

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

PT Wira Imaji Nyata merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan layanan yang berfokus pada penggabungan kreativitas dengan seni grafis untuk menciptakan solusi desain sesuai kebutuhan klien, seperti desain grafis, fotografi, edit video, desain *website* sampai dengan *game*. (Reinkarna Glints, 2025). Berikut merupakan profil dan sejarah PT Wira Imaji Nyata.

2.1.1 Profil Perusahaan

PT Wira Imaji Nyata adalah perusahaan yang didirikan oleh Petrus Wirasarjana Rostandy berdasarkan pengalaman, koneksi serta keahlian yang dimilikinya. Dalam perjalanannya PT Wira Imaji Nyata menemukan spesialisasi pada bidang desain serta periklanan, khususnya dalam merancang desain kebutuhan kemasan makan, minuman sampai dengan media yang disesuaikan dengan kebutuhan klien. Berikut merupakan logo perusahaan PT Wira Imaji Nyata.



Gambar 2.1 Logo PT Wira Imaji Nyata
Sumber: Arsip Perusahaan (2025)

Logo merepresentasikan identitas perusahaan dengan fokus utama pada kata WIN yang merupakan singkatan dari Wira Imaji Nyata. Selain itu, WIN memiliki arti kemenangan dalam bahasa Inggris. Berdasarkan hal tersebut pemilik perusahaan mempunyai harapan agar perusahaan unggul, inovatif,

membawa kemenangan serta dapat bersaing baik dalam skala nasional maupun internasional. Berikut merupakan dokumentasi lokasi kantor PT Wira Imaji Nyata, tempat penulis melaksanakan magang secara *on-site*.



Gambar 2.2 Kantor PT Wira Imaji Nyata
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis (2025)

PT Wira Imaji Nyata menyediakan berbagai layanan desain grafis untuk memenuhi kebutuhan klien, seperti desain karakter, video, *motion* grafis, *website* dan aplikasi. Berikut merupakan visi perusahaan PT Wira Imaji Nyata.

1. Menciptakan suatu usaha yang dinamis dan memberi klien keunggulan yang prima, mendukungnya dalam berkompetisi di pasar.
2. Mengembangkan kemampuan, keterampilan dan sikap mental profesional dalam perusahaan.
3. Penekanan pada kultur perusahaan pada etika berusaha, kerja sama tim, dan kemampuan bersaing.

Selanjutnya, visi dari perusahaan PT Wira Imaji Nyata, yaitu

1. Menciptakan ide dan karya desain yang mempunyai keunikan, keunggulan dan mampu menjadi “nafas” baru di bidang pemasaran barang dan jasa *client*.
2. Mewujudkan usaha berkualitas yang selalu memperbaharui dan mengembangkan diri.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

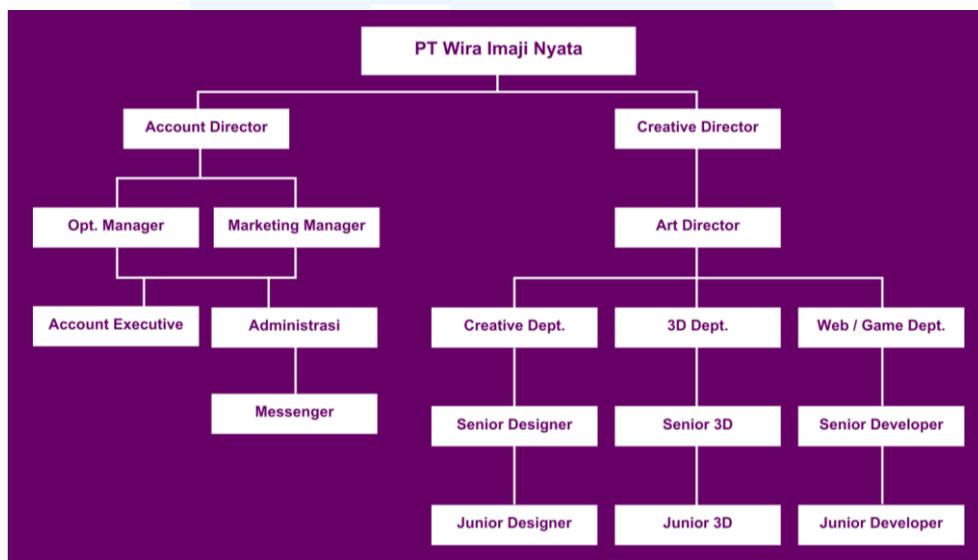
PT Wira Imaji Nyata didirikan pada 1 Oktober 2002 dengan nama awal Tempus Communication yang kemudian berubah menjadi Reinkarna Creative Studio pada 1 Januari 2004, sedangkan nama PT Wira Imaji Nyata digunakan sejak tahun 2008 hingga saat ini. Walaupun demikian, sebagian klien PT Wira Imaji Nyata cenderung mengenal perusahaan dengan nama Reinkarna Creative Studio. PT Wira Imaji Nyata merupakan perusahaan yang menyediakan layanan desain grafis. Khususnya untuk kebutuhan desain kemasan makanan dan minuman pada media iklan maupun cetak. Selain itu, PT Wira Imaji Nyata menyediakan layanan desain digital perusahaan, seperti *website*, konten media sosial, *video editing*, fotografi dan lain sebagainya. Pada tahun 2016 PT Wira Imaji Nyata semakin dikenal luas dengan dibukanya divisi *Game Developer* dan mulai menciptakan permainan digital.

Berikut merupakan beberapa daftar klien PT Wira Imaji Nyata, yaitu Garudafood, Mayora, Danone, Indofood, Indomilk, So Good Food, Wings Food, Lion Wings, Artnott's Indonesia, Kana Mulya Pratama, Yupi Indo Jelly Gum, Orang Tua Group, Unilever Indonesia, Bisnis Indonesia, Pelayaran Indovitex, Alnusa, Gunanusa Eramandiri, Valbury, Fresnel, Prometama, Bogasari, Carrefour, I-Pop, AGN, Qbiq, Dragon Palace, Gentong Ice Cream, Tiga Pilar Sejahtera, Bluescope Steel, Trinity Optima Production, Musica Record, Flower Sound Record, Dian Record, Amour's Record, Levi's Jeans, Kappa, URC Indonesia. IM Movers & Imfreight, Nativesoul, Cucu Bridal, Kino, Seroja Baru, Mutiara Jewwlery, Finezza Jewelery, Dapur Kue, Timothy Cake, Clear Tootbrush, Niki Motor dan lain sebagainya.

Melalui informasi yang telah didapatkan dapat disimpulkan bahwa PT Imaji Nyata telah dikenal baik oleh banyak perusahaan besar, sehingga dipercaya untuk bekerja sama dengan berbagai jenis klien. Baik untuk kebutuhan desain grafis maupun untuk media promosi yang digunakan untuk kebutuhan media periklanan. Seiring berjalannya waktu, PT Wira Imaji Nyata telah banyak merancang berbagai jenis media untuk berbagai jenis klien.

2.2 Struktur Organisasi PT Wira Imaji Nyata

Struktur organisasi dalam perusahaan merupakan rangkaian sistem yang dirancang secara terstruktur. Mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan serta pengamatan yang dilakukan pihak manajemen (Julia et al, 2022, h. 384). Hal ini dilakukan agar tujuan yang ingin dicapai perusahaan dapat tersalurkan, baik secara individual maupun kelompok dan berjalan sesuai alur kerja dan penugasan setiap divisi. Berikut merupakan struktur organisasi yang ada pada PT Wira Imaji Nyata.



Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi PT Wira Imaji Nyata
Sumber: Dokumentasi PT Wira Imaji Nyata (2025)

PT Wira Imaji Nyata dibagi menjadi 2 bagian, yaitu *Account Department* yang bertugas melayani kebutuhan akuntansi, perpajakan, analisa biaya, memanajemen data pemasukan, pengeluaran serta menyusun jadwal kerja departemen kreatif, sedangkan *Creative Department* bertugas mencari ide, merancang serta menciptakan desain sesuai kebutuhan klien. Pada *Account Department*, *Account Director* berperan memastikan pekerjaan yang diajukan klien berjalan dengan baik, bertanggung jawab dalam administrasi internal klien, memberikan izin penyerahan proposal, menentukan susunan jadwal kerja serta mempresentasikan hasil kerja tim divisi kreatif. Tugas *Account Director* dan *Account Staff* memiliki kesamaan, hal yang membedakannya *staff* cenderung lebih banyak menyusun, merencanakan serta meminta kebutuhan yang diminta klien.

Pada *Creative Department*, *Creative Director* memiliki tugas untuk bertanggung jawab atas segala perkembangan maupun layanan kreatif pada perusahaan, mencari inspirasi konsep untuk mengatasi permasalahan yang klien miliki, melihat setiap keaslian desain serta mengarahkan *Art Director* maupun desainer dalam proses mendesain sesuai dengan kebutuhan klien. Kemudian peran *Art Director* dalam perusahaan adalah memastikan setiap desain visual dirancang sesuai media yang dibutuhkan, bertanggung jawab dalam proses pengembangan ide sampai tahap akhir mendesain, mencari, menyusun serta merancang ide kreatif dalam bentuk visual, sedangkan desainer memiliki tugas untuk mencari ide kreatif bersama *Art Director*, merancang desain dan bertanggung jawab sampai pada tahap akhir mendesain suatu media.

Selain itu, PT Wira Imaji Nyata memiliki divisi *Programmer* yang bertugas untuk merancang *website* yang berasal dari ide desainer yang diwujudkan sehingga *website* dapat digunakan oleh khalayak luas serta melakukan pemeliharaan *website* secara berkala dengan tujuan memunculkan program baru pada *website* yang telah dirancang. Divisi selanjutnya adalah *Messenger*, divisi yang berperan menyerahkan desain akhir yang disetujui dalam bentuk *dummy* kepada klien yang berkaitan langsung dengan proyek desain serta menyerahkan surat penagihan maupun penagihan kepada klien terkait.

2.3 Portofolio Perusahaan

PT Wira Imaji Nyata telah berdiri sejak 1 Oktober 2002, sehingga telah memiliki banyak karya dalam bentuk portofolio sejak tahun 2002 sampai sekarang. Dengan berbagai jenis klien yang membutuhkan jasa desain grafis dari PT Wira Imaji Nyata, khususnya dalam mendesain kemasan, periklanan, media promosi, dan media pendukung yang dibutuhkan sebuah produk. Berikut merupakan beberapa jenis portofolio perusahaan yang dihasilkan desainer PT Wira Imaji Nyata yang diperoleh melalui proses pencarian ide, perancangan hingga desain akhir kerja sama bersama dengan berbagai jenis klien maupun perusahaan.



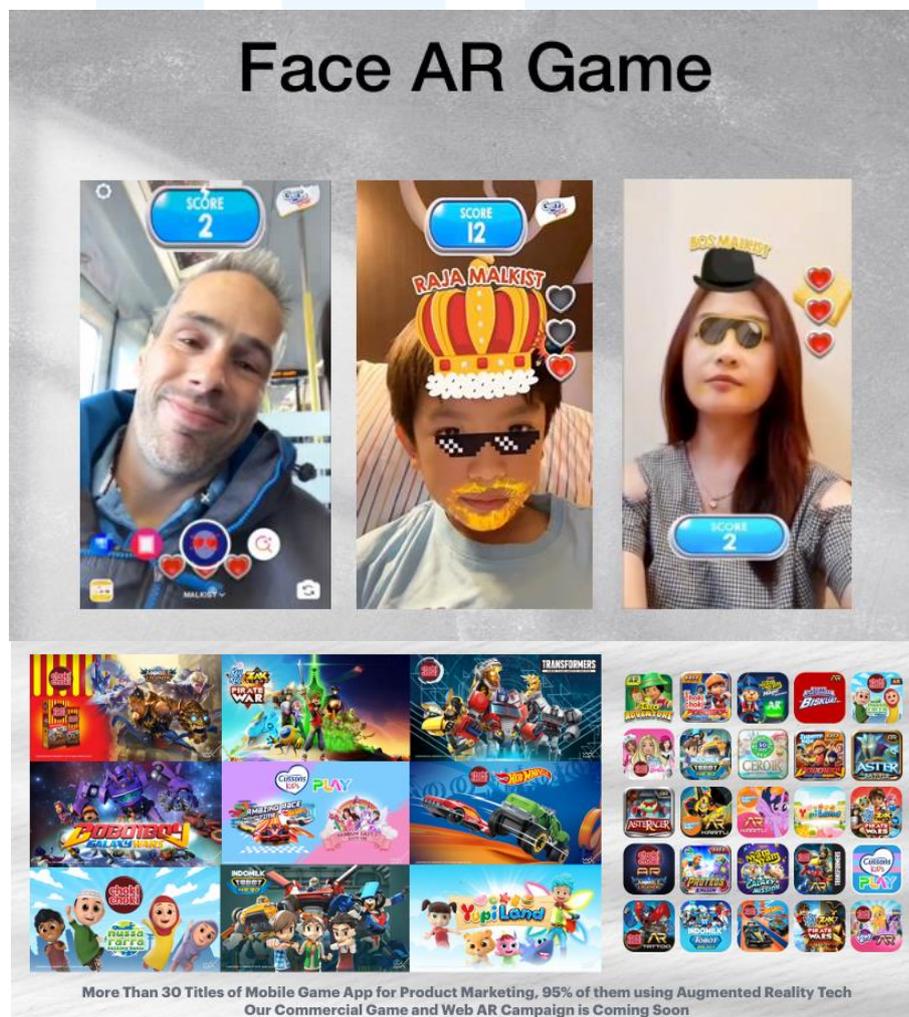
Gambar 2.4 Portofolio Desain Kemasan
Sumber: Dokumentasi PT Wira Imaji Nyata (2025)

PT Wira Imaji Nyata memulai kiprahnya dalam industri kreatif sejak tahun 2002 hingga saat ini. Dalam perjalanannya PT Wira Imaji Nyata menghasilkan berbagai desain dengan ragam media sesuai dengan kebutuhan klien. Salah satunya dalam merancang desain kemasan makanan dan minuman. PT Wira Imaji Nyata telah mendesain sebanyak 500 bahkan lebih, untuk kebutuhan kemasan makanan dan minuman yang kerap kali ditemukan disupermarket terdekat.



Gambar 2.5 Portofolio Desain Karakter
Sumber: Dokumentasi PT Wira Imaji Nyata (2025)

Selain merancang desain kemasan makanan dan minuman, PT Wira Imaji Nyata memiliki fokus pada jenis desain grafis untuk memenuhi kebutuhan produk sesuai dengan yang diminta oleh klien perusahaan terkait, seperti desain karakter, pengembangan *website*, permainan digital, *motion graphics*, NFT, media sosial, *Augmented Reality* dan lain sebagainya. Sesuai dengan visi dan misi perusahaan, PT Wira Imaji Nyata memiliki tujuan untuk menciptakan usaha yang memiliki etika dalam berusaha, dapat bekerja sama dengan tim serta mampu bersaing dengan industri kreatif lainnya untuk menciptakan desain yang kreatif dan inovatif sesuai dengan target pasar maupun tren sesuai dengan perkembangan zaman.



Gambar 2.6 Portofolio Desain AR & Permainan Digital
Sumber: Dokumentasi PT Wira Imaji Nyata (2025)

Selanjutnya, PT Wira Imaji Nyata melakukan perancangan desain *website* serta pengembangan aplikasi untuk memenuhi kebutuhan promosi suatu produk. Proses tersebut dilaksanakan melalui kolaborasi tim yang menghasilkan desain yang kreatif, interaktif dan inovatif, sehingga *website* dan aplikasi yang dikembangkan dapat sesuai dengan konsep serta tujuan perancangan utama.



Gambar 2.7 Portofolio *Web & Apps Development*
Sumber: Dokumentasi PT Wira Imaji Nyata (2025)

Melalui portofolio yang ditampilkan oleh PT Wira Imaji Nyata, dapat disimpulkan bahwa PT Wira Imaji Nyata telah bergerak di industri kreatif sejak beberapa tahun yang lalu, tepatnya dimulai pada tahun 2008 yang berkembang menjadi sebuah perusahaan yang dipercaya oleh beberapa *brand* besar hingga saat ini. Mulai dari mendesain media promosi, desain *packaging*, desain karakter 2 dimensi maupun 3 dimensi, *key visual*, permainan digital, media *Augmented Reality*, *website* sampai dengan pengembangan aplikasi.

Media yang PT Wira Imaji Nyata rancang cenderung digunakan untuk kebutuhan promosi atau media periklanan, sehingga tidak jarang PT Wira Imaji Nyata melaksanakan proyek maupun *pitching design* dengan klien yang dikenal baik oleh masyarakat masa kini. Salah satunya dalam desain kolaborasi *brand* terkenal lainnya. Hal ini dapat terwujud karena kerja sama tim yang baik antara divisi yang satu dengan divisi lainnya. Baik departemen kreatif, 3D sampai dengan departemen *website* atau pengembangan aplikasi yang berkaitan dengan proyek.