

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Iqonic Studios  
Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Iqonic Studios adalah perusahaan *audio post-production* yang berbasis di Bintaro yang didirikan pada Januari 2023. Perusahaan ini dimiliki oleh Bapak Diaz Vierdi Erwin dengan posisi sebagai *sound post-producer*. Sejak awal berdirinya, perusahaan ini berfokus pada penyuntingan dan produksi audio untuk berbagai proyek *web series*, komersial, film layar lebar. Dengan mengutamakan kualitas suara yang imersif dan mendukung narasi visual, Iqonic Studios telah menangani proyek dari berbagai rumah produksi ternama di Indonesia.

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang *audio post-production*. Iqonic Studios menawarkan layanan utama seperti *sound design*, *dialogue editing*, *ADR*, *sound effect editing*, dan *foley*. Perusahaan menggunakan perangkat lunak industri standar, seperti *Pro Tools* serta memiliki fasilitas studio yang mendukung produksi audio berkualitas tinggi.

Dalam aspek pemasaran, Iqonic Studios memanfaatkan jejaring industri film, media sosial, serta kerja sama dengan rumah produksi untuk mendapatkan proyek baru. Selain itu, portofolio proyek yang telah diselesaikan menjadi salah satu strategi utama dalam menarik klien baru dan mempertahankan reputasi di industri.

Berikut adalah beberapa divisi yang terdapat pada Iqonic Studios sebagai industri *audio post-production*:

1. *Dialogue Editor*
2. *ADR*

3. *Sound Effect Editor: Spot & Ambience*

4. *Foley: Foley Artist & Foley Mixer*

### **2.1.1 Visi dan Misi**

#### **a. Visi**

Menjadi *audio post-production company* terdepan di Indonesia yang menghadirkan kualitas suara imersif dan mendukung kekuatan naratif dalam industri film dan *web series*.

#### **b. Misi**

Memberikan layanan *audio post-production* berkualitas tinggi dengan standar industri global, serta mengembangkan solusi kreatif dalam *sound editing*, *sound design*, dan *mixing* untuk meningkatkan pengalaman audiovisual. Perusahaan membangun tim profesional dengan keterampilan teknis dan artistik yang unggul di bidang *audio post-production*. Berinovasi dengan teknologi terbaru dalam penyuntingan suara guna memenuhi kebutuhan industri film dan *web series* dan memperluas jaringan kerja sama dengan rumah produksi, platform *streaming*, serta kreator independen untuk menghasilkan proyek-proyek berkualitas tinggi.

### **2.1.2 Analisis SWOT**

Menurut David (2007), SWOT terdiri dari *strengths*, *weakness*, *opportunities*, dan *threat*. *Strengths* (kekuatan) adalah sumber daya, keterampilan, atau keunggulan lain yang berhubungan dengan para pesaing perusahaan dan kebutuhan pasar yang dapat dilayani oleh perusahaan yang diharapkan dapat dilayani. Kekuatan adalah kompetisi khusus yang memberikan keunggulan kompetitif bagi perusahaan di pasar. *Weaknesses* (kelemahan) adalah keterbatasan atau kekurangan dalam sumber daya, keterampilan, dan kapabilitas yang secara efektif menghambat kinerja perusahaan. Keterbatasan tersebut dapat berupa fasilitas, sumber daya keuangan, kemampuan manajemen dan keterampilan pemasaran dapat merupakan sumber dari kelemahan perusahaan.

*Opportunities* (peluang) adalah situasi penting yang menguntungkan dalam lingkungan perusahaan. Kecenderungan penting merupakan salah satu sumber

peluang, seperti perubahan teknologi dan meningkatnya hubungan antara perusahaan dengan pembeli atau pemasok merupakan gambaran peluang bagi perusahaan. *Threads* (ancaman) adalah situasi penting yang tidak menguntungkan dalam lingkungan perusahaan. Ancaman merupakan pengganggu utama bagi posisi sekarang atau yang diinginkan perusahaan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kinerja perusahaan dapat ditentukan oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Kedua faktor tersebut harus dipertimbangkan dalam analisis SWOT.

Berikut adalah analisis SWOT Iqonic Studios dalam bisnis *audio post-production*:

**a. *Strengths* (Kekuatan)**

Memiliki kualitas profesional dengan menggunakan perangkat lunak standar industri seperti *Pro Tools* dan perangkat keras audio berkualitas tinggi lainnya untuk menghasilkan suara yang jernih dan imersif. Perusahaan Iqonic Studios juga memiliki tim yang berpengalaman dan memiliki bagiannya masing-masing seperti *sound designer*, *dialogue editor*, *sound effect editor*, dan *foley* yang memahami standar industri film dan *web series*. Perusahaan juga memiliki jaringan klien yang luas bekerja sama dengan berbagai rumah produksi ternama, memperkuat reputasi perusahaan dalam industri. Memiliki spesialisasi dalam film dan *web series* yang berfokus kepada audio yang sesuai dengan naratif film dan visi misi sutradara agar klien puas dengan layanan dari perusahaan.

**b. *Weaknesses* (Kelemahan)**

Iqonic Studios adalah perusahaan yang tergolong baru sehingga masih perlu membangun lebih banyak kredibilitas di industri. Perusahaan cenderung bergantung pada kontrak dari rumah produksi besar sehingga kurang memiliki sumber pendapatan alternatif. Biaya produksi yang tinggi investasi dalam perangkat lunak, perangkat keras, dan studio akustik memerlukan biaya operasional yang besar.

