

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Sideroom studio adalah sebuah perusahaan studio animasi yang fokus dalam memproduksi animasi 3D untuk membuat iklan yang dibutuhkan dan diinginkan oleh klien. Dibentuk pada 8 Juni 2022, Sideroom studio yang bergerak di bidang animasi 3D telah berkembang hingga banyak menerima tanggapan positif dari berbagai *brand* besar. Sideroom studio bisa diterima dengan baik oleh berbagai klien karena sideroom studio memiliki satu tujuan yaitu berfokus pada kepuasan klien.

Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu yang dilakukan oleh sideroom studio adalah tidak membatasi batasan revisi. Dengan melakukan hal tersebut bisa berdampak baik bagi sideroom studio sebagai studio yang baik. Selain dedikasi bekerja yang tinggi, sideroom studio juga selalu menjaga hubungan baik terhadap klien, dimulai dari pembuatan konten untuk klien baru tanpa biaya, bertemu dengan klien dan berkenalan dengan orang baru yang memiliki bidang yang serupa di acara acara yang dibuat klien. Hal ini dilakukan dengan upaya untuk meningkatkan relasi dan kredibilitas sideroom studio.



Gambar 2.1 Logo perusahaan Sideroom studio
(Sideroom Studio)

Sideroom Studio juga memiliki visi dan misi yaitu :

Visi : Menjadi studio animasi terbaik di Indonesia yang menghasilkan karya-karya yang membanggakan dan mampu memberikan dampak positif bagi industri kreatif nasional.

Misi :

1. Inovatif dan Kreatif: Selalu berinovasi dan berpikir kreatif dalam setiap proyek untuk menciptakan karya animasi yang unik dan memukau.
2. Meningkatkan Kualitas: Berkomitmen untuk menghasilkan animasi dengan kualitas terbaik, dari segi visual, alur cerita, dan teknis produksi.
3. Mengutamakan Kepuasan Klien: Memberikan pelayanan terbaik dengan mengutamakan kepuasan klien melalui pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan mereka dan memberikan hasil yang sesuai harapan.

Tabel 2.1 Analisis SWOT Perusahaan Sideroom Studio

Strength	Weakness
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem kerja yang fleksibel karena bisa bekerja secara <i>WFH</i> dan <i>WFO</i>. 2. Relasi yang kuat dengan klien karena selalu menjaga hubungan baik dengan klien 3. Berkomitmen untuk fokus pada kepuasan klien 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Studio yang relatif muda serta masih berkembang dan belum memiliki basis klien yang kuat jika dibandingkan dengan studio yang lebih dahulu. 2. Tenaga kerja yang masih terbatas, sehingga membuka lowongan magang dengan berbagai jobdesc.
Opportunities	Thread
<ol style="list-style-type: none"> 1. Permintaan akan animasi 3D yang terus meningkat, terutama dalam periklanan 2. Dengan meningkatkan relasi, semakin tinggi kesempatan untuk mendapatkan <i>project</i> yang lebih besar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persaingan yang ketat dengan studio lainnya, terlebih lagi jika kompetitor memiliki tenaga kerja yang lebih besar. 2. Perlu untuk beradaptasi dengan cepat mengenai tren dan kebutuhan pasar

(Dokumentasi penulis)

Berikut merupakan *business model canvas* (BMC) berdasarkan analisis penulis dari perusahaan Sideroom Studio.

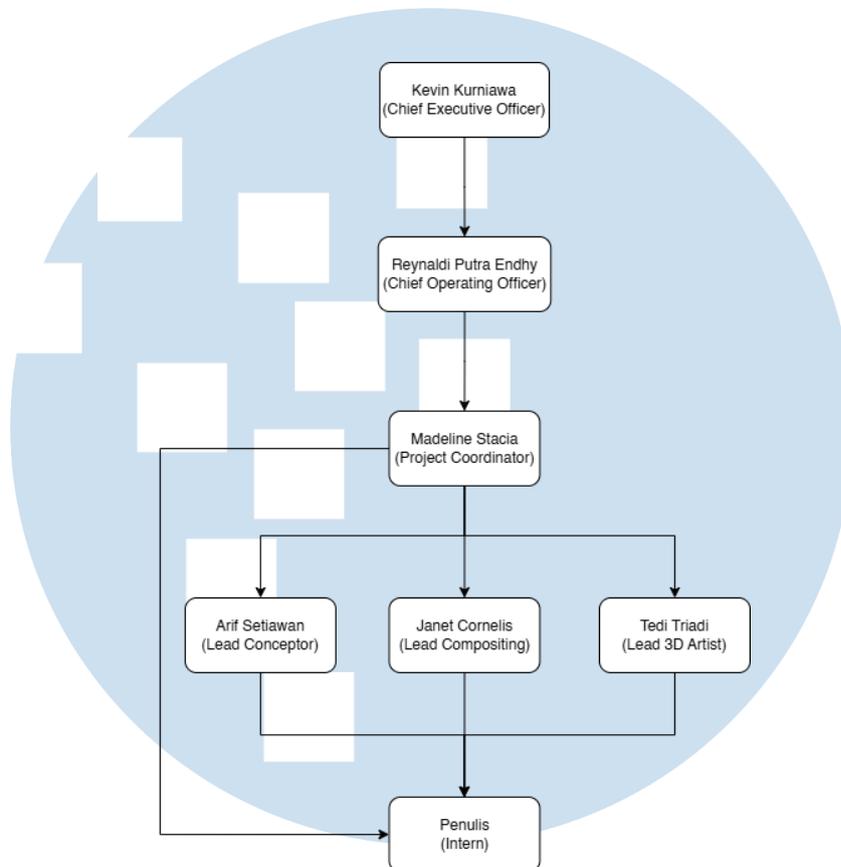
Tabel 2.2 Analisis BMC Perusahaan Sideroom Studio

Business Model Canvas		
Key Partners	Key Activities	Value Proposition
<ol style="list-style-type: none"> 1. Agensi periklanan 2. <i>Freelancer</i> 3. <i>Event</i> dan komunitas industri kreatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan animasi 3D untuk kebutuhan iklan 2. Menyediakan layanan revisi 3. Membangun relasi dengan klien melalui <i>event</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas animasi 3D yang disesuaikan dengan kebutuhan klien 2. Layanan revisi untuk kepuasan klien 3. Pelayanan tanpa biaya untuk mendapatkan klien baru
Customer Relationships	Customer Segment	Key Resources
<ol style="list-style-type: none"> 1. Komunikasi dengan klien 2. Partisipasi dalam event yang diadakan oleh klien untuk memperkuat hubungan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perusahaan yang membutuhkan animasi 3D untuk iklan 2. Startup dan perusahaan kecil yang baru mulai dan ingin meningkatkan <i>branding</i> melalui animasi 3D. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tim kreatif (<i>Concept artist, 3D artist, Compositor</i>) 2. <i>Software</i> dan <i>hardware</i> 3. Portofolio dan <i>track record</i> kerja sama dengan <i>brand</i> besar 4. Relasi dengan klien
Channels	Cost Structure	Revenue Streams
<ol style="list-style-type: none"> 1. Website dan media sosial 2. Event dan networking industri kreatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gaji tim produksi dan kreatif 2. Lisensi <i>Software</i> 3. Biaya pemasaran 4. Biaya operasional (Kantor, listrik, <i>pc</i>, internet) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jasa produksi animasi 3D 2. Project kerja sama dengan agensi periklanan dan perusahaan

(Dokumentasi penulis)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Sideroom Studio
(Observasi Penulis)

Bagan diatas merupakan bagan mengenai struktur perusahaan Sideroom Studio. Dimulai dari posisi tertinggi yaitu Kevin Kurniawan sebagai *CEO* dan Reynaldi Putra Endhy sebagai *COO* yang bertanggung jawab untuk mengembangkan tim yang sesuai dengan visi msi serta mengawasi operasi bisni & administrasi harian perusahaan. Selanjutnya ada *Project Coordinator* yang diisi oleh Madeline Stacia yang bertanggung jawab untuk mengatur dan merencanakan & melaksanakan *project* sesuai dengan penjadwalan. Di bawah *Project Coordinator* terdapat 3 *Jobdesc* utama yaitu *Concept art* yang dipimpin oleh Arif Setiawan, *Compositing* yang dipimpin oleh Janet Cornelis, dan *3D artist* yang dipimpin oleh Tedi Triadi. Terakhir terdapat posisi *intern* yang biasanya menerima *brief* langsung dari Madeline Stacia sebagai *Project Coordinator*.