

BAB II

GAMBARAN PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Brush Studio yang merupakan instansi kreatif dan pendidikan yang bergerak di bidang seni dan desain. Sebagai sebuah perusahaan, Brush Studio memiliki sejarah yang melatarbelakangi pendiriannya. Berikut merupakan profil dan sejarah Brush Studio.

2.1.1 Profil Perusahaan

Brush Studio yang terletak di Jalan Panjang Arteri Kelapa Dua Raya No. 68, DKI Jakarta, merupakan sebuah institusi yang bergerak di bidang seni dan desain. Secara visi, Brush Studio beraspirasi untuk memberikan manfaat bagi dunia seni dan industri kreatif di Indonesia, serta untuk menghasilkan talenta kreatif berstandar industri, global dan beretika profesional. Sedangkan untuk misi, Brush Studio ingin menciptakan lingkungan pendidikan seni dan desain yang inspiratif, memiliki etos kerja profesional dan berstandar industri, serta berkolaborasi dengan pelaku industri menciptakan kualitas yang tinggi dan terus mengikuti perkembangan zaman.

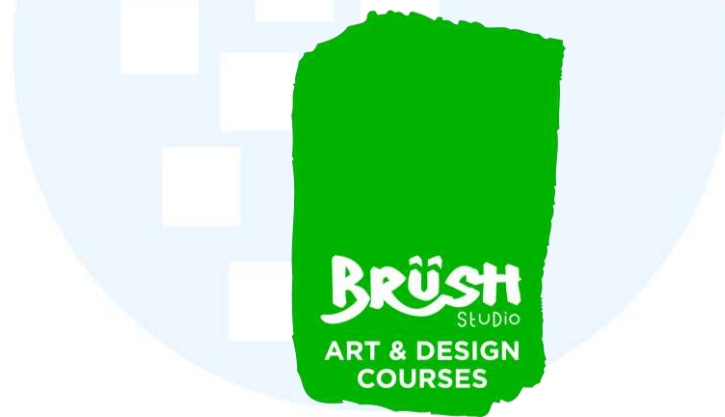


Gambar 2.1 Logo Brush Studio

Logo Brush Studio merupakan sebuah *logotype* berwarna hijau yang menggunakan tekstur tarikan kuas pada logonya untuk mengikut nama perusahaan yakni Brush. Selain itu di atas huruf U pada kata Brush terdapat

tambahan elemen untuk membuat sebuah senyuman untuk dihubungkan pada *core value* Brush yakni *fun and smart learning*.

Logo tersebut digunakan sebagai signage pada kantor utama serta sebagai logo yang digunakan pada media sosial. Tata letak logo seringkali diatur, sesuai *guidelines* yang diberikan pada desainer Brush, agar dapat disesuaikan pada *layout post* media sosial. Selain itu, warna logo juga diatur sesuai acara atau perayaan yang diadakan seperti merah putih untuk 17 Agustus.



Gambar 2.2 Logo Varian Brush Studio

Logo di atas merupakan variasi logo Brush Studio yang digunakan untuk dokumen resmi atau media dengan tata vertikal. Logo ini dapat dilihat pada *Letter of Acceptance* dan *Student Report* Brush Studio. Selain itu, logo ini dapat ditemukan pada konten media sosial berbentuk *reels Instagram*.

Sebagai sebuah perusahaan, Brush Studio menawarkan 2 jasa yakni pendidikan dan komersial. Secara pendidikan, Brush Studio menawarkan berbagai kelas kepada para muridnya. Kelas yang ditawarkan memiliki hubungan dengan ilustrasi, desain, dan animasi sehingga para muridnya didampingi oleh *Coach* yang ahli di masing-masing bidangnya. Secara keseluruhan, Brush Studio menawarkan 9 kelas yakni, *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*.

