

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT Samville Koda Studio atau Samville Studio merupakan studio animasi di Surabaya Barat yang berdiri sejak tahun 2021. Sebelumnya, Bapak Vici Raharjo selaku pendiri Samville Studio sempat menyebutkan jika ia merupakan pengusaha yang bergerak di bidang *3D Printing*. Namun karena adanya pandemi Covid-19 di awal tahun 2020, maka beliau berinovasi dan berinisiatif untuk mendirikan studio animasi. Perlahan tapi pasti, Pak Vici mula membuka rekrutmen. Secara bertahap dan beriringan, ketika klien mulai bertambah, pekerja di Samville Studio pun juga bertambah hingga pada akhir 2023 ini sudah hampir mencapai 60 orang.

Perkembangan jumlah klien Samville Studio yang tergolong cepat dalam waktu dua tahun tidak mungkin terjadi tanpa adanya teknik pemasaran yang aktual. Samville Studio menggunakan Instagram, khususnya Instagram Ads untuk melakukan *digital marketing*. *Digital marketing* dengan Instagram Ads rupanya berhasil mendorong akun Instagram @samvillestudio untuk mendapatkan pengikut sekaligus pasar secara signifikan cepatnya. Samville Studio memiliki *core business* atau kegiatan inti yang berfokus pada produksi animasi 3D untuk iklan hingga serial singkat anak-anak. Secara singkat, analisis SWOT Samville Studio dapat dilihat sebagai berikut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 2.1 Analisis SWOT

<p>Internal Origin</p>	<p>Strengths (S)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses produksi yang terstruktur. 2. Tenaga produksi yang kompeten. 3. Marketing dan publikasi yang baik. 4. Relasi antar pekerja yang harmonis dan konstruktif. 5. Kantor produksi yang kondusif, 	<p>Weaknesses (W)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Style yang masih cenderung dikenal dengan batasan <i>cute style</i>. 2. Masih terdapat keterbatasan modal. 3. Keterbatasan kuantitas SDM yang sesuai.
<p>External Origin</p>	<p>SO Strategy</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan fitur baru ke dalam proses produksi jika lebih efisien. 2. Meningkatkan peluang dukungan dan bantuan dengan mempublikasikan aktivitas maupun portfolio yang <i>appealing</i> dan menjanjikan. 	<p>WO Strategy</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjalin kerjasama dengan studio lain ketika memproduksi animasi dalam skala besar dan jangkauan yang luas. 2. Melakukan <i>pitching</i> yang baik untuk mendapatkan tambahan modal dari investor.
<p>Opportunities (O)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan teknologi dan fitur yang lebih efisien. 2. Investasi perusahaan dan dukungan pemerintah. 3. Bantuan relasi kerabat. 		

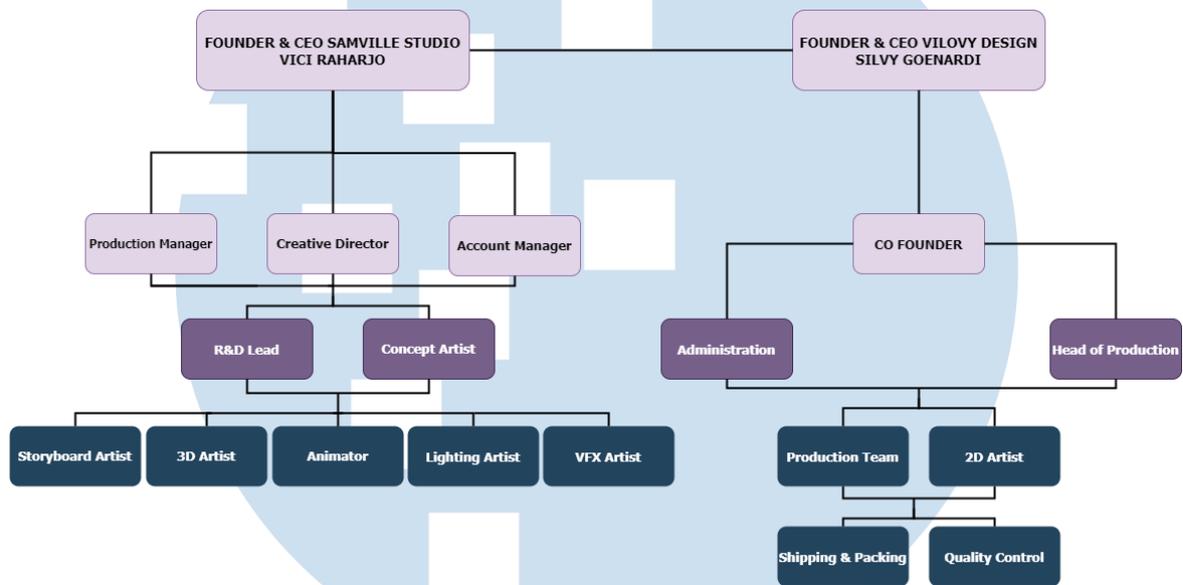
<i>Threats (T)</i>	<i>ST Strategy</i>	<i>WT Strategy</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Perusahaan produksi animasi serupa. 2. Dominasi pasar oleh perusahaan produksi ternama. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terus melakukan <i>boost</i> marketing di media sosial dengan mengikuti tren-tren viral terkini sebagai upaya memperluas jangkauan pasar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperluas peluang <i>project</i> dengan <i>style</i> yang beragam. 2. <i>Pitching</i> dan bekerjasama dengan investor/perusahaan ternama untuk menjadi batu loncatan.

Sumber: Arsip Pribadi

UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut susunan struktur pekerja di Samville Studio, tempat penulis melaksanakan kerja magang.



Gambar 2.2 Struktur Samville Studio

Sumber: Arsip Pribadi

Susunan struktur pekerja di Samville Studio secara garis besar terhubung juga dengan Vilovy Design. Biasanya, Vilovy Design memberikan gambaran 2D untuk diaplikasikan ke dalam *modeling* bentuk 3D, bekerjasama dengan *storyboard artist* yang ada di Samville Studio. Namun, kerjasama 2D *artist* di Vilovy Design dengan Samville Studio biasanya cenderung untuk memberi gambaran 2D konten media sosial Samville Studio dan IP (*intellectual property*) Samville. Secara umum, 3D *artist* tetap di Samville Studio baru berjumlah delapan orang dengan terbagi ke dalam fokusnya masing-masing. 3D *artist* tetap terbagi lagi ke dalam beberapa macam detail peran seperti 3D *generalist*, 3D *asset modeler*, 3D *character modeler*, dan 3D CGI *product*. Untuk magang sendiri, Samville Studio mewajibkan pemagangnya untuk menjadi 3D *artist* yang dilatih untuk menguasai semua rangkaian produksi animasi 3D, dengan kata lain, wajib menguasai 3D secara *general* terlebih dahulu.