

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1. Logo perusahaan Arkala

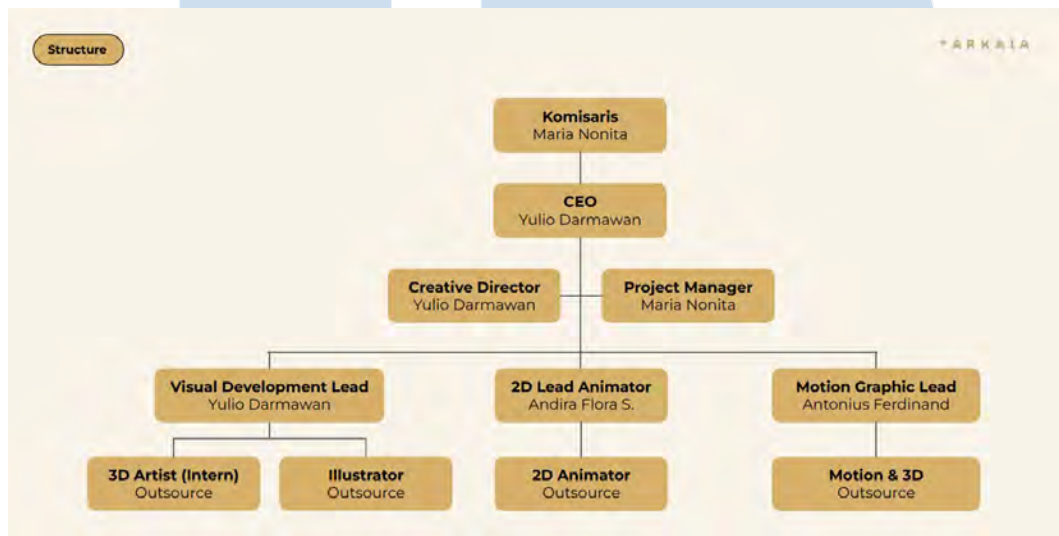
Studio Arkala pada awalnya didirikan pada Februari 2017 oleh Yulio Darmawan, Ervan Solihin, dan Dennis Reynaldo. Nama Arkala sendiri berasal dari kata-kata “arka” yang berarti “matahari” dan “kala” yang berarti yang “waktu”, di mana dalam Arkala matahari sebagai simbol untuk inspirasi. Saat digabungkan, Arkala diartikan sebagai waktu di mana inspirasi bersinar dan terpancarkan dalam karya-karya yang dibuat. Arkala memiliki simbol berupa matahari terbit.

Pada saat laporan ini ditulis, perusahaan hanya memiliki satu cabang yang terletak di The Icon Business Park, Tangerang Selatan. Perusahaan menawarkan produk utama berupa karya animasi, tetapi juga menghasilkan karya lain berupa visual development. Studio Arkala memiliki keunggulan dengan menonjolkan kehadiran aspek cerita dalam semua produk. Klien perusahaan ini ditargetkan pada instansi lain. Beberapa instansi yang pernah menjadi klien bagi Studio Arkala meliputi Sampoerna, Lexus Indonesia, Subway Indonesia, dan sekolah BPK Penabur, dengan mayoritas klien menggunakan jasa untuk kebutuhan pemasaran dan periklanan.

Selain menawarkan produk animasi pada klien, Studio Arkala juga mengembangkan Intellectual Property. Karya Studio Arkala salah satunya yaitu proyek Ksatria, yang menggambarkan kehidupan karakter-karakter menyerupai boneka tanah liat yang digambarkan secara utama menggunakan ilustrasi maupun dengan karya animasi 2D pendek. Contoh produk yang pernah dihasilkan oleh

Studio Arkala antara lain yaitu film animasi pendek untuk klien fakultas kedokteran Universitas Indonesia berjudul *Through PMR's Eyes* (2024), dan video animasi pendek untuk perayaan peringatan lima belas tahun klien Lexus Indonesia.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2 Struktur Perusahaan Studio Arkala

Dalam Studio Arkala, karyawan dibagi menjadi beberapa divisi di bawah produser dan sutradara. Produser bertugas sebagai pihak yang pertama berhubungan dengan klien secara langsung. Setelah itu, terdapat Creative Director yang mengarahkan proyek setelah menerima brief dari client melalui produser. Sesuai dengan visi yang telah diberikan oleh Creative Director, Project Manager lalu membagikan tugas kepada kepala divisi masing-masing. Setiap kepala divisi lalu membagi tugas di antara anggota divisi dan juga melakukan supervisi terhadap pekerjaan yang dilakukan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA