

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Berdiri sejak 2017, studio Arkala merupakan salah satu studio kreatif dan kolaboratif yang terletak di Tangerang Selatan. Studio Arkala memiliki visi untuk berusaha menyampaikan cerita dalam setiap karyanya. Skala proyek yang dikerjakan Arkala beragam, mulai dari *visual development*, ilustrasi, hingga animasi dengan teknik beragam juga yaitu 2D, 3D, dan *motion graphic*. Arkala sendiri didirikan oleh tiga orang yaitu Yulio Darmawan, Ervan Solihin, dan Dennis Reynaldo. Seiring berjalan waktu, tim Arkala berkembang dan kini dipimpin oleh dua orang yaitu Yulio Darmawan dan Maria Nonita. Pada tahun 2024, studio Arkala resmi terdaftar sebagai *limited liability company* dengan nama PT Arkala Kesatria Cahaya (Studio Arkala, 2024).



Gambar 2.1. Logo Arkala

Sumber: <https://www.linkedin.com/company/arkala-graphics-studio?originalSubdomain=id>

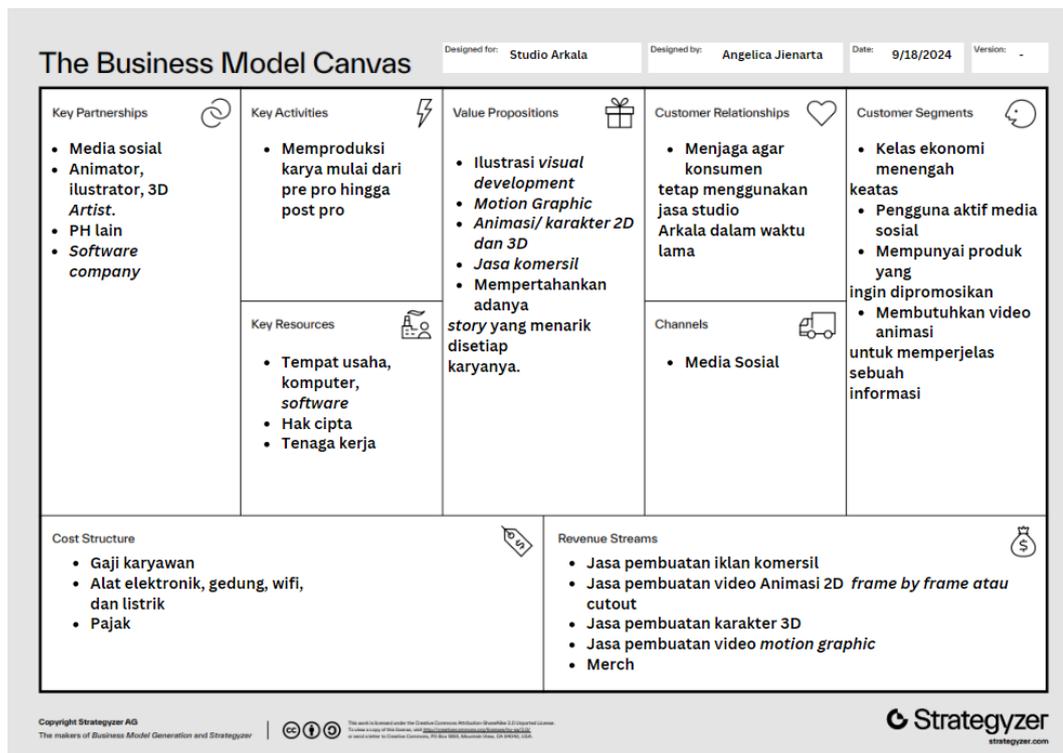
Arkala memiliki motto “Pencerita Handal Berbekal Pengalaman, Penyentuh Hati, Pengubah Mimpi”. Nama Arkala sendiri terdiri dari dua kata bahasa sansekerta yakni “Arka” dan “Kala” yang merupakan representasi dari “Matahari” dan “Waktu”. Arka disini menyimbolkan inspirasi, sehingga nama Arkala berarti inspirasi yang melampaui waktu, terwujud melalui karya yang mereka kerjakan. Arkala memiliki misi untuk menjadi studio animasi yang memprioritaskan kreativitas dalam konsep bercerita, mampu berkolaborasi dengan berbagai bidang, hingga membuat IP sendiri yang dapat menghasilkan pendapatan dari ide tersebut. Dengan misi ini, Arkala memiliki target audiens yang dibagi menjadi tiga, yaitu Raga, Cahaya, dan Surya. Raga merupakan bagian yang fokus pada proyek dengan

klien, baik itu perusahaan, agensi, dan pemasaran. Cahaya bertujuan untuk mengembangkan IP, seperti Tickle Fickle yang merupakan IP komik strip yang dikembangkan Arkala. Yang terakhir Surya, merupakan bagian yang bertujuan mengurus produksi *merch*, baik itu dari klien, maupun yang dikembangkan dari IP (Studio Arkala, 2024).

Berikut adalah analisis SWOT dan juga *Business Model Canvas* yang penulis dapatkan berdasarkan pengamatan penulis selama bekerja di studio Arkala.

Tabel 2.1. Analisis SWOT studio Arkala  
(Dokumentasi Penulis, 2024)

<i>Strenght</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan karya yang fokus pada kreativitas dalam bercerita.</li> <li>2. Jasa yang ditawarkan beragam dari 2D, 3D, hingga <i>motion graphic</i>.</li> <li>3. Mampu berkolaborasi dengan berbagai bidang.</li> </ol>
<i>Weakness</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jumlah tenaga kerja tidak terlalu banyak</li> <li>2. Belum banyak masyarakat yang mengenal studio Arkala</li> </ol>
<i>Opportunities</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebanyakan studio kreatif di Tangerang Selatan atau Jakarta lebih fokus ke 3D, sehingga Arkala yang mampu membuat beragam karya 2D memiliki potensi untuk menggapai banyak klien peminat 2D.</li> <li>2. Mengembangkan merch dari IP yang sudah lumayan dikenal yaitu <i>Tickle Fickle</i>.</li> </ol>
<i>Threats</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Studio kreatif lain yang menawarkan jasa serupa.</li> <li>2. Menurunnya minat klien dengan adanya <i>AI</i> di zaman sekarang.</li> </ol>

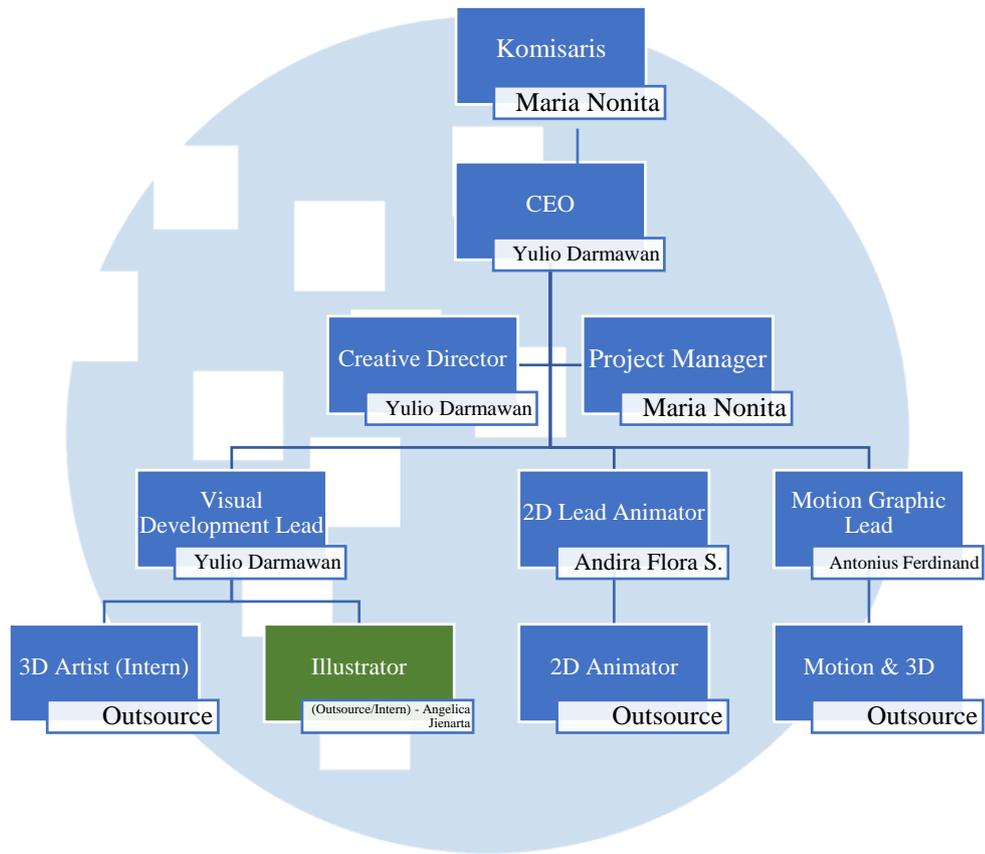


Gambar 2.2. Analisis *Business Model Canvas* Studio Arkala  
(Dokumentasi penulis, 2024)

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan struktur organisasi perusahaan studio Arkala, penulis sebagai *intern* ilustrator berada di posisi *Illustrator (outsorce)*. Data berikut penulis dapatkan dari Maria Nonita selaku komisaris studio Arkala.

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 2.3. Struktur Organisasi Studio Arkala

Sumber: Studio Arkala (2024)

Posisi penulis yang merupakan *intern* ilustrator di Arkala, berada di divisi *visual development*, yang mana memang penulis biasanya diberi tugas seperti desain karakter, *environment*, juga *color script*. Divisi ini dibimbing oleh supervisor divisi Yulio Darmawan. Ilustrator seringkali bekerja sama dengan 3D Artist pada bagian *pre production*, sebelum lanjut ke tahap lain dalam proses pembuatan animasi.

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