

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

2.1.1 Profil Perusahaan

Brush Studio merupakan institusi non-formal yang bergerak di bidang seni dan desain. Brush Studio memiliki 5 cabang dengan kantor utama yang terletak di Rukan Graha Kedoya, Jl. Panjang Arteri Kelapa Dua Raya No.68, RT.19/RW.4, Kedoya Selatan, Kecamatan Kebon Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Brush Studio menyediakan 2 jenis jasa yakni jasa edukatif dan juga jasa ilustrasi serta desain untuk perusahaan-perusahaan. Untuk jasa edukasi, Brush Studio menyediakan berbagai kursus yang meliputi bidang ilustrasi, desain grafis, dan animasi. Dari ketiga bidang tersebut, Brush Studio menyediakan 9 kelas yang cocok baik untuk murid pemula atau murid yang sudah lebih mahir. Kelas-kelas tersebut antara lain *Basic to Advanced Illustration Class*, *Brush Kiddo Class*, *2D Animation Class*, *Digital Painting Class*, *Graphic Design Class*, *Comic Class*, *Traditional Drawing Class*, *Art Foundation Class*, dan *Portfolio Class*. Kelas-kelas tersebut dijalankan oleh para ilustrator coach yang sudah profesional dan memiliki pengalaman di dunia desain, ilustrasi, editorial, komersial, film, game, dan lain sebagainya. Untuk jasa desain dan ilustrasinya, Brush Studio menerima proyek komersial dari berbagai client perusahaan dengan bentuk yang beragam namun tetap berada di dalam lingkup seni dan desain.



Gambar 2.1 Logo Vertikal Brush Studio

Sumber : Dokumen Brush Studio

Gambar diatas merupakan logo vertikal Brush Studio. Varian logo ini biasanya digunakan oleh Brush Studio untuk dokumen resmi. Selain itu, tipe logo ini juga sesekali digunakan untuk konten-konten mereka di *Instagram*.



Gambar 2.2 Logo Horizontal Brush Studio

Sumber : Dokumen Brush Studio

Gambar diatas merupakan logo horizontal Brush Studio. Varian logo ini biasanya digunakan oleh Brush Studio untuk kebutuhan post media sosial. Selain itu, logo ini juga biasanya digunakan dalam *E-Certificate* untuk lomba dan *workshop* yang diselenggarakan oleh Brush Studio. Penggunaan logo ini dapat diubah-ubah warnanya untuk menyesuaikan latar belakang dan desain kontennya.

Sejak pertama didirikan, Brush Studio telah menetapkan visi dan misi yang digunakan hingga saat ini sebagai sebuah pedoman dalam menjalankan perusahaannya. Untuk Visi, Brush Studio ingin memberikan manfaat bagi dunia seni dan industri kreatif di Indonesia. Selain itu, Brush Studio juga ingin menghasilkan talenta kreatif berstandar industri, global dan beretika profesional. Untuk Misi, Brush Studio ingin menciptakan lingkungan

pendidikan seni dan desain yang inspiratif, memiliki etos kerja profesional dan berstandar industri. Selain itu, Brush Studio juga ingin berkolaborasi dengan pelaku industri menciptakan kualitas yang tinggi dan terus mengikuti perkembangan jaman. Untuk melengkapi Visi dan Misi yang dimiliki, Brush Studio juga memiliki beberapa Core Value sebagai berikut :

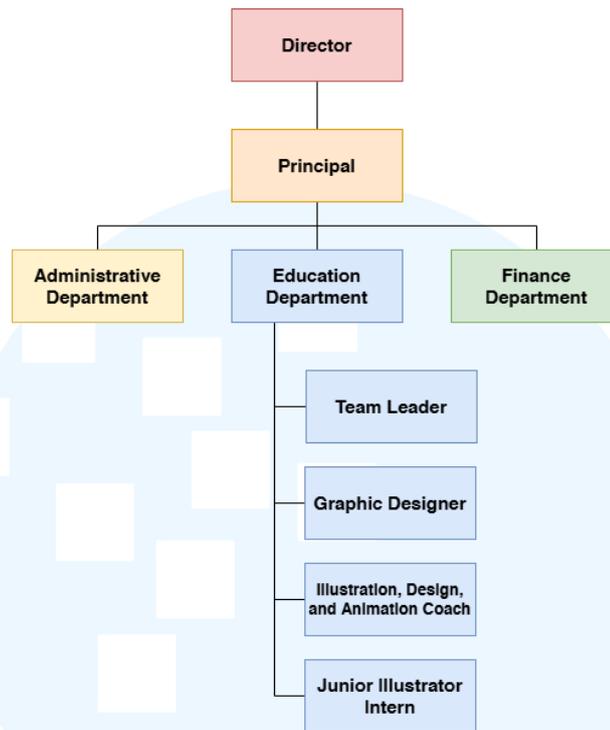
1. Keinginan untuk terus berkembang dan berbagi (*Grow and Inspire*)
2. Berkarya dengan hati (*Passionate*)
3. Memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif (*Fun n Smart Learning*)
4. Membangun kerja sama, komunikasi di dalam dan di luar lingkungan kelas (*Build a healthy network*)

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Awal mula Brush Studio berdiri dari sebuah ide gagasan milik Ibu Ginny Andriani dan Bapak Deny Kurniawan pada tahun 2012. Ide tersebut berupa keinginan untuk membangun sebuah studio yang bergerak di bidang seni dan desain yang memiliki kondisi lingkungan kerja yang kreatif. Studio ini diharapkan dapat memberi edukasi dan menginspirasi generasi muda untuk berkreasi dan mengembangkan bakat mereka di bidang seni dan desain. Hingga saat ini, Brush Studio telah banyak membantu para generasi muda untuk melatih dan mengembangkan bakat dan minatnya dalam ilustrasi dan desain yang dengan harapan bakat tersebut dapat bermanfaat bagi mereka untuk masa depan nanti.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Meski Brush Studio bukan merupakan perusahaan yang besar, Brush Studio memiliki struktur organisasi agar dapat menjalankan perusahaannya dengan baik. Berikut merupakan bagan struktur organisasi Brush Studio.



Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan

Untuk struktur Brush Studio, posisi tertinggi berada pada posisi Direktur yang bertugas untuk memimpin perusahaan dan memastikan perusahaan mencapai visi dan misi dengan mematuhi anggaran dasar dan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Kemudian dibawahnya merupakan posisi *Principal* yang bertugas untuk mengawasi semua pekerjaan yang dilakukan di dalam perusahaan serta memiliki tanggung jawab dalam pertumbuhan perusahaan. Selanjutnya terdapat tiga department dibawah posisi *Principal*. Pertama adalah Departemen Administrasi yang bertugas untuk mengurus hal-hal administratif yang terkait dengan perusahaan, mulai dari surat-menyurat, menerima panggilan telepon, mengarsip data, sampai membuat agenda setiap departemen sesuai dengan yang sudah ditentukan dalam rapat direksi. Selanjutnya adalah Departemen Edukasi yang terdiri dari *Illustration Coaches* dan desainer grafis bertugas untuk mengajar murid-murid kursus dan menciptakan konten untuk mempromosikan Brush Studio. Terakhir merupakan Departemen Finance yang bertugas untuk melakukan penginputan semua transaksi keuangan perusahaan.

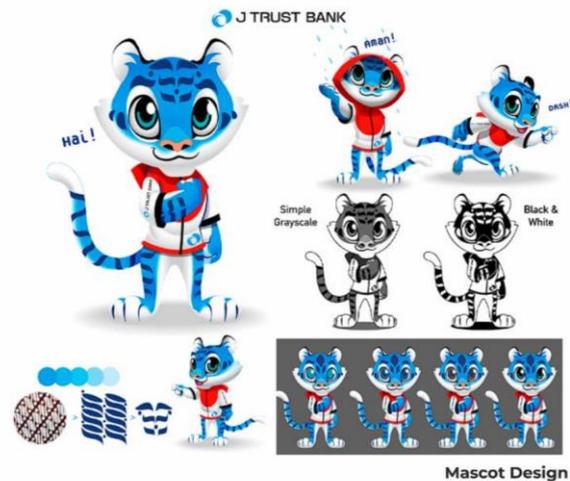
Posisi penulis sebagai *Junior Illustrator Intern* terletak di dalam Departemen Edukasi dan bertanggung jawab kepada *Principal* selaku supervisor penulis. Di dalam Department Edukasi, penulis selaku *Junior Illustrator Intern* memiliki peran utama untuk membuat desain atau ilustrasi yang kemudian akan digunakan untuk keperluan konten sosial media atau materi belajar kelas Brush Studio. Selain itu, *Junior Illustrator Intern* juga berperan sebagai asisten *Illustration Coach* dalam proses mengajar kelas.

2.3 Portofolio Perusahaan

Selain merupakan instansi pendidikan informal, Brush Studio juga merupakan *Creative Agency* yang menyediakan jasa komersial baik dalam bentuk desain, karya ilustrasi, atau menyelenggarakan event edukatif dalam ranah seni dan desain. Kini, Brush Studio telah bekerjasama dengan berbagai klien dari berbagai perusahaan dan brand untuk merealisasikan ide kreatif mereka. Berikut merupakan karya yang telah dibuat oleh Brush Studio :

2.3.1 Desain Maskot J Trust Bank

Karya ini merupakan desain maskot yang dibuat sebagai bentuk partisipasi dari lomba yang diselenggarakan oleh J Trust Bank. Pada tanggal 5 September-15 November 2020, PT Bank JTrust Indonesia Tbk. (J Trust Bank) menyelenggarakan lomba desain untuk maskotnya. Tema yang diangkat berupa "*Trusted Blue Tiger*" karena J Trust Bank ingin mengajak pesertanya untuk membuat desain maskot yang mampu mencerminkan kepercayaan masyarakat Indonesia terhadap J Trust Bank. Desain maskot yang dibuat oleh Bapak Deny Kurniawan secara digital mengandung unsur batik parang pada corak maskotnya sebagai bentuk ciri khas Indonesia. Selain itu, baju yang dikenakan berwarna merah dan putih dengan bentuk setengah lingkaran berwarna merah di dada harimau tersebut. Jika dilihat dari jauh, baju tersebut mirip dengan bendera Indonesia dan juga bendera Jepang.



Gambar 2.4 Desain Maskot J Trust Bank

Sumber : Dokumen Perusahaan (2023)

2.3.2 Advertisement Campaign GOMART

Karya ini merupakan bagian dari *Advertisement Campaign* yang di komisi oleh Gojek ke Brush Studio. Karya tersebut menggabungkan teknik *photobashing* dengan ilustrasi dimana foto sayur dan daging tersebut diedit sedemikian rupa agar tampak segar dan berkualitas. Pesan yang hendak disampaikan dalam iklan tersebut adalah GOMART akan menjamin kesegaran dan kualitas produk yang dipesan oleh konsumen saat menggunakan jasa GOMART.



Gambar 2.5 Advertisement Campaign GOMART

Sumber : Dokumen Perusahaan (2023)

2.3.3 Advertisement Campaign McDonald's

Karya ini merupakan bagian dari *Advertisement Campaign* yang di komisi oleh McDonald's Indonesia ke Brush Studio. Karya ini bertujuan untuk mempromosikan produk Happy Meal milik McDonald's. Konsep iklan ini memadukan logo khas McDonald's sebagai visual utama untuk mengekspresikan betapa aktifnya anak-anak. Logo M dari McDonald's secara bertahap menjadi lebih tenang untuk menunjukkan betapa anak-anak menyukai Happy Meal hingga mereka akan memberhentikan aktivitasnya saat itu juga untuk makan Happy Meal.



Gambar 2.6 *Advertisement Campaign* McDonald's

Sumber : Dokumen Perusahaan (2023)

2.3.4 Ilustrasi Imlek 2024

Karya ini merupakan sebuah ilustrasi yang dibuat oleh salah satu *Illustration Coach* Brush Studio. Karya ini bertujuan untuk memeriahkan Hari Raya Imlek. Konsep dari ilustrasi ini adalah membuat ilustrasi yang mengandung sosok makhluk legendaris yang dekat dengan budaya Tiongkok yakni naga. Warna merah dan emas digunakan dalam ilustrasi ini karena merupakan warna khas Hari Raya Imlek sekaligus memberikan kesan bahwa karakter yang terdapat di dalam ilustrasinya memiliki sosok yang megah dan kuat.



Gambar 2.7 Gambar Ilustrasi Hari Raya Imlek

Sumber : Dokumen Perusahaan (2024)

2.3.5 Ilustrasi BKJ *Techwear*

Karya ini merupakan sebuah ilustrasi yang dibuat oleh salah satu *Illustration Coach* Brush Studio. Ilustrasi ini bertujuan untuk menjadi contoh ilustrasi dari lomba ilustrasi Brush Kasih Jajan (BKJ) yang diselenggarakan setiap bulan oleh Brush Studio. Lomba ilustrasi (BKJ) bulan Juli 2024 bertema *Techwear* yakni sebuah tipe *fashion* baju yang memiliki sentuhan futuristik dan teknologi.



Gambar 2.8 Gambar Ilustrasi untuk Contoh Karya BKJ *Techwear*

Sumber : Dokumen Perusahaan (2024)