

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

##### 2.1.1 Profil Perusahaan

Brush Studio adalah sebuah perusahaan seni dan desain yang membuka jasa edukasi serta pembuatan desain dan ilustrasi untuk perusahaan lain. Kantor utama Brush Studio berada di Rukan Graha Kedoya kav. 32 Jl. Panjang 68, Kedoya, Jakarta Barat. Jasa edukasi yang disediakan oleh Brush Studio adalah jasa kursus yang meliputi berbagai kelas seni ilustrasi digital, seni ilustrasi tradisional, desain grafis dan animasi. Brush Studio memiliki beberapa jenis kelas, yang di mana materi yang disediakan serta jangkauan harga setiap kelas berbeda tergantung jenisnya. Jenis-jenis kelas tersebut meliputi *2D Animation Class*, *Art Foundation Class*, *Basic to Advanced Illustration Class*, *Brush Kiddo Class*, *Comic Class*, *Digital Painting Class*, *Graphic Design Class*, *Portfolio Class*, dan *Traditional Drawing Class*. Setiap kelas tersedia secara *online* maupun *on site*, dan juga tersedia secara privat maupun dalam grup. Kemudian, dalam jasa pembuatan desain dan ilustrasi, Brush Studio akan mengerjakan ilustrasi atau desain grafis sesuai dengan permintaan klien yang bersifat komersial dan biasanya berada di bawah kontrak NDA (*Non-Disclosure Agreement*).

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif, Brush Studio memiliki visi sebagai berikut:

1. Memberikan manfaat bagi dunia seni dan industry kreatif di Indonesia
2. Menghasilkan talenta kreatif berstandar industri, global dan beretika profesional

Adapun misi Brush Studio sebagai berikut:

1. Menciptakan lingkungan pendidikan seni dan desain yang inspiratif, memiliki etos kerja profesional dan berstandar industri
2. Berkolaborasi dengan pelaku industri menciptakan kualitas yang tinggi dan terus mengikuti perkembangan jaman

Selain itu, Brush Studio juga memiliki *Core Value* berupa:

1. *Grow and Inspire*, yaitu keinginan untuk terus berkembang dan berbagi
2. *Passionate*, yaitu berkarya dengan hati
3. *Fun and Smart Learning*, yaitu memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif
4. *Build a Healthy Network*, yaitu membangun kerja sama, komunikasi di dalam dan di luar lingkungan kelas



Gambar 2.1 Logo Brush Studio  
Sumber: Dokumen Perusahaan Brush Studio

Brush Studio memiliki 2 variasi logo. Kedua logo tersebut digunakan untuk keperluan media promosi, *watermark* materi pembelajaran, sertifikat, dan dokumen resmi. Penggunaan varian logo dipengaruhi oleh warna dan layout desain di mana logo tersebut digunakan.

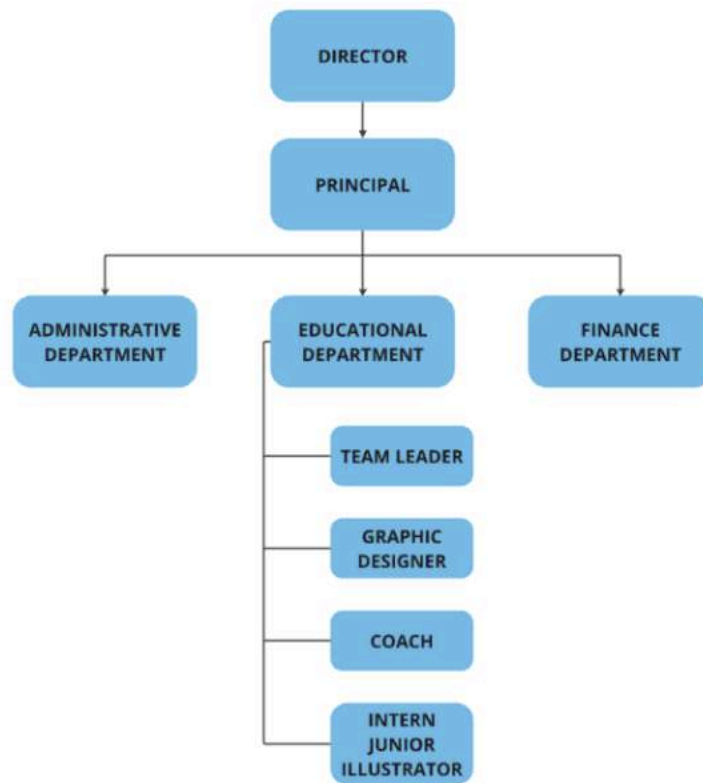
### 2.1.2 Sejarah Perusahaan

Didirikannya Brush Studio berawal pada tahun 2012 atas inisiatif dari Ibu Ginny Andriani dan Bapak Deny Kurniawan yang memiliki keinginan untuk mendirikan lapangan kerja kreatif yang inspiratif, khususnya bagi anak-anak muda. Ide tersebut mulai dieksekusi sejak tahun 2013, di mana Brush Studio mulai dioperasikan. Sejak awal mula dioperasikan, Brush Studio telah membuka berbagai jenis kelas, mengadakan banyak *workshop* seni dan desain, menyelenggarakan lomba dan berbagai aktivitas lainnya. Semua kegiatan tersebut sukses mendorong para generasi muda yang memiliki *passion* di bidang seni dan desain untuk berkreasi serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berkarya.

### 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Brush Studio memiliki struktur perusahaan sebagai berikut, di mana *Director* merupakan pemegang posisi tertinggi, diikuti oleh *Principal*. Selanjutnya, Brush Studio memiliki 3 departemen, yaitu *Administrative Department*, *Educational Department*, dan *Finance Department*. Penulis berperan sebagai *Intern Junior Illustrator* yang berada di bawah *Educational Department*.





Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Brush Studio  
 Sumber: Dokumen Perusahaan Brush Studio (2024)

### 2.3 Portofolio Perusahaan

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang edukasi seni dan desain, Brush Studio telah menghasilkan berbagai karya baik yang dibuat untuk klien maupun untuk kepentingan internal Brush Studio, seperti media promosi *digital* dan cetak. Portofolio ini juga ditampilkan di *website* Brush Studio, sehingga calon murid atau klien dapat melihat karya yang telah dibuat oleh Brush Studio.

UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA



Gambar 2.3 Portofolio Perusahaan 1 (Ilustrasi *Chinese New Year*)

Portofolio pertama adalah ilustrasi bertemakan *Chinese New Year*. Ilustrasi ini merupakan hasil kolaborasi antara dua *Coach*, dan digunakan sebagai materi *posting* perayaan Tahun Baru Imlek di Instagram Brush Studio. Ilustrasi *digital* ini memadukan latar belakang bergambarkan naga dan dua karakter yang mengenakan pakaian tradisional Cina, karena tahun ilustrasi ini dibuat (2024) merupakan tahun naga menurut penanggalan Cina.





Gambar 2.4 Portofolio Perusahaan 2 (Ilustrasi 10th Anniversary Brush Studio)

Portofolio kedua adalah ilustrasi perayaan hari jadi Brush Studio yang ke-10 tahun. Ilustrasi ini merupakan hasil karya yang dibuat oleh *Coach* Brush Studio yang memadukan unsur ulang tahun seperti kue dan lilin serta unsur *dark* atau *gothic* berupa karakter wanita berjubah yang dikelilingi oleh ksatria berbaju zirah. Karya ini ditampilkan di *postingan* Instagram pada tanggal 25 Mei 2023, tepat saat perayaan hari jadi Brush Studio yang ke-10 tahun.



Gambar 2.5 Portofolio Perusahaan 3 (Ilustrasi Hari Kartini)

Portofolio ketiga adalah ilustrasi untuk perayaan Hari Kartini yang dibuat oleh *Coach* Brush Studio. Di dalam karya ilustrasi ini, berbagai corak motif batik asal Indonesia disusun sedemikian rupa sehingga membentuk bendera Indonesia

dan figur manusia yang mengenakan baju batik. Ilustrasi ini ditampilkan di Instagram Brush Studio bertepatan dengan Hari Kartini pada tanggal 21 April 2023.



Gambar 2.6 Portofolio Perusahaan 4 (Kampanye Iklan McDonald's)

Portofolio selanjutnya adalah kampanye iklan untuk McDonald's Indonesia. Fokus utama pada kampanye iklan ini adalah produk McDonald's yang bernama Happy Meals yang merupakan produk dengan target pasar anak-anak. Pada kampanye iklan ini, logo M dibuat melambung tinggi di awal kemudian perlahan-lahan berhenti. Desain visual ini menunjukkan keaktifan anak-anak dan bagaimana mereka menyukai Happy Meals sehingga mereka menghentikan aktivitasnya untuk menikmati Happy Meals.



Gambar 2.7 Portofolio Perusahaan 5 (Ilustrasi Illufest 2017)

Portofolio kelima adalah ilustrasi untuk *event* Illufest 2017. Ilustrasi karya *Coach* Brush Studio yang memiliki gaya grafiti ini digunakan dalam poster cetak dan *digital* sebagai media promosi *event* Illufest 2017. Selain itu, ilustrasi ini juga digunakan sebagai *banner* dinding yang ditampilkan saat acara berlangsung.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA