

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Deskripsi Perusahaan

Brush Studio merupakan sebuah institusi pendidikan non-formal yang bergerak dalam bidang ilustrasi dan desain, yang diperlengkap oleh tenaga pengajar profesional dan sudah terbukti sukses di dunia ilustrasi, desain, komersial, editorial, film, game dan lainnya. Brush Studio juga termasuk dalam studio yang menyediakan jasa untuk berbagai proyek komersial dari berbagai client perusahaan.

Brush Studio berawal dari sebuah gagasan tahun 2012, oleh ibu Ginny Andriani dan bapak Deny Kurniawan yang sepakat untuk mendirikan Studio ilustrasi dan desain yang dibangun dalam kondisi dan lingkungan yang kreatif, serta dapat memberikan inspirasi bagi generasi muda yang memiliki bakat dalam bidang *art and design*. Sejak pertama didirikannya pada tahun 2013, Brush Studio telah banyak membantu para generasi muda untuk menyalurkan serta mengembangkan bakat dan minatnya dalam ilustrasi dan desain, sehingga mereka mampu menerapkannya untuk masa depan mereka.



Gambar 2.1 Logo Brush Studio

Sumber: Buku pengenalan dan struktur Brush Studio

Logo di atas merupakan logo yang digunakan oleh Brush Studio dalam berbagai media dari post social media sampai surat atau dokumen resmi.

Brush Studio memiliki Visi dan Misi yang sudah ada sejak pertama didirikan sebagai pedoman serta tujuan selama perusahaan berjalan. Berikut adalah Visi serta Misi milik Brush Studio:

### **Visi**

1. Memberikan manfaat bagi dunia seni dan industri kreatif di Indonesia
2. Menghasilkan talenta kreatif berstandar industri, global dan beretika profesional.

### **Misi**

1. Menciptakan lingkungan pendidikan seni dan desain yang inspiratif, memiliki etos kerja profesional dan berstandar industri
2. Berkolaborasi dengan pelaku industri menciptakan kualitas yang tinggi dan terus mengikuti perkembangan jaman.

### **Core Value**

1. Keinginan untuk terus berkembang dan berbagi (Grow and Inspire)
2. Berkarya dengan hati (Passionate)
3. Memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif (Fun n Smart Learning)
4. Membangun kerja sama, komunikasi di dalam dan di luar lingkungan kelas (Build a healthy network)

### **Jenis Kelas (2023)**

1. Basic to Advanced Illustration Class  
Sebuah kelas dasar yang disediakan untuk murid dari pemula yang belum memiliki pengalaman menggambar, sampai tahap ilustrasi *Advance*.
2. Brush Kiddo Class  
Kelas yang disediakan untuk murid usia TK sampai SD awal.
3. 2D Animation Class  
Kelas yang disediakan khusus untuk mempelajari animasi 2D

4. Digital Painting Class

Kelas ilustrasi yang menggunakan media digital sebagai proses pembuatan karya.

5. Graphic Design Class

Kelas desain grafis yang memberikan pelajaran dari dasar sampai *advance*.

6. Comic Class

Kelas gambar yang fokus dalam pembuatan komik.

7. Traditional Drawing Class

Kelas ilustrasi yang menggunakan media tradisional sebagai proses pembuatan karya.

8. Art Foundation Class

Kelas yang menyediakan materi untuk mempersiapkan murid dalam jenjang perkuliahan

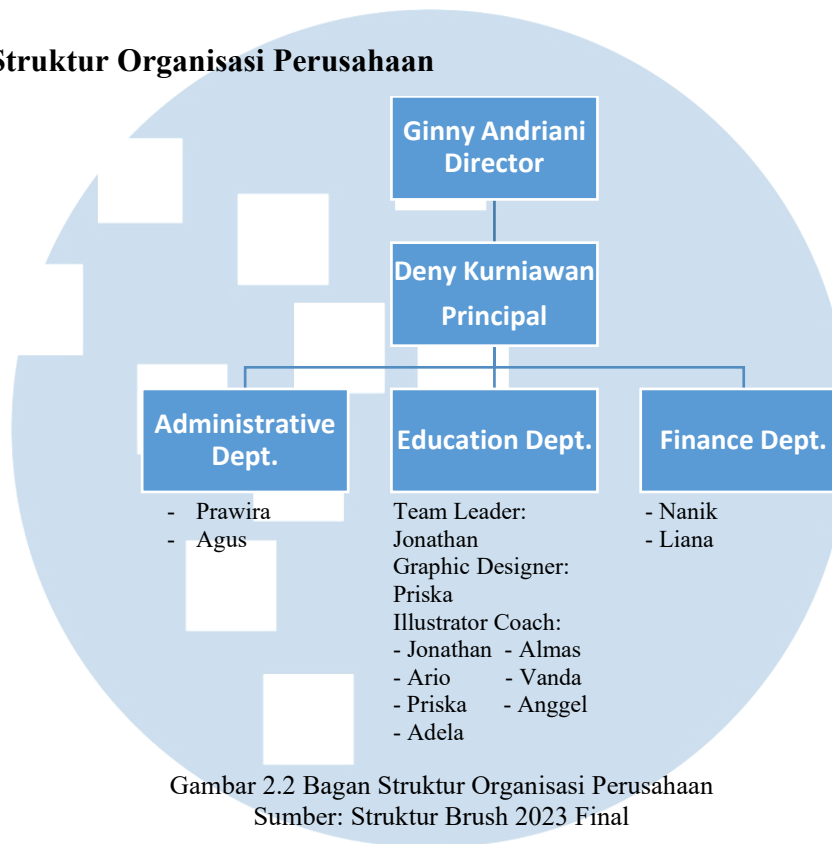
9. Portfolio Class

Kelas yang menyediakan materi untuk mempersiapkan murid dalam merancang sebuah portofolio

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

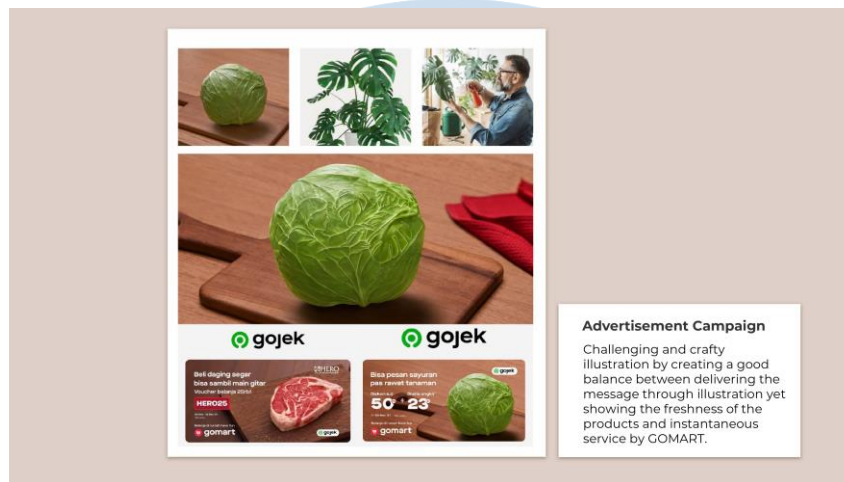


Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan  
Sumber: Struktur Brush 2023 Final

Penulis berperan sebagai Junior Illustrator yang berada di dalam Education Departement dengan Team Leader kak Jonathan dan Supervisor bapak Deny Kurniawan. Masing-masing anggota dalam Education Dept. berperan sebagai Coach atau pengajar kelas, dan Junior Illustrator berperan sebagai asisten Coach. Junior Illustrator juga berperan sebagai pembuat desain atau ilustrasi yang nantinya akan digunakan dalam media sosial Brush Studio.

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

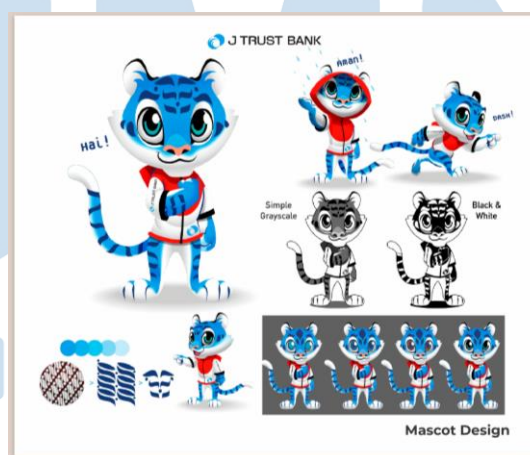
## 2.3 Portfolio Perusahaan



Gambar 2.3 Portfolio Perusahaan 1

Sumber: Portfolio Deny Kurniawan

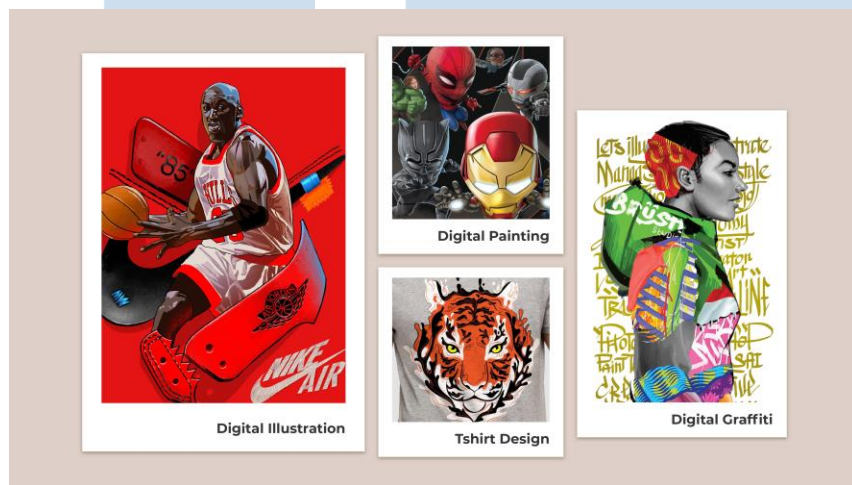
Karya yang pertama adalah sebuah *advertisement campaign* dari Brush Studio, dirancang oleh bapak Deny Kurniawan yang bekerja sama dengan Gojek. Karya menggabungkan foto dengan ilustrasi, dimana sebuah objek dalam foto dijadikan canvas untuk membentuk motif tertentu. Objek iklan berupa sayur dan daging berkualitas diharapkan dapat memberikan pesan *freshness* dalam sebuah produk yang disediakan oleh GOMART.



Gambar 2.4 Portfolio Perusahaan 2

Sumber: Portfolio Deny Kurniawan

Karya selanjutnya adalah desain maskot, Brush Studio juga pernah mengajukan desain dalam perlombaan, salah satunya untuk lomba maskot harimau untuk bank J-trust. Desain maskot memiliki unsur batik yang melambangkan Indonesia, serta jaket merah putih sesuai dengan warna bendera Indonesia dan Jepang. Desain maskot dibuat dalam media digital.



Gambar 2.5 Portfolio Perusahaan 3

Sumber: Portfolio Deny Kurniawan

Selain desain, Brush Studio juga berfokus kepada ilustrasi yang mencakup banyak style. Dari realisme, semi-realis, traditional painting, digital, dan lain-lain. Berdasarkan karya-karya yang sudah ada, Brush Studio memiliki tema yang terus digunakan dalam desainnya yaitu *fresh*, *fun*, dan *friendly*. Ilustrasi-ilustrasi di atas digunakan sebagai portfolio juga promosi bagi Brush Studio.

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