

## BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Mosmoss Studio.  
(sumber: dokumentasi perusahaan)

Mosmoss Studio merupakan sebuah startup studio *graphic design* yang didirikan oleh Ramos Sumka sebagai CEO dan *director* untuk segala proyek yang dikerjakan pada tahun 2019. Berawal dari empat orang, Mosmoss Studio mengambil proyek dari Warcraft Reforge dan terus berkembang. Namun pada tahun 2020, pandemi COVID-19 menerjang stabilitas studio. Salah satu *client* tidak membayar pekerjaan sehingga ekonomi studio semakin memburuk. (Sumka, komunikasi pribadi, 2022)

Selama beberapa bulan studio bertahan dengan mengerjakan proyek kecil. Setelah itulah akhirnya studio kembali berhasil mendapatkan pekerjaan dari *client* besar seperti PUBG. Dari saat itu, studio bergerak selaku jasa *outsourcing* untuk *client developer* dan *publisher* yang mayoritas dari luar negeri. Namun Mosmoss masih mengambil pekerjaan lokal. Pekerjaan yang biasa dilakukan adalah seperti pembuatan *asset game AAA*, *character modeling*, animasi, *trailer cinematic video game* menggunakan Unreal Engine.

Walau sedang dalam tahap mengerjakan proyek *outsourcing*, Mosmoss Studio memiliki visi untuk membuat IP sendiri dengan menjadi *developer video game AAA* di masa depan. Untuk mencapai tujuan itu, studio sedang mengumpulkan bakat-bakat dan dana yang mumpuni yang dibutuhkan untuk membangun sebuah *video game AAA*. Dengan dasar tujuan menjadi sebuah *developer video game* di masa depan, Mosmoss Studio memiliki *business model canvas* sebagai berikut sebagai pondasi perusahaan:

#### *Value Proposition*

- Aset properti 3D berkualitas industri AAA
- Aset karakter 3d berkualitas industri AAA
- Produksi video *cinematic* pendek permainan video

#### *Customer Segments*

- *Publisher* permainan

#### *Customer Relationship*

- Email
- Discord
- Slack

#### *Channels*

- *Website*
- Media sosial

#### *Key Activities*

- Produksi video sinematik
- *Modeling* dan *texturing asset 3D*

#### *Key Resources*

- Komputer
- Server
- Internet
- *Air conditioner*
- Gedung

### *Key Partners*

- *Freelancer* animator

### *Cost Structures*

- Listrik
- Air
- Internet
- Gaji karyawan

### *Revenue Streams*

- Bayaran *client*

BMC tersebut didasarkan pada SWOT berikut:

### *Strength*

- CEO yang memiliki pengalaman dan koneksi dari studio luar negeri. Sehingga memiliki pengetahuan mengenai industri yang mendalam dalam mengerjakan proyek.
- Mosmoss selalu memperlakukan seluruh senimannya dengan baik dan memberikan ruang banyak untuk belajar. Sehingga meningkatkan loyalitas seluruh seniman terhadap studio.

### *Weakness*

- Studio yang baru berdiri, sehingga masih belum mendapatkan perhatian lebih dari industri yang lebih besar.
- Karena termasuk baru, jumlah *artist* yang ada hanya sedikit. Sehingga membatasi kemampuan proyek yang diambil.

Kurangnya seniman senior membuat pertumbuhan studio cukup lambat

### *Opportunity*

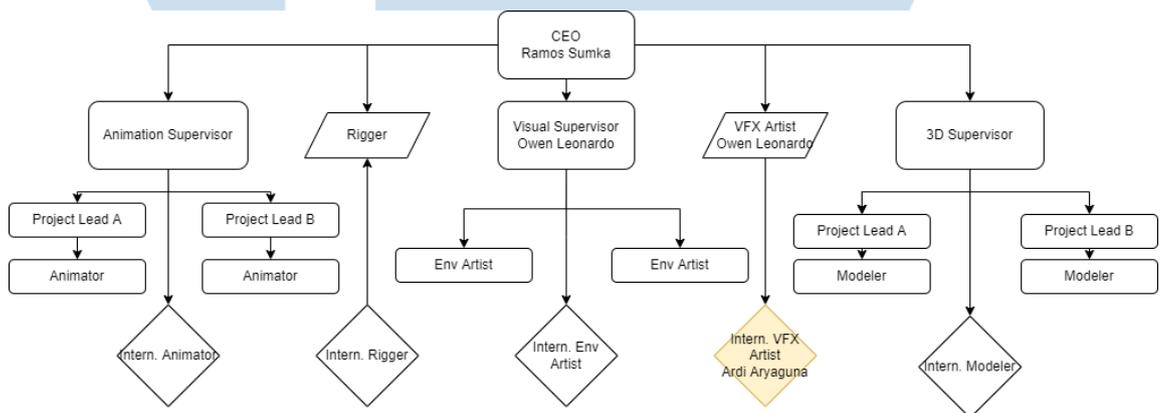
- Dengan karya yang berkualitas sebagai portofolio, maka kemungkinan untuk mendapatkan perhatian dari seluruh studio besar dari luar negeri semakin besar.

### Threat

- Terdapat banyak studio baru lain yang berlomba-lomba membangun diri dengan visi yang sama seperti Mosmoss. Hal ini mengakibatkan persaingan ketat antar studio.
- Dengan dasar tujuan menjadi sebuah *developer* video game di masa depan, Mosmoss Studio memiliki SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) yang menjadi pondasi perusahaan ini sendiri.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan struktur perusahaan dari Mosmoss Studio:



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

(sumber: dokumentasi pribadi)

### 1. Director

Director berlaku sebagai penghubung antara para *client* dengan seluruh tenaga kerja perusahaan, serta mengatur seluruh aspek proyek yang sedang berjalan.

### 2. 3D Supervisor

3D supervisor berperan mengatur *modeler* dan *intern modeler* dalam membuat *asset* organik maupun *hard surface* dalam bentuk karakter maupun objek untuk keperluan *game* atau film.