

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

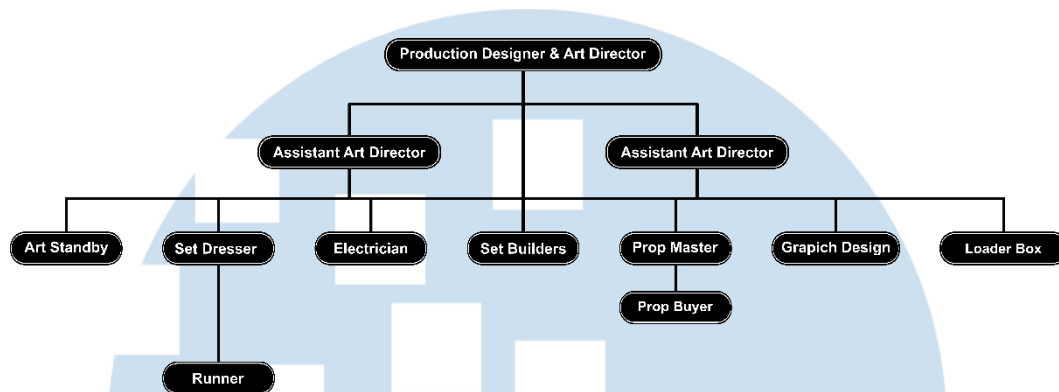


Gambar 2. 1 Eros eflin
Sumber: (Dokumentasi Perusahaan)

Eros eflin adalah *production designer* dan *art director* yang dikenal dari penataan artistiknya dalam industri perfilman Indonesia. Bapak Eros eflin memulai kariernya sebagai penata artistik dalam film *Petualangan Sherina* pada tahun 1999, karya sutradara Riri Riza. Lalu, Eros eflin juga pernah meraih beberapa penghargaan sebagai penata artistik terbaik dari Festival Film Indonesia dalam film *Athirah* (2015) dan Penghargaan sebagai penata artistik Terpuji dari Festival Film Bandung pada tahun 2022 dalam film *Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas* (2021).

Pada tahun 2014, Bapak Eros mendirikan *Art house* bernama Artisick, yang awalnya berlokasi di daerah Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan. Seiring bertambahnya koleksi properti, Artisick kemudian pindah pada tahun 2019 ke Jagakarsa, Jakarta Selatan. Tempat ini berfungsi sebagai *basecamp* untuk menyimpan berbagai properti artistik sekaligus menjadi ruang diskusi bagi timnya. Selain itu, *basecamp* ini juga disediakan oleh Bapak Eros sebagai fasilitas bagi tim artistiknya agar mereka dapat bekerja dengan lebih efektif dan efisien.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Artisick
(Sumber: Artisick)

Bapak Eros merupakan *production designer* sekaligus *art director* serta pemimpin di Artisick. Selanjutnya, terdapat Naomi, yang bertugas sebagai pengelola keuangan proyek sekaligus *Assistant art director*, serta M. Ilyas sebagai *assistant art director* kedua. Untuk bagian properti, Bapak Agam menjabat sebagai *Props Master*, yang bertanggung jawab dalam menyiapkan berbagai properti yang diperlukan dalam produksi. Amy dan Zaky berperan sebagai *Props Buyer*, yang bertugas membantu *props master* mencari dan membeli barang-barang yang belum tersedia di *basecamp* Artisick atau yang telah dicatat oleh Bapak Eros, Naomi, dan Ilyas. Sementara itu, Arhie berperan sebagai *Art Electrician* bertanggung jawab atas kelistrikan di set, lalu Bapak Robin berperan sebagai *Set Builder*, yang bertanggung jawab sebagai mandor dalam pembuatan dan pembangunan set.

Selain itu, ada Mas Nanang bertugas sebagai *Graphic Designer*, yang bertanggung jawab dalam pembuatan poster, spanduk, stiker kemasan produk, serta logo yang dibutuhkan sebagai properti dalam film. Pada posisi *set dressers*, ada Jazmin dan Patrick, yang berperan dalam menata dan menempatkan properti di dalam set. Selanjutnya, Danny, Andi, dan Nanda berperan sebagai *art standby*, yang bertanggung jawab atas semua properti di dalam set. Kemudian, ada Mas Pupung menempati posisi sebagai *loader box*, yang bertanggung jawab menyiapkan *box container* berisi properti sesuai kebutuhan set, sedangkan Naufal berperan sebagai *runner*, yang bertugas untuk membeli barang secara mendadak saat tahap persiapan, maupun selama proses shooting berlangsung.

2.3 SWOT Analysis

Sebelum membangun sebuah perusahaan, sangat disarankan untuk melakukan analisis strategi dahulu agar perusahaan dapat beroperasi secara lebih efektif dan memiliki daya saing terhadap para pesaingnya. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah *SWOT Analysis*, yang terdiri dari empat elemen utama yaitu kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*). *SWOT Analysis* adalah teknis dalam perencanaan strategi yang mencakup dua aspek utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kekuatan (*strengths*) yang merefleksikan keunggulan perusahaan, serta kelemahan (*weaknesses*) yang menunjukkan area yang masih perlu ditingkatkan. Sementara itu, faktor eksternal berfungsi untuk mengamati kondisi lingkungan mikro dan makro ekonomi dengan mengidentifikasi peluang serta ancaman (*opportunities & threats*) yang berpotensi terhadap organisasi (Kotler, P. dan Keller, 2016).

SWOT Analysis berikut ini disusun berdasarkan pengalaman penulis selama menjalani masa magang di *art house* Artisick:

a. Strengths

Art house Artisick memiliki kekuatan dalam merancang konsep artistik berkualitas untuk berbagai jenis produksi seperti film, iklan, dan series. Selain itu, tim artisick di kenal mampu bekerja secara cepat dan efisien. Artisick juga memiliki kemampuan dalam menciptakan nilai estetika ke dalam bentuk visual yang selaras dengan konsep *project*. Hal ini dapat membantu agensi periklanan, *production house*, serta perusahaan dalam menciptakan karya visual yang berkualitas.

b. Weaknesses

Kelemahan utama adalah minimnya publikasi di media sosial akibat keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dalam pengelolaan media sosial. Akibatnya, nama artisick belum cukup dikenal, khususnya dikalangan

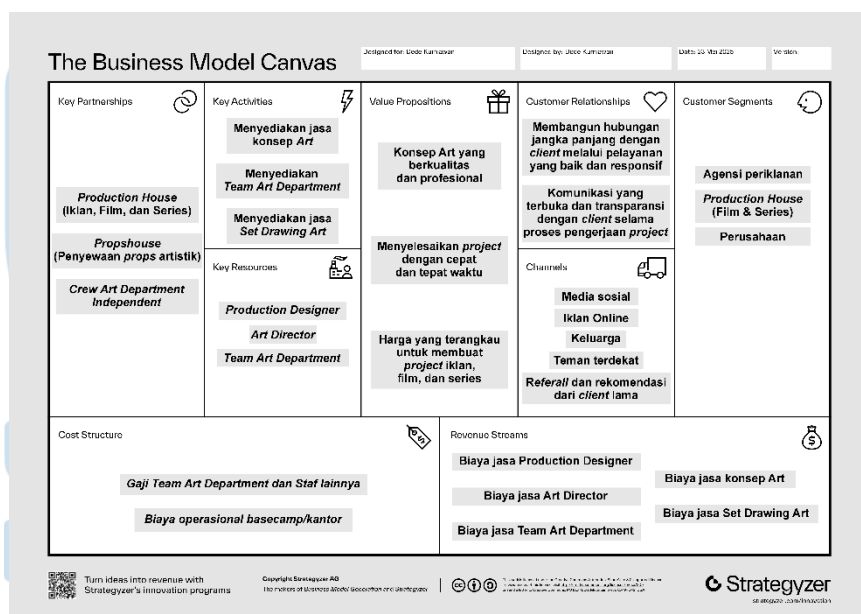
filmmaker muda. Selain itu, sejumlah properti di gudang artisick kurang terawat karena jumlahnya yang sudah melebihi kapasitas.

c. Opportunities

Artisick memiliki jasa layanan di bidang artistik, seperti penyediaan konsep *visual art*, *production designer*, *art director*, *set drawing art*, *graphic designer*, serta *team art department* untuk keperluan produksi iklan, film, dan series. Layanan ini membuka peluang perluasan bisnis di kalangan *filmmaker* dan *production house*, sekaligus menciptakan kesempatan kerja sama dengan *client*. Sehingga, artisick memiliki relasi yang luas dalam industri kreatif, seperti agensi periklanan, *production house*, dan perusahaan.

d. Threats

Banyaknya ancaman dari *art house* lain dan tim artistik independen dengan harga jasa yang lebih murah dan lebih berkualitas. Lalu, *art house* lain memiliki konsep *visual art* yang lebih modern. *Art house* lain terus beradaptasi agar tidak tertinggal dari selera pasar dan ancaman dari munculnya *software AI* dan *template* desain otomatis, sehingga artisick harus berinovasi untuk menarik agensi iklan, *production house*, dan *client* lainnya.



Gambar 2. 3 The Business Model Canvas
Sumber: (Olahan Data Pribadi, 2025)