

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

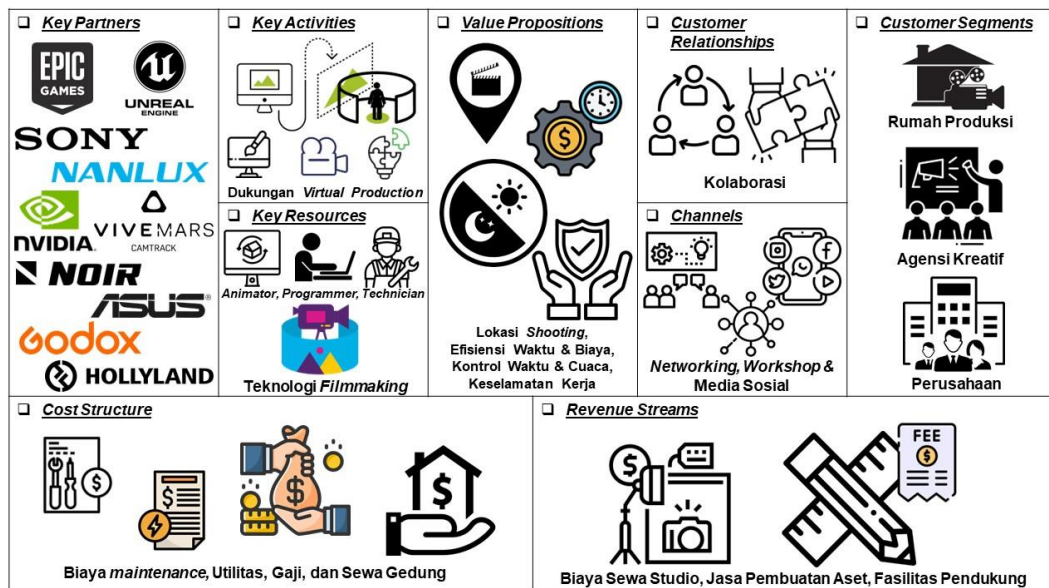
DossGuavaXR Studio diinisiasi oleh seorang Sutradara yang telah berkarir sejak tahun 2009 yaitu Upie Guava dan seorang praktisi *virtual production* serta *video mapping* sekaligus pendiri Visual Addict Studio sejak tahun 2010 yaitu Arie Patih. Dari tahun 2021, Upie dan Arie mengembangkan teknologi XR dalam produksi film sebagai wadah berkreasi serta berimajinasi dengan memanfaatkan layar LED serta teknologi yang dimiliki untuk menghadirkan berbagai lokasi yang sebelumnya tak terjangkau oleh banyak *filmmaker* di Indonesia. Karya pertama mereka yang menggunakan teknologi XR adalah *music video* Armand Maulana berjudul “*Be With You*”. Akhirnya pada tahun 2022, mereka bersama dukungan beberapa *partner* lainnya mendirikan DossGuavaXR Studio secara resmi dan memiliki kantor di Jl. Pejaten Raya No. 45, Jati Padang, Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Melalui pendirian studio ini, diharapkan akan berkontribusi positif terhadap perfilman Indonesia dan menjadi batu loncatan industri film Indonesia memasuki dunia Internasional khususnya pada bidang *virtual production*.



Gambar 2.1 Logo DossGuavaXR Studio

Studio *virtual production* ini fokus dalam memberikan solusi lokasi kepada para rumah produksi dengan membangun lokasi fiksi sesuai imajinasi mereka melalui aplikasi *Unreal Engine*. Aplikasi yang seringkali digunakan untuk membuat sebuah *game* ini, dikombinasikan dengan *tracker* yang biasa ditemukan dalam *game console* VR yang berperan sebagai pelacak posisi kamera asli dan *virtual* yang tersinkronisasi secara *real time*. Pembuatan lokasi atau yang biasa disebut sebagai aset, disesuaikan dengan kebutuhan rumah produksi berdasarkan

karakteristik lokasi yang mereka deskripsikan melalui *client brief* yang perlu mereka isi sebelum produksi dilaksanakan. Hal tersebut sangat penting untuk meluruskan visi kreatif yang dimiliki oleh rumah produksi dengan tim *virtual production* di DossGuavaXR Studio.



Gambar 2.2 Business Model Canvas DossGuavaXR Studio

Berdasarkan analisis penulis melalui *business model canvas* ini, praktik bisnis DossGuavaXR Studio memiliki banyak faktor pendukung mulai dari *key partners* studio yang bekerja sama dengan beberapa *brand* teknologi besar untuk menghadirkan berbagai peralatan pendukung *virtual production*. Peralatan tersebut untuk mendukung *key resources* yang dibutuhkan para karyawan *animator, programmer* hingga teknisi, seperti komputer, kamera, *lighting*, hingga sistem *tracker* yang sangat dibutuhkan dalam *virtual production*. Sumber daya ini mendukung jalannya *key activities* studio yaitu dukungan *virtual production* kepada *customer* berupa penyewaan studio dengan layar LED, jasa pembuatan aset, pemecahan masalah, serta bantuan teknis lainnya seputar *virtual production*. Hal tersebut untuk mencapai *value propositions* perusahaan yang ditawarkan yaitu menjadi solusi lokasi *shooting* yang efisien secara waktu dan biaya, serta

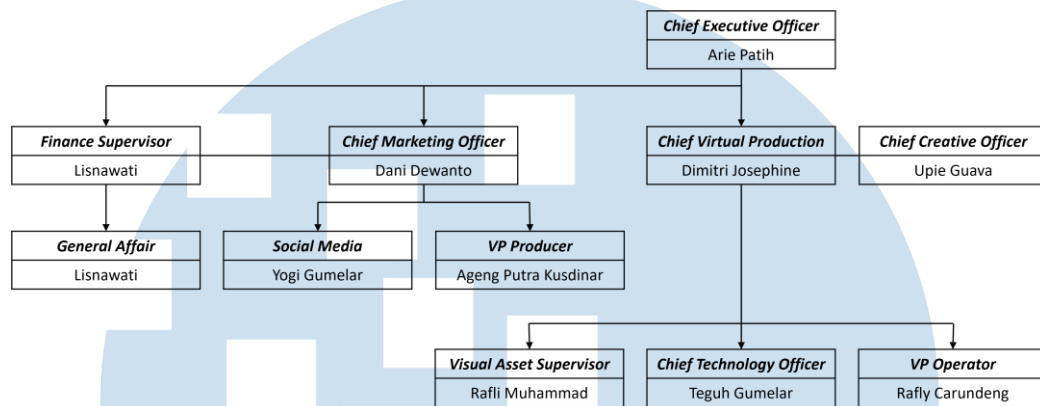
memberikan kontrol kreatif penuh termasuk waktu hingga cuaca dan menjaga keselamatan kerja.

*Customer segments* yang ingin diraih oleh DossGuavaXR Studio bisa berasal dari agensi kreatif, rumah produksi, atau perusahaan lainnya yang didapatkan melalui *channels* seperti kegiatan *workshop* serta promosi yang dilakukan oleh studio untuk memperkenalkan *virtual production* melalui media sosial. Untuk menjaga *customer relationships*, DossGuavaXR Studio menawarkan hubungan kolaborasi yang terus terjaga selama *project* berlangsung bahkan setelah selesai sekalipun. *Revenue streams* studio bersumber dari biaya sewa studio serta jasa pembuatan aset yang kemudian digunakan untuk membayar *cost structure* yang terdiri dari biaya *maintenance*, biaya utilitas, gaji karyawan, hingga sewa bangunan. Pastinya bisnis DossGuavaXR Studio yang masih tergolong baru ini memiliki kelebihan serta kekurangan dengan faktor pendukung internal ataupun eksternal yang telah penulis jabarkan melalui analisis SWOT berikut.

Tabel 2.1 Analisis SWOT perusahaan DossGuavaXR Studio

SWOT	Analisis
<i>Strength</i>	Memiliki teknologi serta fasilitas yang mumpuni untuk mengembangkan teknologi XR semakin luas sekaligus berkarya dalam berbagai bentuk <i>project</i> seperti iklan, <i>music video</i> , hingga film.
<i>Weakness</i>	Manajemen waktu yang kurang baik serta struktur perusahaan yang masih baru menyebabkan <i>workload</i> dan waktu kerja yang tidak pasti setiap minggunya.
<i>Opportunity</i>	Banyak Sutradara, Sinematografer, serta pelaku industri kreatif lainnya yang mulai tertarik dengan <i>virtual production</i> dan ingin mencoba belajar bersama dengan DossGuavaXR Studio.
<i>Threat</i>	Perkembangan teknologi serta wawasan <i>filmmaker</i> yang semakin luas memungkinkan adanya perusahaan baru yang menjadi pesaing di bidang <i>virtual production</i> .

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



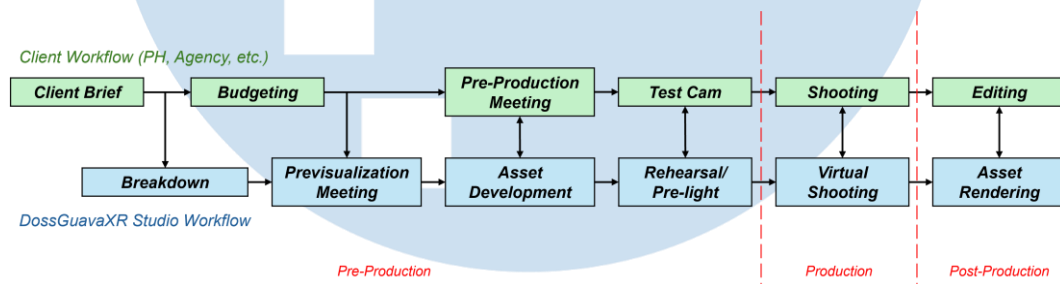
Gambar 2.3 Struktur perusahaan DossGuava XR Studio

DossGuavaXR Studio dipimpin oleh seorang *Chief Executive Officer* (CEO) yaitu Arie Patih yang mengepalari seluruh departemen yang ada di studio ini. Di bawahnya terdapat *Chief Virtual Production* yaitu Dimitri Josephine yang memimpin seluruh kegiatan *virtual production* terutama pembuatan aset dan Dani Dewanto sebagai *Chief Marketing Officer* (CMO) yang bekerja sama dengan *Finance Supervisor* bernama Lisnawati untuk mengelola keuangan hingga jadwal setiap produksi yang diterima oleh studio. Masing-masing dibantu oleh beberapa posisi lainnya untuk menjalankan pekerjaannya sehari-hari. Salah satunya yaitu Ageng Putra Kusdinar sebagai *Virtual Production (VP) Producer* yang menjadi perantara CMO untuk menjalankan sebuah *project* yang sudah disepakati bersama *client* agar mulai diproduksi oleh studio. Pada departemen ini pula, penulis bekerja sebagai asisten *VP Producer* untuk membantu mempersiapkan *project brief* atau *client brief* yang akan diteruskan kepada departemen lainnya beserta berbagai persiapan lainnya.

## 2.3 Workflow Perusahaan

*Workflow* pengerjaan sebuah *project* di DossGuavaXR Studio sedikit berbeda apabila dibandingkan dengan *workflow* produksi pada umumnya. Dalam setiap *project*, DossGuavaXR Studio tidak terlalu terlibat dalam pengembangan

ide awal. Melainkan lebih berperan sebagai penunjang kebutuhan produksi serta konsultan pada bagian *virtual production*. Tim studio akan menawarkan ide atau masukan yang dapat membantu tim selama produksi berlangsung, karena esensi *virtual production* harusnya mempermudah tahap produksi karena segala kebutuhan telah diselesaikan di tahap *pre-production*. Seperti pemilihan lokasi sekaligus *angle* aset yang bisa digunakan sesuai visi kreatif sutradara serta mengurangi jumlah properti asli dan digantikan dengan properti virtual melalui aset yang pastinya akan mengurangi *budget*. Sehingga *shooting* akan terasa lebih lancar ditambah rumah produksi tidak perlu memikirkan aspek-aspek tak terduga lainnya seperti kondisi cuaca.



Gambar 2.4 Workflow Client dan DossGuava XR Studio

Bagan tersebut merupakan perbandingan *workflow* rumah produksi dengan DossGuavaXR Studio secara umum dengan modifikasi sesuai observasi penulis selama kerja magang. Tim studio baru memasuki proses dalam sebuah *project* ketika sudah ada *client brief* yang telah disusun oleh rumah produksi pada saat *pre-production*. *VP Producer* akan melakukan *breakdown* yang akan memvisualisasikan aset apa saja yang diperlukan, *director's treatment*, dan konfigurasi kamera yang akan digunakan nanti. Setelah itu tim studio akan mengajukan perkiraan *budget* yang dibutuhkan sesuai dengan permintaan rumah produksi dan akan dipertimbangkan sesuai *budget* yang mereka miliki. Biasanya berbagai penyesuaian kebutuhan aset akan dilakukan pada tahap ini karena keterbatasan *budget* yang dimiliki, sehingga dilanjutkan dengan *previsualization*

*meeting* yang mempertemukan masing-masing departemen rumah produksi dengan departemen terkait di DossGuavaXR Studio untuk meluruskan visi kreatif masing-masing.

Setelah seluruh aset disepakati, studio akan memasuki tahap *asset development* untuk membuat aset virtual menggunakan aplikasi *Unreal Engine*. Dalam proses ini, tim *virtual production* akan memberikan laporan *work in progress* yang akan dilaporkan *VP Producer* pada *Pre-Production Meeting* untuk mengetahui *feedback* mengenai aset yang perlu direvisi. Biasanya *adjustment* aset akan terus berlanjut hingga rumah produksi melaksanakan *test cam* di studio yang menjadi kesempatan *rehearsal* bagi tim *virtual production* sebelum *shooting*. Apabila sudah disetujui, tahap produksi atau *shooting* akan dilaksanakan dan tim *virtual production* akan melaksanakan penyesuaian serta perekaman aset apabila dibutuhkan. Perekaman aset diperlukan apabila ada aset yang perlu di-*render* pada proses *post-production* ketika rumah produksi melaksanakan *editing*. Pada tahap terakhir ini, tim *virtual production* akan melakukan *render* sesuai permintaan rumah produksi yang diperantarai oleh *VP Producer*.

