

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1. Logo perusahaan PiX Animation
(Sumber: Dokumen Perusahaan)

PiX Animation adalah anak perusahaan Prisma Advertising yang berspesialisasi dalam pengembangan kampanye digital dan periklanan *out-of-home*, termasuk anamorfik 3D, LED interaktif, *metahuman*, pengalaman 4D dan *hybrid*, serta visualisasi branding. Klien PiX Animation termasuk Samsung, Coca Cola, Gojek, Sony Pictures, dan BCA, dan masih banyak lagi. Perusahaan melihat potensi yang dimiliki media animasi dalam menarik perhatian generasi sekarang, dengan mengintegrasikan animasi dengan media DOOH dan meningkatkan iklan dengan menggunakan animasi 3D.

PiX Animation memiliki *vision* dan *mission statement*. Dalam *vision statement*, PiX Animation mengungkapkan keinginannya untuk menjadi studio animasi terbaik di Indonesia dan menjadi *trendsetter* di industri konten kreatif digital dengan menginspirasi, menantang, dan mendorong penonton untuk melihat lebih dari yang biasa. Sedangkan untuk *mission statement*, PiX Animation ingin membantu semua kliennya dengan menawarkan iklan premium, terjangkau, dan kreatif. PiX Animation juga ingin memberikan pelayanan prima dari awal proyek hingga selesai. Selain itu, PiX Animation juga ingin menawarkan berbagai layanan

untuk membantu klien mencapai tujuan bisnisnya, menghasilkan iklan yang inovatif, dan mempertahankan minat audiens.

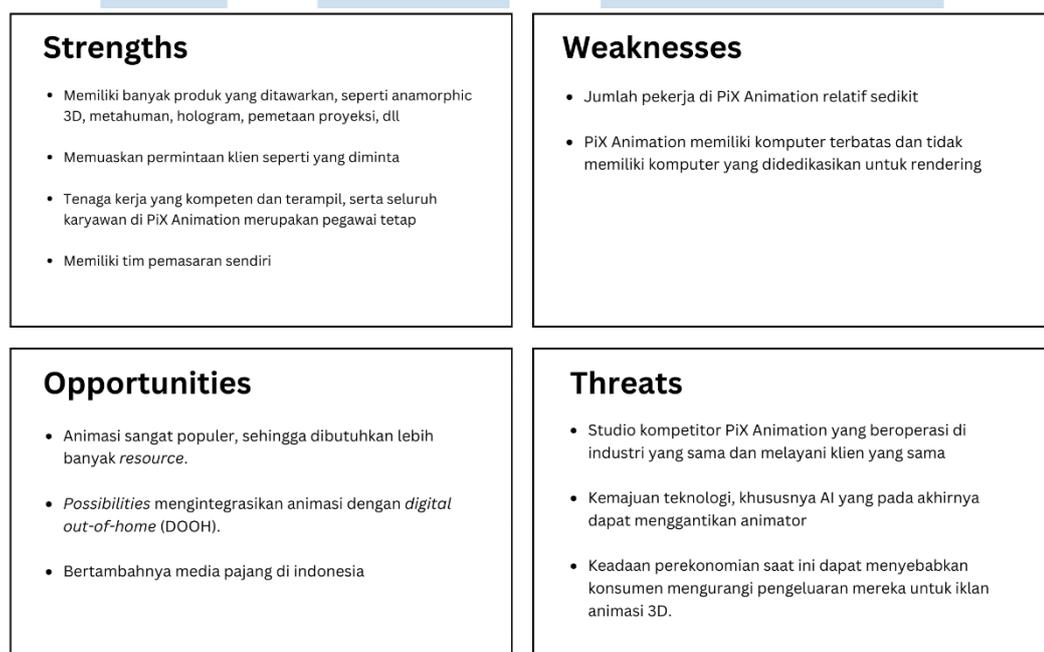
Berdasarkan hasil wawancara dengan Hari Nurafandi atau dikenal juga dengan Mas Fandy selaku pendiri dari PiX Animation, diperoleh bahwa sebelum PiX Animation didirikan, perusahaan tersebut merupakan bagian dari divisi produksi Prisma Advertising. Pada awalnya PiX Animation terdiri dari 2 orang, Mas Fandy selaku Kepala Studio PiX Animation saat ini dan Adityo Hariyudo, yang sudah tidak bekerja di PiX Animation lagi. Kedua pendiri PiX Animation ini bertugas dalam produksi, seperti plot lokasi, desain 2D, desain karakter, visualisasi 3D, dan membuat konten LED.

Di awal masa pandemi, Prisma Advertising merilis billboard LED baru di Chase Plaza di Jakarta Selatan, Indonesia. Mas Fandy mendapat ide untuk membuat mimikri animorfik 3D pertama di Indonesia. Lanjut Mas Fandy membuat 4 konten yang 3 diantaranya menjadi viral di media sosial. Dari situlah Prisma Advertising melihat adanya potensi bisnis dan Mas Fandy mengajukan PiX Animation setelah melakukan perencanaan dan persiapan yang matang kepada Manajemen dan disetujui. Mas Fandy kemudian memulai tahap rekrutmen dan mampu merekrut 4 orang karyawan. Kini, PiX Animation memiliki 10 karyawan, termasuk dirinya. Pada tahun 2024 ini, Mas Fandy berharap PiX Animation bisa merekrut 2 orang karyawan lagi.

PiX Animation resmi didirikan pada tanggal 22 Februari 2022 dan menawarkan produk seperti 3D anamorphic, hologram, pemetaan proyeksi, *creative billboard*, *branding*, dan visualisasi produk. Target pasar PiX Animation tidak hanya di Indonesia, namun juga di luar negeri. Saat ini PiX Animation memiliki klien dari Jepang, Inggris dan Belanda. PiX Animation saat ini sedang mengerjakan pembuatan iklan untuk Tokopedia, Royal Canin, dan BCG Holding dari Jepang (per Januari 2024). Kedepannya Mas Fandy berharap PiX Animation mendapat kesempatan berkarya di industri film khususnya divisi VFX.

Saat mengembangkan logo PiX Animation, Mas Fandy bermaksud menyampaikan gagasan bahwa PiX Animation akan selalu menjadi anak

perusahaan dari Prisma Advertising. Penafsiran tersebut diterapkan oleh Mas Fandy pada titik berwarna merah pada huruf I, yang terinspirasi dari titik merah yang terdapat pada huruf I pada logo Prisma Advertising. Sedangkan untuk warna dasar logo PiX Animation, Mas Fandy memutuskan untuk menggunakan warna netral seperti hitam dan putih agar lebih praktis. Tergantung pada warna konten LED, logo PiX Animation dapat digunakan dalam warna hitam atau putih untuk menciptakan kontras.



Gambar 2.2. Analisis SWOT Perusahaan PiX Animation
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar diatas menunjukkan analisa SWOT penulis terhadap studio PiX Animation. *Strengths* PiX Animation adalah rangkaian produk yang ditawarkan PiX Animation--termasuk 3D anamorphic, metahuman, hologram, peta proyeksi, dan masih banyak lagi. PiX Animation mengutamakan permintaan klien terhadap proyeknya, sesuai dengan spesifikasinya. Selain itu, PiX Animation memiliki tenaga kerja yang kompeten dan terampil, terdiri dari *3D Generalist* dengan dua bidang spesialisasi, serta seluruh karyawan di PiX Animation merupakan pegawai

tetap. PiX Animation juga memiliki tim pemasaran sendiri untuk membantu mendapatkan dan mempertahankan kontak dengan klien. *Weaknesses* yang dimiliki PiX Animation adalah perusahaan ini masih terbilang baru sehingga tenaga kerjanya terbatas. Selain itu, PiX Animation tidak memiliki komputer rendering khusus dan memiliki jumlah komputer yang sedikit. Bahkan dengan spesifikasi tinggi, rendering adalah operasi yang menuntut komputer. Saat sebuah proyek sedang dirender di komputer, karyawan tidak dapat menggunakannya untuk tugas lain.

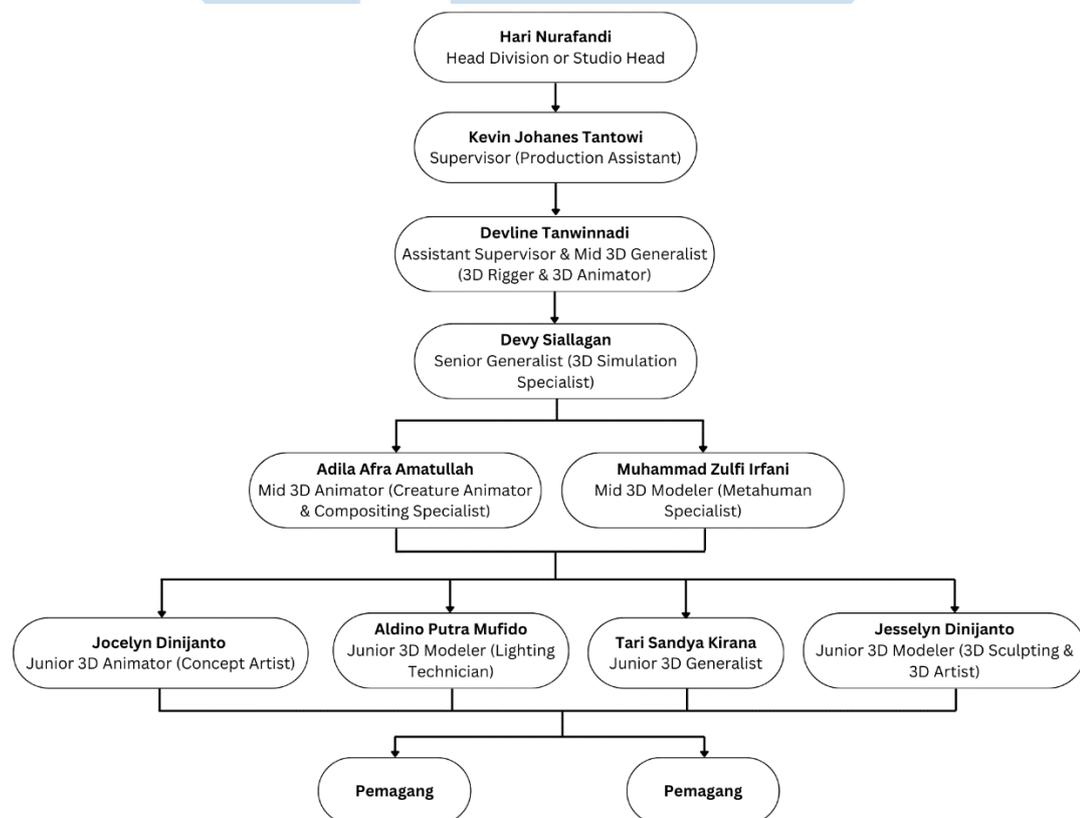
Opportunities yang dimiliki PiX Animation sebagai studio animasi adalah sejak pandemi, popularitas dan permintaan animasi meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, PiX Animation perlu memenuhi kebutuhan ini dan memerlukan sumber daya tambahan, termasuk *hardware*, *software*, dan tenaga kerja yang lebih baik. Bertambahnya media pajang di Indonesia juga merupakan *opportunities* lain yang dimiliki PiX Animation, begitu juga dengan mengeksplorasi gaya *digital out-of-home* (DOOH) tambahan karena ada banyak cara untuk menggabungkan animasi dengan media DOOH. *Opportunities* lain yang dimiliki PiX Animation adalah bertambahnya media pajang di Indonesia. *Threats* terhadap PiX Animation juga datang dari perusahaan pesaing yang melayani klien yang sama dan bekerja di sektor yang sama, seperti PT Rainbow Asia Posters. Selain itu, kondisi perekonomian saat ini dapat menyebabkan klien mengurangi pengeluaran mereka untuk iklan animasi 3D, dan kemajuan teknologi, khususnya di bidang *artificial intelligence* (AI), berpotensi menggantikan animator di masa depan.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Setiap perusahaan tentunya mempunyai struktur organisasi yang mampu mengendalikan dan menjaga keharmonisan dalam bisnisnya. PiX Animation memiliki struktur organisasi terlampir dibawah yang diperoleh melalui wawancara dengan Mas Fandy, namun memiliki struktur yang unik. Karena bisnis ini masih tergolong baru, seluruh karyawannya merupakan *3D Generalist* dengan berbagai

spesialisasi. Satu orang minimal harus memiliki 2 keahlian, dan Mas Fandy berharap setiap tahun keahliannya semakin bertambah. Meski hanya berbekal pengetahuan umum, Mas Fandy berharap semua orang bisa menggarap banyak aspek animasi 3D di tahun-tahun mendatang, antara lain *modeling, animating, rigging, texturing, lighting, compositing*, dan masih banyak lagi.

Mas Fandy percaya bahwa sebagai sebuah studio animasi kecil, penting bagi karyawannya untuk mengetahui keseluruhan alur kerja dalam membuat animasi 3D meskipun itu hanya pengetahuan dasar. Dengan memahami semua aspek *pipeline* 3D, hal ini membantu karyawan membangun kemampuan *problem-solving* mereka. Misalnya ketika seorang 3D Character Modeler memahami proses animasi dan *rigging*, maka mereka akan mampu membuat topologi yang tepat pada saat modelingnya. Sehingga karakter tersebut akan mampu bergerak dan berubah bentuk dengan baik.



Gambar 2.3. Struktur Organisasi PiX Animation
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

PiX Animation berada di bawah naungan Mas Fandy selaku Head Division atau Studio Head. Mas Fandy adalah Kepala Studio yang mengawasi setiap proyek yang dikerjakan. Dibawahnya ada Kevin Johannes Tantowi selaku Supervisor (Production Assistant), yang memberikan tugas kepada setiap karyawan, mengawasi kinerja karyawan, serta memberikan arahan & bantuan. Berdasarkan tingkat pengalaman, di PiX Animation karyawannya dikategorikan sebagai *3D Generalist* Senior, Mid, atau Junior. Ada kasus khusus di PiX Animation, di mana Devline Tanwinnadi memegang posisi sebagai Assistant Supervisor dan Mid *3D Generalist*. Sebagai asisten Supervisor dipegang ada Devline yang memegang seluruh tanggung jawab seorang Supervisor ketika Kevin Johannes Tantowi tidak ada atau berhalangan.

Posisi Senior diduduki oleh Devy Siallagan yang merupakan spesialis Simulasi 3D. Di bawahnya ada posisi Mid Generalist yang terdiri oleh Adila Afra Amatullah yang berspesialisasi dalam *creature animation* dan *compositing*, serta Muhammad Zulfi Irfani yang berspesialisasi dalam *metahuman*. Selain sebagai Assistant Supervisor, Devline juga merupakan seorang Mid *3D Generalist* yang memiliki spesialisasi dalam *3D rigging* dan *3D animation*. Dibawah posisi Mid Generalist yaitu posisi Junior ada Jocelyn Dinijanto yang juga merupakan *concept Artist* di PiX Animation, Aldino Putra Mufido yang ahli di bidang *lighting*, Tari Sandya Kirana, dan terakhir Jesselyn Dinijanto yang merupakan karyawan terbaru di tim dan ahli sebagai *3D artist* dengan fokus pada *3D sculpting*.

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