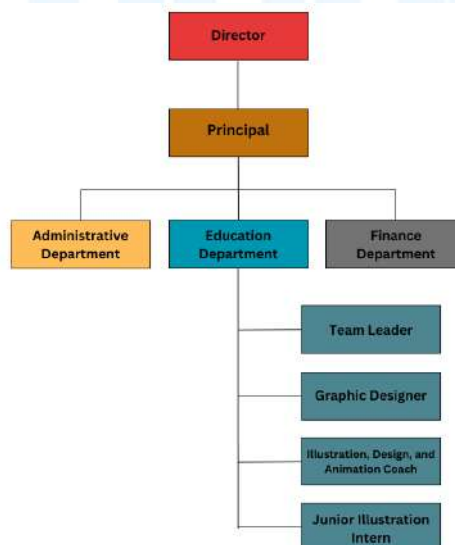
Sedangkan untuk jasa komersial, Brush Studio seringkali bekerja sama dengan pihak luar untuk menghasilkan sebuah proyek. Seringkali berupa jasa desain atau ilustrasi. Terkadang, hasil akhir dari proyek bisa berupa sebuah acara besar seperti lomba menggambar, lomba membuat poster, atau *workshop*.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

Melihat perkembangan dunia seni dan industri kreatif di Indonesia, Direktur dan Kepala Sekolah Brush Studio beraspirasi untuk ikut serta dalam memajukannya. Keduanya ingin membangun sebuah tempat yang dapat mengedukasi dan mendorong generasi baru untuk berkreasi, berkarya, dan mengembangkan bakat di bidang seni dan desain. Maka dari itu, Brush Studio sukses dibangun pada tahun 2012. Pada saat ini, Brush Studio telah menaungi banyak generasi muda untuk mengasah keterampilan dengan harapan dapat menjadi bermanfaat bagi mereka serta bangsa Indonesia

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Sebagai sebuah perusahaan, Brush Studio tentunya memiliki struktur perusahaan yang membantu dalam proses berjalannya perusahaan. Maka dari itu, berikut merupakan struktur organisasi Brush Studio.



Gambar 2.3 Struktur Perusahaan Brush Studio

Pada struktur organisasi Brush Studio, posisi tertinggi dipegang oleh pihak Direktur sebagai sosok pemimpin di seluruh perusahaan. Tugas Direktur adalah untuk memastikan arah berjalannya perusahaan sudah sejalan dengan visi dan misi yang diaspirasikan serta mengatur hal-hal dasar yang menjadi fondasi berdirinya perusahaan. Di bawah Direktur, terdapat *Principal* atau Kepala Sekolah yang merupakan pihak yang memegang posisi tertinggi kedua. Tugas utamanya adalah untuk membantu Direktur dalam mengawasi progres pekerjaan yang dilakukan oleh masing-masing departemen serta pemimpin dalam pembagian tugas edukasi dalam Brush Studio. *Principal* membawahi 3 departemen yakni Administrasi, Edukasi, dan Finance.

Departemen Administrasi merupakan departemen yang memegang tanggung jawab administratif. Hal ini meliputi pemberkasan surat dan data, berperan sebagai admin atau *contact person* dalam kontak perusahaan, dan pembuatan agenda mingguan hingga bulanan untuk setiap departemen. Setelah Departemen Administrasi, terdapat Departemen Edukasi. Departemen ini merupakan kumpulan orang-orang yang terlibat langsung dalam jasa edukasi Brush Studio dimana mereka bertugas untuk mengajar murid-murid di Brush Studio, membuat rangkaian materi untuk para murid per bulannya, membuat *student report* sesuai progres para murid serta menghasilkan konten yang akan digunakan dalam media sosial atau acara. Terakhir adalah Departemen Finance yang bertugas untuk mengurus kebutuhan atau masalah keuangan perusahaan.

