

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Ganeshaidea

PT. Swa Karsa Daya Karya atau dikenal juga dengan nama Ganeshaidea adalah sebuah *production house* yang berdiri pada tahun 2016 oleh Bapak Arif Hidayat Djamil. Nama perusahaannya sendiri berasal dari pemikiran yang dianut oleh Bapak Arif. Nama perusahaannya sendiri berasal dari dewa Ganesha dalam mitologi Hindu yang mengambil penampilan seekor gajah. Menurut beliau, seekor gajah terkesan lambat karena ukurannya, tetapi saat sudah bangkit tidak ada yang bisa menghentikannya. Hewan gajah menyimbolkan visi Ganeshaidea yang ingin diwujudkan oleh Bapak Arif pada saat bekerja. Sejak awal berdiri Perusahaan Ganeshaidea sudah membuat produk video untuk berbagai instansi. Mulai dari pemerintah, perusahaan asuransi, perusahaan makanan, dll. Jangka produk yang dibuat sangat luas. Perusahaannya juga dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi, seperti AI, *motion control*, *videotron*, dll. Ganeshaidea memiliki 5W1H, yakni:

1. *What*: Sebuah *production house* yang memproduksi iklan, video digital, animasi, dll.
2. *Why*: Karena perkembangan zaman yang sudah digital, dibutuhkan *outlet* komunikasi visual yang dapat

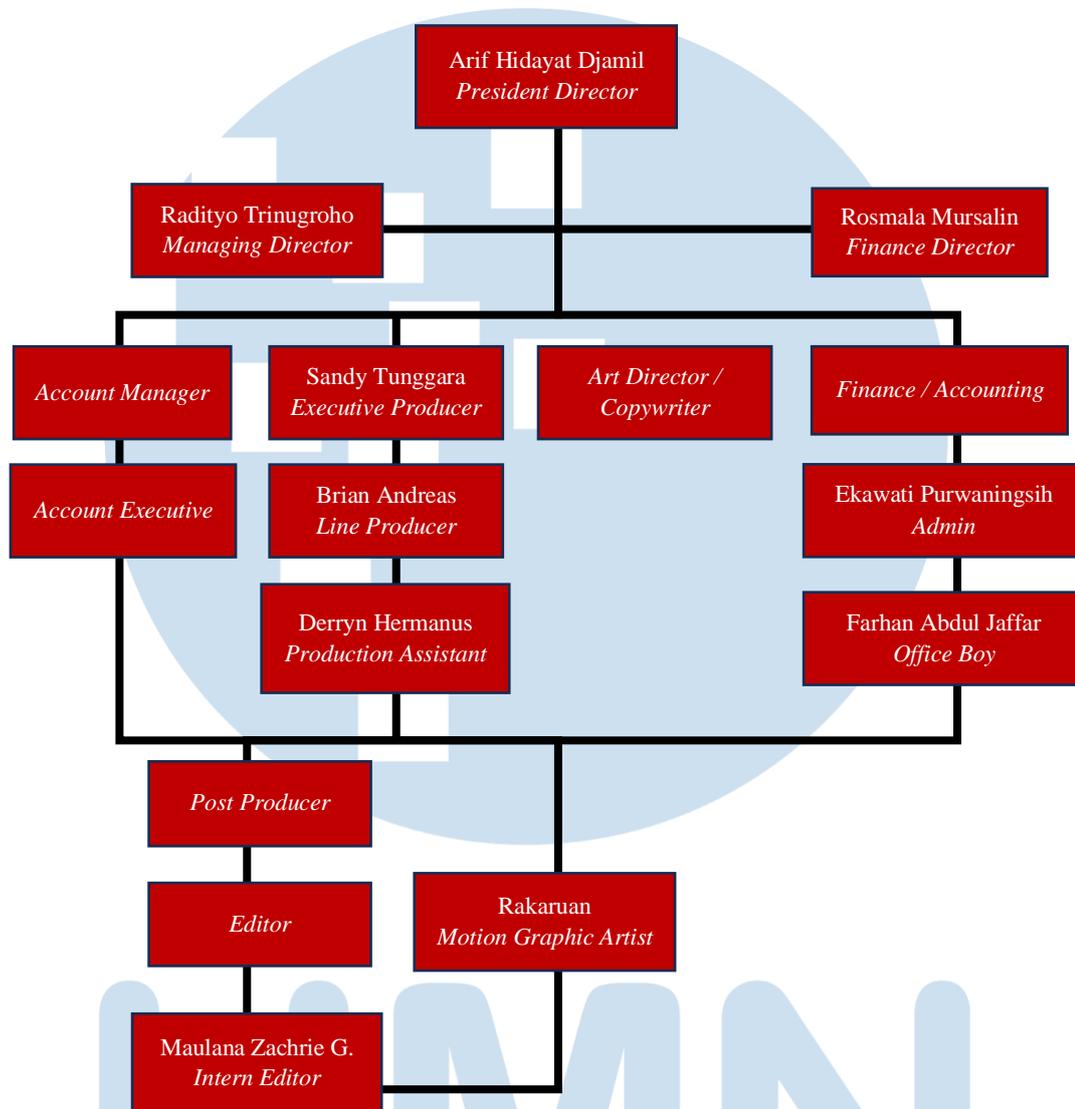
menyampaikan sebuah pesan dengan cara yang mampu menarik perhatian audiens.

3. *When*: Ganeshaidea didirikan pada tahun 2016 saat teknologi dan dunia digital sudah berkembang pesat.
4. *Where*: Ganeshaidea membuka kantornya di Kemang, Jakarta. Kota Jakarta sendiri merupakan kota komersil yang terdapat pusat-pusat perusahaan besar di Indonesia.
5. *How*: Ganeshaidea dapat memproduksi karya audio visual dengan berbagai konsep, mulai dari *live action* sampai animasi. Selain itu, Ganeshaidea beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam pembuatan karyanya.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Pekerja Ganeshaidea dibagi menjadi dua, yakni pekerja *in-house* dan pekerja *freelance*. Pekerja *in-house* Ganesha menganut posisi-posisi manajemen, seperti produser, direktur, dan bendahara. Namun, perusahaannya juga mempekerjakan beberapa orang-orang kreatif *in-house*. Contohnya adalah Pak Arif sendiri yang berperan sebagai *president director*, sekaligus sutradara untuk banyak iklan-iklan yang diproduksi oleh perusahaan. Pekerja *freelance* biasanya mengurus sisi kreatif, seperti *video editor*, *3D artist*, dan sutradara. Namun, beberapa dari pekerja *freelance* yang sama sering dipekerjakan rasanya pekerja-pekerja tersebut merupakan pekerja *in-house*. Penulis sendiri berperan sebagai *video editor* dan biasanya bekerja dengan *video editor freelance* dan *in-house* di perusahaan.

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



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Ganeshaidea

Semua pekerja Ganeshaidea berkontribusi kepada operasi perusahaan, tetapi dari semua pekerja yang ada di Ganeshaidea, ada tiga tokoh penting yang bertanggung jawab atas kepemimpinan dan jalan perusahaan, yakni:

1. Arif Hidayat Djamil

Bapak Arif Hidayat adalah pendiri dari Ganeshaidea dan juga berperan sebagai CEO-nya. Sebelum mendirikan Ganeshaidea beliau lulus kuliah di *Art Center College of Design* di Pasadena, California. Beliau memiliki 22 tahun pengalaman dalam industri produksi dan mahir dalam berbagai bidang, seperti *directing, editing, motion graphic*, fotografi, dll. Beliau juga telah menyutradarai film pendek, documenter, dan berbagai iklan yang diproduksi oleh Ganeshaidea. Pengetahuannya yang luas sangat membantu penulis dalam belajar lebih lanjut tentang produksi.

2. Radityo Trinugroho

Bapak Radit adalah *managing director* dari Ganeshaidea dan *supervisor* penulis. Sebelum menduduki peran tersebut, beliau berperan sebagai *executive producer* Ganeshaidea dari tahun 2017 sampai tahun 2022. Beliau merupakan lulusan STIKOM Interstudi dengan sarjana magister dan memiliki *background* dalam *marketing* dan *management*. Selama 14 tahun beliau sudah bekerja dengan perusahaan-perusahaan besar. Mulai dari perusahaan internasional sampai yang nasional, seperti Panasonic, Kalbe Farma, Chevrolet, dll. Beliau memiliki kewibawaan dan kepemimpinan membuat Ganeshaidea yang membuat Ganeshaidea dihormati oleh klien dan pekerja-pekerjanya.

3. Sandy Tenggara

Bapak Sandy adalah *executive producer* dari Ganeshaidea. Mengambil alih dari Bapak Radit di tahun 2022. Seperti Bapak Radit, beliau juga merupakan lulusan dari STIKOM Interstudi dengan *background* dalam *marketing* dan *management*. Beliau sudah bekerja di industri kreatif selama 10 tahun lebih, bekerja dengan perusahaan-

perusahaan besar, seperti Tokopedia, Samsung, dll. Selain itu, beliau telah bekerja untuk berbagai agensi, seperti HAVAS, First Position Group, dan Flock Creative Network. Beliau merupakan pekerja keras dan sangat bertanggung jawab.

Selain ketiga tokoh kunci tersebut, Ganashaidea juga memiliki pekerja lain yang berhak untuk dibahas, dimulai dari Derryn Hermanus dan Brian Andreas yang berperan sebagai *production assistant* dan *line producer*. Seperti penulis, mereka berdua belajar di UMN sebagai mahasiswa film, walaupun berbeda angkatan. Selanjutnya adalah Mas Rakaruan, beliau merupakan *talent in-house* yang berperan sebagai *motion graphic artist*. Beliau biasa membantu penulis dalam proses *rotoscoping* dan *editing*. Selanjutnya, penulis akan membahas dua tokoh wanita yang bekerja di Ganashaidea, yakni Ibu Rosmala Mursalin dan Ibu Ekawati Purwaningsih yang berperan sebagai *finance director* dan *admin*. Ibu Rosmala merupakan pekerja baru di Ganashaidea. Beliau baru bergabung di bulan Agustus lalu saat di pertengahan magang. Beliau mengurus keuangan dan *budgeting* Ganashaidea. Jika penulis bisa mendeskripsikan kepribadiannya, yakni seperti seorang ibu yang memastikan kesehatan dan kesejahteraan anaknya. Selanjutnya adalah Ibu Eka. Beliau mengurus data- data dan dokumen penting perusahaan. Pekerja terakhir yang penulis akan bahas, yakni Mas Farhan Abdul Jaffar yang berperan sebagai *office boy*. Penulis dan beliau cenderung bekerja bersama saat penulis sedang tidak melakukan *editing* melakukan hal seperti mengantar dokumen dan mencari kebutuhan untuk syuting.

2.3 Analisis SWOT

Tujuan dari analisis ini adalah untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari sebuah perusahaan sebagai bentuk evaluasi dan penilaian penulis terhadap perusahaan yang ditempati untuk mengembangkannya. SWOT yang ditemukan di Ganashaidea berdasarkan pada pengamatan penulis adalah sebagai berikut:

A. *Strength*

Kekuatan terbesar yang dimiliki oleh perusahaan adalah keluasan konsep yang diambil. Ganeshaidea dapat memproduksi berbagai bentuk iklan dan produk video, seperti iklan makanan, asuransi, pemerintah, dll. Selain itu, Ganeshaidea dapat mengeksekusi sebuah iklan dengan konsep yang bervariasi dengan baik. Dari iklan yang bercerita sampai iklan yang berat ke *special effects*, kemampuan perusahaan untuk memperluas jangkauannya adalah kekuatan utamanya.

B. *Weakness*

Kelemahan terbesar Ganeshaidea adalah waktu kerjanya. Waktu kerjanya yang fleksibel berujung pada jam kerja yang panjang. Penulis pribadi telah melihat beberapa pekerja yang menginap di kantor sampai seminggu dan penulis sendiri harus bekerja sampai jam 22.00 setiap hari. Kekurangan lainnya adalah pekerjaannya yang jumlahnya kecil. Diluar pekerja *freelance* jumlah karyawan di Ganeshaidea tidak terlalu banyak. Oleh karena itu, setiap hal seperti memindahkan barang dilakukan secara bersama-sama.

C. *Opportunities*

Ganeshaidea membuka dirinya kepada banyak peluang karena jangka produk yang dapat dikerjakan. Dari iklan makanan sampai asuransi perusahaan tersebut membuka peluang untuk banyak perusahaan dan bakat kreatif yang ingin bekerja dengannya. Tidak hanya dari segi perusahaan, tetapi juga lewat berbagai konsep yang diambil. Iklan yang dikerjakan oleh Ganeshaidea bisa berjangkau dari serius

sampai konyol. Jika seorang *VFX Artist* ingin mencari lowongan kerja, Ganashaidea dapat mempekerjakannya semisal perusahaan sedang membuat iklan dengan tema aksi.

D. *Threats*

Ancaman terbesar yang dialami Ganashaidea adalah penggunaan AI dalam produksi. Walaupun adaptasi dengan perkembangan teknologi merupakan kekuatan Ganashaidea penulis khawatir bahwa perusahaan akan terlalu bergantung dengan teknologinya. Hal ini berpotensi untuk menggantikan kerja keras manusia dengan algoritme yang tidak berpikir seperti manusia.