**c. *Opportunities* (Peluang)**

Meningkatnya permintaan terhadap *web series* dan film layar lebar di platform *streaming* seperti *Netflix*, *Vidio*, *WeTV*, dan *VISION+* menciptakan peluang besar bagi layanan *audio post-production*. Kemajuan teknologi audio dalam *surround*

7.1, *spatial audio*, dan *Dolby Atmos*, membuka peluang inovasi dalam *sound editing*. Ketika klien meminta *Dolby Atmos* pada filmnya, proyek akan dilakukan penyewaan ruangan dalam *fourmix*. Banyaknya kreator film dan serial yang mencari layanan *audio post-production* berkualitas tinggi untuk meningkatkan daya saing karya mereka.

#### d. *Threats* (Ancaman)

Banyaknya *audio post-production company* lain yang lebih berkualitas dan memiliki jaringan lebih luas bisa menjadi tantangan bagi Iqonic Studios. Tren dalam industri film dan *web series* dapat berubah dengan cepat, mempengaruhi jumlah proyek yang masuk. Beberapa rumah produksi besar mungkin berinvestasi dalam divisi *audio post-production* sendiri, mengurangi kebutuhan akan jasa eksternal.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

*Audio post-production* adalah proses yang pasca produksi paling akhir dari segala pasca produksi lainnya. Perusahaan Iqonic Studios memiliki struktur organisasi yang terstruktur untuk memastikan setiap proyek dapat dikerjakan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan klien. Berikut adalah alur kerja dan peran masing-masing divisi dalam struktur organisasi perusahaan:



Gambar 2.2 Bagan Jabatan Iqonic Studios  
Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

### 2.2.1 *Sound Post-Producer*

Sebagai ujung tombak dalam negosiasi dengan klien, *sound post-producer* bertanggung jawab untuk menawarkan layanan *audio post-production* kepada rumah produksi atau sutradara, menentukan harga proyek setelah proses negosiasi. Mengatur *timeline* dan memastikan proyek dapat dikerjakan sesuai tenggat waktu. Setelah kesepakatan tercapai, proyek diberikan kepada divisi teknis untuk mulai dikerjakan.

### 2.2.2 *Dialogue Editor*

Setelah proyek masuk, tugas pertama diberikan kepada *dialogue editor* yang bertanggung jawab untuk memilih dialog yang terdengar paling bagus, memastikan setiap dialog terdengar jernih dan sesuai dengan visual. Jika ada dialog yang kurang jelas atau tidak dapat diperbaiki, maka diperlukan proses ADR (*Automated Dialogue Replacement*), yaitu proses aktor untuk mengulang rekaman dialog di studio.

### 2.2.3. *Sound Effect Editor*

Setelah proses penyuntingan dialog selesai, proyek diteruskan ke *sound effect editor* yang bertanggung jawab untuk:

- a. ***Spot***: menambahkan *sound effect* untuk meningkatkan suasana film seperti adegan pertengkaran, kendaraan, pintu, atau efek suara yang spesifik ketika genre horor.
- b. ***Ambience***: untuk membuat suasana film lebih realistis yang berhubungan dengan ruang dan waktu.

*Sound effect editor* bertugas untuk memastikan *sound effect* yang digunakan sesuai dengan adegan dan mendukung narasi film dan menyesuaikan *sound effect* agar terdengar alami dan tidak mengganggu dialog utama.

### 2.2.4. *Foley Artist dan Foley Mixer*

Untuk menciptakan efek suara yang lebih realistis, proyek kemudian diberikan kepada tim *foley*, yang terdiri dari *foley artist* yang bertugas menciptakan efek suara

secara manual, seperti suara kain bergerak, langkah kaki, atau benda jatuh, agar terdengar lebih alami dibandingkan efek suara digital. *Foley mixer* bertanggung jawab merekam suara *foley* yang dibuat oleh *foley artist* dan memastikan kualitasnya optimal sebelum digunakan dalam proyek.

#### **2.2.5 Sound Designer (Head of Department)**

Setelah semua elemen audio selesai dikerjakan oleh masing-masing divisi, proyek akan diteruskan ke *sound designer*, kepala departemen tertinggi dalam proses *audio post-production*. Tugas *sound designer* adalah mengawasi dan menyempurnakan hasil kerja dari seluruh tim *audio post-production*. Melakukan penyelarasan semua elemen suara agar sesuai dengan konsep kreatif film. Memastikan semua aspek audio mendukung pengalaman sinematik yang diinginkan oleh sutradara.

#### **2.2.6. Diskusi Final dengan Sutradara**

Sebelum proyek dinyatakan selesai, tim *audio post-production* mengadakan sesi diskusi final bersama sutradara untuk memastikan bahwa hasil audio sudah sesuai dengan visi dan narasi film. Dalam sesi ini sutradara memberikan masukan mengenai elemen suara yang perlu diperbaiki atau disesuaikan. *Sound designer* dan tim melakukan revisi akhir jika diperlukan. Setelah semua pihak sepakat, proyek siap untuk tahap *mastering* dan *final mix* sebelum dirilis.

