



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM R-CUBED DIGITAL BRANDING AGENCY

#### 2.1 SEJARAH SINGKAT PERUSAHAAN

Sebagai fiksasi media digital kontemporer yang tumbuh di antara pasar yang sudah kompetitif, praktek dalam mengelola dan perkembangan merek sangat penting dalam rangka untuk mempertahankan relevansinya dengan cepat. *WIR Global Group* sebagai *Brand driven innovation, Technology, and Entertainment Group* memberikan solusi untuk menghadapi perlunya memperkenalkan metodologi menarik untuk menjembatani hubungan antara konsumen dengan pihak perusahaan yang terkait. Dalam prakteknya, *WIR Global Group* membangun pengalaman akan suatu *brand* yang inovatif, bahwa *shape perception*, dipandu oleh strategi dan dirumuskan untuk mencapai tujuan dan sasaran yang ditetapkan.

*WIR Global Group* bersikeras memberikan yang terbaik kepada kliennya untuk menuju masa depan yang lebih baik. *WIR Global Group* selalu berusaha untuk memastikan Kualitas, Inovasi & keahlian Teknologi. Sehingga dapat menyebarkan semangat kreatif dan energik berawal dari Asia hingga dunia. *WIR Global Group* merupakan Group perusahaan yang telah berdiri sebagai *branding agency* sejak tahun 2001. *WIR Global Group* sekarang telah berkembang menjadi *a leading branding agency* yang di dorong dengan semangat inovasi, perkembangan teknologi dan entertainment group perusahaan dalam memberikan pengalaman baru akan suatu *brand* kepada klien perusahaan. *WIR Global Group* sendiri telah berkembang menjadi sembilan anak perusahaan yang telah ada sejak tahun 2010.

*Dm-Idholland* merupakan salah satu *Branding agency* terkemuka di Asia. *DM Idh* berpusat pada pengembangan *distinc brand experienced solution* dengan melalui

banyak channel media komunikasi, yang sehingga memungkinkan kliennya untuk bertahan di lingkungan pasar yang semakin kompetitif, sehingga dapat menembus dan meraih keberhasilan bisnis. Yang dilakukan oleh DM idh terhadap kliennya antara lain seperti *Brand Naming, Brand assessment, Brand essence, corporate branding, hingga employee branding*. Beberapa klien yang telah ditangani oleh dm idholland, antara lain, *Ronald McDonald Charities House, MetroTV, Bank Muamalat, Bank BII, Pegadaian, SKY, Jakarta Post, Listrik Pintar, dan Bisnis Indonesia*.

*Augmented reality* adalah suatu teknologi penggabungan antara dunia nyata dengan dunia digital yang dapat dinikmati secara real time. *Augmented reality* sendiri sudah berkembang dan menjadi trend dan sebagai *marketing booster* dalam bisnis. *AR&Co* merupakan perusahaan teknologi *augmented reality* yang paling besar yang ada di Asia tenggara. Misi dari *AR&Co* adalah *deliver magical experiences and bring happiness to the world through innovative technology*. Dalam implementasinya, *AR&Co* telah memberikan pelayanan kepada kliennya dengan berupa menangani event dan proyek yang sudah mencapai di manca negara, seperti singapura, Malaysia, Brunei, Myanmar, Filipina dan Thailand. Beberapa klien yang telah bekerja sama dengan *AR&Co* antara lain, *Marvel-Spiderman, Disney, Kompas.com, XL-axiata, Telkom Indonesia, Samsung, LG, Sonny Picture, Cartoon Network, Garuda Indonesia, Djarum, Sosro* dan masih banyak lagi.

Dua perusahaan diatas merupakan perusahaan yang secara langsung merupakan dibawah naungan WIR Global Group. Tujuh dari Sembilan diantaranya merupakan perusahaan yang bersifat *affiliation partner*, namun tetap di bawah WIR GLOBAL group. Yang pertama, spacesym merupakan perusahaan yang bergerak dibidang brans stories dan design, namun perbedaan dengan dm-idholland adalah lingkup *market* yang ditargetkan dan pengerjaannya. Spacesym lebih cenderung kepada *local market* dan hanya desain saja, sedangkan DM-Idh lebih international dan merujuk kepada pembuatan identitas muali dari strategi hingga visualisasi suatu *brand*.

Yang kedua, *Kinaya* perusahaan yang bergerak dibidang *design packaging*. Yang Ketiga, *Kennedy, Voice & Berliner agency* yang bergerak dibidang *Public Relations*. Keempat, *Antzy* merupakan *agency* yang bergerak dibidang *social community development*. Kelima, *DMXcess* merupakan *agency* yang bergerak di bidang *Digital Customer Relationship management* dan *Customer Experience management* dalam membangun dan membina *Customer loyalty*. Keenam, *Kungpow* merupakan *agency* yang bergerak dibidang *game developer*. Yang terakhir adalah *Rcubed* yang bergerak dibidang digital Branding *agency* melalui social media.

*R-cubed branding Digital agency* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang digital media khususnya jejaring sosial. Alasan yang melatarbelakangi berdirinya perusahaan ini adalah, berkembangnya peluang dalam perkembangan social media dan digital community. Melalui platform digital, banyak cara yang dapat dilakukan dalam pendekatan terhadap suatu komunitas. Nama *Rcubed* sendiri terdiri dari tiga huruf 'R' yaitu *Reach Relevance resonance*. *Reach digital community, build relevance through valuable information and content and to achieve trust from these digital communities and have the brand message achieve resonance*.

Dalam segi pelayanan yang diberikan oleh *Rcubed* kepada kliennya, ada 4 kategori pelayanan yang diberikan. Antara lain :

- *Technology Consulting*. *Technology consulting* merupakan konsultasi yang diberikan berupa pemberian *review* teknologi dan rekomendasi dalam melaksanakan bisnis yang akan dilakukan dan pemberian panduan dalam menggunakan teknologi khususnya di social media dan cara pengimplementasi di dalam bisnis.
- *Digital Community Engagement*. Konsultasi dalam pemberian laporan riset berupa konten-konten *social media*, penjadwalan konten dan pengembangan konten dalam social media. Melakukan *keyword monitoring* dalam mengawasi informasi atau interaksi yang terkait dengan *brand* dan juga membangun hubungan dan interaksi melalui *digital community*.

- *Creative Campaign Development*. Melakukan kampanye kreatif melalui komunitas digital atau *digital tools* lainnya agar dapat membangun dan meningkatkan *buzz for brand*.
- *Application web&software development*. Melakukan pengembangan aplikasi *web, mobile, dan business* untuk sebagai standarisasi dalam siklus bisnis.

Gambar 2.1. Logo *R-cubed Digital Branding Agency*



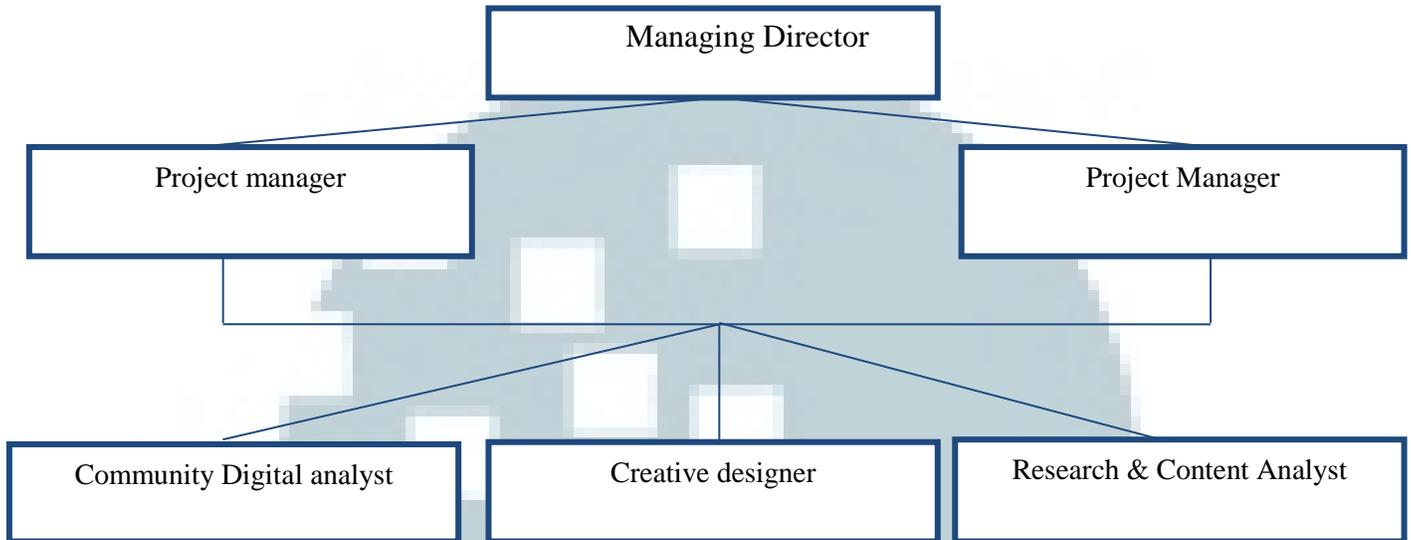
Sumber: (<http://rcubeddigital.com/> diakses pada hari Minggu, tanggal 29 Juli 2013 pukul 16.54).

Logo *R-cubed Digital Branding Agency* adalah hasil dari pandangan tiga huruf dan misi yang telah dirangkum dan memiliki arti, antara lain:

- *Reach* : Melihat adanya kebutuhan dalam dunia digital terhadap suatu brand untuk meraih komunitas digital
- *Relevant* : membangun relevansi melalui informasi dan konten yang bernilai untuk mendapat suatu kepercayaan dari komunitas digital
- *Resonance* : Dan tercipta *brand message* melalui resonansi.

## 2.2. STRUKTUR ORGANISASI

Bagan 2.1 Struktur Organisasi R-cubed Digital Branding Agency



Penulis berada pada divisi *Research & content analysis*. Namun, dinamakan *community development* dikarenakan apa yang dikerjakan oleh penulis mencakup juga pada divisi *community digital analyst*. Jadi nama divisi baru ini digunakan karena penulis melakukan pekerjaan di dua divisi sekaligus.

*Jobdesk* dari *Managing Director* yaitu:

1. Bertanggung jawab atas segala aktivitas staf.
2. Bertanggung jawab dengan segala kegiatan hubungan eksternal dengan klien.
3. Melakukan pertemuan dengan calon klien .
4. Pemeliharaan citra yang baik bagi perusahaan.

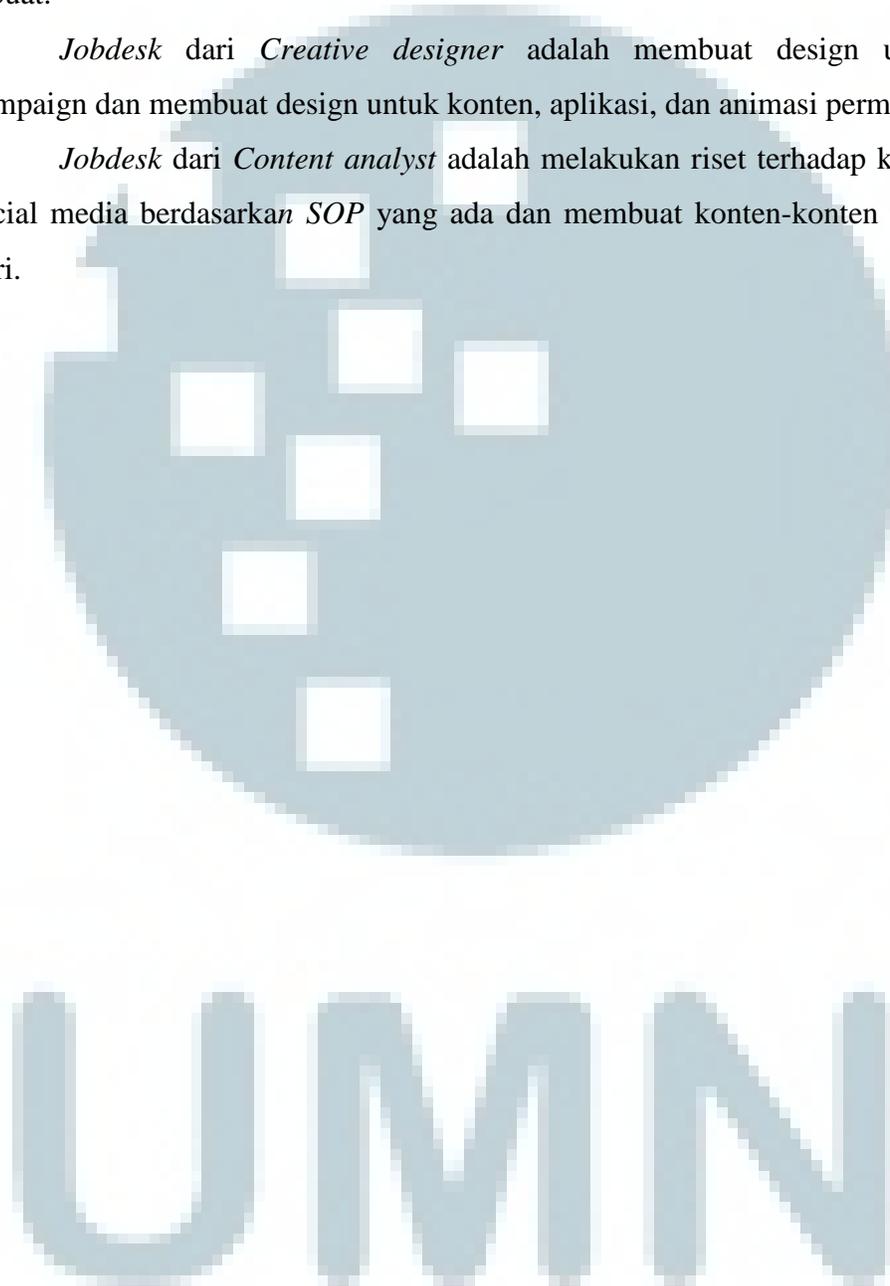
*Jobdesk* dari *Project manager* yaitu:

1. Mengatur jadwal acara untuk pertemuan dengan klien.
2. Melakukan pengawasan dan arahan terhadap *project* yang sedang dikerjakan.
3. Mengevaluasi setiap *brief* yang telah dikerjakan.
4. Membuat *deck* presentasi untuk mengatur sistematis arah presentasi.

*Jobdesk* dari *Research & Community Digital analyst* adalah melakukan riset penggunaan *social media* baru dan yang telah ada, yang dibutuhkan sesuai dengan *target audience* dalam melakukan *monitoring* terhadap komunitas digital yang telah dibuat.

*Jobdesk* dari *Creative designer* adalah membuat design untuk digital campaign dan membuat design untuk konten, aplikasi, dan animasi permainan.

*Jobdesk* dari *Content analyst* adalah melakukan riset terhadap konten-konten *social media* berdasarkan *SOP* yang ada dan membuat konten-konten untuk sehari-hari.



UMN