

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

PT Wira Imaji Nyata adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *design* dan periklanan, terutama untuk desain kemasan produk makanan dan minuman juga iklan media cetak. PT Wira Imaji Nyata menjunjung tinggi etika pada kultur perusahaan sehingga dapat menghasilkan kualitas yang selalu diperbaharui dan berkembang. Berikut adalah profil dan sejarah dari perusahaan.

2.1.1 Profil Perusahaan

PT Wira Imaji Nyata adalah sebuah perusahaan yang memiliki spesialisasi pada bidang *design* dan periklanan dengan fokus pada desain kemasan makanan dan minuman juga iklan media cetak. Hal ini juga mencakup aspek lainnya seperti Fotografi, 3D, *Web Design*, *Content Provider*, *Video Editing*, TVC, dan lain-lain. Pada tahun 2016, perusahaan mendirikan divisi *Game Developer* yang bertujuan untuk mengembangkan *game mobile*.

PT Wira Imaji Nyata memiliki jenis bentuk usaha perseroan terbatas dalam bidang usaha desain grafis dan *game developer*. Saat ini, pemegang saham perusahaan adalah Petrus Wirasarjana Rostandy selaku pendiri dan direktur kreatif serta NG Yuliana selaku Direktur Keuangan. Perusahaan beralamat di Jl. Tanjung Duren Raya No. 129A, Rt. 01/Rw. 05, Grogol Petamburan, Jakarta Barat 11470. PT Wira Imaji Nyata dapat dihubungi melalui nomor telepon dan *fax* di (021) 567 3041 juga melalui alamat *e-mail* admin@wiraimajinyata.com.



Gambar 2.1 Logo PT Wira Imaji Nyata
Sumber: Dokumen Perusahaan

Logo PT Wira Imaji Nyata memuat akronim perusahaan yaitu “WIN”. Kata “win” dalam Bahasa Inggris memiliki arti “menang”. Hal ini melambangkan harapan perusahaan untuk dapat menang atau unggul dari pesaing lainnya dan dapat bersaing di tingkat nasional bahkan internasional.

Visi dari PT Wira Imaji Nyata adalah menciptakan suatu usaha yang dinamis dan memberi klien keunggulan yang prima, mendukungnya dalam berkompetisi di pasar; mengembangkan kemampuan, keterampilan dan sikap mental profesional dalam perusahaan; dan penekanan pada kultur perusahaan pada etika berusaha, kerja sama tim, dan kemampuan bersaing. Untuk mewujudkan visi-visi tersebut, perusahaan menetapkan dua misi perusahaan. Misi dari PT Wira Imaji Nyata adalah untuk menciptakan ide dan karya desain yang mempunyai keunikan, keunggulan dan mampu menjadi "nafas" baru di bidang pemasaran barang dan jasa klien; dan mewujudkan usaha berkualitas yang selalu memperbaharui dan mengembangkan diri.

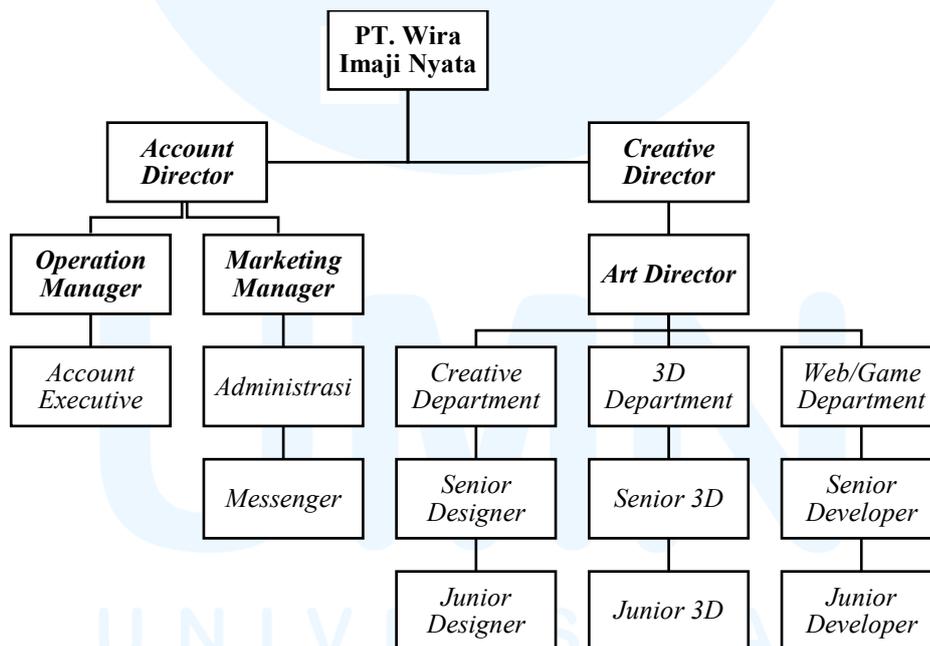
2.1.2 Sejarah Perusahaan

PT Wira Imaji Nyata didirikan oleh Petrus Wirasarjana Rostandy S.Sn dan mulai beroperasi pada 1 Oktober 2002 dengan nama Tempus Communication. Setelah mengalami perubahan mendasar terkait struktur perusahaan, perusahaan berganti nama menjadi Reinkarna Creative Studio pada 1 Januari 2004. Lalu pada tahun 2008, perusahaan mulai dikenal dengan nama PT Wira Imaji Nyata. Namun, nama Reinkarna masih kerap digunakan secara internal dan ketika berhadapan dengan klien karena beberapa klien sudah lebih familiar dengan nama Reinkarna. Seiring berjalannya PT Wira Imaji Nyata,

perusahaan lalu menemukan spesialisasinya di bidang *design* dan periklanan. Pada perkembangannya, perusahaan juga merambah ke bidang *game* dengan didirikannya divisi *Game Developer* pada tahun 2016.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi adalah sebuah hierarki atau jenjang atau garing yang bertingkat yang memuat komponen-komponen mencakup bagaimana pendiri dan penyusun perusahaan atau organisasi tertentu menggambarkan pembagian kerja, dan bagaimana aktivitas di dalam perusahaan saling berkoordinasi. Sebuah struktur organisasi yang baik akan menonjolkan fungsi masing-masing pekerjaan sesuai dengan spesialisasinya dan membantu organisasi dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Solichin et al., 2024, p. 76). Dalam menjalankan perusahaan, PT Wira Imaji Nyata memiliki struktur organisasi sebagai berikut.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi PT Wira Imaji Nyata

Account Department memiliki peranan untuk berhubungan dengan pelayanan terhadap klien dan juga mendukung pada bidang Akuntansi, Perpajakan, dan Analisa Biaya. *Account Department* terdiri dari *Account Executive* dan *Account Staff*. Departemen ini bertugas untuk menyusun pembukuan dan memasukkan data

baik mengenai pemasukan dan pengeluaran biaya oleh perusahaan. Selain itu, departemen ini juga bertugas untuk menyusun jadwal kerja bagi bagian kreatif.

Creative Department memiliki peranan untuk menciptakan ide-ide kreatif dan diterjemahkan dalam desain. *Creative Department* terdiri dari *Creative Director*, *Art Director*, dan *Graphic designer*. Berikut adalah peranan dari tiap posisi di *Creative Department*:

1. *Creative Director*

Creative Director memiliki peranan untuk bertanggung jawab atas perkembangan dan pelayanan kreatif perusahaan, mengenali dan mencari konsep untuk permasalahan yang diajukan klien, bertanggung jawab atas kejujuran serta keaslian sebuah desain, dan kepala bidang bina cipta dan membantu mengarahkan *Art Director* dan *Designer*.

2. *Art Director*

Art Director memiliki peranan untuk mencari ide-ide kreatif untuk dituangkan ke dalam suatu visual, memastikan ide-ide kreatif yang telah dirancang dapat diterapkan ke dalam segala bentuk visual untuk berbagai media, menterjemahkan konsep kreatif menjadi suatu desain komunikasi visual, dan bertanggung jawab dalam mengembangkan serta melaksanakan kreativitas mulai dari tahap perencanaan hingga tahap akhir.

3. *Graphic designer*

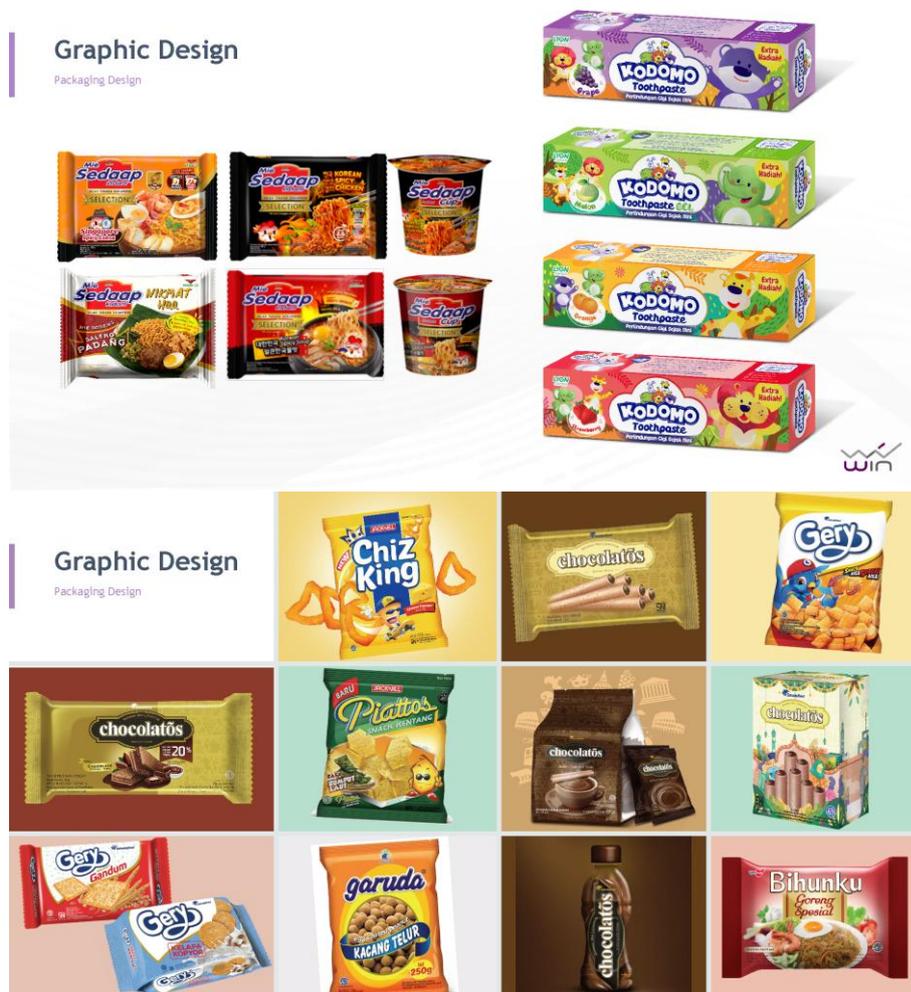
Graphic designer memiliki peranan untuk mencari ide-ide kreatif bersama *Art Director*, membuat suatu desain sesuai dengan ide kreatif yang telah dirancang, dan bertanggung jawab atas hasil visual sebuah desain yang telah dibuat.

Programmer memiliki peranan untuk mewujudkan *website* yang telah dirancang berdasarkan ide-ide desain dari para *designer*, melakukan *maintanance* terhadap *website* tersebut, dan meneliti program baru untuk pengembangan *website* selanjutnya. *Messenger* memiliki peranan untuk menyerahkan *Final Art-Work*

dalam bentuk CD ataupun *dummy* kepada klien. *Messenger* juga bertugas untuk mengirimkan surat penagihan dan melakukan penagihan kepada klien.

2.3 Portofolio Perusahaan

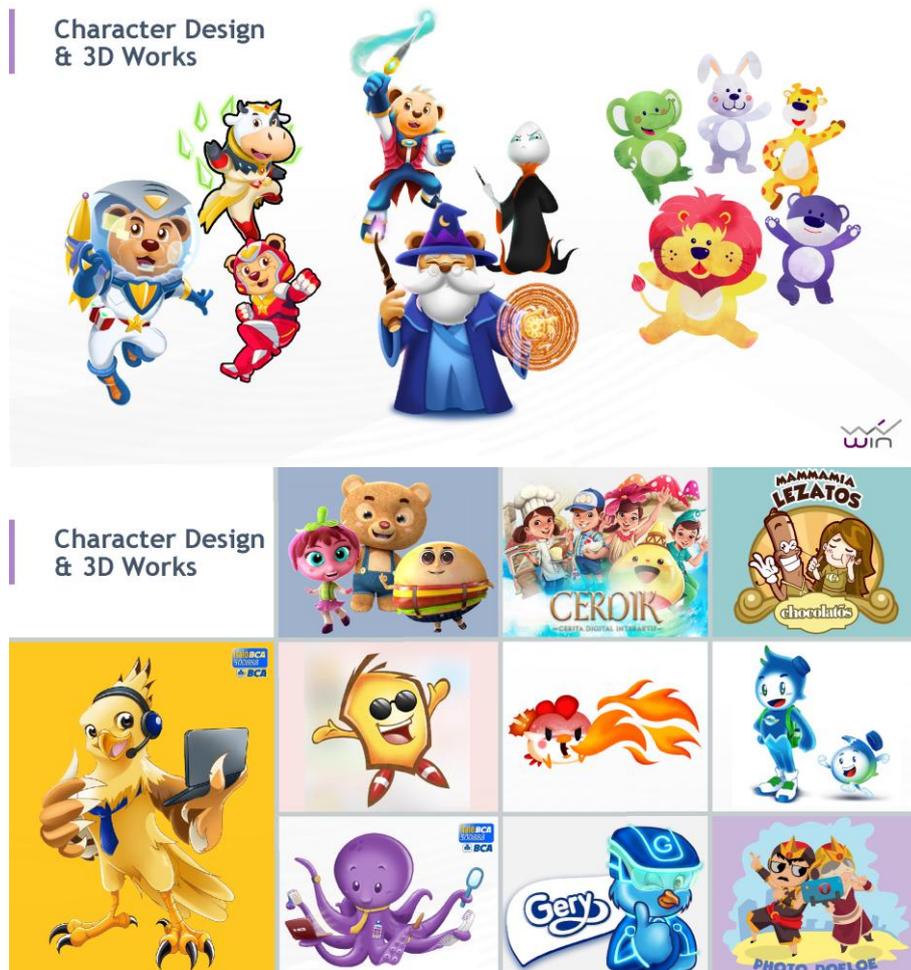
PT Wira Imaji Nyata sudah memiliki banyak portofolio dalam menangani berbagai klien. Beberapa di antaranya adalah Garuda Food, Lion Wings, Mayora, Danone, Indofood, dan lain-lain. Secara garis besar, PT Wira Imaji Nyata biasa mengerjakan proyek desain yang dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu *Graphic Design*, *Character Design* and *3D Works*, dan *Video/Motion Graphic AR Content*.



Gambar 2.3 Portofolio *Packaging Design* PT Wira Imaji Nyata
Sumber: Dokumen Perusahaan

Dalam kategori *Graphic Design*, PT Wira Imaji Nyata telah mengerjakan proyek *packaging design*, *listing kit*, *show box*, *key visual*, *booth*, dan lain-lain.

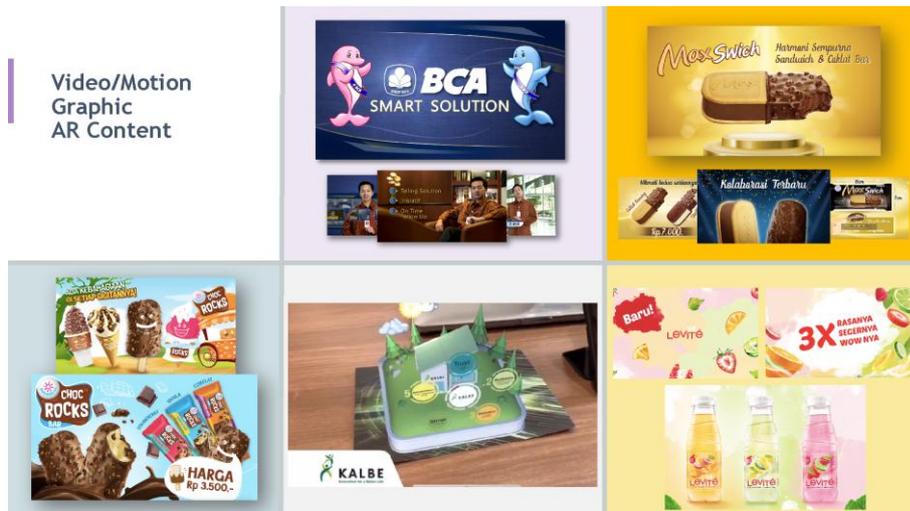
Sebanyak lebih dari 500 buah *packaging design* untuk produk makanan dan minuman telah dibuat oleh PT Wira Imaji Nyata. Beberapa klien yang telah ditangani oleh perusahaan mencakup Chocolatos, Gery, Bihunku, Mie Sedaap, Kodomo, dan lain-lain.



Gambar 2.4 Portofolio *Character Design* PT Wira Imaji Nyata
Sumber: Dokumen Perusahaan

Dalam kategori *Character Design and 3D Works*, PT Wira Imaji Nyata mengerjakan *character design* untuk berbagai maskot yang kemudian akan diaplikasikan pada *packaging* produk. PT Wira Imaji Nyata juga telah membuat lebih dari 100 buah *character design*. Beberapa klien yang telah ditangani mencakup Piatos, Chocolatos, BCA, Gery, Kodomo, dan lain-lain.

Video/Motion
Graphic
AR Content



Gambar 2.5 Portofolio *Video/Motion Graphic AR Content* PT Wira Imaji Nyata
Sumber: Dokumen Perusahaan

Pada kategori *Video/Motion Graphic AR Content*, perusahaan telah mengerjakan berbagai konten *motion graphic*. Desain ini lalu digunakan untuk keperluan promosi berupa video dan AR. Beberapa klien yang telah ditangani mencakup BCA, Kalbe, Indoeskrim, dan lain-lain.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA