

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Sebelum menjadi Stormy Studio yang dikenal saat ini, awalnya studio didirikan dengan brand yang bernama Hi Animation. Studio ini didirikan oleh Pak Stormy Yudo Prakoso S.Sn., M.Ds. pada tanggal 11 September 2011, dan berlokasi di Malang, Jawa Timur. Awalnya studio hanya terbuka untuk kalangan rekan dan mahasiswa dari perguruan tinggi Universitas Negeri Malang. Namun seiring perkembangannya, studio semakin terbuka bagi para siswa dan mahasiswa yang berkeinginan untuk magang. Pada tanggal 5 November 2019, studio melakukan *re-branding* menjadi Stormy Studio. Stormy Studio berfokus dalam pengembangan produk-produk berbasis *Intellectual Property* (IP).



Gambar 2.1. Logo PT. Stormy Studio. Sumber: Prakoso (2025)

Studio didirikan dengan tujuan untuk mengembangkan kualitas animasi lokal, meningkatkan kualitas SDM kreatif Indonesia yang terlibat dalam produksi animasi atau industri kreatif Indonesia secara profesional, dan memperkenalkan kemampuan potensial yang dimiliki perusahaan dan tenaga kreatif Indonesia dalam bidang animasi. Stormy Studio telah berkontribusi dalam banyak proyek media kreatif, proyek-proyek yang dikerjakan merupakan komisi dan kolaborasi dengan klien dari dalam maupun luar negeri. Macam-macam tipe proyek telah dikerjakan Stormy Studio, diantaranya seperti serial animasi, film pendek, *TVC*, video musik, *3D Conversion*, *Webseries*, konten edukasi/layanan masyarakat (*PSA*), dan proyek lainnya. Stormy Studio juga memiliki *Intellectual Property* (IP) tersendiri berupa konten video animasi lagu anak *Minia Tura: Lagu Anak* dan *Ahmad & Siti: Lagu*

Anak Islami. Studio mempublikasikan konten-konten *IP*-nya dan berinteraksi dengan audiens via platform media sosial *YouTube*, *TikTok*, *Instagram*, dan situs web resmi studio.

Segmentasi pelanggan studio beragam atau tidak menentu tergantung masing-masing proyek yang dikerjakan. Jika mencakup seluruh proyek-proyek yang telah dikerjakan studio, jangkauan umurnya dapat berkisar dari umur 13+ hingga 17+, dan secara geografis sebagian konsumen dari dalam negeri maupun luar negeri. Namun, kedua proyek *IP* Stormy Studio memiliki keterangan segmentasi pelanggan yang terlihat cukup jelas yakni audiens yang berumur balita, dan konten diutamakan untuk penonton berwarganegara atau bagi yang hidup Indonesia, meskipun studio juga sudah menyediakan beberapa konten dengan versi berbahasa Inggris untuk menggapai serta menarik hati penonton internasional. Stormy Studio memperoleh penghasilannya dari *rating* penonton, *subscription*, komisi jasa animasi, dan kolaborasi karya (proyek-proyek dengan klien). Selain itu, studio juga telah meraih banyak penghargaan dan apresiasi atas karya dan jasa kreatifnya.

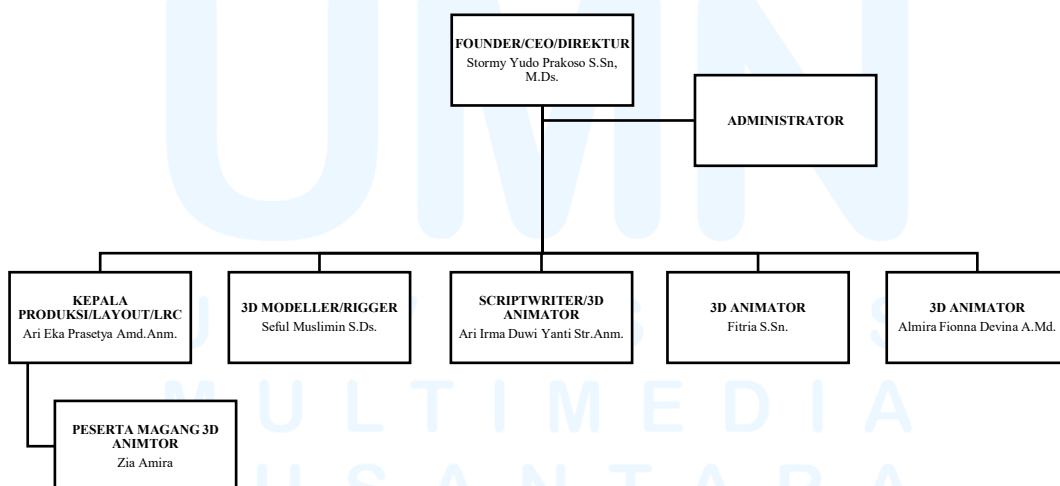
Menurut informasi umum, studio sempat melakukan pembagian saham, namun belum diketahui secara resmi sehingga dapat dikatakan bahwa partner bisnis studio adalah klien-klien yang berkolaborasi. Sumber daya atau aset yang dimiliki studio untuk beroperasi hingga saat ini diantaranya adalah kantor, perangkat elektronik (perangkat fisik dan perangkat lunak), sumber daya manusia, dan hak cipta. Pengeluaran tetap studio selama beroperasi adalah gaji untuk karyawan (dan peserta magang), biaya listrik, biaya air, biaya air mineral, biaya *wifi*, biaya situs atau *website* resmi studio, dan pajak perusahaan. Keempat elemen perusahaan; kekuatan, kekurangan, kesempatan, dan ancaman Stormy Studio telah dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 2.1. SWOT Perusahaan Stormy Studio.

<i>Strength</i>	Kerja sama yang aktif dan kooperatif, para tenaga kerja bebas dalam memberikan kritik serta bantuan, perusahaan dan tenaga
-----------------	--

	kerja konsisten dalam berkomitmen dan profesional, dan perusahaan serta tenaga kerja kompeten dalam bekerja.
<i>Weakness</i>	Kurangnya tenaga kerja dan posisi yang dibutuhkan dalam produksi, sehingga terdapat beberapa tenaga kerja mengemban lebih dari satu <i>jobdesk</i> .
<i>Opportunity</i>	Tren pasar animasi semakin tinggi, meningkatnya rating audiens, dan algoritma media sosial yang semakin baik dalam menyesuaikan konten dengan preferensi audiens. Meskipun terdapat beberapa proyek kolaborasi yang berat karena dikejar dalam waktu yang berdekatan, hal ini menjadi kesempatan bagi studio untuk menemukan solusi efisiensi dalam menjaga <i>timeline</i> produksi dan kesejahteraan tenaga kerja.
<i>Threats</i>	Bobot pekerjaan yang berlebih mengakibatkan bekerja <i>overtime</i> , <i>timeline</i> proyek bersifat rentan, dan dapat mengurangi kesejahteraan tenaga kerja.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2. Struktur Organisasi Stormy Studio. Sumber: Penulis (2025).