



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 PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

CV Dreambox Creative Multitalenta atau yang lebih dikenal dengan nama Dreambox adalah sebuah agensi kreatif yang berdiri sejak 2012. Seperti agensi kreatif pada umumnya, Dreambox menawarkan jasa desain seperti *branding*, *marketing tools*, dan lainnya. Namun, spesialisasi Dreambox adalah pada desain *website* yang mengikuti perkembangan teknologi sekarang, yaitu *responsive website*.

2.2. Sejarah Perusahaan

Pada awalnya, Dreambox adalah sebuah tim dalam kompetisi *Business Plan* pada tahun 2012 yang bertema “Technopreneurship” yang diselenggarakan di Universitas Multimedia Nusantara. Tim Dreambox beranggotakan empat orang mahasiswa yang berasal dari fakultas yang berbeda, yaitu Ekonomi (2 orang), Seni dan Desain (1 orang), dan Teknik Informatika (1 orang). Dalam kompetisi tersebut, Dreambox mengajukan proposal pembuatan aplikasi Android Dreamhouse dan berhasil meraih juara pertama. Dreambox kemudian diinkubasi dalam bisnis inkubator di UMN, yaitu Skystar Ventures.

Dalam prosesnya, pembuatan aplikasi android Dreamhouse menemui banyak kendala dan sempat berhenti berproses. Kendala utama yang dihadapi adalah dana yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi tersebut sangat besar. Untuk itu, Dreambox kemudian mencari alternatif lain yang masih berbasis *technopreneurship* untuk mengumpulkan dana. Dari hasil observasi dan riset lapangan, ditemukan bahwa pembuatan desain *website* memiliki peluang. Banyak perusahaan yang sudah beroperasi, baik kecil maupun besar, memiliki *website* dengan desain yang kurang baik, atau bahkan belum memiliki *website*. Padahal, perkembangan teknologi sudah berkembang pesat dan erat dalam kehidupan sehari-hari sehingga *website* merupakan salah satu media yang efektif bagi perusahaan untuk menjangkau *customer*.

Klien pertama Dreambox adalah PT Menara Cipta Label Profilindo. Dreambox merancang website untuk PT Menara Cipta Label Profilindo. Sejak saat itu, Dreambox kemudian bergerak sebagai agensi kreatif dengan spesialisasi desain *website* yang sesuai dengan perkembangan teknologi sekarang. Dengan menerapkan elemen dan prinsip desain yang disesuaikan dengan teknologi *responsive*, Dreambox telah merancang *website*, *interactive media*, dan juga *branding* dari perusahaan-perusahaan dalam dan luar negeri, seperti BNI, DANDAN, Petroasia, CV Karya Kita, Pos Logistics, Vorla, dan PT Bital Asia.

2.1.1. Logo Perusahaan

Menurut Cass (2010), logo dapat mengidentifikasi sebuah bisnis dalam bentuk yang paling sederhana melalui penggunaan tanda atau sebuah ikon. Starling (2011) juga mengungkapkan bahwa logo membawa kepribadian, nilai-nilai, dan semangat organisasi atau produk bagi seluruh bagian di dalam perusahaan dan ke dunia luar (hlm. xvi).

Logo perusahaan Dreambox memiliki *logotype* dan *logogram*. Dalam penerapannya, baik *logotype* maupun *logogram* dapat berdiri sendiri pada kondisi tertentu. *Logogram* Dreambox merupakan visualisasi kreatif yang menggambarkan kumpulan garis cahaya berwarna-warni yang ditangkap dalam sebuah persegi atau kotak imajiner yang menggunakan prinsip *gestalt*. Garis cahaya berwarna-warni merepresentasikan mimpi atau angan klien yang bermacam-macam. Cahaya pada dasarnya memiliki sifat tidak berwujud konkrit dan tidak dapat disentuh, hanya dapat dilihat oleh mata. Kemudian, tertangkapnya garis-garis tersebut dalam sebuah persegi atau kotak imajiner merepresentasikan bahwa mimpi dan angan klien yang dapat dikatakan masih bersifat abstrak dan *intangible* tersebut dapat ditangkap dan direalisasikan melalui desain oleh Dreambox sebagai sebuah agensi kreatif.

Sedangkan, *logotype* Dreambox menggunakan *typeface* sans serif geometrik, yaitu Nexa dengan *family* Bold. *Typeface* ini memberikan impresi bahwa Dreambox adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang kreatif,

berjiwa muda, modern, berbasis teknologi, eksklusif, dan profesional. Penggunaan *lowercase* pada kata Dreambox menghilangkan kesan formal dan kaku yang menjadi salah satu ciri dari agensi kreatif.



Gambar 2.1. Logo CV Dreambox Creative Multitalenta

2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

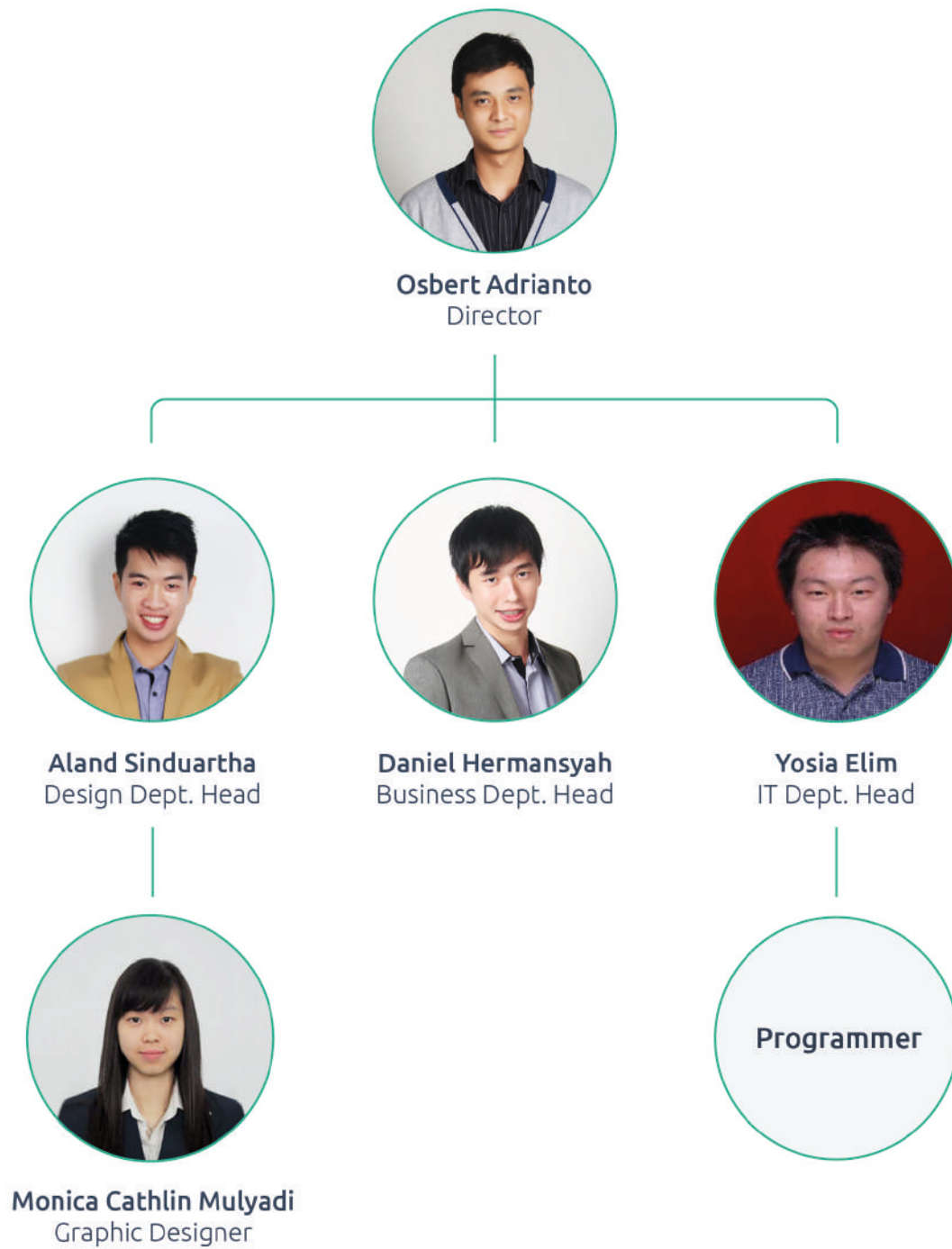
Visi Dreambox adalah “Enhancing your amazing brand”. Dreambox sebagai agensi kreatif yang menangani klien dengan *brand*-nya yang sudah ataupun baru akan berjalan sehingga *brand* bernilai lebih.

Sedangkan, misi Dreambox adalah sebagai berikut.

1. Menjadi agensi kreatif dengan basis *technopreneurship* yang profesional.
2. Memberikan pelayanan terbaik yang menyeluruh.
3. Mengembangkan pelayanan *problem solving* melalui desain *responsive website* dan *desktop application (interactive media)* sebagai bentuk pemanfaatan teknologi yang berkembang pada masanya.

2.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Setiap posisi dalam struktur perusahaan memiliki deskripsi tugas dan kewajiban masing-masing. Berikut ini adalah *Board of Directors (BOD)* dari perusahaan Dreambox dan deskripsi tugasnya.



Gambar 2.2. *Board of Directors* Dreambox

1. *Director* : Osbert Adrianto

Deskripsi tugas:

- Memimpin seluruh departemen dalam perusahaan
- Memimpin rapat umum dan menyimpulkan tindakan dan kebijakan
- Perwakilan perusahaan untuk berhubungan dengan klien, organisasi, atau perusahaan lain
- Mengambil keputusan pada situasi tertentu yang dianggap perlu

2. *Design Dept. Head*: Aland Sinduartha

Deskripsi tugas:

- Memimpin departemen desain
- Mengelola, mengkoordinasikan, dan mengendalikan seluruh perencanaan, kegiatan, dan *timeline* kerja di dalam departemen desain
- Melaporkan dan mempertanggungjawabkan seluruh perencanaan, kegiatan, dan *timeline* departemen desain kepada direktur

3. *Business Dept. Head*: Daniel Hermansyah

Deskripsi tugas:

- Memimpin departemen bisnis
- Mengelola, mengkoordinasikan, dan mengendalikan seluruh perencanaan dan kegiatan dalam hal bisnis baik dalam maupun hubungan dengan luar perusahaan
- Melaporkan dan mempertanggungjawabkan seluruh perencanaan dan kegiatan dalam hal bisnis perusahaan kepada direktur

4. *IT Dept. Head*: Yosia Elim

Deskripsi tugas:

- Memimpin departemen IT
- Mengelola, mengkoordinasikan, dan mengendalikan seluruh perencanaan, kegiatan, dan *timeline* kerja di dalam departemen IT

5. *Graphic Designer*: Monica Cathlin Mulyadi

Deskripsi tugas:

- Menjalankan seluruh perenanaan, kegiatan, dan *timeline* kerja dalam departemen desain
- Melaporkan dan mempertanggung jawabkan seluruh perencanaan, kegiatan, dan *timeline* kerja kepada *supervisor*

6. *Programmer*

Deskripsi tugas:

- Menjalankan seluruh perenanaan, kegiatan, dan *timeline* kerja dalam departemen IT
- Melaporkan dan mempertanggungjawabkan seluruh perencanaan, kegiatan, dan *timeline* kerja kepada *supervisor*

2.1.4. Jasa Layanan

Dreambox memberikan pelayanan jasa untuk perancangan:

a. *Website*

Perancangan *website* meliputi desain *layout* dan *coding*, termasuk dengan nama *domain* dan *hosting*.

b. *Visual Branding*

Perancangan *visual branding* meliputi logo dan *graphic standard manual*, *collateral design*, *stationary*, *company profile*, *signage*, dan media lainnya yang berhubungan dengan *branding* secara visual.

c. Media Interaktif

Perancangan media interaktif berupa aplikasi atau *software* dalam format flash yang dapat dioperasikan melalui *desktop*.

d. *Promotional Tools*

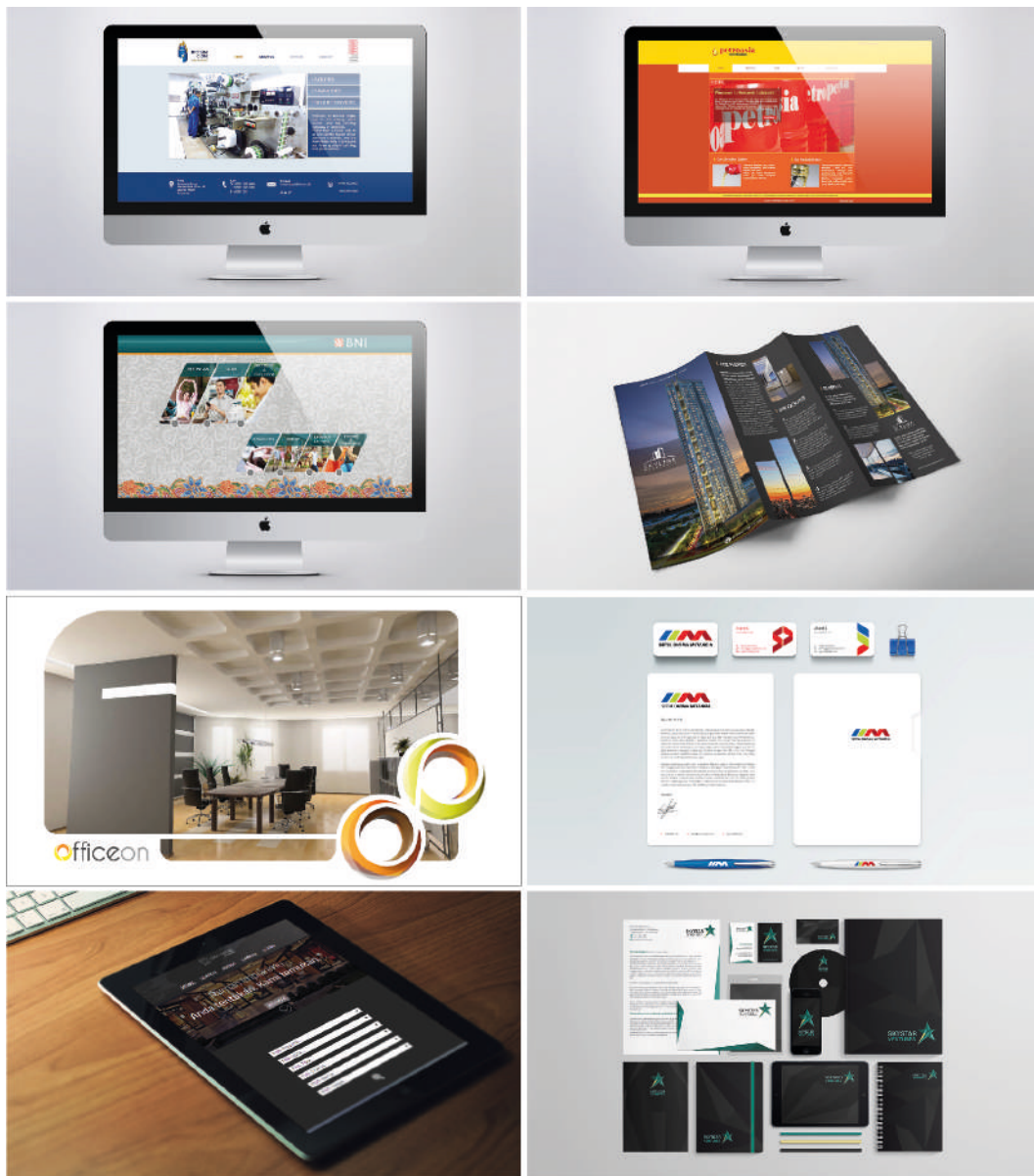
Perancangan *promotional tools* seperti iklan koran, iklan majalah, *billboard*, *souvenir*, brosur, *banner*, dan lain-lain.

2.1.5. Klien

Dreambox telah menangani proyek dari berbagai klien, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Bank Negara Indonesia (BNI): perancangan media interaktif untuk keperluan *sales kit*
- b. Pos Logistics: perancangan *website*, *flowchart*, dan media interaktif
- c. DANDAN: perancangan *website*
- d. Skystar Ventures: perancangan *visual branding*, *website*, dan *promotional tools*
- e. Elitics Technologies: perancangan *visual branding*, *website*, dan *promotional tools*
- f. Mirai Apps: perancangan *visual branding*, *website*, dan *promotional tools*
- g. CV Karya Kita: perancangan *website* dan foto produk
- h. Setia Darma Metanoia: perancangan *website*
- i. PT Menara Cipta: perancangan *website*
- j. Petroasia: perancangan *website*
- k. Vorla: perancangan *website*
- l. Tenma Bright Sky: perancangan *visual branding*, *website*, dan *promotional tools*
- m. PT Bitall Asia: perancangan *visual branding*, *website*, *packaging*, media interaktif, dan *promotional tools*

Berikut adalah beberapa *portfolio* terdahulu perusahaan Dreambox.



Gambar 2.3. *Portfolio Dreambox*

2.1.6. Suasana Kantor

Dreambox memiliki kantor yang beralamat di Jl. Scientia Boulevard, Universitas Multimedia Nusantara, New Media Tower Lt. 12, Gading Serpong, Tangerang 15810. Berikut adalah suasana kerja di kantor Dreambox.



Gambar 2.4. Suasana Kerja di Dreambox

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA