

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Vertwo adalah sebuah digital production house yang berfokus pada pembuatan komik dan produksi *webtoon*, *game development*, *animasi* dan *IP Management*, yang didirikan pada tahun 2020 oleh Victorio Primadi sebagai *CEO* selaku *Founder* (HR Vertwo, 2026). Sebelum terdirinya Vertwo, Victorio Primadi mendirikan beberapa Perusahaan kreatif, salah satunya Ciayo, Perusahaan *media entertainment* yang bekerja di bidang komik dan *video game*.



Gambar 2.1. Logo Vertwo

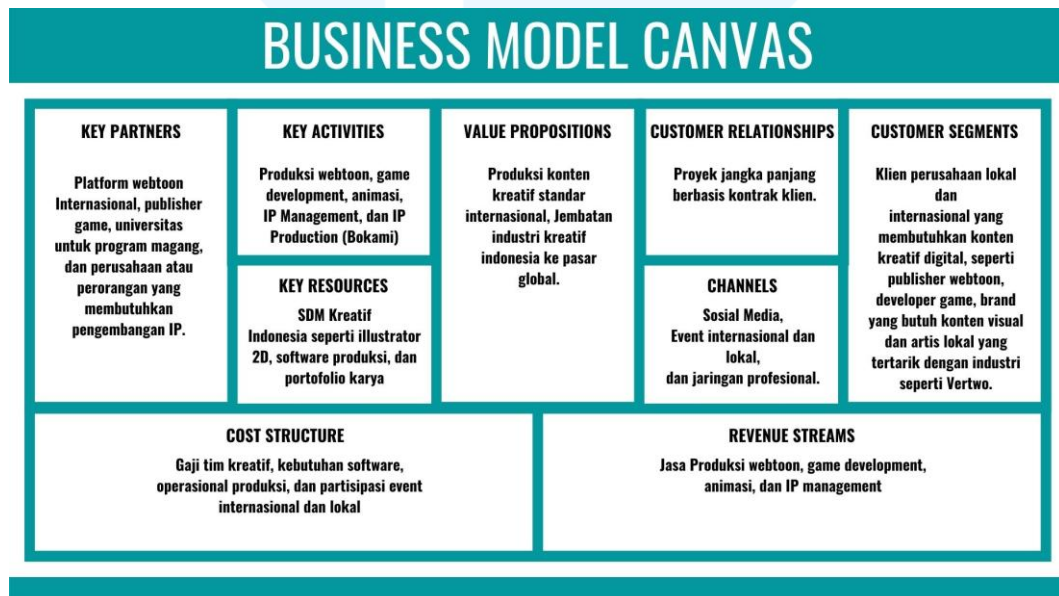
Sumber: Facebook Vertwo (2026).

Berdasarkan informasi dari pihak HR Vertwo dan *Supervisor* penulis, Ciayo menghentikan jalan operasionalnya pada tahun 2020 karena dampak pandemi COVID-19. Dari situ, Vertwo terbentuk dengan Visi untuk berkontribusi dalam memajukan industri kreatif Indonesia supaya mereka dapat mencapai pengakuan global (HR Vertwo, 2026). Vertwo sudah aktif berpartisipasi dalam berbagai *event* internasional seperti *Tokyo Game Show* dan *Gamescom*, menunjukkan komitmennya untuk memperkenalkan karya kreatif Indonesia ke panggung global. Adapun misi yang ingin dicapai Vertwo sebagai berikut:

1. Menyediakan lingkungan kerja yang menyenangkan dan mendukung budaya di mana para seniman dapat mengasah keterampilan mereka dan mencari nafkah.
2. Menjembatani Industri Kreatif Indonesia dengan dunia Internasional
3. Merawat dan mengajar individual supaya bisa menjadi pribadi yang *Virtuous, Enthusiastic, Responsible, Trustworthy, Wholesome*, dan *Outstanding*.

Business Model Canvas atau BMC adalah sebuah kerangka kerja strategis yang digunakan untuk menggambarkan model bisnis suatu perusahaan secara menyeluruh. Terdapat 9 poin utama, *Customer Segments, Value Propositions, Channels, Customer Relationships, Revenue Streams, Key Resources, Key Activities, Key Partners*, dan *Cost Structure*.

Berikut adalah BMC untuk Vertwo yang telah dikonfirmasi secara resmi:



Gambar 2.2. Business Model Canvas Vertwo.

Sumber: Observasi Penulis & HR Vertwo (2026).

Berdasarkan BMC di atas, Vertwo menargetkan *publisher* dan *platform webtoon* berbasis internasional sebagai pelanggan utamanya. Untuk melayani pelanggan tersebut, Vertwo menawarkan layanan produksi konten kreatif dengan

memanfaatkan SDM lokal Indonesia untuk menghasilkan karya berkualitas yang sebanding dengan studio sejenis di jangka global. Vertwo memanfaatkan sosial media, jaringan profesional, dan partisipasi aktif dalam *event* internasional maupun lokal untuk menjangkau kliennya. Hubungan dengan klien dibangun melalui kerja sama berbasis proyek jangka panjang dengan komunikasi yang dilakukan secara daring.

Pendapatan utama Vertwo berasal dari jasa produksi *webtoon*, *game development*, animasi, dan *IP Management*. Operasionalnya dilakukan oleh tim kreatif lokal yang terdiri dari *illustrator* 2D sebagai sumber daya utama. Untuk menjalani bisnisnya, Vertwo bermitra dengan *platform webtoon*, dan *publisher* internasional, serta universitas seperti Universitas Multimedia Nusantara melalui program magang. Seluruh kegiatan tersebut didukung oleh biaya yang mencakup gaji bayaran tim kreatif, kebutuhan *software*, operasional jarak jauh, dan partisipasi *event* internasional dan lokal.

Berikut adalah analisa SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunity, and Threats*) dari Vertwo yang telah dikonfirmasi secara resmi oleh pihak Vertwo:

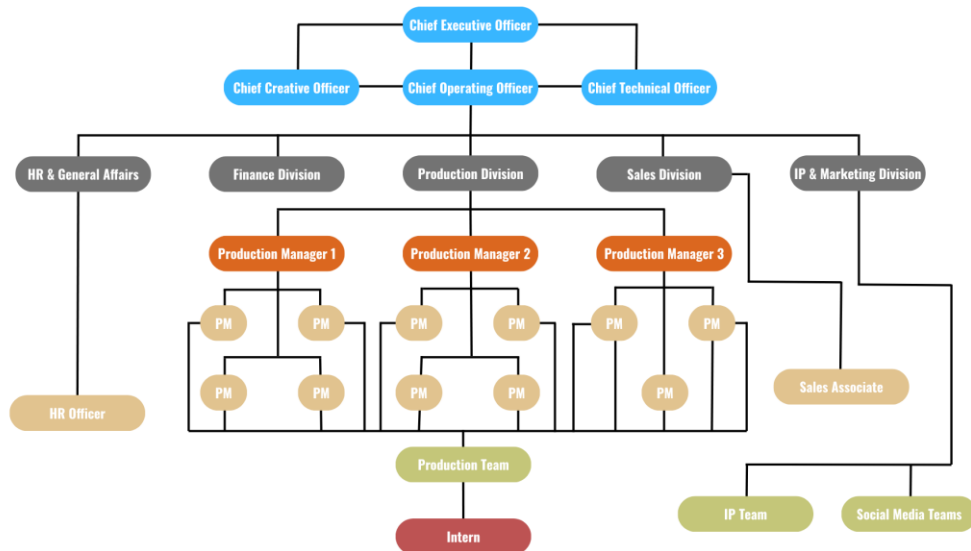
<i>Strengths</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki tim kreatif lokal Indonesia yang kompeten di bidang <i>webtoon</i>, animasi, dan <i>game development</i>. - Memiliki jaringan dan klien internasional - <i>Founder</i> yang berpengalaman di Industri kreatif Indonesia
<i>Weaknesses</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Perusahaan masih muda - Ketergantungan pada proyek berbasis klien sehingga pendapatan tidak selalu stabil
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Industri <i>webtoon</i> yang terus berkembang - Meningkatnya peminatan konten digital di skala internasional

	<ul style="list-style-type: none"> - Potensi untuk berkolaborasi dengan studio dan <i>publisher</i> internasional - Berkembangnya talenta kreatif Indonesia
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Persaingan ketat dengan studio kreatif lokal atau internasional - Perubahan tren konten digital yang tidak dapat diprediksi - Nilai tukar mata uang yang berubah - SDM cukup sulit karena masih bersifat <i>niche</i>/terlalu khusus terhadap satu bidang, sehingga susah mencari tenaga kerja.

Tabel 2.1. Analisis SWOT Vertwo. Dokumentasi pribadi.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut adalah struktur organisasi dari Vertwo. Terdiri dari beberapa tingkatan, mulai dari *Directors*, *Department Head*, *Upper Management*, *Middle Management*, dan *Teams*.



Gambar 2.3. Struktur Organisasi Vertwo.

Sumber: Informasi dari pihak HR Vertwo (2026).

Pada tingkat *Directors*, Vertwo dipimpin oleh CEO yang membawahi *Chief Creative Officer*, *Chief Operating Officer*, dan *Chief Technical Officer*. Di bawah mereka terdapat tingkat *Department Head*, yang memiliki lima divisi utama, dari *HR & General Affairs*, *Finance Division*, *Production Division*, *Sales Division*, dan *IP & Marketing Division*. Selanjutnya adalah tingkat *Upper Management* yang terdiri dari tiga *Production Manager* yang masing-masing memimpin *Project Manager* yang berada di tingkat *Middle Management*. Dan pada tingkat *Teams*, terdapat tiga tim utama yang terdiri dari, Tim Produksi, Tim IP, dan Tim Sosial Media. Di bawah tim Produksi, terdapat posisi penulis, yaitu *internship*.

