

BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Singkat Perusahaan

Berikut merupakan data-data perusahaan yang didapat selama pelaksanaan Praktik Profesi :

Tabel 2.1

Alamat	Jl. Ciliwung No.31, Darmo, Kec. Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60241
Jam Kerja	Senin – Jumat, 09:00 – 18:00 WIB
No. Telefon	0813-3627-7969
Email	tomo@solarstudio.co
Website	www.solarstudio.co
Instagram	@solarstudio_id

*Tabel 2.1 Profil Singkat Perusahaan Solar Studio
(Sumber: Dokumen Pribadi Solar Studio)*

2.1.1 Sejarah Perusahaan

Berawal dari keprihatinan atas keterbatasan konten anak-anak Indonesia di media dan platform YouTube, Bapak Yon Tanto, pendiri Solar Studio, merasa terdorong untuk mengambil inisiatif dalam menciptakan konten yang ditujukan bagi anak-anak. Usaha ini kemudian menjadi dasar berdirinya channel Lagu Anak Indonesia “Balita”, yang pada gilirannya mendorong pengembangan Solar Studio. Studio ini kemudian berkembang fokus pada bidang animasi, mengkhususkan diri dalam produksi konten berkualitas untuk anak-anak.

2.1.2 Makna Logo

Sesuai dengan nama "Solar", yang berarti matahari, kami berambisi untuk menjadi sumber inspirasi dan penyedia karya berkualitas yang mampu menerangi dunia kreatif. Simbolisme matahari tidak hanya tercermin dalam nama kami, tetapi juga dalam desain logo kami, yang menampilkan goresan tinta melingkar. Goresan ini tidak hanya merepresentasikan matahari dalam bentuk stilasi, tetapi juga berfungsi sebagai metafora dari kreativitas yang berkelanjutan, mengejar kesempurnaan yang diwujudkan dalam bentuk lingkaran, simbol dari keutuhan dan kelengkapan.



Gambar 2. 1 Logo Solar Studio

(Sumber: www.solarstudio.co)

2.1.3 Visi dan Misi Perusahaan

2.1.3.1 Visi Perusahaan

Bertujuan untuk meningkatkan kualitas industri animasi Indonesia agar mencapai standar yang lebih tinggi, baik di tingkat nasional maupun internasional. Kami berupaya bekerja dengan semangat dan dedikasi seperti seorang artis, sambil menerapkan pemikiran analitis seperti ilmuwan.

2.1.3.2 Misi Perusahaan

1. Menyediakan studio yang kondusif untuk berkarya dan mengaplikasikan ide-ide kreatif dalam berbagai proyek.
2. Mendidik kreator dan animator muda agar dapat berkembang menjadi profesional yang handal di bidang animasi.
3. Melakukan produksi yang berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan dan pengalaman tim Solar Studio.
4. Berkomitmen untuk terus berkembang, menyesuaikan diri, dan mengeksplorasi inovasi baru yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. Membangun dan memelihara hubungan yang erat dengan asosiasi animasi dan industri animasi lainnya, untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan industri animasi.

2.1.4 Program Perusahaan

Program perusahaan dirancang untuk mencapai standar kinerja dan prestasi yang diakui baik di tingkat nasional maupun internasional. Ini melibatkan penentuan strategi dan inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas, inovasi, dan pengembangan profesional, dengan harapan dapat memposisikan perusahaan sebagai pemimpin dalam industri.

2.1.5 Rekan Kerja Perusahaan

Dalam rangka memperkuat dan memperluas jangkauan, perusahaan bekerja sama dengan dua entitas penting: PT Solusindo Cahaya Kreasi dan PT Dearastrid Psikologi Indonesia. Kolaborasi ini memungkinkan integrasi keahlian dan sumber daya yang beragam, meningkatkan kapasitas untuk menawarkan layanan dan produk yang inovatif dan berkualitas tinggi kepada pelanggan.

2.2 Ruang Lingkup Perusahaan

Dalam konteks ruang lingkup perusahaan, ini merujuk pada area kerja dan fokus utama dari Solar Studio.

2.2.1 Jenis Usaha

Ruang lingkup ini mencakup jenis usaha yang ditekuni oleh perusahaan serta sektor atau bidang kreatif yang menjadi spesialisasi dalam bidang Ilustrasi dan Animasi, yang mencakup berbagai aspek dalam pembuatan gambar dan animasi, baik yang bersifat dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). Dengan demikian, ruang lingkup perusahaan menggambarkan wilayah di mana Solar Studio beroperasi dan menyediakan layanan kepada klien dan mitra bisnis.

2.2.2 Daftar Klien

Klien-klien yang telah bekerja sama dengan Solar Studio sangat beragam, termasuk:

a. Khong Guan Biskuit

Khong Guan adalah sebuah perusahaan berskala internasional yang bergerak di bidang makanan, khususnya produk makanan ringan dan wafer. Mereka menggunakan jasa dari Solar Studio untuk menghasilkan animasi dalam rangka perayaan Idul Fitri yang ditayangkan dalam iklan komersial televisi.

b. Serena

PT. Serena Indopangan Industri adalah perusahaan yang menghadirkan berbagai macam makanan yang sesuai dengan selera masyarakat Indonesia. Mereka telah bekerja sama dengan Solar Studio untuk menciptakan animasi yang terkait dengan ibadah puasa sebagai bagian dari strategi pemasaran merek mereka.

c. Disney +

Disney + adalah layanan streaming yang menghadirkan film-film populer dari seluruh dunia dan konten-konten terbaik. Solar Studio telah berkontribusi dalam pembuatan animasi video klip "Circle of Life" yang merupakan bagian dari soundtrack film "The Lion King" yang disajikan dalam layanan ini.

d. Free Fire

Free Fire, yang sering disingkat sebagai FF, merupakan judul e-sport yang menggabungkan genre battle royale dengan Third Person Shooter (TPS). Solar Studio telah bekerja sama dengan Free Fire untuk menciptakan animasi yang berkaitan dengan perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia.

2.2.3 Portofolio Perusahaan

a. 2D Animation

Ini adalah jenis animasi dua dimensi (2D), yang berarti animator 2D membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan kemudian menghidupkannya dengan teknik animasi yang sesuai (Purnomo & Andreas, 2013).

Seperti berikut:

1. Dongeng Si Kecil – Timus Mas



Gambar 2. 2 Dongeng Si Kecil – Timus Mas

(Sumber: www.youtube.com/watch?v=S629J7Uh0uc)

2. Sebuah Kenangan Manis – Khong Guan Anime



Gambar 2. 3 Sebuah Kenangan Manis – Khong Guan Anime

(Sumber: www.youtube.com/watch?v=U1E-HPaUTTg)

3. Free Fire Indonesia Juara | Booyah Merdeka 2020



Gambar 2. 4 Free Fire Indonesia Juara - Booyah Merdeka 2020

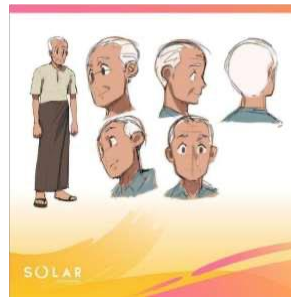
(Sumber https://www.youtube.com/watch?v=JOPts_3B9kI)

b. Character Concept/Design

Character Concept/Design adalah salah satu bentuk ilustrasi yang bertujuan utama untuk menyampaikan representasi dari desain, ide, atau mood tertentu. Ilustrasi ini digunakan sebagai panduan dalam pengembangan karakter yang akan digunakan dalam produksi media seperti film, video game, animasi, atau buku komik sebelum fase produksi akhir dimulai. Dengan kata lain, Character Concept/Design membantu dalam merencanakan dan menggambarkan karakter sebelum mereka diaktualisasikan dalam bentuk final dalam proyek tersebut.

Seperti berikut:

1. Mr. Edi Father – Khong Guan Biscuits Animation



Gambar 2. 5 Mr. Edi Father - Khong Guan Biscuits Animation
(Sumber: <https://www.instagram.com/p/CA5C-zVppV4>)

2. Nara & Ditya | Slice of Life



Gambar 2. 6 Nara & Ditya - Slice of Life
(Sumber: <https://www.instagram.com/p/CdsFfXIgnoc>)

3. Jota | Free Fire Original Character



Gambar 2. 7 Jota - Free Fire Original Character
(Sumber: <https://www.instagram.com/p/CdsFfXIgnoc>)

c. Layout Page Feed Design

Bagian dari desain grafis yang mengatur tentang penataan elemen visual pada sebuah halaman. Ini umumnya melibatkan prinsip-prinsip organisasi komposisi untuk mencapai tujuan komunikasi tertentu. Seperti berikut:

1. BALITA: Konten Keluarga Milenial Feed Instagram



Gambar 2. 8 Cara Menggendong Bayi

(Sumber: <https://www.instagram.com/p/CCLJMtinbPy>)



Gambar 2. 9 Cara Membuat Nasi Tim Ayam Jamur

(Sumber: <https://www.instagram.com/p/CCr67WeJbmw>)

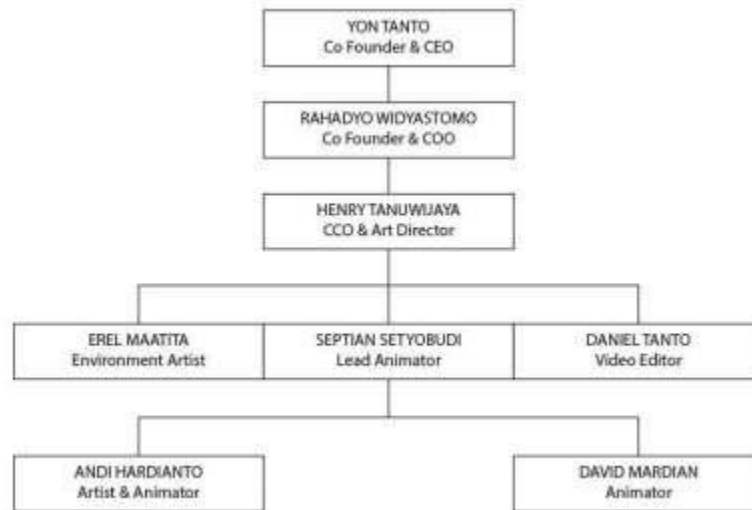


Gambar 2. 10 Cara Membuat Kreasi Anak Ayam dari Kerdus

(Sumber: https://www.instagram.com/p/CEVdUyLp_PH)

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Solar Studio memiliki struktur kepengurusan yang dirancang untuk memfasilitasi pelaksanaan tugas dan tanggung jawab secara efisien dalam lingkungan kerja.



Gambar 2. 11 Struktur Kepengurusan Solar Studio

(Sumber: Dokumen Pribadi Solar Studio)

2.3.1 Pembagian Kerja

a. CEO (Chief Executive Officer)

CEO (Chief Executive Officer) adalah posisi paling senior dalam perusahaan yang berperan sebagai pemimpin utama. Tugas utama CEO mencakup merancang dan mengkomunikasikan visi perusahaan, merekrut anggota tim, meramalkan tren pasar, menjalin hubungan dengan investor, mengatur pembiayaan, dan mengatur anggaran. Sebagai perwakilan perusahaan, CEO memiliki tanggung jawab strategis dalam mengarahkan perusahaan ke arah yang diinginkan dan memastikan operasional yang efisien.

b. CCO (Chief Creative Officer)

CCO (Chief Creative Officer) atau Creative Director memiliki peran kunci dalam menjaga kualitas akhir produk, karena mereka mengawasi tim engineer selama seluruh proses pengembangan. Tugas utama CCO melibatkan koordinasi pengembangan produk, pemahaman mendalam tentang perkembangan teknologi saat ini dan penggunaannya, serta manajemen strategis terkait pengembangan produk. CCO bertanggung jawab dalam memastikan produk akhir mencapai standar kreatif dan teknis yang diharapkan.

c. COO (Chief Operational Officer)

COO (Chief Operational Officer) atau Chief Operating Officer adalah individu yang memiliki tanggung jawab atas operasional internal perusahaan, mencakup manajemen operasional kantor, pengelolaan sumber daya manusia, hingga aspek-aspek bisnis internal lainnya. Mereka bertindak sebagai penghubung antara karyawan dan CEO, menjalankan peran penting dalam mengkoordinasikan operasional perusahaan dan mengatur bisnis inti untuk mencapai tujuan perusahaan secara efisien.

d. Art Director

Art Director memiliki tanggung jawab utama dalam mengarahkan aspek visual dan komunikasi visual secara keseluruhan. Mereka bertugas untuk menciptakan penampilan visual yang menggambarkan mood yang diinginkan, mengelola unsur-unsur kontras, dan mempengaruhi daya tarik psikologis pada audiens. Art Director membuat keputusan kritis tentang elemen-elemen visual yang digunakan, memilih gaya visual yang sesuai, serta menentukan timing yang tepat dalam penggunaan elemen visual. Dengan demikian, mereka memainkan peran penting dalam menciptakan pesan visual yang efektif dan mempengaruhi persepsi audiens.

2.3.2 Ruang Lingkup Bidang Kerja

Selama kegiatan praktik profesi di Solar Studio, Penulis melakukan pekerjaan sesuai dengan brief dari Creative Director dan juga mengikuti timeline pengerjaan dengan taat. Pada Project ini, penulis menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama mengikuti mata kuliah DKV 1 s/d 4 dan. Dalam mata kuliah DKV telah mempelajari bagaimana tentang prinsip-prinsip Layouting seperti Penempatan yang benar dalam layout dan object design yang sesuai dengan project yang dibuat. Mungkin tidak semuanya dapat di implementasikan dalam semua project yang ada.

Di sisi lain, penulis juga mendapatkan personal project yang harus ada nilai guna bagi Solar Studio dan bertujuan untuk penulis selain mengerjakan project utama, penulis juga harus bisa membagi waktu antara kedua pekerjaan tersebut, yang nantinya juga akan direalisasikan dan hal itu juga dapat mengajarkan penulis agar dapat mempresentasikan ide yang dia buat untuk personal projectnya.

Oleh karena itu, selama kegiatan praktik profesi berlangsung, penulis tidak hanya mengerjakan project, tetapi juga mempelajari time management dan presentasi sebuah ide atau desain.

2.4 Peraturan dan Budaya Perusahaan

2.4.1 Peraturan Tertulis dan Tidak Tertulis

Solar Studio memiliki peraturan dalam menjalankan kehidupan di kantor, maupun beretika di dalam menjalankan sesuai project. Baik peraturan secara tertulis, maupun tidak tertulis, diantaranya:

- a. Peraturan Tertulis
 1. Mulai kerja pada pukul 09:00 WIB untuk memulai briefing project
 2. Istirahat pada jam 12:00 WIB s/d 13:00 WIB
 3. Selesai Kerja pada pukul 17:30 WIB
 4. Menyelesaikan project yang diberikan dengan tepat waktu
 5. Bila ada halangan, diharap melapor kepada staff yang bersangkutan
- b. Peraturan Tidak Tertulis

Peraturan ini tidak tertulis dalam kehidupan selama di perusahaan, tetapi peraturan ini dipatuhi oleh semua staff perusahaan, yakni:

1. Menyapa dan memberi salam pada staff perusahaan.
2. Sopan dan santun.

2.4.2 Budaya Kerja Perusahaan

Pada perusahaan terdapat budaya yang sering dilakukan oleh staff perusahaan, antara lain:

- a. Dikarenakan sedang dalam masa pandemic corona, penulis dan
- b. staff melakukan pekerjaan dirumah (WFH).
- c. Saling membantu dalam mengerjakan suatu proyek.
- d. Bertanya kepada staff jika kurang memahami teknis pengerjaan suatu proyek.
- e. Berdiskusi Bersama untuk mengatasi suatu proyek yang sedang dikerjakan.

2.4.3 Fasilitas Perusahaan

- a. Area Kerja
- b. Tunjangan Hari Raya
- c. Peralatan Pendukung Kerja
- d. Akses Internet
- e. Cloud drive
- f. Mentoring dan Workshop
- g. Pantry, fresh coffee