

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Sideroom Studio adalah perusahaan animasi yang berfokus pada produksi animasi 3D untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan klien dalam pembuatan iklan. Didirikan pada 8 Juni 2022, Sideroom Studio telah berkembang pesat di industri animasi 3D dan menerima banyak komentar positif dari berbagai merek besar. Keberhasilan Sideroom Studio dalam menarik perhatian klien didasarkan pada satu tujuan utama, yaitu memastikan kepuasan klien.



Gambar 2.1 Logo Sideroom Studio
(Dokumentasi: Sideroom Studio)

Untuk mencapai tujuan tersebut, Sideroom Studio menerapkan kebijakan tanpa batasan revisi, yang memungkinkan klien mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan mereka. Pendekatan ini memberikan dampak positif bagi Sideroom Studio sebagai studio yang profesional dan terpercaya. Selain dedikasi tinggi dalam bekerja, Sideroom Studio juga senantiasa menjaga hubungan baik dengan klien. Upaya ini dilakukan melalui berbagai cara, seperti menyediakan konten gratis bagi klien baru, menghadiri pertemuan langsung dengan klien, serta membangun relasi dengan para profesional di bidang serupa melalui acara yang diselenggarakan oleh

klien. Dengan strategi tersebut, Sideroom Studio terus meningkatkan jaringan serta memperkuat kredibilitasnya di industri animasi.

Tabel 2.1 Analisis SWOT Sideroom Studio

Jenis SWOT	Analisis SWOT
Strength	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki sistem kerja yang fleksibel dengan opsi bekerja secara WFH maupun WFO. 2. Berkomitmen penuh untuk mengutamakan kepuasan klien. 3. Menjalin hubungan yang erat dengan klien dengan selalu menjaga komunikasi dan kerja sama yang baik.
Weakness	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sideroom Studio relatif masih baru sehingga masih belum memiliki basis klien yang kuat jika dibandingkan dengan studio yang sudah lama berdiri. 2. Tenaga kerja yang terbatas, sehingga masih membuka lowongan magang dengan berbagai macam <i>jobdesc</i>.
Opportunity	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permintaan iklan animasi 3D yang terus meningkat 2. Dengan meningkatkan relasi dengan klien, kesempatan untuk mendapatkan proyek akan semakin besar.
Threat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki tenaga kerja yang relatif lebih dikit dibanding studio animasi iklan yang lebih besar. 2. Perlu untuk beradaptasi dengan cepat mengenai tren dan kebutuhan pasar

(Dokumentasi: hasil pengamatan penulis)

Berikut adalah sebuah analisis Business Model Canvas (BMC) milik Sideroom studio yang bedasarkan oleh hasil analisis penulis kepada Sideroom Studio.

Tabel 2.2 Analisis BMC Sideroom Studio

BMC	
Key Partners	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Creative agency</i> 2. <i>Event organizer</i>

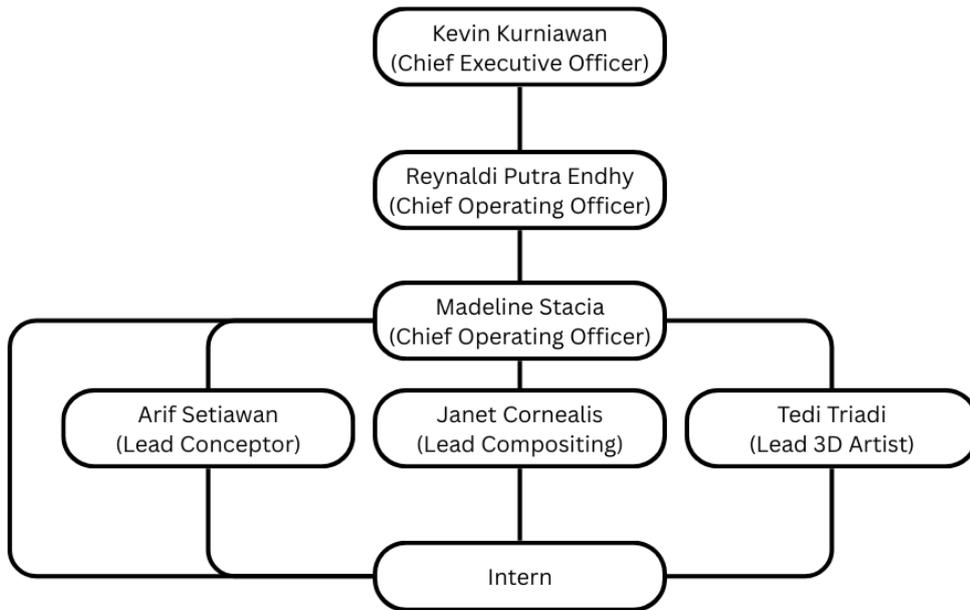
Key Activities	1. Menjalankan proses pembuatan animasi iklan 3D sampai selesai
Key Resources	1. <i>Creative teams</i> 2. 2D and 3D <i>software</i>
Value Proposition	1. Memberikan layanan revisi gratis tanpa batas 2. Kualitas animasi 3D yang disesuaikan dengan permintaan klien 3. Memberikan layanan pembuatan konten gratis bagi klien baru
Customer Relationships	1. Memberikan layanan pengerjaan yang cepat 2. Komunikasi yang baik 3. Mengikuti event yang diadakan oleh klien
Channels	1. <i>Social media</i> 2. <i>Website</i> 3. <i>Social networking</i>
Customer Segment	1. Perusahaan ataupun startup yang membutuhkan jasa pembuatan iklan animasi 3D
Cost Structures	1. Gaji karyawan 2. Biaya gedung 3. <i>Software</i> 4. Biaya pemasaran
Revenue Stream	1. Pembuatan iklan animasi 3D 2. Pembuatan proyek bersama dengan <i>creative agency</i> yang lain

(Dokumentasi: hasil pengamatan penulis)

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Sideroom Studio dipimpin oleh Kevin Kurniawan sebagai CEO yang lalu memiliki struktur organisasi dimana klien akan mengontak Reynaldi P.E. dan lalu dialihkan *brief* mereka kepada Madeline Stacia. akan memberikan dan membagikan tugas ke

masing-masing ketua departemen kreatif dan nanti dari ketiga ketua tersebut akan membagikannya lagi kepada anak-anak magang. Madeline juga akan memberikan memberikan hasil dari *brief* balik kepada klien untuk disetujui ataupun untuk direvisi.



Gambar 2.2 Struktur Sideroom Studio
(sumber: dokumentasi hasil pengamatan penulis)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3 Visi dan Misi Perusahaan

Untuk mencapai hal yang diinginkan, Sideroom Studio membuat sebuah visi misi bagi perusahaannya.

2.3.1 Visi

- a. Menjadi studio animasi terbaik di Indonesia yang dapat menghasilkan animasi yang dapat membanggakan dan memberikan dampak positif bagi industri kreatif secara nasional.

2.3.2 Misi

- a. Selalu berinovasi dan berpikir kreatif dalam setiap proyek untuk menciptakan karya animasi yang unik dan menarik.
- b. Meningkatkan dan menghasilkan animasi dengan kualitas terbaik, dari segi visual, alur cerita, dan teknis produksi.
- c. Selalu memberikan pelayanan terbaik dengan mengutamakan kepuasan klien melalui pemahaman terhadap kebutuhan mereka dan memberikan hasil yang sesuai ekspektasi.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA