

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

##### 2.1.1 Profil Perusahaan

Brush Studio merupakan perusahaan yang bergerak di bidang kreatif sekaligus pendidikan, menjadikan Ilustrasi sebagai bidang utama mereka, berlokasi di Rukan Graha Arteri Mas Jl. Panjang No.68 Kav.32, RT.19/RW.4, Kedoya Selatan, Kebonjeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, dengan kode post 11520. Bidang kreatif yang dijalankan Brush Studio berupa penyedia jasa Komisi di bidang Seni dan Desain yang ditawarkan dan diminati dari berbagai klien perusahaan berupa kebutuhan komersil atau Desain.

Bentuk dari bidang pendidikan yang telah dijalankan selama 12 tahun berupa jasa kursus di bidang kreatif yang terdiri dari Desain, Animasi, dan Ilustrasi yang terbuka untuk semua umur, dalam program ini seluruh Murid akan dibimbing oleh *Coach* yang merupakan sebutan lain dari posisi sebagai guru atau pemandu yang bertugas untuk mengajar murid, seluruh *Coach* memiliki pengalaman Profesional di bidang Desain, Animasi, Komersil, *Editorial* dan Ilustrasi sehingga dapat membantu murid dalam memperluas wawasan sekaligus mengasah Talenta mereka sesuai dengan Kelas mengajar yang mereka pilih dan minati.

terdapat 9 jenis Kelas terpisah yang disediakan Brush Studio yaitu *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*.



Gambar 2.1 Gambar Logo Brush Studio

Sumber: Dokumen Brush Studio

Gambar di atas merupakan Logo perusahaan Brush Studio, seringkali digunakan untuk kebutuhan postingan media sosial, *flyer*, dan juga digunakan untuk *E-Certificate* yang diberikan untuk lomba dan *Workshop* yang diselenggarakan oleh Brush Studio.

### 2.1.2 Sejarah Perusahaan

Awal mula berdirinya Brush Studio diawali dengan perbincangan ide antara *Director* dengan *Principal* di tahun 2012, dimana keduanya menyepakati ide mereka untuk mendirikan sebuah studio dengan bidang utama ilustrasi dan desain, yang bertujuan untuk membantu generasi muda mendalami bakat dan bidang yang mereka minati. Brush Studio telah berdiri dan berjalan pada tahun 2012 sebagai anak perusahaan dari PT. Tri Mitra Abadi milik *Director*, dengan visi dan misi sebagai berikut:

1. **Visi** untuk memberikan manfaat di ranah kreatif dan menghasilkan generasi yang bertalenta dan mampu meraih standar perusahaan.
2. **Misi** untuk menciptakan lingkungan pendidikan di bidang ilustrasi dan desain yang inspiratif, juga berkolaborasi dengan pelaku industri guna menciptakan generasi yang bertalenta dan terus mengikuti perkembangan zaman.



Gambar 2.2 Gambar Logo Perusahaan Brush studio

Sumber: Dokumen Brush Studio

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

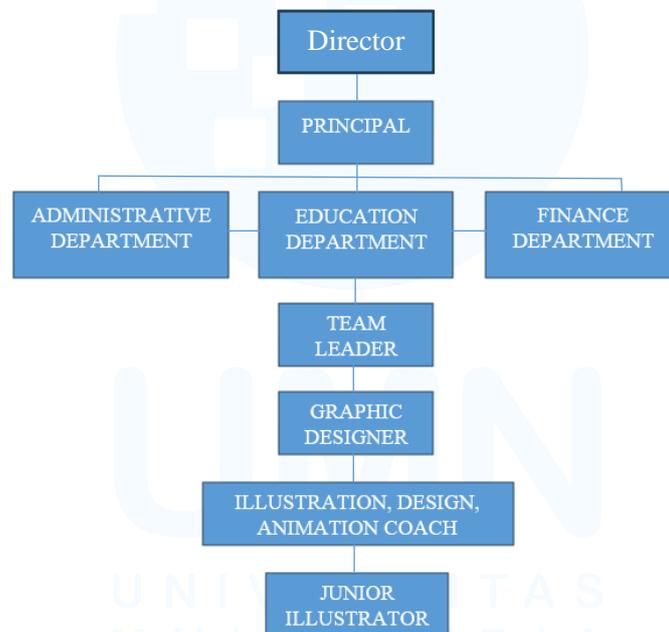
Struktur organisasi Brush Studio diawali dengan *Director* sebagai posisi tertinggi yang bertugas untuk memimpin dan mewujudkan apa yang menjadi visi dan misi perusahaan dengan cara mematuhi anggaran dasar dan Undang-Undang yang berlaku, di ikuti oleh *Principal* yang bertugas untuk memimpin, menerapkan visi dan misi agar Brush Studio terus berkembang, juga mengawasi setiap pekerjaan di dalam perusahaan.

Bagian Administrasi berperan untuk mengatur kepentingan administratif perusahaan yang terdiri dari agenda jadwal, keuangan, surat-menyurat, menjawab panggilan telepon dan membalas pertanyaan-pertanyaan melalui telepon atau media sosial, hingga mengatur berbagai tugas yang perlu diberikan kepada pekerja dibawah *Principal*. *Finance* bertugas untuk mengatur dan memantau pemasukan dan pengeluaran keuangan yang terjadi di Brush Studio, misalnya: untuk keperluan internal, *Workshop* seperti pembelian properti yang diperlukan, dan sebagainya.

*Team Leader* bertugas untuk mengutarakan tugas yang diberikan oleh *Principal* kepada 3 divisi yang berada dibawah *Team Leader* yaitu *Graphic Designer*, *Coach*, dan *Junior Illustrator*, dan selalu *Update* progres tugas yang dikerjakan. *Graphic Designer* bertugas untuk membuat konten keperluan *internal* yang diperlukan Brush Studio, terdiri dari postingan media sosial, hingga video media sosial yang akan disampaikan kepada *Principal*. *Coach* yang berperan di bidang *Desain*, *Illustration*, dan *Animation* bertugas untuk mengajar murid yang mengikuti

program Brush Studio sesuai dengan bidang yang mereka minati dan paket kursus yang telah mereka pilih.

Penulis menempati posisi sebagai *Junior Illustrator* bertugas untuk membuat Aset berupa Ilustrasi sebagai kebutuhan Brush Studio, Ilustrasi yang dibuat oleh penulis kemudian akan digunakan sebagai aset konten media sosial (*Instagram, Facebook, dan Twitter*) hingga materi kursus (ilustrasi sebagai contoh dan *Template* menggambar), tidak hanya membuat ilustrasi namun posisi sebagai *Junior Illustrator* juga bertugas untuk membantu senior menjalankan kegiatan kursus bertugas untuk membantu murid saat mengajar, juga berperan sebagai *Coach* untuk *Workshop* Brush Studio.



Gambar 2.3 Gambar Bagan Struktur Organisasi Perusahaan

Sumber: Florencia (2024)

## 2.3 Portofolio Perusahaan

Setelah 12 tahun berdiri sebagai industri yang bergerak di bidang kreatif, Brush Studio juga menyediakan jasa komersial berupa jasa karya ilustrasi, desain, dan menyelenggarakan *Event* edukatif yang bertema desain dan karya ilustrasi, berikut beberapa pencapaian yang pernah diraih oleh Brush Studio:

### 2.3.1 Advertisement Campaign Mcdonald's

Berikut merupakan karya yang telah dikomisi oleh McDonald's dalam bentuk *Advertisement Campaign* bertujuan untuk mempromosikan *Happy Meal* milik Mc Donald's , Karya dibuat dengan penggabungan elemen Logo McDonald's dengan foto taman bermain. Logo khas McDonald's bertujuan untuk mengekspresikan karakter anak-anak yang aktif dan periang, Logo *golden arch happy meal* yang berawal terlihat tinggi dan semakin merendah saat mendekati kotak *happy meal* menggambarkan keaktifan pada anak-anak yang perlahan akan pergi ketika mengonsumsi *happy meal*.



Gambar 2.4 Gambar Advertisement Campaign Mc Donald's

Sumber: Dokumen Brush Studio

### 2.3.2 Advertisement Campaign Go-Mart

Berikut merupakan karya dalam bentuk *Advertisement Campaign* yang dikomisi oleh Gojek pada Brush Studio, bertujuan untuk mempromosikan program *Go-Mart*. Konsep karya untuk memberikan kesan *fresh*, dengan menampilkan objek berupa daging sapi dan sayur kol yang terlihat segar untuk merepresentasikan “kesegaran” dari kualitas produk yang disediakan *Go-Mart*. Karya dibuat dengan menggunakan teknik penggabungan antara *editorial* dan *photography*.

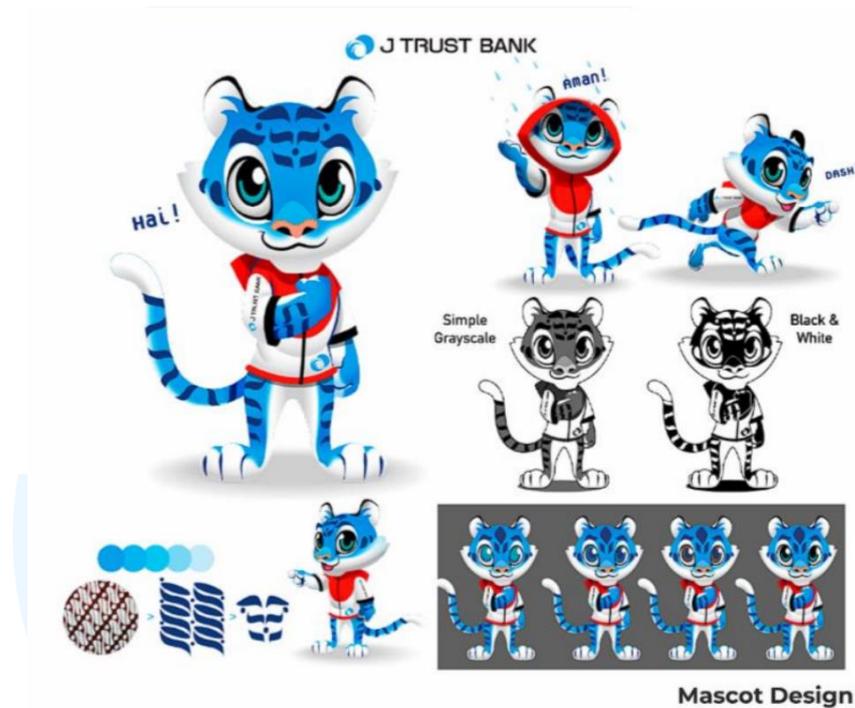


Gambar 2.5 Gambar Advertisement Campaign Go-Mart

Sumber: Dokumen Brush Studio

### 2.3.3 Desain Maskot J-Trust Bank

Brush Studio membuat karya berupa Desain Karakter Maskot untuk J-Trust Bank, mengambil Hewan Harimau dengan warna biru, ditujukan untuk memberikan kesan branding J-Trust Bank yang dapat dipercaya. Penggunaan motif batik parang pada baju yang dikenakan oleh Harimau menjadi simbol tujuan pembuatan maskot tersebut adalah untuk J-Trust Bank cabang Indonesia, warna merah putih pada jaket harimau bertujuan untuk memperkuat identitas Indonesia.



Gambar 2.6 Gambar Desain Maskot J-Trust Bank

Sumber: Dokumen Brush Studio

### 2.3.4 Ilustrasi Hari Raya Imlek 2023

Berikut merupakan ilustrasi untuk menggambarkan suasana Hari Raya Imlek yang merupakan hasil kolaborasi antara dua *Coach* Brush Studio, suasana Imlek digambarkan dengan objek lampion, karakter yang terlihat menggunakan pakaian khas China, penampilan *Background* yang terlihat seperti lembah gunung yang ada di negara China, dan Hewan berupa Naga sebagai makhluk legenda yang seringkali ditafsirkan sebagai lambang negara China sekaligus untuk menggambarkan Tahun 2023 merupakan Tahun Naga, yang merupakan salah satu dari 12 Zodiak China



Gambar 2.7 Gambar Ilustrasi Hari Raya Imlek

Sumber: Dokumen Brush Studio

### 2.3.5 Ilustrasi BKJ *Holiday*

Berikut merupakan ilustrasi yang dibuat untuk program Brush Studio bernama Brush Kasih Jajan dengan tema *Holiday* atau Liburan, tema Liburan digambarkan dengan suasana *Background* berupa pantai dan langit biru dilengkapi dengan pohon kelapa, juga didukung oleh pakaian yang dikenakan oleh 3 karakter yang berada dalam ilustrasi yaitu baju hawai yang dikenakan karakter laki-laki, baju lengan pendek dan celana pendek yang dikenakan karakter perempuan, dan baju berupa rok dari bahan daun dan kalung berupa bunga yang dikenakan karakter kecil di bagian kiri bawah. Kedua karakter di bagian kanan tampak sedang menggambar menggunakan media tradisional dan digital melambangkan kompetisi BKJ dapat diikuti dengan menggunakan media menggambar digital maupun tradisional.



Gambar 2.8 Gambar Ilustrasi BKJ *Holiday*

Sumber: Dokumen Brush Studio

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA