

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

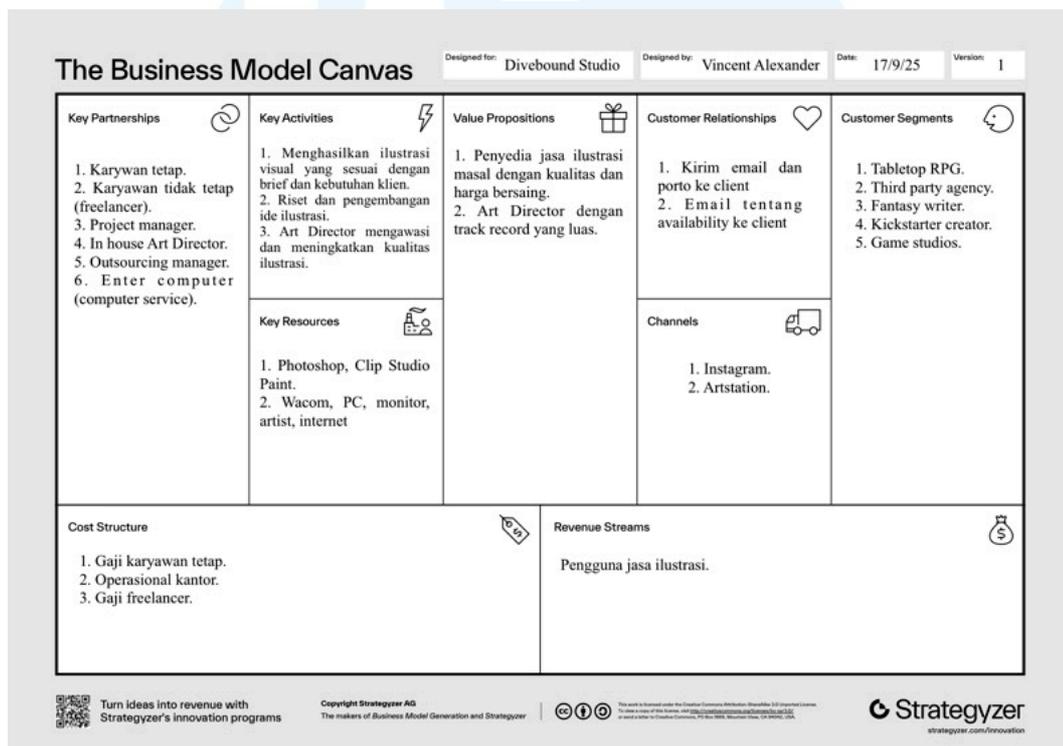
*Divebound Studio* merupakan studio yang berkembang dalam rana ilustrasi digital yang didirikan oleh Joshua Raphael dan Ramza Ardyputra pada tahun 2025. Sebelumnya, studio tersebut sudah berjalan pada bulan Juli 2024, namun karyawan bekerja dari rumah sampai bulan Januari 2025. *Divebound* sendiri memiliki pemaknaan untuk “menyelam.” Lebih detail lagi, orang-orang yang masuk ke *Divebound Studio* itu dipastikan untuk bisa belajar lebih dalam dan merancang ide visual.

Visi dari *Divebound Studio* sendiri adalah untuk menjadi studio ilustrasi kelas dunia yang menghasilkan karya berkualitas dengan standar internasional untuk pasar global. Misi *Divebound Studio* adalah mengembangkan cara pengajaran ilustrasi dan menambahkan isi dari konten pembelajaran ilustrasi khususnya, *splash art*. *Divebound Studio* berharap dapat meningkatkan kompetensi karyawan agar bisa menghasilkan ilustrasi *splash art* yang layak dan menarik. *Divebound Studio* juga ingin menjalin hubungan pekerjaan yang baik dengan klien pasar global, serta memberikan kenyamanan kepada karyawan melalui honor, status, dan ilmu.

*Divebound Studio* merupakan studio yang terus berkembang dengan banyaknya klien internasional. Beberapa klien yang proyeknya dikerjakan oleh *Divebound Studio* antara lain adalah *Redzen*, *Cast and play*, *Marvel*, *Legend story studios*, *Fantasy Flight Games*, penulis buku (Brady Hunsaker, Luke Chmilenko, Ryan Cahill, Christopher Paolini, Stephen Erickson), dan lain-lain. Dengan banyaknya klien, sistem pengerjaan tersebut dibagi kepada karyawan (*artist*) *Divebound Studio* dan memiliki tingkatan masing-masing. *Artist-artist* tersebut kemudian dipandu oleh *Art Director* (AD) untuk menghasilkan kualitas ilustrasi yang profesional sebelum dikirimkan kepada klien. Di sini, *artist* bisa saling

membantu *artist* lain untuk menyelesaikan proyek mereka jika mereka sedang luang.

Secara bisnis, *Divebound Studio* dapat disimpulkan lewat table *Business Model Canvas* (BMC) berikut, beserta dengan analisis *strength*, *weakness*, *opportunity*, and *threat* (SWOT).



Gambar 2.1. BMC *Divebound Studio*. Sumber: dokumentasi pribadi (2025).

Tabel 2.1. Analisis SWOT *Divebound Studio*.

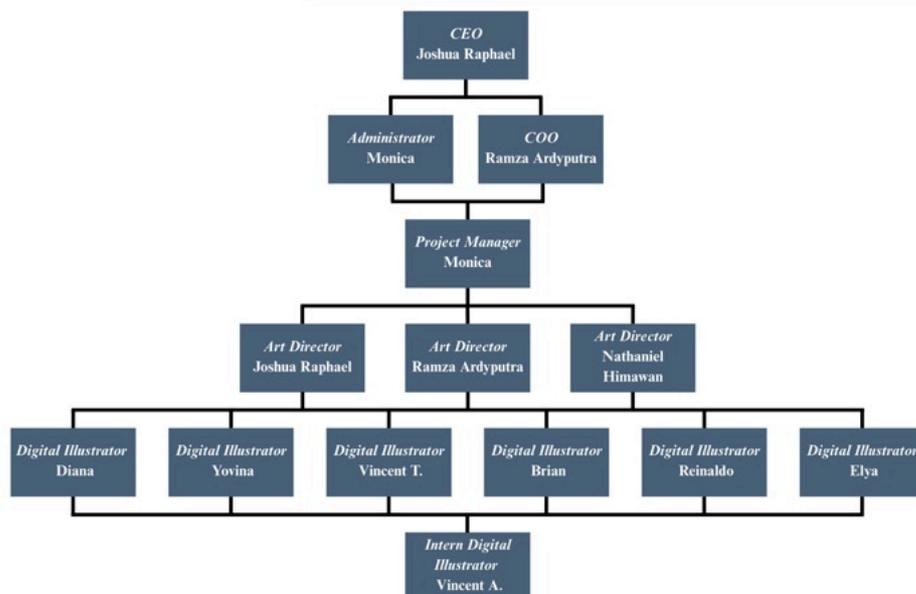
| <b>Strength</b>  | <b>Weakness</b>   |
|--|---|
| 1. Sebelum rekrut karyawan, selalu ada pelatihan untuk menyetarakan skill. Sehingga memiliki standar kualitas ilustrasi tersendiri.<br>2. Memiliki pengalaman lebih karena <i>Art Director</i> berpengalaman di banyak | 1. Jumlah tim yang sedikit, sehingga kurang bisa mengambil banyak proyek dari klien.<br>2. <i>Divebound Studio</i> termasuk studio baru, pengalaman <i>artist</i> juga sedikit dibanding studio lain. |

|  |   |
|--|---|
| studio lain dengan <i>track record</i> klien yang cukup luas.  |   |
| <b><i>Opportunity</i></b>  | <b><i>Threat</i></b>  |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki <i>rate</i> harga yang lebih bersaing ketimbang negara lain.</li> <li>2. Sampai sekarang studio ilustrasi di Indonesia cukup sedikit, sehingga berpeluang untuk bersaing dengan studio lain.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perpindahan tren dalam komunitas <i>game</i> atau <i>trading card game</i> (TCG) yang berisiko menurunkan jasa ilustrasi.</li> <li>2. Studio ilustrasi digital lain dengan kualitas dan harga yang sama atau lebih murah.</li> <li>3. <i>Artificial Intelligence</i> (AI).</li> </ol> |

Dokumentasi pribadi.

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut susunan organisasi *Divebound Studio*:



Gambar 2.2. Struktur Perusahaan *Divebound Studio*. Sumber: dokumentasi pribadi (2025).