nest Indonesia

Gambar 2.2 Creative Class



Sumber : Dokumentasi Internal Creative Nest Indonesia (2019)

Gambar 2.3 Genius Class



Sumber : Dokumentasi Internal Creative Nest Indonesia (2019)

Gambar 2.4 Cozy Spot



Sumber : Dokumentasi Internal Creative Nest Indonesia (2019)

Gambar 2.5 Motivational Stage



Sumber : Dokumentasi Internal Creative Nest Indonesia (2019)

## 2.2 Struktur Organisasi dan Divisi Creative Nest Indonesia

Gambar 2.6 Struktur Organisasi Creative Nest Indonesia

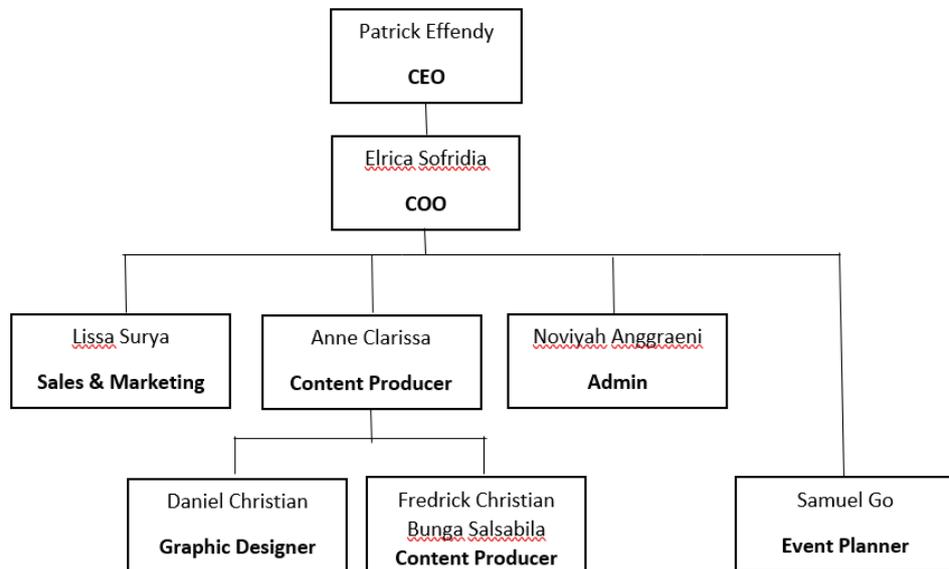


Sumber : Data Olahan Laporan (2019)

## 2.3 Ruang Lingkup Kerja Divisi Terkait

Pada saat selama melaksanakan magang, kerja sama dilakukan dengan beberapa divisi lainnya yang ada di Creative Nest Indonesia yaitu, *Front Desk & Admin*, *Content Producer*, *Video Editor & Graphic Designer*, dan *Sales & Marketing*. Kerjasama yang terjalin biasanya dimulai langsung secara lisan memberitahu kebutuhan yang diperlukan kepada divisi terkait tanpa melewati alur yang terlalu panjang. Di bawah berikut adalah penjelasan mengenai peranan setiap divisi yang ada di Creative Nest Indonesia :

Gambar 2.7 Struktur Divisi Creative Nest Indonesia



Sumber : Data Olahan Laporan (2019)

### 2.3.1 *Front Desk & Admin*

*Front Desk & Admin* memiliki tanggung jawab terhadap beberapa kegiatan harian seperti menerima tamu, menjawab telfon, melakukan pengarsipan data serta membuat laporan pemasukan dan pengeluaran keuangan secara sederhana, dan juga mengatur perencanaan pertemuan yang ada seperti rapat. Selain itu *Front Desk & Admin* juga menjadi perantara langsung antara Creative Nest Indonesia kepada customer dan juga pihak eksternal.

### 2.3.2 *Content Producer*

*Content Producer* yang ada di Creative Nest Indonesia bertanggung jawab atas setiap pembuatan *content* promosi dan *branding* yang dilakukan oleh Creative Nest Indonesia sesuai dengan arahan dari

CEO dan sesuai dengan keperluan yang dibutuhkan seperti promosi *Event, Workshop* atau kelas dalam bentuk video atau poster untuk dipublikasikan pada media dan platform yang digunakan.

### **2.3.3 *Video Editor & Graphic Designer***

Tim ini memiliki tanggung jawab untuk membuat dan mengedit setiap konten yang diperlukan untuk kebutuhan promosi dan branding dalam bentuk video maupun secara grafis sesuai dengan arahan dari *Content Producer, CEO, maupun COO* agar bisa dipublikasikan pada media promosi dan platform yang digunakan oleh Creative Nest Indonesia seperti Instagram, Youtube, maubelajarapa.com, dan loket.com.

### **2.3.4 *Sales & Marketing***

*Sales & Marketing* yang ada di Creative Nest Indonesia memiliki tanggung jawab atas setiap kegiatan marketing yang ada di Creative Nest Indonesia seperti kegiatan promosi, melakukan kerjasama dengan pihak eksternal, meriset target market, dan juga berupaya untuk meningkatkan penjualan.

### **2.3.5 *Event Planner***

Tugas dari divisi *Event Planner* adalah bertanggung jawab untuk mencari ide-ide serta konsep sebuah kegiatan yang ditentukan berdasarkan riset yang dilakukan terhadap target market sebelumnya. Kemudian ide-ide yang ditentukan dikembangkan menjadi sebuah proposal yang sudah berisi rancangan anggaran biaya yang diperlukan pada *event/workshop* yang direncanakan.