

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Wokcop Studio adalah sebuah *production house* yang didirikan pada tahun 2019 dan berfokus pada pembuatan berbagai jenis konten kreatif, khususnya dalam bidang *Television Commercials (TVC)*, *Digital Video Commercials (DVC)*, serta pengelolaan konten untuk media sosial. Wokcop Studio telah mengerjakan berbagai iklan untuk *brand* seperti Torpedo, Snackit, Stimuno, Nuface, Cap Panda, dan lainnya. Selanjutnya, Wokcop Studio berencana untuk memproduksi film panjang pertama mereka dengan tujuan untuk memperluas jangkauan pasar dan memperkenalkan karya-karya orisinal mereka ke audiens yang lebih luas. Melalui proyek ini, studio berharap dapat mengukuhkan posisinya dalam industri perfilman, baik di bioskop maupun platform *OTT*, serta meningkatkan reputasi sebagai produser konten berkualitas yang dapat bersaing di pasar global.



Gambar 2. 1 Wokcop Studio Logo

Sumber : Arsip Perusahaan

Wokcop Studio memiliki karakteristik khas, termasuk kelebihan dan kekurangan yang membedakannya dari perusahaan lain. Analisis dapat dilakukan menggunakan metode *SWOT*, seperti:

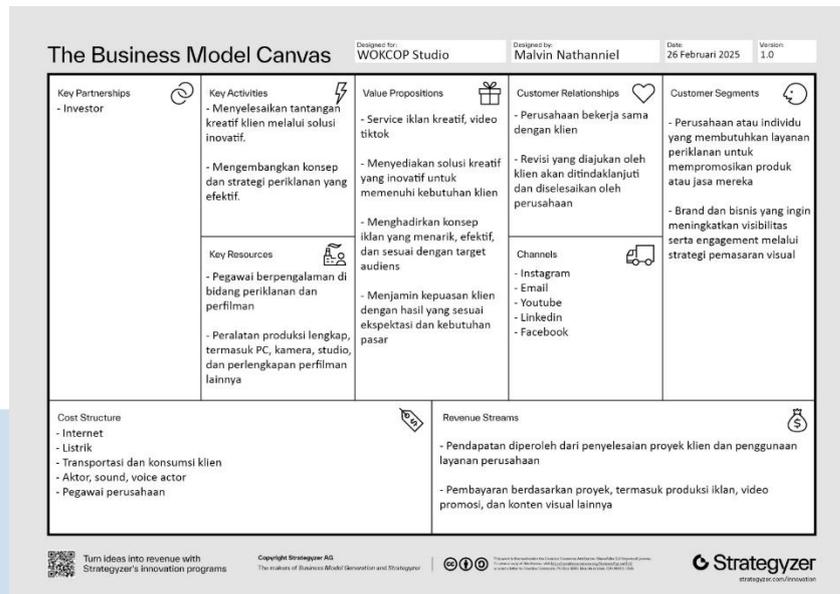
Tabel 2.1 *SWOT* Wokcop Studio

<i>Strengths</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dilengkapi dengan ruang yang luas dan berbagai studio yang mendukung proses shooting. 2. Berbekal pengalaman yang luas dan jaringan yang solid, Wokcop Studio mampu menjalin kerja sama dengan banyak klien.
<i>Weaknesses</i>	Sumber daya manusia yang dimiliki sangat terbatas, sehingga satu orang bisa memegang <i>jobdesk</i> lainnya.
<i>Opportunities</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan adanya pekerja magang di berbagai divisi, dapat meningkatkan peluang kreativitas baru untuk perusahaan. 2. Produksi film panjang memungkinkan perusahaan untuk menjangkau pasar yang lebih luas.
<i>Threats</i>	Persaingan yang ketat dengan rumah produksi lain membuat perusahaan perlu menyesuaikan harga dan margin keuntungan guna menarik perhatian klien.

Tabel 2. 2 SWOT Wokcop Studio

Sumber : Dokumentasi Perusahaan

Wokcop Studio memiliki keunggulan berupa ruang yang luas serta berbagai studio yang mendukung proses *shooting*. Selain itu, pengalaman yang luas dan jaringan kerja yang kuat memungkinkan perusahaan menjalin kerja sama dengan banyak klien. Namun, keterbatasan sumber daya manusia menjadi tantangan, karena satu orang sering kali harus menangani lebih dari satu tugas. Di sisi lain, kehadiran pekerja magang di berbagai divisi dapat membuka peluang kreativitas baru bagi perusahaan. Selain itu, pengembangan film berdurasi panjang membuka kesempatan bagi perusahaan untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan memperkuat posisinya di industri. Meski demikian, persaingan yang semakin kompetitif dengan rumah produksi lain mengharuskan perusahaan untuk menetapkan strategi harga dan margin keuntungan yang lebih adaptif guna mempertahankan daya tarik di mata klien.



Gambar 2.2 *Business Model Canvas* Wokcop Studio

Sumber : Dokumentasi dari penulis (2025)

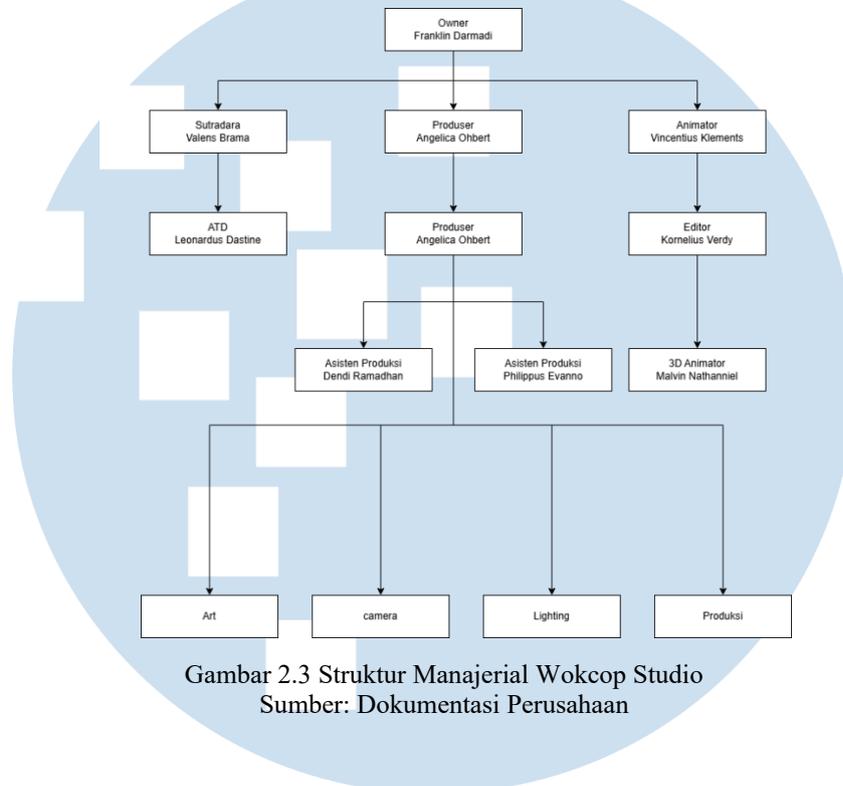
2.2.1 Visi dan Misi Wokcop Studio

Setiap perusahaan memiliki visi dan misinya tersendiri, begitu juga dengan wokcop studio, yang memiliki visi untuk selalu memberikan kesempatan bagi anak muda untuk menyalurkan ide kreatif mereka dan berkembang. Studio ini memiliki misi untuk menciptakan lingkungan kerja yang inspiratif dan kolaboratif, di mana setiap individu dapat mengembangkan keterampilan mereka sesuai dengan bidang masing-masing. Dengan pendekatan yang mendukung kreativitas dan inovasi, studio ini memberikan ruang bagi para pekerja untuk bereksplorasi dalam proses produksi iklan dan film panjang. Meskipun setiap individu memiliki kebebasan untuk berkreasi, seluruh proses tetap berada di bawah pengawasan Pak Franklin sebagai pemilik studio, yang memastikan bahwa setiap proyek berjalan sesuai dengan visi dan standar kualitas yang telah ditetapkan.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Wokcop Studio memiliki struktur organisasi yang umum dalam industri kreatif. Di posisi tertinggi, terdapat Pak Franklin sebagai pemilik (owner) Wokcop Studio, yang juga merangkap sebagai produser dan sutradara. Selain itu, tim studio terdiri

dari pekerja tetap, pekerja magang serta tenaga freelance yang terlibat selama proses syuting. Berikut adalah gambaran struktur organisasi Wokcop Studio:



Gambar 2.3 Struktur Manajerial Wokcop Studio
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Berdasarkan struktur tersebut, Pak Franklin memiliki kewenangan tertinggi untuk mengoordinasikan beberapa divisi, yaitu divisi pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada divisi pra-produksi, Valens Brama berperan sebagai sutradara yang bertanggung jawab atas visi kreatif dan pengarahannya proyek, didukung oleh Leonardus Dastine sebagai Asisten Teknik Direktur (ATD) dalam aspek teknis produksi. Sementara itu, dalam divisi produksi, Angelica Ohbert sebagai produser bertanggung jawab mengelola produksi dan mengkoordinasikan tim, dengan bantuan dari asisten produksi Dendi Ramadhan dan Philippus Evanno. Pada divisi animasi dan pascaproduksi, Vincentus Klements bertugas sebagai animator, Malvin Nathaniel sebagai 3D animator, dan Kornelius Verdy sebagai editor yang menangani penyuntingan hasil produksi. Selain itu, terdapat tim teknis dan artistik yang terdiri dari bagian seni dan desain (*Art*), pengambilan gambar (*Camera*), pencahayaan (*Lighting*), serta pelaksanaan produksi. Struktur ini mencerminkan alur kerja yang sistematis, dengan setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas dalam mendukung kelancaran proyek.