

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Viva Fantasia Animation Studio adalah studio animasi independen yang didirikan pada tahun 2012 oleh Kurniawan Biantoro dan berlokasi di Green Lake City, Jakarta Barat. Viva Fantasia adalah studio animasi yang berfokus dalam memproduksi film animasi 3D bergenre fantasi yang dikemas kembali menjadi “Feature Films” yang dapat dinikmati oleh jutaan penonton di Indonesia. Pada tahun 2017, Viva Fantasia merilis sebuah *feature film* berjudul “Knight Kris” yang tayang di berbagai bioskop di Indonesia. Film tersebut berhasil masuk dan memenangkan beberapa nominasi dalam festival animasi bergengsi di seluruh dunia.

Saat ini Viva Fantasia juga sedang bekerjasama dengan Mirayi Animation yang merupakan salah satu studio animasi di Malaysia dalam mengerjakan proyek animasi tayangan serial tv “Mini Beat Power Rockers” yang tayang di Argentina. Dalam proyek ini, Viva Fantasia berperan dalam pengerjaan animasi seri tersebut. Selain mengerjakan proyek “Mini Beat Power Rockers”, Viva Fantasia juga sedang menggarap seri originalnya berjudul “Tiger Bayu” yang akan tayang di Youtube. Tiger Bayu merupakan seri animasi 3D berdurasi pendek yang menceritakan mengenai petualangan seekor harimau bernama Bayu.

Semenjak pandemi covid-19 yaitu pada awal tahun 2020, Viva Fantasia mengubah sistem kerjanya dari yang semula bekerja secara di kantor menjadi sistem *WFH (Work from Home)* dimana seluruh pekerjanya bekerja secara *remote* di rumah masing-masing. Sistem kerja ini pun dirasa lebih efektif dibandingkan dengan ketika bekerja di kantor. Oleh karena itu, sistem ini pun digunakan seterusnya hingga saat ini.

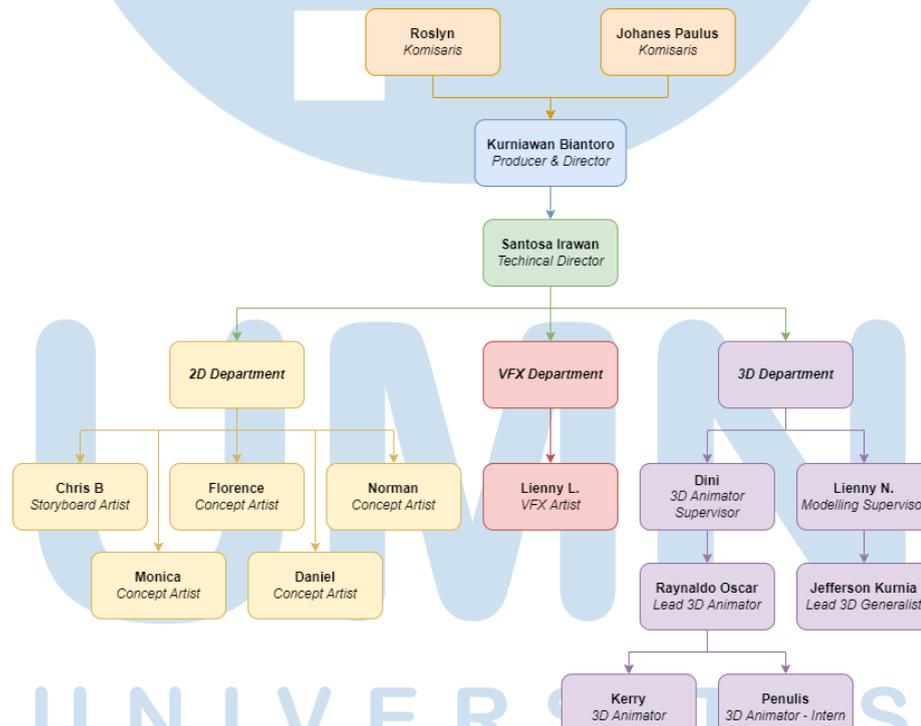
VIVA FANTASIA

ANIMATION

Gambar 2.1 Logo Viva Fantasia
(Dokumen Perusahaan)

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan di Viva Fantasia cukup sederhana dengan hanya terdiri dari beberapa orang yang diantaranya memiliki jobdesk rangkap. Viva Fantasia Animation berdiri dibawah naungan 2 orang komisarisnya yaitu Roslyn dan Johanes Paulus. Viva Fantasia dipimpin oleh Kurniawan Biantoro yang berperan sebagai produser merangkap sebagai sutradara dari seluruh proyek yang dikerjakan di Viva Fantasia Animation.

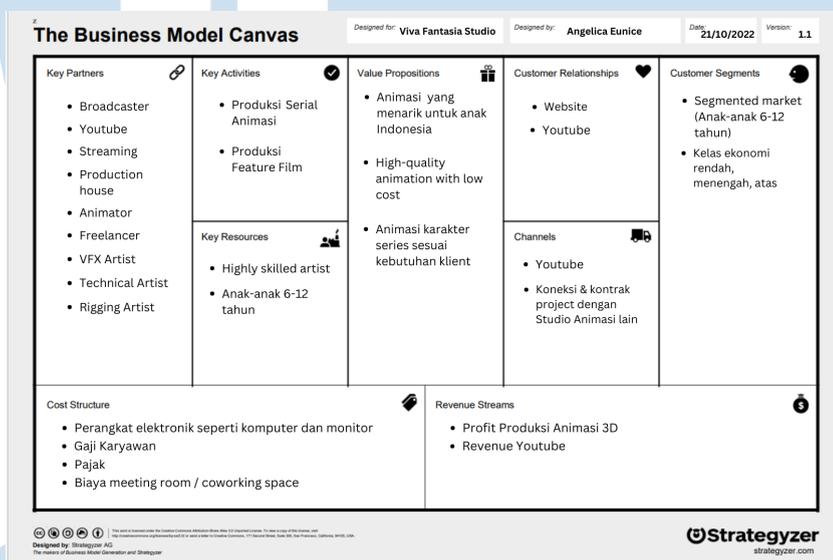


Gambar 2.2 Bagan Struktur Perusahaan

(Dokumen Perusahaan)

Kemudian dibawahnya terdapat beberapa jobdesk di dalam divisi *Animation Production* yang terbagi menjadi 5 bagian. Di bagian *modelling*

dikepalai oleh Lienny N. sebagai *Modelling Supervisor* dan dibawahnya terdapat Jefferson Kurnia sebagai *Lead 3D Modeler*. Kemudian dibagian animasi dikepalai oleh Dini sebagai *Animator Supervisor* dan dibawahnya terdapat Raynaldo Oscar T. sebagai *Lead 3D Animator*. Oscar dan Dini yang bertanggung jawab dan juga berperan dalam pengerjaan seluruh animasi dalam proyek Viva Fantasia. Bagian *Technical* diurus oleh Santosa dan VFX dipegang oleh Lienny L. yang mengerjakan seluruh pekerjaan menyangkut VFX dalam produksi proyek di Viva Fantasia. Bagian terakhir dari divisi *Animation Production* yaitu *Concept Artist* yang terdiri dari Monica, Florence, Daniel dan Norman.



Gambar 2.3 Business Model Canvas Perusahaan
(Dokumen Perusahaan)

Viva Fantasia sebagai studio animasi memproduksi karya berupa film animasi dengan *segmented target market* yaitu untuk anak-anak usia 6-12 tahun di berbagai kelas ekonomi. Dalam produksinya, Viva Fantasia menekankan kualitas yang dapat menarik perhatian anak Indonesia dengan statement produksi “*High-quality animation with low cost*”. Selain mengerjakan proyek *original*-nya, Viva Fantasia juga memberikan jasa animasi untuk proyek dari studio eksternal dengan menyesuaikan kualitas dengan kebutuhan klien.

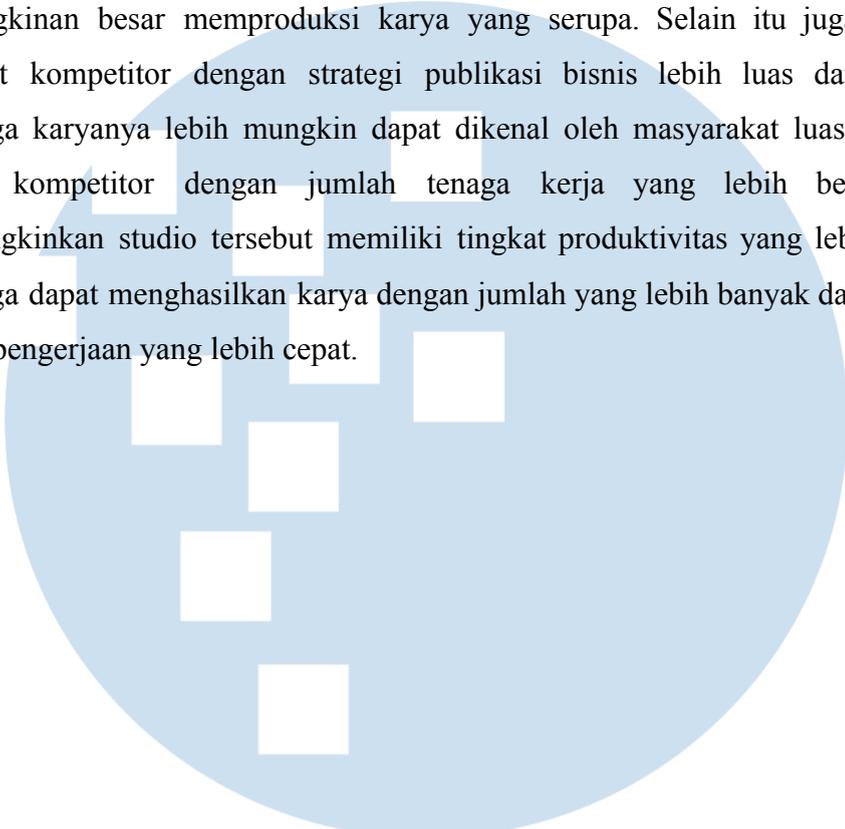
Sebagai sebuah perusahaan, Viva Fantasia memperoleh keuntungan dari hasil produksi Animasi 3D nya yang kemudian dirilis baik melalui bioskop maupun *platform online* seperti Youtube. Selain pemasukan, Viva Fantasia memiliki beberapa sumber pengeluaran seperti gaji karyawan, pembayaran pajak, biaya *meeting room* dan perangkat elektronik seperti PC untuk para karyawannya bekerja. Adapun perangkat elektronik seperti PC ini juga kemudian menjadi aset dari Viva Fantasia itu sendiri.

<p>Strengths</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produksi film maupun serial yang mengandung nilai-nilai budaya Indonesia untuk dapat dikenalkan pada target pasarnya yang merupakan anak-anak • Memenuhi kebutuhan klient sesuai dengan yang diminta • Kualitas animasi yang kredibel mengikuti standar festival animasi dunia • Memproduksi film dan serial animasi yang menarik untuk konsumen Indonesia 	<p>Weakness</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penayangan serial animasi original Viva yang saat ini hanya bergantung pada platform Youtube • Kurangnya publikasi untuk kepentingan promosi produk melalui berbagai media digital maupun non digital • Jumlah pekerja 3D artist di Viva Fantasia yang tergolong sedikit
<p>Opportunity</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Demand</i> animasi yang tinggi, yang berarti juga membutuhkan lebih banyak <i>resource</i> • Kualitas animasi tinggi yang dapat meraih penghargaan di berbagai festival 	<p>Threats</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studio kompetitor Viva Fantasia dengan jenis bisnis yang sama dan target market yang sama • Studio kompetitor dengan strategi promosi/publikasi lebih luas dan gencar • Studio kompetitor dengan jumlah tenaga kerja lebih besar

Gambar 2.4 Analisis SWOT Perusahaan
(Dokumen Perusahaan)

Gambar diatas menunjukkan analisa SWOT dari Viva Fantasia sebagai studio animasi. Secara garis besar, Viva fantasia memiliki kekuatan yaitu mengedepankan produksi karya animasi yang mengandung nilai budaya Indonesia dengan kualitas animasi yang tinggi sesuai dengan standar festival. Hal ini tentunya membuat karya-karya Viva Fantasia sangat menarik. Untuk kelemahan dari Viva Fantasia sendiri adalah minimnya platform atau media penayangan serial animasinya, media promosi, dan juga keterbatasan jumlah pekerja yang ada. Untuk peluang Viva Fantasia sebagai studio animasi adalah permintaan animasi yang tinggi dan kualitas animasi yang dapat bersaing dalam festival. Sementara itu juga terdapat beberapa hal yang dapat menjadi ancaman bagi Viva Fantasia

seperti studio kompetitor dengan target market yang sama sehingga memiliki kemungkinan besar memproduksi karya yang serupa. Selain itu juga apabila terdapat kompetitor dengan strategi publikasi bisnis lebih luas dan gencar sehingga karyanya lebih mungkin dapat dikenal oleh masyarakat luas. Adanya studio kompetitor dengan jumlah tenaga kerja yang lebih besar juga memungkinkan studio tersebut memiliki tingkat produktivitas yang lebih tinggi sehingga dapat menghasilkan karya dengan jumlah yang lebih banyak dan dengan durasi pengerjaan yang lebih cepat.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, both composed of several white rectangular blocks. The text 'UMMN' is written in a large, bold, light blue sans-serif font across the middle of the page.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA