

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Sejarah perusahaan Wokcop Studio meliputi lima tahun perkembangan. Penulis mencari tahu mengenai sejarah perusahaan melalui wawancara dengan *supervisor* dan *lead animator* tim Wokcop, yaitu Vincentius Klements. Klements adalah kerabat yang telah melihat perkembangan Wokcop sejak awal. Beliau telah bekerja di Wokcop Studio sejak 2022. Klements menjelaskan bahwa Wokcop Studio didirikan pada tahun 2019 oleh seorang sutradara bernama Franklin Darmadi. Wokcop didirikan dengan visi untuk menjadi lebih dari sebuah rumah produksi. Darmadi, yang sekarang berperan sebagai *director* dan kepala Wokcop Studio, awalnya bekerja sebagai sutradara *freelance* dalam industri periklanan. Namun, setelah 20 tahun pengalamannya, pemahaman beliau tentang industri dan kebutuhan akan inovasi menginspirasi untuk membangun studio produksinya sendiri.



Gambar 2.1 Logo Wokcop Studio

Studio produksi yang disebut terdiri dari empat lokasi syuting utama, yaitu: Studio A, B, C, dan D. Setiap studio memiliki fungsi dan karakteristik yang berbeda-beda. Penulis melihat secara langsung perkembangan bertahap Wokcop Studio. Terlibat dalam setiap proyek, studio menjadi sebuah landasan dan komunitas yang semakin kokoh dan memadai setiap kali menyelesaikan produksi. Wokcop Studio terus memperluas cakupan dan meningkatkan kualitas layanan kami kepada klien dan penonton, melalui fasilitas-fasilitas yang dimiliki.

Studio A memiliki sifat fleksibel yang dapat disesuaikan dan dimodifikasi sesuai kebutuhan menjadi berbagai macam set, dikarenakan ukurannya yang paling besar. Terletak berdekatan dengan studio A, studio B merupakan studio yang paling mirip dengan suasana kafe. Desain interiornya, mulai dari jendela hingga peralatan kopi yang melengkapi ruangan, seringkali digunakan sebagai set kafe saat *shooting*. Studio C memiliki karakteristik dapur yang sudah penuh dengan perlengkapan masak. Ada juga kaca jendela yang besar, maka seringkali digunakan sebagai set *photoshoot* dan rumah. Yang terakhir, Studio D yang dibangun tanpa partisi, sering digunakan untuk project yang menggunakan backdrop atau latar yang luas dan besar, seperti LCD dan proyektor menggunakan pilar - pilar. Seluruh fasilitas Wokcop Studio terus berkembang menjadi tempat yang cukup kompleks untuk memenuhi hampir seluruh kebutuhan client.

(V. Klements, personal communication, March 4, 2024).

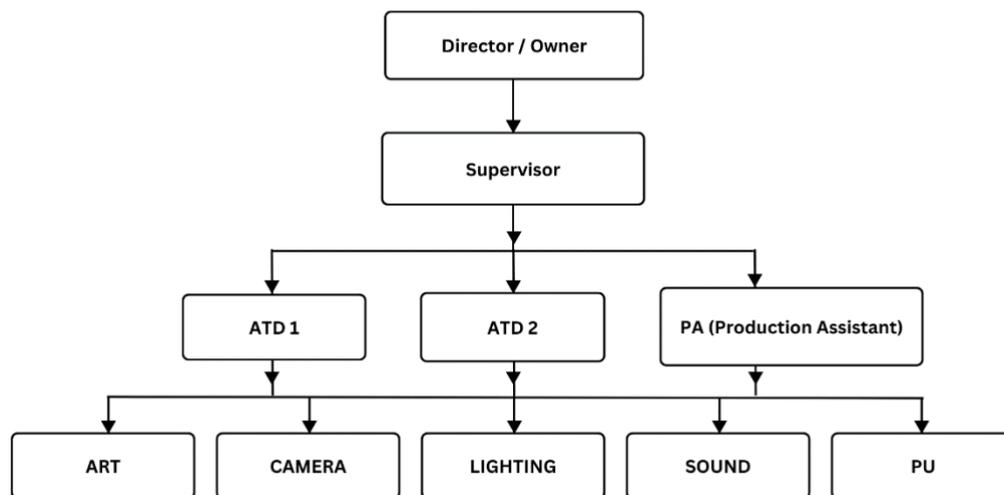
2.1.1 Visi dan Misi

Visi utama dalam Wokcop Studio adalah untuk menjadi sebuah *creative space* yang mengizinkan para pekerja untuk mengeksplorasi karya-karya produksi film. Saat mendirikan Wokcop Studio, Franklin Darmadi memikirkan oportunitas untuk bereksperimen dan berkembang lagi dalam *passion*-nya dalam film. Dengan merekrut anggota-anggota baru, terbangun juga sebuah komunitas yang saling berbagi ilmu. Penulis pun diterima dengan harapan dapat memberi inspirasi dan perspektif generasi muda. Tentunya, visi tersebut akan dicapai melalui misi.

Misi dari Wokcop Studio adalah untuk mengeksplor media *videomaking*. Tidak hanya fokus kepada pembuatan iklan televisi (TVC), Wokcop juga berniat untuk mengeksplorasi media lain, seperti media sosial dan film. Contohnya, *content creation* di TikTok atau YouTube. Selebih dari itu, Wokcop Studio juga berencana untuk menjalankan produksi film panjang yang ditujukan ditayangkan di bioskop. Sebagai studio yang berbasis kepada proyek, Wokcop seringkali mengelola dan memproduksi tiga hingga empat proyek dalam waktu bersamaan.

Bereksperimen dengan proyek-proyek bervariasi ini akan meneruskan jalan menuju visi Wokcop Studio.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Kedudukan anggota dalam Wokcop Studio

(Sumber olahan dari peneliti)

Dalam Wokcop Studio, struktur perusahaan tertata dengan fleksibel. Meskipun setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab yang spesifik, mereka tidak terikat secara ketat pada satu jenis tugas tersebut.