

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Ganesha Idea

Sumber: Ganesha Idea Indonesia)

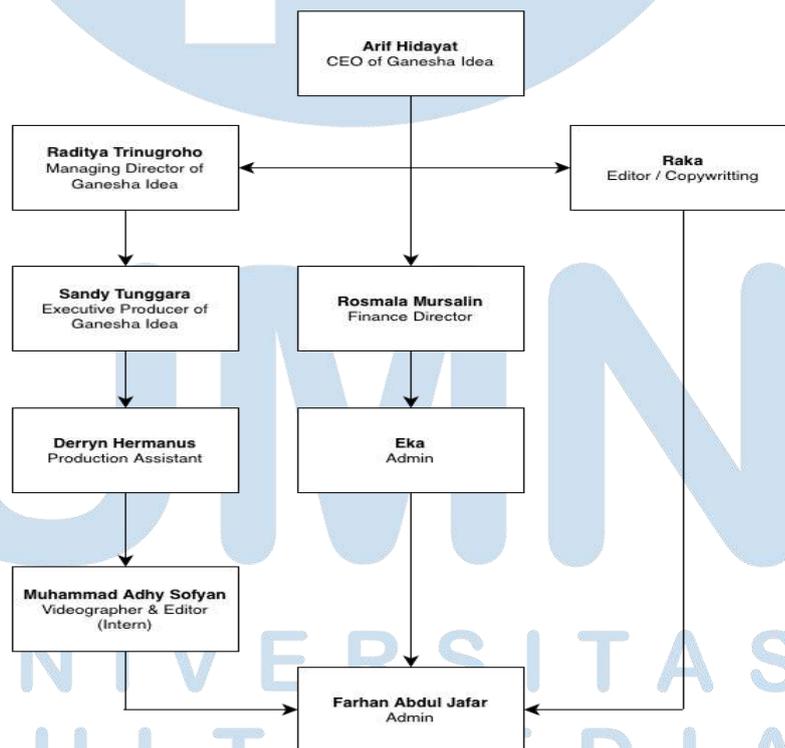
Ganesha Idea adalah perusahaan kreatif dan rumah produksi yang berdiri sejak tahun 2016 dengan nama resmi PT. Swa Karsa Daya Karya. Berlokasi di Jl. Benda No. 90, Kemang Selatan, Jakarta Selatan. Nama "Ganesha Idea" berasal dari filosofi yang dikembangkan oleh pendirinya, Bapak Arif Hidayat (CEO). Nama ini menggabungkan dua unsur penting, yaitu Ganesha (gajah) dan kreativitas (ide). Ganesha, dengan pandangannya yang jauh meski bermata kecil, menjadi simbol visi perusahaan, yang sejak awal berdiri sudah memiliki pandangan jauh ke depan di bidang periklanan.

Sejak 2019 hingga 2024, Ganesha Idea telah berkembang menjadi rumah produksi yang menyediakan beragam layanan kreatif, mulai dari pengembangan konsep hingga pascaproduksi. Perusahaan ini melayani berbagai klien, baik dari sektor BUMN maupun swasta. Visi Ganesha Idea adalah tumbuh dari sebuah perusahaan baru yang relatif kecil menjadi mitra kerja berbagai perusahaan besar dan juga instansi pemerintah. Prinsip "Gajah" yang mencerminkan ketajaman visi jangka panjang terus dipegang teguh oleh Bapak Arif Hidayat hingga saat ini

Sementara itu, misi Ganesha Idea adalah memberikan dukungan dan pelatihan bagi sumber daya manusia yang ingin berkontribusi dan berkolaborasi dalam dunia produksi.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Ganesha Idea memiliki 7 karyawan tetap (*in-house*) yang terdiri dari *President Director*, *Managing Director*, *Executive Producer*, *Finance Director*, *Admin*, *Line Producer*, dan *Office Boy*. Untuk kebutuhan produksi, perusahaan mempekerjakan tenaga lepas (*freelancer*) yang dipekerjakan sesuai kebutuhan produksi. Penulis, sebagai mahasiswa magang, berperan sebagai *Assistant to Director* di bawah bimbingan Bapak Radityo Trinugroho, yang menjabat sebagai *Managing Director* sekaligus *Executive Producer*..



Gambar 1.2 Struktur Perusahaan
(Sumber: Ganesha Idea Indonesia)

Bapak Arif Hidayat Djamil, yang menjabat sebagai *President Director*, juga berperan sebagai *Art Director* maupun *Copywriter*. Pada produksi berskala besar, posisi *Art Director/Copywriter* akan diisi oleh pekerja lepas. Bapak Radityo Trinugroho, sebagai *Managing Director* dan *Executive Producer*, juga merangkap tugas sebagai *Account Manager* serta *Account Executive*. Bagian *Finance/Accounting* dikelola oleh Ibu Rosmala Mursalin, dengan dukungan Ibu Ekawati Purwaningsih sebagai Admin. Di bawah kepemimpinan Bapak Radityo, terdapat Bapak Sandy Tenggara sebagai *Executive Producer* dan Derryn Hermawan yang bertanggung jawab sebagai *Producer Assistant*.

2.3 Analisi SWOT

Analisis SWOT adalah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi berbagai faktor penting yang berperan dalam merumuskan strategi perusahaan secara sistematis. Menurut Philip Kotler (2009), SWOT merupakan singkatan dari penilaian menyeluruh terhadap kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman perusahaan. SWOT juga adalah alat yang umum digunakan untuk menganalisis faktor internal dan eksternal perusahaan.

1. Strengths

Kekuatan yang dimiliki oleh perusahaan memberikan keunggulan kompetitif yang menjadi pembeda dari pesaing. Dalam konteks ini, Ganessa Idea memiliki jaringan relasi yang luas, mencakup sektor swasta hingga pemerintahan, yang memberikan peluang besar dalam menjalin kerja sama. Selain itu, kreativitas unik yang diterapkan di setiap proyek menjadi nilai tambah yang membedakan hasil kerja perusahaan dari pesaing. Tidak hanya itu, komitmen tinggi yang diberikan kepada semua proyek, baik besar maupun kecil, menunjukkan profesionalisme tim tanpa membedakan skala pendapatan.

2. *Weaknesses*

Kelemahan merupakan hambatan internal yang dapat memperlambat kemajuan perusahaan. Salah satu kendala utama yang dihadapi Ganesha Idea adalah jadwal kerja yang tidak konsisten, sehingga mengurangi efektivitas dalam proses produksi. Masalah penjadwalan ini sering kali membuat pekerjaan tidak sesuai dengan perjanjian awal, yang berisiko mengurangi kepercayaan klien. Selain itu, kekurangan tenaga kerja yang memadai menjadi tantangan besar dalam menangani beban proyek yang terus bertambah.

3. *Opportunities*

Peluang adalah aspek yang membawa keuntungan bagi perusahaan. Ganesha Idea memiliki peluang besar untuk memperoleh berbagai proyek, terutama karena jaringan relasi pimpinan yang luas, termasuk dengan sektor pemerintahan dan Badan Usaha Milik Negara (BUMN). Tren meningkatnya kebutuhan jasa rumah produksi di era digital juga membuka peluang ekspansi pasar yang menjanjikan. Selain itu, perkembangan teknologi kreatif memberikan kesempatan untuk meningkatkan efisiensi produksi dan menawarkan inovasi layanan yang lebih menarik bagi klien.

4. *Threats*

Ancaman adalah faktor eksternal yang dapat memberikan dampak negatif bagi perusahaan. Salah satu ancaman utama adalah munculnya banyak perusahaan baru di pasar rumah produksi, yang meningkatkan persaingan secara signifikan. Selain itu, ketergantungan pada hubungan personal dengan klien berisiko apabila relasi tersebut berkurang atau terputus. Tidak kalah penting, perubahan regulasi atau kebijakan pemerintah juga dapat memengaruhi kelancaran proyek, terutama yang terkait dengan sektor

BUMN

2.4 **Bisnis Model Canvas**

Business Model Canvas adalah kerangka kerja yang populer digunakan untuk mendefinisikan model bisnis, terutama bagi startup, dan dapat diterapkan pada

berbagai jenis usaha tanpa terbatas pada sektor tertentu. Menurut Alexander Osterwalder, et al. (2010), tujuan dari Business Model Canvas adalah untuk menjelaskan secara logis bagaimana sebuah organisasi menciptakan, menyampaikan, dan mendapatkan nilai dengan membaginya menjadi sembilan blok utama, yaitu:

1. Customer Segments
2. Value Proposition
3. Channels
4. Customer Relationships
5. Revenue Streams
6. Key Resources
7. Key Activities
8. Key Partnerships
9. Cost Structure

Business Model Canvas		Designed For:	Designed by:	Date:	Version:	
Key Partners <ul style="list-style-type: none"> Klien Penyedia stock footage dan layanan freelance Tim produksi dan post-produksi Talent dan kru pendukung 	Key Activities <ul style="list-style-type: none"> Partisipasi produksi: skryotound, survei lokasi, pencarian talent, dan workshop Proses produksi: pengambilan gambar, pengeditan, adopsi, wawancara, dan pencatatan shooting breakdown Pascaproduksi: editing video, color grading, perekaman voice over, music scoring 	Value Propositions <ul style="list-style-type: none"> Memberikan video berkualitas tinggi dengan konsep visual yang sesuai dengan kebutuhan klien Efisiensi dalam manajemen waktu dan proses produksi Kreativitas dalam penggabungan konten asli dengan stock footage 	Customer Relationship <ul style="list-style-type: none"> Kolaborasi intensif melalui revisi dan presentasi Dukungan penuh dari awal hingga akhir proyek 	Customer Segments <ul style="list-style-type: none"> Perusahaan yang membutuhkan konten video berkualitas untuk kampanye atau branding Organisasi yang memerlukan video untuk kebutuhan komunikasi 	Key Resources <ul style="list-style-type: none"> Tim kreatif dan kru produksi Peralatan syuting dan pascaproduksi Akses ke stock footage dan software editing 	Channel <ul style="list-style-type: none"> Presentasi langsung kepada klien Pengiriman hasil dalam bentuk digital atau fisik
Cost Structure <ul style="list-style-type: none"> Biaya produksi: sewa lokasi, peralatan, dan pembayaran talent Biaya operasional: gaji kru, logistik, dan transportasi Biaya pascaproduksi: software, stock footage 			Revenue Stream <ul style="list-style-type: none"> Project fee Service fee 			

Gambar 2.3 Bisnis dan Model Canvas (Sumber: Data Penulis)

Business Model Canvas ini disusun dalam bentuk tabel untuk memudahkan perencanaan bisnis, sehingga karyawan dapat lebih mudah untuk membuat keputusan yang tepat tentang bagaimana mengembangkan bisnis. Nilai utama yang diusung dalam bisnis ini adalah menjadi rumah produksi yang mampu mewujudkan konsep-konsep kreatif dan unik menjadi kenyataan.