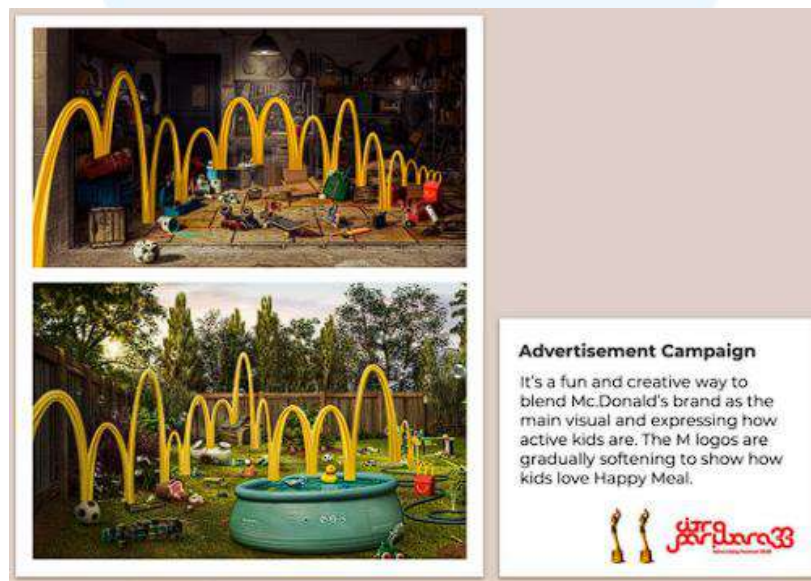
Sebagai pelamar magang di Brush Studio, penulis mendapatkan posisi *Junior Illustrator* yang berada dalam Departemen Edukasi. Sehingga penulis bertugas untuk membuat berbagai macam ilustrasi atau desain yang berhubungan dengan kebutuhan materi pembelajaran atau media sosial. Kadang kala, penulis juga berperan sebagai asisten pengajar atau asisten *Coach* yang bertugas dalam membantu para *Coach* dalam proses belajar mengajar. Sebagai *Junior Illustrator*, penulis bertugas untuk melaporkan progres dan bertanggung jawab langsung kepada *Principal* yang berperan sebagai *Supervisor* penulis dalam pelaksanaan magang di Brush Studio.

2.3 Portofolio Perusahaan

Sepanjang masa Brush Studio berdiri, setiap departemen telah berhasil menghasilkan banyak karya yang membanggakan baik sebagai jasa komersial, edukasi, atau promosi. Berikut merupakan kumpulan karya-karya yang telah dihasilkan oleh Brush Studio sebelumnya.

2.3.1 McDonald's Advertising Campaign

Sebagai salah satu bentuk jasa komersial, Brush Studio mendapatkan komisi dari McDonald's Indonesia untuk membuat sebuah desain promosi dengan tujuan mempromosikan Happy Meal McDonald's. Desain mencakup logo resmi McDonald's yang berbentuk M dan gambaran beberapa area bermain anak-anak karena Happy Meal merupakan produk yang ditargetkan kepada anak-anak.



Gambar 2.4 McDonald's Advertising Campaign

Dengan konsep untuk menunjukkan keaktifan anak-anak, desainer Brush Studio mengambil logo M tersebut dan menggunakan teknik repetisi, seperti meniru gerakan lompatan anak-anak saat girang bermain. Secara perlahan-lahan gerakan M tersebut menenang untuk menunjukkan bahwa keaktifan anak-anak perlahan-lahan menjadi tenang karena mereka dapat makan Happy Meal mereka.

2.3.2 GOMART Advertising Campaign

Brush Studio mendapatkan komisi dari pihak Gojek untuk membuat sebuah kampanye promosi mengenai jasa dan fitur terbaru mereka yakni GOMART dalam aplikasi Gojek. GOMART merupakan sebuah fitur yang membantu proses pembelian konsumen dari jarak jauh.



Gambar 2.5 GOMART Advertising Campaign

Menggunakan teknik *photobashing*, elemen-elemen yang digunakan dalam karya diedit agar terlihat lebih segar, hijau, dan berkualitas. Hal ini berhubungan dengan tujuan promosinya yakni untuk menunjukkan bahwa jasa GOMART menjamin kesegaran dan kualitas dari barang-barang dipesan serta kemudahan yang ditawarkan dari GOMART.

2.3.3 BKJ Chinese New Year Illustration

Setiap bulannya, Brush Studio selalu mengadakan sebuah acara *online* dengan nama Brush Kasih Jajan atau BKJ secara singkat. Sehingga perbulannya, beberapa ilustrator di Brush Studio menciptakan sebuah karya yang dijadikan cover pada media sosial untuk mempromosikan BKJ sekaligus sebagai contoh karya kepada para partisipan agar siapa pun yang tidak mengerti temanya bisa mendapatkan gambaran dengan ilustrasi tersebut.



Gambar 2.6 BKJ Chinese New Year Illustration

Pada bulan Februari 2024, diadakan BKJ dengan tema *New Year Celebration*. Dibuat oleh salah satu *Coach* Brush Studio, ilustrasi dibuat sebagai media promosi BKJ dan sebagai panduan kepada para peserta lomba.

2.3.4 BKJ Techware Illustration

Pada bulan Juli 2024, BKJ yang diadakan oleh Brush Studio bertemakan *Techware*. Konsep ini mengambil inspirasi dan narasi bumi di dunia yang jauh lebih modern daripada sekarang.

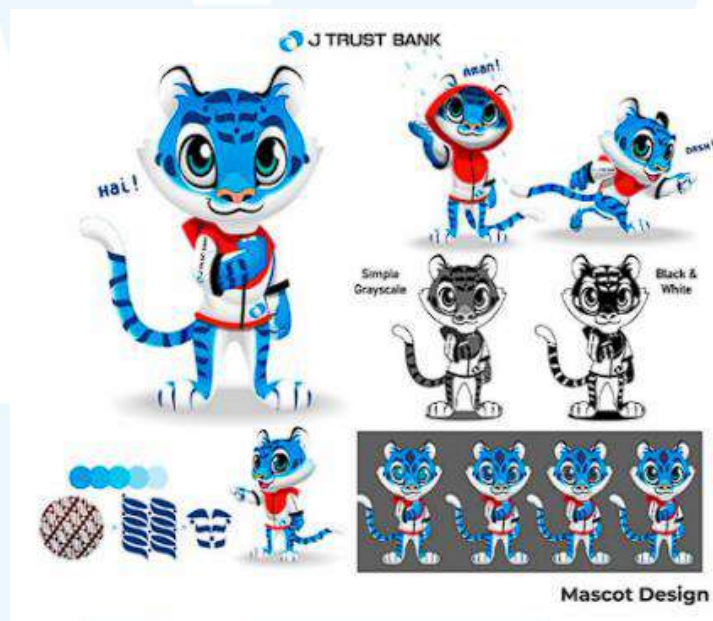


Gambar 2.7 BKJ Techware Illustration

Dengan tujuan untuk membantu para partisipasi, *Coach* menghasilkan sebuah gambaran untuk memberi panduan mengenai konsep *Techware*. *Coach* membuat ilustrasi dengan konsep yang memfokuskan pada baju yang futuristik dan Lokasi fantasi yang memiliki *storytelling* dimana bumi mengalami invasi dari makhluk asing.

2.3.5 Desain Maskot J Trust Bank

Pada tanggal 5 September – 15 November 2020, PT Bank JTrust Indonesia menyelenggarakan lomba desain maskot untuk perusahaannya. Dengan teman “Trusted Blue Tiger” maka *Principal* Brush Studio mendesain maskotnya dengan sesuai.



Gambar 2.8 Desain Maskot J Trust Bank

Menggunakan pola batik parang sebagai corak harimau serta menggunakan warna merah putih untuk menyerupai bendera Indonesia dan Jepang, maskot ditujukan untuk merepresentasikan budaya kedua negara.