

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

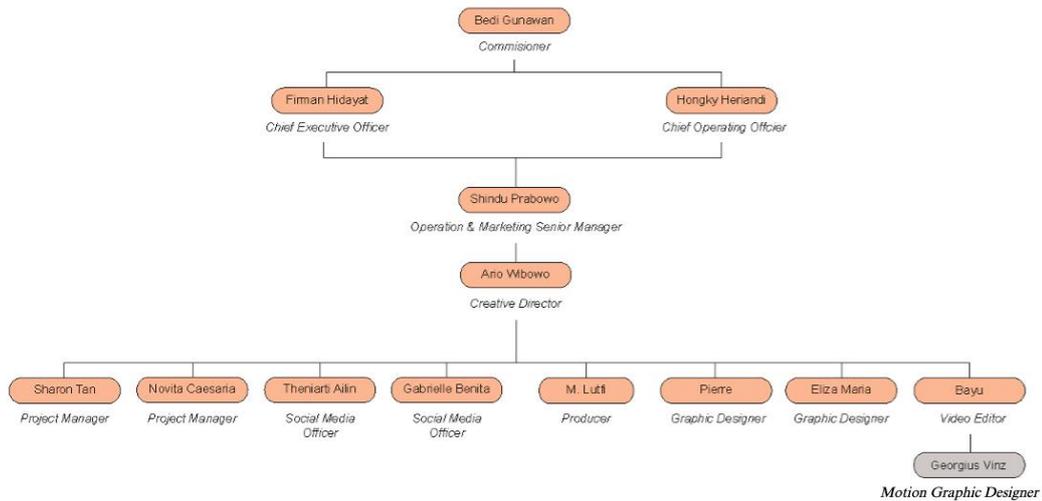
Yovie Widiyanto Music Factory (YWMF) adalah perusahaan milik musisi legendaris Indonesia, Yovie Widiyanto, yang didirikan dengan visi untuk menjadi pusat kreativitas dan inovasi dalam industry music Indonesia. YWMF didirikan sebagai wadah bagi Yovie Widiyanto untuk mengembangkan bakatnya sebagai produser, composer, dan pengarah music. Sejak perusahaan ini berdiri, YWMF telah menjadi salah satu *talent management (manajemen talenta)* (Marvela, 2020).

Sebelum terbentuknya YWMF, Yovie Widiyanto memulai semuanya dari membentuk sebuah grup bernama KAHITNA pada tahun 1986. Pada tahun 1994, KAHITNA merilis debut album solo berjudul “Cerita Cinta” yang berhasil menghantarkan grup ini menjadi grup penyanyi terkenal dan sukses. Dengan kesuksesan ini, Yovie Widiyanto akhirnya memutuskan untuk mendirikan sebuah label manajemen artis, dan lahirlah Yovie Widiyanto Music Factory (YWMF) pada tahun 1994. Semenjak itu, YWMF selalu berkembang dan berhasil menjadi salah satu *talent management (manajemen talenta)*, *music label services (layanan label music)*, *creative agencies (agen kreatif)*, dan *publishing (penerbitan)* ternama di Indonesia. Yovie Widiyanto Music Factory (YWMF) juga tidak menutup kesempatan untuk melakukan kolaborasi dengan artis diluar *management YWMF*. *Project* kolaborasi ini sekarang dikenal dengan sebutan Yovie & His Friends (YAHF) (Tempo.co, 2023).

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

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

PT. Swara Infinia Mediacom atau Yovie Widiyanto Music Factory memiliki struktur organisasi departemen *creative* sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Struktur Perusahaan PT. Swara Infinia Mediacom (YWMF)

Perusahaan Yovie Widiyanto Music Factory (YWMF) terbagi menjadi beberapa departemen, yaitu *administration*, *finance*, *social media*, dan *post-production*. *Post-production* terbagi menjadi 2 bagian lagi, yaitu *design graphic* dan *video editing*. Selama aktifitas praktik kerja magang, penulis bergabung dengan departemen *post-production motion graphic designer*.

2.2.1 Uraian Singkat Tugas Kerja

Berikut penjelasan singkat untuk *job description* departemen *post-production*:

2.2.1.1 Graphic Design

Merancang dan menciptakan materi visual yang menarik dan efektif, seperti design logo, poster, dan elemen-elemen visual lainnya sesuai dengan kebutuhan klien. Tim *graphic design* juga bertanggung jawab untuk pembuatan aset-aset *design creative*, yang nantinya akan di kembangkan oleh tim *video editor*. Seorang *graphic designer* harus mempunyai kemampuan yang baik dalam menggunakan *software design* seperti Adobe Photoshop, Adobe

Illustrator, dan sejenisnya. Selama bekerja, tim *graphic design* bekerja sama dengan tim *social media* dan *video editor*.

2.2.1.2 Video Editing

Memiliki tugas utama untuk menghasilkan konten video yang berkualitas dan menarik. *Video editor* bertanggung jawab untuk mengedit, Menyusun *footage*, dan membuat *motion*. Untuk menghasilkan *output motion graphic*, tim *video editor* harus bekerja sama dengan tim *graphic designer*. Seorang *video editor* harus mempunyai kemampuan yang baik dalam menggunakan *software video editing dan animation* seperti Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Davinci Resolve, Final Cut Pro, dan sejenisnya. Selain *software video editing dan animation*, seorang *video editor* pun juga harus bisa menguasai *software graphic design* seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan sejenisnya.

Alasan penulis mengambil posisi *video editor* untuk kegiatan magang adalah untuk mengumpulkan pengalaman kerja secara professional dan meningkatkan kemampuan dibidang tersebut. Selain itu, alasan mengapa penulis memilih perusahaan YWMF adalah karena, perusahaan YWMF bergerak dibidang industry kreatif. Penulis ingin memperluas referensi mengenai bagaimana alur kerja dalam sebuah perusahaan industry kreatif, bagaimana cara menanggapi kemauan-kemauan klien, dan ingin memberikan kontribusi kepada perusahaan tempat praktik kerja magang.

Kekuatan perusahaan ini terletak pada fokusnya pada jiwa dan bakat anak muda, yang merupakan sumber daya kunci dalam industri ini. Namun, di sisi lain, kelemahannya terletak pada tantangan mengelola banyaknya talenta yang dimiliki, yang membutuhkan tenaga kerja yang banyak di setiap divisi-nya. Secara berkelanjutan, perusahaan ini memiliki peluang besar untuk terus memperluas pasar dengan pendekatan eksperimental dalam dunia music. Namun, risiko terbesarnya adalah ketika mengalami kesalahan dalam menganalisis tren pasar, yang dapat berpotensi menyebabkan penurunan performa dan daya saing perusahaan.

Menurut Nigel Piercy, pemasaran dan manajemen strategis, analisis SWOT adalah alat yang digunakan untuk mengidentifikasi *strength* (kekuatan), *weakness*

(kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman). Piercy berpendapat bahwa analisis SWOT harus dipandang sebagai proses perencanaan strategis. Berikut adalah analisa singkat penulis terhadap Perusahaan YWMF menggunakan paradigma SWOT (Piercy, 2010):

Tabel 2.1 Analisa SWOT YWMF

Strength	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus pada bakat dan jiwa anak muda. • Potensi untuk menghasilkan konten kreatif dan inovatif berkat pendekatan eksperimental dalam music.
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> • Karena banyaknya talenta yang dimiliki, maka membutuhkan tenaga kerja yang cukup besar di setiap divisi. • Risiko menurunnya performa dan daya saing perusahaan jika adanya kesalahan dalam menganalisis tren pasar.
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> • Potensi untuk memperluas pasar dengan memanfaatkan pendekatan eksperimental dalam industry music. • Kemungkinan untuk mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif untuk menjangkau pasar yang lebih luas.
Thread	<ul style="list-style-type: none"> • Potensi kehilangan relevansi atau pasar yann diakibatkan oleh ketidakmampuan menangkap atau mengikuti tren pasar yang sedang berkembang. • Persaingan ketat dari perusahaan sejenis atau inovasi teknologi yang dapat mengubah <i>landscape</i> (lanskap) industry music.

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