

## **BAB II**

### **IDENTIFIKASI DAN ANALISIS MASALAH**

#### **2.1 Identifikasi**

##### **2.1.1. Data perusahaan**

###### **a. Tentang ARK Animasi Studio**



Gambar 2.1 Gedung ARK Animasi studio

Sumber : file foto Muhamad Guntoro

Kantor ARK Animasi berada di Jl. Sampangan Baru No.29 A Semarang. ARK Animasi merupakan salah satu perusahaan animasi

yang ada di kota Semarang daerah Sampangan, yang berdiri bulan Agustus tahun 2011 didirikan oleh 3 orang yaitu Riza Fauzi, Adityo Baharmoko, dan Kris Adi Candra yang merupakan teman satu kampus. ARK Animasi bergerak dalam bidang pengadaan barang dan jasa pembuatan animasi, diantaranya : Animasi edukasi, Animasi pendek, Motion grapihik, Animasi game assets, Iklan tayang, Animasi serial, Animasi pendidikan, *Architecural Visualisation*, *3D Simulation*, *Public Service Announcement* dan *Short Animation*. dan pada perkembangannya ARK Animasi bertemu dengan Dinas Perindustrian dan Perdagangan ( Dinperindag ) provinsi Jawa Tengah dan pada akhirnya Dinperindag mengajak kerja sama animasi untuk mengembangkan industri kreatif di Jateng di bawah pengawasan IKITAS ( Inkubator Kreasi dan Inovasi Telematika Semarang ). Sampai saat ini ARK Animasi tercatat sebagai anggota Incubator Bussines Center ( IBC ) dari IKITAS. Dan pada awal tahun 2016 ini kontrak kerja mereka dengan IBC telah habis, walaupun kontrak kerja mereka dengan IBC sudah habis namun mereka masih memiliki kerjasama dan mereka juga masih dalam naungan IBC.

Lokasi ARK Animasi studio berada di tempat yang kurang strategis di karenakan kurang representative. ARK Animasi studio memiliki 3 karyawan dan memiliki 4 freelencer, karyawannya terdiri dari direktur, manager production, Financial manager, sedangkan untuk freelancer terdiri dari mahasiswa, 2 mahasiswa dari universitas negri semarang dan 2 mahasiswa dari universitas swasta

ARK animasi juga memiliki banyak mitra maupu klien yang diantaranya : Al Azhar Syfa budi, Adhi Karya, Kompas Gramedia, Castle Production, TV9 Surabaya, Honda Gajah Mada, TATV Solo,

IKITAS, DISPERINDAG, FLIP Studio, Semarang Town Square (setos), Gobag sodor, HOI, Wandha.com, Agate Jogja.

**b. Karya Yang Sudah Dihasilkan**

berikut ini merupakan produk yang dihasilkan ARK Animasi dengan klien ataupun hasil kerja sama dengan mitranya:

1. Happy Moeslim

merupakan animasi doa sehari-hari anak muslim dengan 46 seri. Merupakan kerjasama antara yang dilakukan antara studio ARK dengan al azhar syfa budi.



Gambar 2.1 Animasi Happy Moeslim Kids

Sumber: arsip ARK Animasi



Gambar 2.3 Adegan Dalam Happy Moeslim Kids

Sumber : Arsip ARK Animasi

## 2. Dongeng Nusantara

Merupakan proyek animasi yang sedang dikembangkan oleh ARK Animasi. Produk turunan dari Dongeng Nusantara animasi adzan ditayangkan TV9 Surabaya.



Gambar 2.4 Animasi Dongeng Nusantara

Sumber: arsip ARK Animasi



Gambar 2.5 Cuplikan Adegang Dongeng Nusantara

Sumber : arsip ARK Animasi

### 3. Jobs Outsourcing :

- a. Membuat visualisai proyek waduk setiabudi Jakarta
- b. Adhi karya visualisai pembangunan pabrik pupuk sriwijaya Palembang
- c. Oki dan Nirmala
- d. Honda
- e. DIGIRO

### c. Logo Perusahaan



Gambar 2.6 Logo ARK Animasi

Sumber : Arsip ARK

### d. Visi dan Misi

#### Visi

- Menjadi perusahaan penyedia Jasa di bidang animasi kelas Nasional

#### Misi

- Ingin membuat sebuah tontonan animasi edukasi yang bisa memberikan manfaat yang baik bagi anak.
- Menjadikan animasi sebagai media pembelajaran yang pas untuk anak-anak.

### **e. Struktur Organisasi**

ARK Animasi didirikan oleh 3 orang, berikut nama pendiri dari ARK Animasi serta jabatannya :

Founder : 3 orang

#### a. Direktur

Adityo Baharmoko : Memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan.

#### b. Manager production

kris Adi Candra : Bertanggung jawab atas seluruh pelaksanaan kegiatan produksi.

#### c. Financial manager

Riza Fauzi : Mengelola fungsi akuntansi dalam memproses data dan informasi keuangan untuk menghasilkan laporan keuangan yang dibutuhkan perusahaan secara akurat.

## **2.1.2. Data Produk**

### **a. Latar Belakang Produk**

Produk dari ARK Animasi studio sebagian besar adalah Animasi, ARK Animasi studio merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa yang meliputi Animasi edukasi, Animasi pendek, Motion graphik, Animasi game assets, Iklan tayang, Animasi serial, Animasi pendidikan, *Architecural Visualisation*, *3D Simulation*, *Public Service Announcement* dan *Short Animation*.

### **b. Jenis Jasa**

1. Animasi edukasi.
2. Animasi pendek.

3. Motion grapihik.
4. Animasi game assets.
5. Iklan tayang.
6. Animasi serial.
7. Animasi pendidikan.
8. *Architecural Visualisation.*
9. *3D Simulation.*
10. *Public Service Announcement.*
11. *Short Animation*

### **2.1.3. Data Pemasaran**

#### **a. Market Share atau omzet**

Omset yang diperoleh saat ini masih belum stabil karena masih dalam tahap belajar akan tetapi dalam pengerjaanya setiap proyek yang mereka kerjakan mereka mendapatkan 25 juta, dan mereka juga melakukan kerja sama dengan Al Azhar Syfa budi, mereka melakukan kerja sama dengan membuat animasi happy moeslem kids dalam bentuk vcd dan hasil penjualanya dibagi menjadi dua antara AKR dengan Al Azhar. Dalam satu tahun ini mereka telah mendapatkan 3 proyek yang alhasil pendapatan mereka pada satu tahun ini ialah 75 juta dengan tambahan kerja sama dengan Al Azhar jadi pendapatan satu tahun ini mereka mendapatkan 85 juta itu belum pendapatan bersih belum termasuk membayar para freelancer.

#### **b. Jangkauan Pemasaran Saat Ini**

ARK Animasi studio melakukan promosi dengan memasang x-banner, menyebar brosur, kartu nama dan memperlihatkan portofolio mereka ketika sedang mengikuti kegiatan pameran, promosi ARK

Animasi studio juga tidak lepas dari bantuan konsumen yang menyebarkan informasi mengenai ARK Animasi yang menjadi kekuatan penyebaran usaha. Sampai saat ini ARK Animasi sudah memiliki pelanggan yang berasal dari berbagai kota dan juga stasiun tv lokal, mulai Al Azhar Syfa budi, TV9 Surabaya, TATV Solo, Adhi Karya, Kampus Gramedia, IKITAS dan wndha.com.

**c. Jenis pemasaran Yang Dilakukan Saat Ini**

Jenis pemasaran yang dilakukan oleh ARK Animasi studio saat ini adalah pemasaran-pemasaran dari mulut- kemulut dan mendatangi setiap pameran yang ada di Indonesia.

**d. Advertisement Yang Selama Ini Dipakai**

*Advertisement* yang selama ini di pakai menggunakan media cetak dan mengikuti pameran kreatif. Namun media cetak yang digunakan oleh ARK Animasi studio dirasa kurang karena hanya memasang x-banner, memperlihatkan portofolio, membagi brosur dan kartu nama pada saat mengikuti pameran.

**2.1.4. Data Konsumen**

ARK Animasi studio sudah memiliki beberapa pelanggan dan juga telah memiliki kerjasama yang tersebar ke beberapa kota di Indonesia yang berasal dari berbagai stasiun tv antara lain: Al Azhar Syfa budi, Adhi Karya, Kompas Gramedia, Castle Production, TV9 Surabaya, Honda Gajah Mada, TATV Solo, IKITAS, DISPERINDAG, FLIP Studio, Semarang Town Square (setos), Gobag sodor, HOI, Wandha.com, Agate Jogja, sebagian besar konsumen dari ARK Animasi studio cenderung memilih ARK ini karena kualitas dan ide cerita yang sesuai dengan harapan dari pelanggan.



### 2.1.5. Corporate Image

ARK Animasi studio merupakan perusahaan jasa yang bergerak dibidang animasi seperti Animasi edukasi, Animasi pendek, Motion grapihik, Animasi game assets, Iklan tayang, Animasi serial, Animasi pendidikan, *Architecural Visualisation*, *3D Simulation*, *Public Service Announcement* dan *Short Animation*. Pengerjaan jobnya tepat waktu tidak melebihi batas waktu yang sudah disepakati bersama, dari ARK Animasi sendiri menawarkan jasa pembuatan itu dengan harga yang murah akan tetapi menurut pelanggan dengan harga yang ditawarkan ARK masih terbilang lumayan mahal tapi dari segi kualitas animasi dengan harga segitu kualitas animasinya baik dan memuaskan. Dari kebanyakan pelanggan yang sudah pernah melakukan kerja sama dengan ARK biasanya akan merasakan puas dengan kwalitas animasinya. ARK Animasi studio sendiri sudah cukup konsisten dalam pengembangan usahanya. Meski begitu perlu dilakukan promosi yang intens agar nama ARK Animasi studio berada di tingkat atas.

### 2.1.6. Identifikasi Data Kompetitor

#### a. Dreamtoon Animasi Studios



Gambar 2.7 Logo Dreamtoon Studios

Sumber: Dreamtoon Studios

(PT Animasi Kartun Indonesia) atau juga disebut dreamtoon Animation Studios merupakan perusahaan yang bergerak dibidang animasi 2 Dimensi (2D Animation), animation service for commercial, stop motion animation 3D Animation, games & mobile animation, special effects,. Perusahaan animasi ini telah memiliki banyak studio khususnya di Pulau Jawa, yakni Dreamtoon Ungaran Studio (Jawa Tengah), Yogyakarta, Cimahi (Bandung) dan di Jakarta Utara.

Dreamtoon sendiri dikenal masyarakat melalui animasi yang tayang di salah satu televisi swasta nasional, Indosiar. Serial yang sudah dikenal masyarakat Indonesia, yaitu Keluarga Somat, Petok Si Ayam Kampung, Nina Sahabatku dan Dufan The Defender, dan pendapatan pertahun mereka berkisar 500 juta pertahun, oleh karena Dreamtoon sendiri merupakan perusahaan yang professional dibidangnya hal itu pasti sebab Dreamtoon sendiri merupakan salah satu anak perusahaan dari Dreamlight Studio yang sudah diakui oleh masyarakat oleh portofolio mereka dan bisa diterima dengan positif. Sedangkan Dreamlight Studio sendiri terletak di daerah ungaran lebih tepatnya berada di : Jalan Ki Saron Mangun Pranoto No.18, Sewakul, Ungaran.

Untuk dreamtoon ini dia memiliki banyak kerjasama dengan banyak freelencer tetapi untuk segi animasinya mereka banyak memiliki kekurangan dikarenakan harus kejar tayang, jadi untuk itu mereka tidak mementingkan kualitas tapi lebih mementingkan hasil jadinya saja. Dikarenakan dreamtoon dikejar tayang jadi mereka membutuhkan bayak karyawan.

Kompetitor ini disarankan penulis karena sasaran konsumen relative sama serta jangkauan pemasaran yang bisa dibilang juga sama dan lokasinya pun masih di kota yang sama.

## b. Kampong Monster



Gambar 2.8 Kampung Monster

Sumber: Kampung Monster

Kampong Rakasa memiliki kemampuan teknis, kreatif dan produksi untuk menciptakan generasi film animasi, komik, dan produk terkait lainnya.

PT. Pawitra Media Nuswantara dikenal sebagai Kampong Rakasa Studios sebuah studio animasi startup komputer yang berada di daerah Bandung. Studio di balik "Vienetta Negeri Terakhir" membawakan imajinasi untuk hidup dalam film animasi.

Tujuan Kampong Rakasa adalah untuk menggabungkan teknologi open source dan bakat kreatif untuk mengembangkan film animasi dengan konten lokal dan alam semesta, cerita ini sangat menarik bagi penonton khususnya dari segala usia.

Semenjak didirikan pada tahun 2013, mereka telah memiliki kerjasama dengan banyak perusahaan sebagai penyedia layanan animasi, dan pendapatan pertahun mereka semenjak didirikan yaitu berkisar 400 juta pertahunnya itu bisa karena mereka memiliki banyak kerja sama dengan perusahaan yang bisa di bilang perusahaan yang besar salah satu kerjasama mereka yaitu dengan : 3DA2 Animation Studio, Telkom Indonesia, GWK Cultura Taman, Bank Indonesia,

Kementerian Telekomunikasi dan Informatika, Mizan Publishing, Kolombia

Setiap anggota mempunyai kemampuan individu yang saling melengkapi dan saling membutuhkan, dan untuk kelemahannya jika salah satu kinerja melambat maka hasilnya tidak sesuai jadwal jadi itu akan menjadi kerugian bagi kampung monster, ini akan menjadi peluang dan ancaman bagi para kompetitornya.

Kompetitor ini dipilih penulis karena kompetitor ini memiliki sasaran konsumen yang relative sama.

## **2.2 Analisis SWOT**

### **a. SWOT**

Analisa SWOT adalah perancangan strategis dengan menggunakan kerangka kerja kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancaman, perencanaan ini memperkirakan dengan sederhana cara terbaik untuk melaksanakan sebuah strategi (Daniel Start dan Ingie Hovland 2004:30). perencanaan ini memberikan gambaran perencanaan apa yang bisa dicapai, dan hal-hal yang perlu diperhatikan. Metode SWOT merupakan sebuah metode analisis yang digunakan untuk mengetahui kelebihan (*Strength*), kekurangan (*Weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*Threaths*) yang dimiliki sebuah usaha secara mendalam jika dibandingkan dengan pesaing sejenis.

### **1. Analisis SWOT**

#### **a. kekuatan (*Strength*)**

1. Ketepatan waktu dalam setiap pengerjaanya.
2. Kualitas animasinya bagus.

#### **b. Kelemahan (*Weakness*)**

1. Peralatan yang kurang memadai
2. Belum terlalu dikenalnya perusahaan

**c. Peluang (*Opportunity*)**

1. Peluang bisnis ini sangat menjanjikan dikarenakan kebutuhan sebuah industri pertelevisian terhadap sebuah hiburan dan pembelajaran.
2. Kebanyakan perusahaan saat ini memerlukan sebuah alternatif desain 2D maupun 3D untuk memudahkan mereka dalam membuat desain.

**d. Ancaman (*Threats*)**

1. Kurang minatnya stasiun tv terhadap animasi dalam negeri.
2. Banyaknya kompetitor dalam negeri yang ikut berkecimpung dalam bisnis jasa animasi.

Table 2.1 Matrix SWOT

Sumber : Penulis

<b>OPPORTUNITIES</b>	<b>THREATS</b>
<p>(S1,O1)</p> <p>- Dengan ketepatan waktu dalam proses pengerjaan sebuah perusahaan akan dianggap professional, maka perusahaan perlu menciptakan sebuah media profil yang mencerminkan citra perusahaan.</p>	<p>(S1,T1)</p> <p>- Dengan ketepatan waktu tersebut diharapkan bisa memberikan manfaat yang positif, maka perusahaan perlu menciptakan sebuah media komunikasi visual yang mampu memberikan kesan yang positif dan diharap bisa meningkatkan citra dari perusahaan</p>

<i>Strength</i>	(S1,O2)	(S1,T2)
	- Dengan ketepatan waktu dalam proses pengerjaannya diharapkan mampu memberikan kesan yang positif dan kesan tersebut diharap bisa meningkatkan citra dari perusahaan.	- Dengan memanfaatkan ketepatan waktu diharapkan bisa menetralsir persaingan, maka perusahaan perlu merancang sebuah media profil yang bisa bersaing dengan kompetitor.
	(S2,O1)	(S2,T1)
	- Dengan animasi yang baik dan berkualitas diharapkan perusahaan bisa lebih diterima di pasaran, maka perusahaan perlu menciptakan sebuah media komunikasi visual yang mampu memperlihatkan citra dan kualitas perusahaan.	- Dengan kualitas animasi yang baik dan bagus diharapkan bisa memuaskan pelanggan, maka perusahaan perlu menciptakan sebuah media komunikasi visual yang mampu memberikan kesan yang baik, positif dan diharapkan dengan kesan itu bisa meningkatkan citra perusahaan.
	(S2,O2)	(S2,T2)
	- Dengan kualitas animasi yang bagus diharapkan perusahaan mampu memuaskan pelanggan, karena kepuasan pelanggan merupakan modal awal dari keberhasilan kerja.	- Dengan kualitas sebuah animasi dan kepuasan dari pelanggan merupakan modal awal untuk kita bisa bersaing dengan kompetitor.

<i>Weakness</i>	(W1,O1) - Dengan banyaknya peluang dibisnis ini dan peralatan yang kurang mendukung sekaligus sedikitnya personil maka perusahaan perlu menciptakan sebuah media komunikasi visual yang mampu bersaing dengan para kompetitor.	(W1,T1) - Dengan merancang sebuah media komunikasi visual yang tepat diharapkan bisa mencerminkan citra perusahaan yang positif dan bisa bersaing dengan kompetitor
	(W1,O2) - Dengan merancang sebuah media komunikasi visual, image positif dari citra perusahaan diharapkan bisa lebih dikenal oleh konsumennya.	(W1,T2) - Dengan kurangnya peralatan dan anggota tetap, maka perusahaan perlu membuat sebuah media komunikasi yang tepat dan sesuai dengan image dari perusahaan, agar bisa meningkatkan citra perusahaan.
	(W2,O1) - Dengan membuat sebuah media komunikasi visual yang tepat dan diharapkan media tersebut dapat mencerminkan image yang positif dari perusahaan.	(W2,T1) - Membuat sebuah media komunikasi visual yang tepat, dengan media tersebut diharapkan mampu mencerminkan citra positif bagi perusahaan dan mampu bersaing dengan kompetitor.

<p>(W2,O2)</p> <p>- Membuat sebuah media komunikasi visual yang mampu mencerminkan citra perusahaan dan mampu memberikan kesan yang positif dimata konsumennya.</p>	<p>(W2,T2)</p> <p>- Membuat sebuah media komunikasi visual yang mampu mencerminkan bidang usaha dari perusahaan dan diharapkan mampu memberikan kesan positif.</p>
---	--

Berdasarkan analisis yang dilakukan dengan menggunakan matrix SWOT yang telah dipaparkan oleh penulis diatas, maka penulis memilih strategi :

1. (S1,O1) Dengan ketepatan waktu dalam proses pengerjaan sebuah perusahaan akan dianggap professional, maka perusahaan perlu menciptakan sebuah media profil yang mencerminkan citra perusahaan.
2. (S2,O1) Dengan animasi yang baik dan berkualitas diharapkan perusahaan bisa lebih diterima di pasaran, maka perusahaan perlu menciptakan sebuah media komunikasi visual yang mampu memperlihatkan citra perusahaan sebagai perusahaan yang bergerak dibidang jasa.
3. (S2,T1) Dengan kualitas animasi yang baik dan bagus diharapkan bisa memuaskan pelanggan, maka perusahaan perlu menciptakan sebuah media komunikasi visual yang mampu memberikan kesan yang baik, positif dan diharapkan dengan kesan itu bisa meningkatkan citra perusahaan
4. (W2,O1) Dengan membuat sebuah media komunikasi visual yang tepat dan diharapkan media tersebut dapat mencerminkan image yang positif dari perusahaan.



Penulis mengambil keputusan tersebut dikarenakan sebuah company profile perusahaan itu bisa mencerminkan citra dari perusahaan, dengan adanya sebuah company pfil ini diharapkan konsumen akan tertarik menjalin kerja sama dengan ARK Animasi studio. Serta konsumen dapat mengetahui bahwa citra dari perusahaan ini bergerak dalam bidang jasa pembuatan sebuah animasi.