

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Perusahaan

Mosmoss Studio merupakan studio yang mulai berdiri pada tahun 2019 di Tangerang, Indonesia. Studio ini terlibat dalam pembuatan aset AAA *game* mulai dari 3D *modeling*, *Concept*, dan *Cinematic Job*. Pada awalnya, *Mosmoss Studio* dimulai dari 4 orang *artist* yang mengerjakan *outsourced project* dari *third party* studio bernama *Warcraft Reforge*. Pada tahun awal, semuanya masih baik-baik saja hingga pada tahun kedua di mana pandemi mulai muncul, salah satu *client* meninggalkan suatu proyek yang tidak dibayar dan hal itu sangat merugikan studio. Kemudian setelah berbulan-bulan mengalami banyak rintangan, mereka menemukan titik balik yaitu salah satu *game* besar bernama *PUBG* mulai menjalin kontrak dengan *Mosmoss Studio* dalam mengerjakan *game trailer/ads* sampai saat ini.

Saat ini *Mosmoss Studio* memiliki 19 *artist* yang secara tim masing-masingnya memiliki spesialisasi di bidang *modeling*, *Animation*, dan *Game Engine*. Hingga saat ini, berbagai pekerjaan yang seringkali mereka kerjakan adalah *props modeling*, *character modeling*, *animation*, dan penggunaan *Unreal Engine* untuk *compositing* dan *render*. Berikut beberapa hasil pekerjaan *Mosmoss Studio*:



Gambar 2.2 Portofolio *Mosmoss Studio*
(Website <https://mosmoss.com/>)



Gambar 2.3 Portofolio *Mosmoss Studio*
(Website <https://mosmoss.com/>)

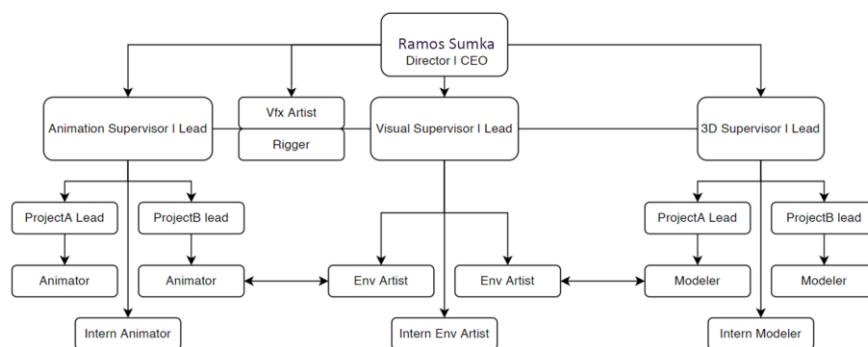
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.4 Portofolio *Mosmoss Studio*
(Website <https://mosmoss.com/>)

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Mosmoss Studio sebagai sebuah perusahaan yang harus terus mengerjakan proyek secara tim tentunya membutuhkan sistem yang terstruktur. Hal ini dibutuhkan agar segala pekerjaan dalam terkelola dengan baik. Berikut struktur organisasi perusahaan *Mosmoss Studio*:



Gambar 2.5 Struktur Perusahaan

Pada gambar di atas ditunjukkan bahwa peranan *Director* dan *CEO* berada di paling atas. Untuk saat ini, *Director* atau *CEO* bertugas untuk mengepalai seluruh divisi. Hampir keseluruhan hasil pekerjaan butuh *approval* dari *Director*. Kemudian, di bawahnya diisi oleh para *Supervisor* dari masing-masing divisi. *Supervisor* biasanya berasal dari *artist* yang sudah cukup lama berkecimpung di masing-masing divisi yang ada. Di *Mosmoss Studio*, *Supervisor* bertugas untuk mengawasi dan membantu para *artist* dari masing-masing divisi. Lalu, di bawahnya ada *Project Lead* yang dipercaya untuk mengatur dan mengawasi tim *artist* dalam mengerjakan suatu proyek dari *client*. *Project Lead* terkadang secara langsung juga merupakan *Supervisor* itu sendiri. Untuk posisi penulis sendiri tentunya adalah sebagai *Intern Modeler* yang diawasi langsung oleh *3D Supervisor* dan dibantu juga oleh para anggotanya.

2.3 SWOT Analysis Perusahaan

SWOT Analysis merupakan metode yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah bisnis atau perusahaan. Menganalisis SWOT berperan cukup penting karena membantu perusahaan agar dapat memiliki strategi untuk mencapai visi dan misinya (Populix, 2021). SWOT sendiri mencakup 4 komponen yaitu *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat*. *Mosmoss Studio* sebagai sebuah perusahaan tentunya memiliki beberapa *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat*. Berikut hasil analisis SWOT perusahaan oleh penulis:

1. *Strength*

- Karena jumlah *artist* yang masih sedikit, komunikasi antar *artist* menjadi lebih mudah.
- *CEO* perusahaan yang seringkali ikut membantu mengawasi para *artist* sehingga secara tidak langsung dapat memberikan ilmunya.

2. *Weakness*

- Karena masih tergolong studio yang baru berdiri, nama *Mosmoss Studio* masih belum cukup dikenal di kalangan konsumen.

- Jumlah *artist* yang masih sedikit membuat kapasitas proyek yang dapat diambil juga sedikit.
3. *Opportunity*
- Melihat dari kualitas portofolio yang ditampilkan sudah cukup baik, *Mosmoss Studio* memiliki potensi untuk berkembang lebih jauh lagi pada masa yang akan datang.
 - Melihat dari adanya *client* dari salah satu game besar seperti PUBG, memungkinkan *client-client* besar lainnya untuk muncul.
4. *Threat*
- Melihat dari beberapa studio yang sudah lebih berumur seperti *Lumine Studio* dan *Brandoville Studio*, menjadikan mereka sebagai pesaing yang lebih unggul dari segi popularitas, pengalaman, dan kapasitas proyek.

2.4 Business Model Canvas Perusahaan

Business Model Canvas merupakan kerangka manajemen bisnis yang memudahkan orang untuk melihat gambaran tentang ide atau rencana bisnis (Hasibuan, 2021). Berikut merupakan *Business Model Canvas* dari *Mosmoss Studio* sebagai perusahaan yang penulis dapatkan analisis melalui pengamatan pribadi maupun wawancara secara tidak langsung saat berbincang-bincang dengan para karyawan di sana:



Gambar 2.6 *Business Model Canvas* Perusahaan (Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar *Business Model Canvas* di atas, menjelaskan bahwa *Mosmoss Studio* menyediakan jasa pembuatan aset 3D dan iklan sebagai produk utamanya. *Customer Segment*-nya terletak di sekitar *Game Developer*, *Game Company*, dan orang-orang yang membutuhkan jasa 3D. Kemudian, *Mosmoss Studio* juga menggunakan *Email*, *Social Media*, dan juga *Website*-nya untuk terus terkoneksi dengan konsumen maupun pihak yang bekerja sama. Dan yang terakhir, untuk

melakukan semua itu tentunya *Mosmoss Studio* membutuhkan berbagai hal. Mulai dari tenaga kerja, menyewa gedung, peralatan, dan sebagainya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA