

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1. Logo Studio Animars

Studio Animars merupakan studio animasi yang didirikan di Yogyakarta pada awal tahun 2008. Pertama kali memulai produksi di daerah Lempuyang, kota Yogyakarta selama 7 tahun yang kemudian berpindah ke daerah Ngaglik, Sleman, Yogyakarta hingga saat ini. Berawal dari 2 orang dan 2 perangkat komputer, kini Studio Animars sudah berkembang dengan 7 orang tim inti dan 10 orang *freelance*. Nama dari Studio Animars sendiri merupakan gabungan dari dua kata yaitu *ANIMA* yang bermakna hidup atau menghidupkan dan *ARS* atau *art* yang berarti seni.

Seperti namanya, Studio Animars melayani jasa pembuatan dan produksi animasi dengan gayanya sendiri untuk dipasarkan ke publik. Segmentasi produk ditujukan kepada anak-anak prasekolah dan sekolah dasar. Sedangkan klien memiliki beragam jasa seperti personil umum, tenaga pendidikan, institusi pendidikan, UKM (Usaha Kecil dan Menengah), perusahaan swasta hingga ke perusahaan multinasional. Selain animasi terdapat pula bidang lain yang di produksi seperti buku, komik, ilustrasi, game edukasi dan juga media interaktif lainnya.

Studio Animars memiliki visi dan misi yaitu sebagai berikut:

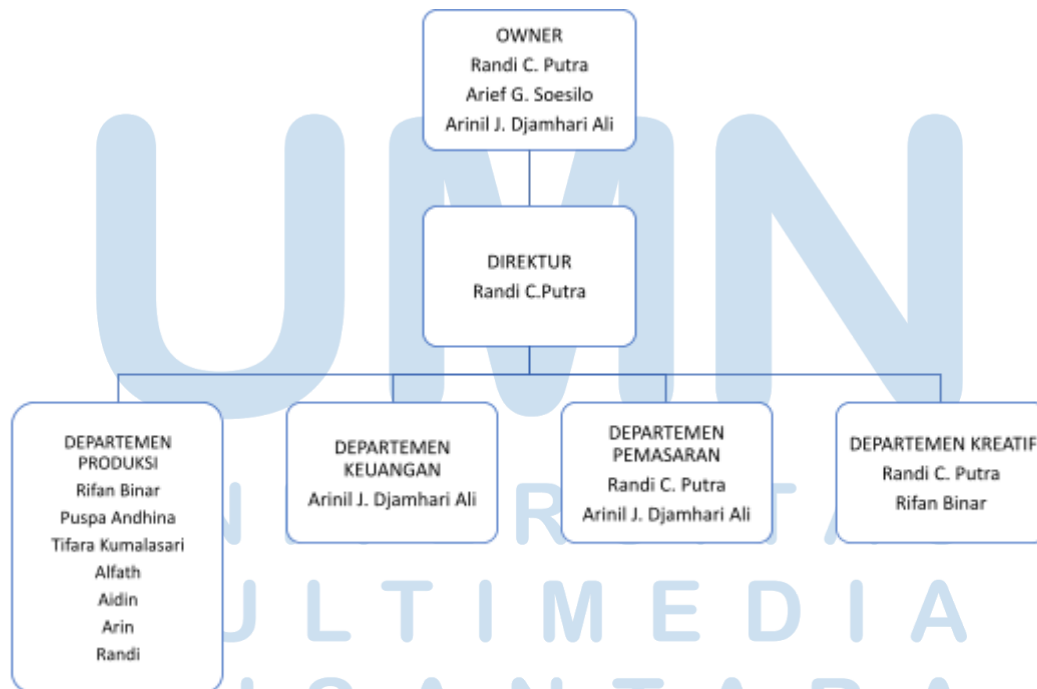
Visi: Berperan aktif dan menjadi bagian penting industri kreatif di Indonesia dan dunia.

Misi:

- a. Menghasilkan karya-karya berkualitas dan membawa manfaat;
- b. Membuka lapangan kerja seluas-luasnya;
- c. Mendukung dunia pendidikan, khususnya di bidang kreatif.

Sebagai bagian dari misi sosial edukasi, Studio Animars juga mengadakan workshop atau pelatihan dengan sasaran umum seperti siswa dan guru dari berbagai jenjang pendidikan. Studio Animars juga telah mengikuti beberapa lomba animasi, game, serta pembuatan *e-book* tingkat nasional bahkan hingga meraih juara dan penghargaan dari pemerintah.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2. Struktur organisasi Studio Animars

(Sumber dokumentasi pribadi, 2021)

Studio Animars adalah studio animasi yang sudah cukup berkembang semenjak didirikan pada tahun 2008. Meski begitu perusahaan ini belum termasuk perusahaan besar yang memiliki banyak pegawai sehingga posisi di bidang tertentu dapat diisi oleh beberapa orang atau satu orang yang sama. Struktur organisasi Studio Animars dapat dilihat sebagai berikut:

1) *Owner*

Owner merupakan seorang atau sekelompok orang yang merupakan pemilik perusahaan dan berinvestasi di perusahaan tersebut. Dalam Studio Animars, pihak owner juga merupakan pendiri dari perusahaan tersebut yang dipegang oleh Randi C. Putra, Arief G. Soesilo, dan Arinil J. Djamhari Ali.

2) *Direktur*

Direktur adalah seorang atau sekelompok orang yang menjadi pimpinan perusahaan dan bertugas untuk mengawasi pekerjaan di bidang tertentu di dalam perusahaan tersebut. Pihak Studio Animars yang menjabat dalam posisi ini yaitu Randi C. Putra.

3) *Departemen Produksi*

Departemen produksi adalah bagian yang bertugas dalam melakukan perencanaan, koordinasi dan pengendalian terhadap sumber daya yang dibutuhkan dalam proses produksi animasi. Pihak yang menjabat posisi ini juga merupakan supervisor bagi penulis serta peserta magang lainnya yang menangani produk seperti animasi, buku, ilustrasi, game, dan media interaktif lainnya dari awal hingga akhir. Pihak tersebut yakni Rifan Binar Nusantara, Puspa Andhina, Tifara Kumalasari, Randi C. Putra, Alfath, Aidin, dan Arin.

4) Departemen Keuangan

Departemen keuangan adalah bagian yang bertugas untuk mengelola dan mengatur arus masuk dan keluar uang di perusahaan. Pihak Studio Animars yang memegang posisi ini yakni Arinil J. Djamhari Ali.

5) Departemen Pemasaran

Departemen pemasaran adalah bagian yang bertanggung jawab dalam merancang strategi pemasaran dan mengembangkan promosi yang dibutuhkan agar produk mampu diketahui dan diterima oleh publik. Divisi ini juga menentukan harga yang pas bagi produk serta mengelola hubungan jangka panjang dengan pelanggan. Pihak Studio Animars yang menjabat pada posisi ini yakni Randi C. Putra dan Arinil J. Djamhari Ali.

6) Departemen Kreatif

Departemen kreatif adalah bagian yang bertanggung jawab dalam merancang dan mengkoordinasikan pembuatan ide-ide serta konsep dalam suatu karya yang akan dibuat atau di produksi. Pihak yang memegang posisi tersebut yakni Randi C. Putra dan Rifan Binar Nusantara.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA