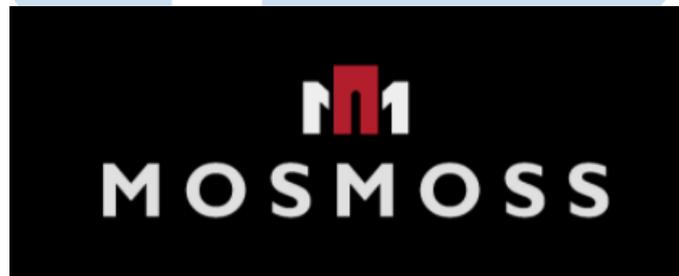


BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Mosmoss Studio merupakan studio *game* AAA yang didirikan pada tahun 2019 di Tangerang, Indonesia. Mosmoss Studio memiliki fokus karya sebagai *game service company* berupa *modeling, animation, texturing, concept, VFX, dan compositing*. Beberapa klien Mosmoss Studio antara lain LemonSky Studio, Brandoville, Tencent *Games*, PUBG mobile, Lumine Studio, Iconic. (Mosmoss Studio, 2019) Mosmoss Studio memang ingin membangun koneksi perusahaan dalam negeri dan luar negeri. Dengan bekerja sebagai *outsourcing* studio-studio tersebut, Mosmoss Studio dapat memperkuat finansial dengan baik untuk mengembangkan IP *game* sendiri.



Gambar 1.1. Logo Perusahaan Mosmoss Studio
(Mosmoss Studio)

Mosmoss Studio diberi nama demikian karena berasal dari nama Ramos Sumka, yakni pendiri sekaligus *Director* Mosmoss Studio. Ada pun logo dari Mosmoss Studio terinspirasi dari bangunan *colosseum*, yang adalah sebuah arena pertandingan gladiator di Italia, Roma. Logo tersebut dibuat demikian karena Mosmoss Studio diharapkan menjadi tempat para *artist* berbakat Indonesia berkumpul untuk bersaing dengan musuh yang lebih kuat. Dari situ, Ramos Sumka meletakkan visi dan misi yang dijunjung oleh Mosmoss Studio. Visi misi tersebut antara lain:

Visi : Menjadi tempat *profesional artist* Indonesia untuk menghasilkan karya berkualitas internasional.

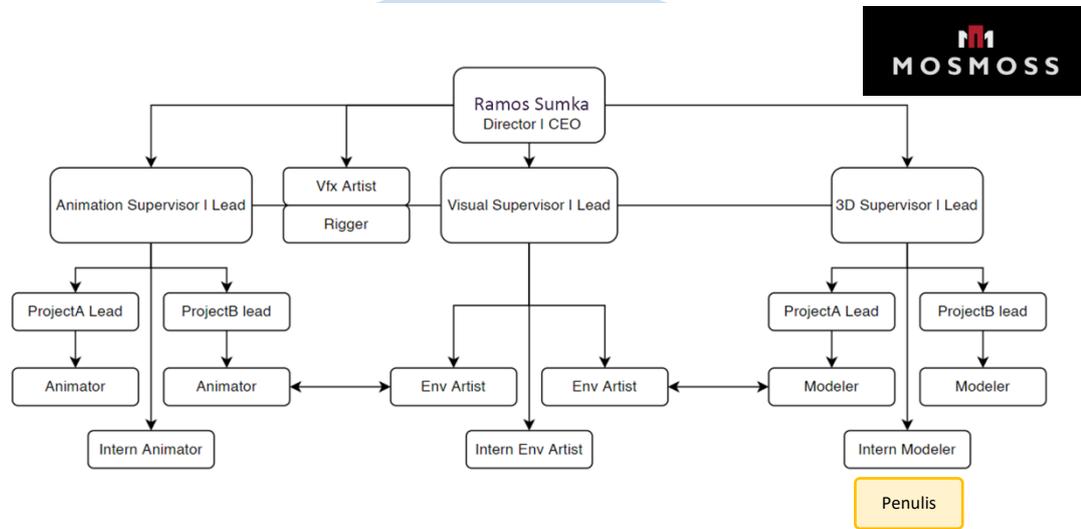
- Misi : 1. Memberikan *outsourcing service* pada studio animasi luar negeri maupun dalam negeri.
2. Merintis IP perusahaan.

Selain itu, Mosmoss Studio didirikan dengan sungguh-sungguh yang hingga kini memiliki karakternya sendiri di dalam dunia bisnis. Berikut rincian *strengths*(kekuatan), *weakness*(kelemahan), *opportunities*(peluang), dan *threats*(ancaman) yang dimiliki oleh Mosmoss Studio.

Tabel 2.1 SWOT Mosmoss Studio

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> a) Dibangun oleh <i>artist</i> yang sudah pernah terjun dalam dunia industri animasi internasional. Dengan demikian, secara tidak langsung <i>artist</i> anggota mendapatkan wawasan dunia animasi internasional. b) Kemudahan komunikasi antar anggota karena jumlah yang relatif masih sedikit
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> c) Jumlah <i>artist</i> yang berpengalaman masih tergolong sedikit sehingga seringkali kekurangan orang untuk beberapa proyek. d) Kurangnya publikasi profil studio sehingga Mosmoss Studio kurang dikenal oleh <i>artist-artist</i> Indonesia.
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> e) Memiliki koneksi baik dengan klien-klien korporasi studio luar negeri. f) Studio yang memiliki kualitas <i>game</i> AAA masih jarang di Indonesia.
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> g) Adanya studio-studio animasi yang lebih dikenal dan lebih berpengalaman di Indonesia. h) Pendanaan yang bergantung dari ada tidaknya klien.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 1.2. Struktur Organisasi Mosmoss Studio
(Mosmoss Studio)

Mosmoss Studio memiliki struktur organisasi yang dipimpin oleh Ramos Sumka, selaku CEO atau *Director*. CEO atau *Director* membawahi empat *Supervisor* dengan tanggung jawab berbeda, yakni *Animation Supervisor*, *VFX*, *Rigger*, *Visual Supervisor*, dan *3D Supervisor*. Masing-masing *Supervisor* bertanggung jawab terhadap tim. Tim tersebut terdiri dari *artist* yang sudah dikelompokkan menurut tugas dan perannya. Kedudukan *Project Lead Artist* dan *Supervisor* seringkali dipegang oleh satu orang yang sama. Peran *Project Lead Artist* adalah membantu dan membimbing anggota dalam pengerjaan proyek. Sementara itu, penulis menempati posisi *Intern Modeler*. Tugas dan tanggung jawabnya sama seperti tim *Modeler*.