



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1. Deskripsi Perusahaan

##### 2.1.1. Tentang MAIKA Collective Studio

MAIKA *Collective Studio*, didirikan pada bulan November 2015 oleh Satriya Gurnitha yang merupakan lulusan Limkokwing *University of Creative Technology* yang berfokus pada jurusan *Creative Multimedia*. Berangkat dari proyek personal yang dibangun dengan tidak mudah. Kemudian dikembangkan menjadi studio *collective*. Memulai seorang diri, Satriya kemudian perlahan tapi pasti membangun kepercayaan pada perusahaan - perusahaan yang menjadi target kliennya. Dimulai dari EUROPHIA PROJECT, lewat temannya dan terus berkembang ke proyek-proyek besar lainnya.

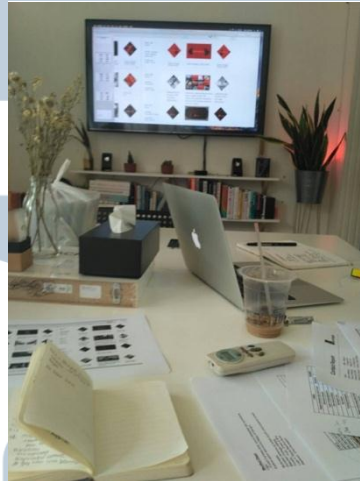
Melahirkan *Multidisciplinry creative hybrid studio*, yang menggabungkan dan bereksperimen dengan berbagai macam media. MAIKA *Collective Studio*, memberikan pendekatan kaya akan konsep untuk memberikan pengalaman yang tidak terduga sehingga memberikan memori yang melekat di setiap proyeknya. Memiliki lingkup kerja yang fleksibel terkait seni dan kreativitas, berfokus pada *experience design, visual graphic, motion, movie* dan *digital art installation*. Eksplorasi terus berkembang sehingga membangun keinginan untuk terus membuat sesuatu yang baru, seperti *Projection Mapping* dan *Visual Experience*.



Gambar 2. 1 Logo MAIKA *Collective Studio*  
(Sumber: [www.maikacollective.com](http://www.maikacollective.com))



Gambar 2. 2 Ruang Studio MAIKA *Collective*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



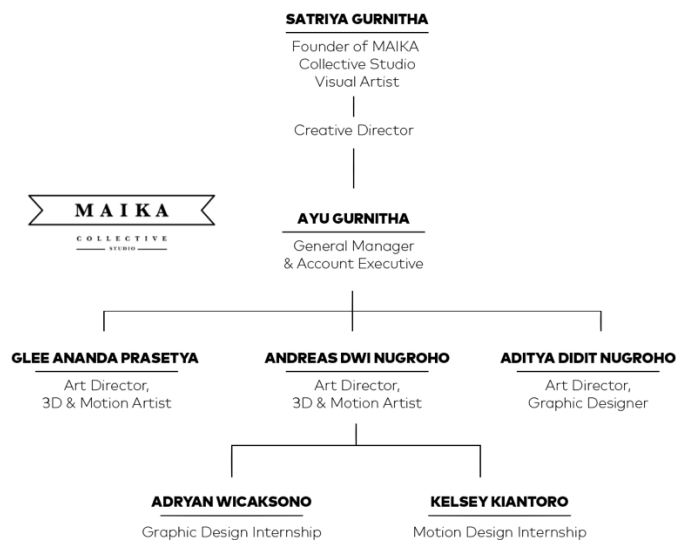
Gambar 2. 3 Ruang Meeting MAIKA *Collective Studio*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Totalitas dalam memberikan hasil akhir yang memuaskan merupakan keharusan, hal tersebut didukung dengan eksplorasi dan eksperimen yang beragam. Karena ambisi yang kuat, MAIKA *Collective Studio* mampu bekerja sama dari bisnis *startup* lokal hingga perusahaan besar mancanegara di berbagai macam bidang dalam kurun waktu dua tahun, contohnya adalah BMW, Aqua, ISMAYA Live, WPP Stream, Panasonic, BEKRAF, Sampoerna, EUPHORIA Project dan juga promosi film lokal seperti Buka'an 8 dan Filosofi Kopi.

### 2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan Misi dibutuhkan untuk membangun kerjasama yang memiliki pandangan yang sama untuk dapat meraih satu tujuan yang sama. Visi MAIKA *Collective Studio* adalah membuat studio kreatif yang berdampak di Indonesia untuk lima tahun kedepan dan membuat pergerakan yang baru untuk meningkatkan standarisasi kreativitas lokal. Tidak hanya itu, namun ikut berperan dalam memberikan tantangan serta arahan kepada talenta dan klien baru untuk mengembangkan sesuatu yang *fresh* pada setiap proyek. Misinya adalah Membuat MAIKA *Collective Studio* sebagai tolak ukur yang baru di industry digital kreatif.

### 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2. 4 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

MAIKA *Collective Studio* terdiri dari 5 anggota tetap dan 2 anggota tambahan / intern dipimpin oleh Satriya Gurnitha selaku *Founder* dan *Visual Artist*. Dalam eksekusinya, Satriya sangat terbuka akan ide – ide dari setiap personil dalam studio, oleh karena itu *Creative Direction* bisa saja dipimpin oleh *3D Artist* dan *Graphic Designer*. Karena personil yang tidak terlalu banyak biasanya satu orang memiliki lebih dari satu tanggung jawab. Berikut adalah uraian penjelasan tentang jabatan, tanggung jawab dan tugas yang diembankan dalam perusahaan :

### 1. *Creative Director*

- Membuat *business plan*, strategi bisnis tahunan, strategi kreatif, dan *timeline* proyek dengan *Account Executive*;
- Memantau proses dari awal hingga akhir sebuah proyek;
- Melakukan *meeting* dengan klien pada tahap awal, kemudian secara langsung atau tidak langsung pada tahap berikutnya;
- Menjaga relasi baik eksternal dengan klien, maupun internal dengan keseluruhan personil dalam studio;
- Memeriksa kembali *Final Artwork* sebelum finalisasi untuk menjaga kualitas dari setiap proyek.

### 2. *Art Director*

- Merangkai, melaksanakan dan mengembangkan strategi kreatif, konsep visual dan *art direction* serta memutuskan metode, gaya visual yang akan digunakan;
- Membuat kebutuhan *workplan* yang merupakan hasil dari *brainstorming* & *moodboard* yang kemudian didiskusikan kepada *Creative Director* dan keseluruhan personil kantor;
- Memimpin dan ikut berperan dalam *workflow* proyek dari awal hingga akhir proyek dengan bekerja sama dengan *Account Executive*, *Motion Artist*, *3D Artist* dan *Graphic Designer*;
- Bertanggung jawab untuk mempresentasikan serta berdiskusi kepada klien dan melaksanakan revisi tergantung *feedback* dari klien;
- Memastikan *output* yang dihasilkan dapat memenuhi target klien dan menjaga kualitas karya.

### 3. *Account Executive*

- Bekerjasama dengan *Creative & Art Director* membuat rencana kerja dan strategi bisnis;

- Membuat *database* klien, termasuk surat pendahuluan, *fax*, *email*, serta *timeline*;
  - Mengatur *schedule meeting* bersama klien dan *Creative Director*;
  - Mempersiapkan *quotation*, *legal documents*, dan kontrak jika diperlukan;
  - Melaksanakan proses administrasi baik secara eksternal maupun internal;
  - Mendampingi *Creative / Art director* dalam *meeting*, serta menjadi komunikator antara pihak klien dan studio.
4. *3D & Motion Artist* (termasuk *Intern*)
- Memvisualisasikan *brief* yang diberikan oleh *Creative & Art Director*;
  - Merancang *output* yang berbasis *motion / 3D* biasanya dalam bentuk video maupun gambar;
  - Memberikan masukan *insight* baik kepada sesama maupun junior menglikupi ide dan metode pengerjaan;
  - Ikut berperan dalam membuat baik presentasi *pitching*, maupun final dengan mendukung memberikan asset yang dibutuhkan;
  - Bertanggung jawab atas proyek yang dikerjakana khususnya pada bagian *Motion & 3D*.
5. *Graphic Designer* (termasuk *Intern*)
- Memvisualisasikan *brief* yang diberikan oleh *Creative & Art Director*;
  - Merancang *output* yang berbasis gambar, lebih difokuskan untuk *brief awal* seperti *moodboard*;
  - Memberikan masukan *insight* baik kepada sesama maupun junior menglikupi ide dan metode pengerjaan;
  - Ikut berperan dalam membuat baik presentasi *pitching*, maupun final dengan mendukung memberikan asset yang dibutuhkan dan menata presentasi untuk tetap terlihat profesional
  - Bertanggung jawab atas proyek yang dikerjakana khususnya pada bagian visualisasi 2d yang tidak bergerak;

### 2.3. Servis Perusahaan

MAIKA *Collective Studio* secara khusus menangani dan mengerjakan berbasis *digital creative* yang memiliki spesialisasi dalam *motion graphic*, dengan turunan sebagai berikut :

#### 1. *Visual Experience & Digital art installationx*

Membuat *ambience* lewat installasi baik pameran atau *event* untuk memberikan pengalaman yang *out of the box* kepada pengunjung sehingga dapat memberikan sesuatu yang baru dan *memorable* dari sebuah acara.



Gambar 2. 5 *Stage Design & Ambience – WPP Stream 2016*

(Sumber: [www.maikacollective.com](http://www.maikacollective.com))

#### 2. *Visual graphic*

Membuat visual untuk menyampaikan pesan biasanya juga merupakan pendukung dari media *motion* yang digunakan meliputi *branding*, *promotion* hingga *booth design*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2. 6 Branding & Promotion Design – SWC 2017

(Sumber: [www.maikacollective.com](http://www.maikacollective.com))



Gambar 2. 7 Footage Stage Promotion – SWC 2017

(Sumber: [www.maikacollective.com](http://www.maikacollective.com))

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 2. 8 *Crème Musik – Creative Direction & 3D*  
(Sumber: [www.maikacollective.com](http://www.maikacollective.com))

### 3. *Motion Based*

Merangkai visual berbasis *motion* dengan *output* baik 2D maupun 3D sesuai target hasil dan pasar yang dituju dan ketersediaan klien yang bekerja sama.



Gambar 2. 9 *Video Promotion – Tiket.com ultah ke 6*  
(Sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

### 4. *Movie/ Film Promotion*

Membuat promosi dan atau visual *package* tambahan untuk mendukung keperluan film/movie memberikan kesan sesuatu yang *fresh* yang menyesuaikan konten kebutuhan yang diperlukan.



Gambar 2. 10 *Visual Package – Viva Barista TV Series*  
(Sumber: [www.maikacollective.com](http://www.maikacollective.com))