



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

PT. Kumata Indonesia (Kumata Studio) mulai didirikan pada tahun 2004 oleh 7 orang mahasiswa yang baru lulus. Setelah wisuda, mereka berusaha memulai studio dari sebuah kamar kecil dan beberapa komputer. Pada tahun 2004, Kumata Studio menerima pekerjaan desain grafis. Seperti *desain booth* pameran, *packaging*, *bumper*. Kumata Studio pernah terlibat dalam pengerjaan 3D *environment* pada proyek *sesame street*. PT. Kumata Indonesia (Kumata Studio) diresmikan pada tahun 2006. Kemudian, pada tahun 2012, Kumata Studio mulai berfokus pada animasi dengan format 2D karena ingin memiliki IP (*Intellectual Properties*) sendiri. Adriano, R., interview pribadi, December 19, 2018.

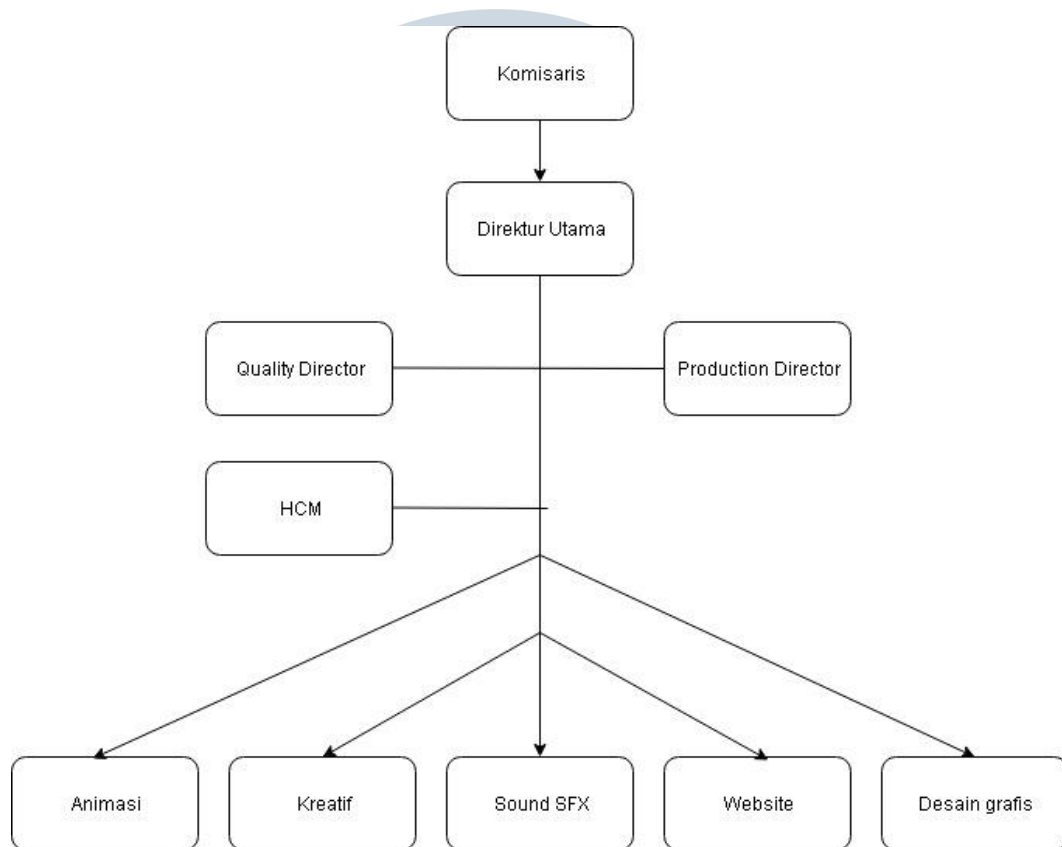
Visi dari PT. Kumata Indonesia (Kumata Studio) adalah menjadi studio animasi terbaik dalam skala internasional. Misi dari PT. Kumata Indonesia (Kumata Studio) adalah menghasilkan karya animasi terbaik yang dapat menginspirasi animasi-animasi lain di Indonesia. PT. Kumata Indonesia (Kumata Studio) memiliki logo dengan bentuk bola mata terbang. Arti dari gambar logo tersebut adalah semangat untuk menggapai keinginan melebihi batas maksimal. Mega, I., email pribadi, November 26, 2018.



Gambar 2.1. Logo PT. Kumata Indonesia
(Property PT. Kumata Indonesia)

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

PT. Kumata Indonesia (Kumata Studio) memiliki struktur organisasi perusahaan sebagai berikut:



Gambar 2.2. Struktur organisasi PT. Kumata Indonesia
(Dokumen Pribadi)

MULTIMEDIA
NUSANTARA