

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilaksanakan dengan Halilintar Wighar Putra sebagai salah satu *lead artist* di Oray Studios, pada tahun 2008 Iqbal Aribaskara dan Gifny Richata mendirikan Oray Studios sebagai salah satu studio industri kreatif yang menyediakan jasa di bidang desain, seperti desain grafis, desain web, serta mengerjakan proyek-proyek seperti game, komik, dan animasi. Studio ini terletak di Kecamatan Sukajadi Kota Bandung Jawa Barat, studio ini lahir dari keinginan untuk menghadirkan karya seni dan desain terbaik dari Indonesia ke panggung dunia, lahirnya studio ini berawal dari impian dua teman semasa kuliah yaitu Iqbal Aribaskara dan Gifny Richata, mereka dikabarkan sejak bangku kuliah memiliki keinginan yang sejalan yakni membuat sebuah game. Seiring perjalanan waktu setelah mereka lulus, masing-masing individu menempuh jalan karier yang berbeda.

Gifny Richata memilih untuk bekerja sebagai ilustrator *freelance* dan banyak menangani proyek dari luar negeri, sedangkan untuk Iqbal Aribaskara, beliau memilih untuk mendirikan sebuah studio yang berfokus dalam bidang desain yang bernama Gecko yang berlokasi di Jakarta, namun sayangnya Studio Gecko di tahun 2008 harus ditutup, lalu di tahun yang sama, Iqbal dan Gifny kembali dipertemukan melalui sebuah proyek ilustrasi. Melihat peluang tersebut, keduanya sepakat untuk menjalin kerja sama, kolaborasi inilah yang kemudian menjadi titik awal kesuksesan Oray Studios hingga saat ini.

Untuk mencapainya kesuksesan tersebut, PT. Genta Cipta Komunika berkomitmen Memiliki Visi dan Misi sebagai berikut:

Visi: Membawa karya seniman Indonesia ke dunia internasional, serta memberi dampak positif melalui seni, desain, dan teknologi.

Misi:

1. Membawa karya seniman Indonesia terbaik ke dunia.
2. Berharap apa yang studio lakukan dapat membuat dunia ini menjadi tempat yang sedikit lebih baik.

Nama Oray digunakan sebagai nama studio karena ketertarikan *founder* terhadap reptil, kata *oray* sendiri berasal dari Bahasa Sunda, dan jika diterjemahkan memiliki arti yaitu “ular”, Oray Studios hingga saat ini hanya memiliki satu perubahan logo, untuk yang pertama, Oray Studios memiliki logo berbentuk ular melingkari dan memakan ekornya sendiri disertai nama studio di tengahnya, logo ini memiliki arti bahwa Oray Studios akan tetap berjalan terus tanpa henti.



*Gambar 2.1 Logo Awal Perusahaan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)*

Dengan seiring perjalanan nya waktu, Oray Studios memutuskan untuk merombak logo mereka pada tahun 2012, logo terkini memiliki bentuk persegi panjang dengan mempertahankan gambar ular sebagai ikon utama studio, namun kali ini ular tersebut digambarkan sebagai ular jawa yang bernama Antaboga yang

sedang melilit gedung pencakar langit, Visual ini memiliki arti bahwa Oray Studios selama ini selalu berada di tempat yang baik.



*Gambar 2.2 Logo Perusahaan Terkini
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)*

Oray Studios telah sukses melakukan beberapa kolaborasi dan melayani klien-klien dari dalam maupun luar negeri beberapa di antaranya yaitu The Mighty Claw - Infinity Makers (Finland), Cat Tavern - Mooncat Studios (USA), Cikcuk - Manuel Heischel (Germany), Astra Exodus - Atomic Kaiser (Uruguay), Animalia Vengeance - Reading Cow (USA), Abalon - D20 Studios (USA), Viva Java – Campfire Software (USA), Bloody Blast – Flamingo Games (France), RTHRO – Roblox (USA), Palagan Online – PT. Bawono Suci Kencono (Indonesia), Cotbot Farm – Divine Robot (Sweden), Cican 360 – Hellomotion (Indonesia), Bukna no Kenkyu – BnK Team (Indonesia), dan lain-lain. Tidak hanya itu, Oray Studios juga memiliki beberapa IP (*Intellectual Properties*) seperti Angkot The Game (A.T.G), Laknat: The Unborn, Tower Siege (Puzzle Mobile Game), Kelana Boga, Jolted:

Battle Puzzle, Dhukun vs Syethan, Smarak!!!, Bad Pad, The Blue Cut Hook, Kelana Boga, Hana & Caraka Dan Terakhir Comanomaly.

2.1.1 SWOT Oray Studios

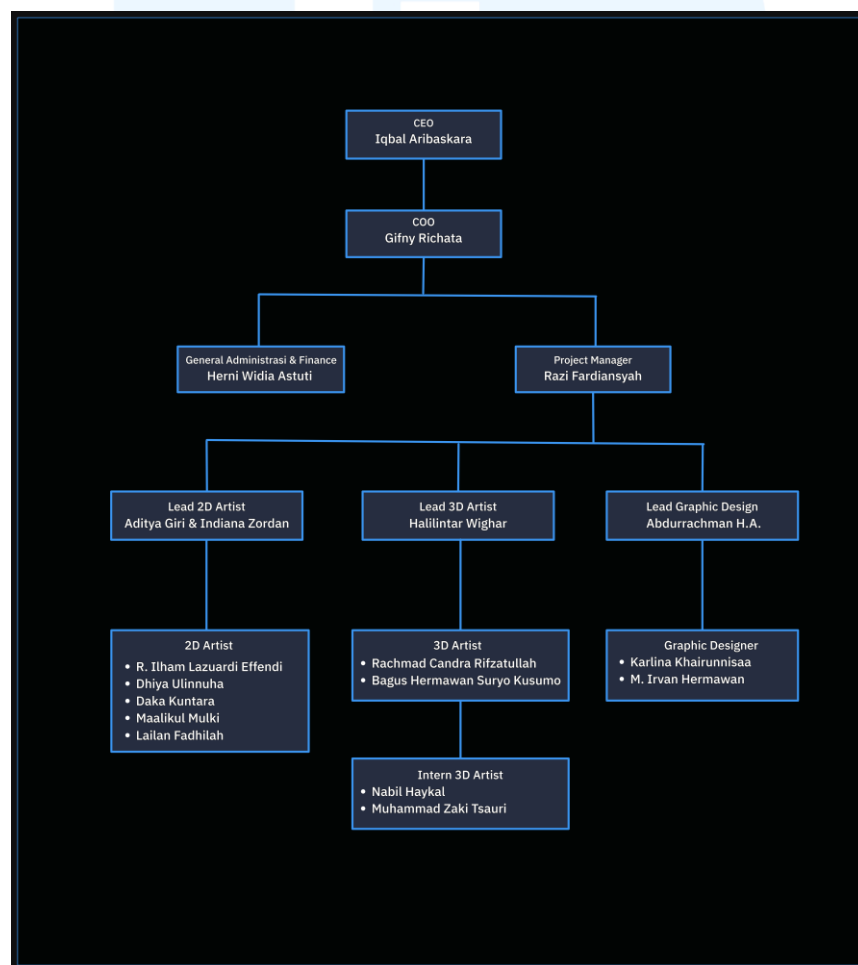
Oray Studios memiliki *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat* (SWOT) sebagai bahan evaluasi kekurangan serta meningkatkan potensi kemajuan perusahaan untuk kedepannya, baik dari sisi internal maupun eksternal, Berikut adalah SWOT yang dimiliki oleh Oray Studios:

*Tabel 1.1 SWOT Perusahaan.
Sumber: Dokumentasi Perusahaan.*

Strength (Kekuatan):	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki pengalaman sejak 2008 dengan reputasi internasional. • Fleksibel di berbagai media (game, komik, fesyen, animasi, dll). • Mempunyai IP sendiri selain jasa <i>outsource</i>. • Sistem kerja dan <i>workflow</i> yang selalu berkembang seiring perubahan teknologi.
Weakness (Kelemahan):	<ul style="list-style-type: none"> • Skala studio mungkin belum sebesar studio global. • Ketergantungan pada proyek <i>outsource</i> jika IP internal belum sepenuhnya berkembang.
Opportunity (Peluang):	<ul style="list-style-type: none"> • Pasar global yang terus berkembang untuk konten kreatif. • Potensi besar untuk memperkenalkan karya seniman Indonesia di dunia.

Threat (Ancaman):	<ul style="list-style-type: none"> • Persaingan ketat dengan studio internasional. • Fluktuasi tren industri kreatif yang cepat berubah.
------------------------------	--

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan.
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025).

Sebagai studio kreatif, Oray Studios memiliki tim yang terstruktur. Dimulai dari posisi teratas, terdapat Iqbal Aribaskara sebagai *CEO* memiliki tanggung jawab untuk memimpin perusahaan secara keseluruhan, serta menetapkan visi dan strategi dalam jangka panjang untuk masa depan Oray Studios, setelahnya ada Gifny Richata sebagai *COO*, beliau bertanggung jawab untuk mengawasi dan memastikan seluruh kegiatan operasional perusahaan berjalan efektif dan efisien, mulai dari proses kerja setiap divisi, pembagian tugas, pelaksanaan proyek, hingga memastikan semua target dan standar kualitas tercapai sesuai arahan *CEO*.

Razi Fardiansyah selaku *project manager* memiliki tanggung jawab untuk menyusun dan pembaruan dokumen administratif seperti *rate card*, estimasi proyek untuk klien atau calon klien, selain itu *project manager* juga bertanggung jawab untuk membantu *lead artist* dalam menyusun jadwal, menentukan metode kerja yang tepat, serta memastikan seluruh komunikasi antar anggota tim tetap berjalan dengan baik. Tugas lainnya seperti koordinasi dengan berbagai divisi untuk *onboarding* personel baru, penilaian performa tahunan, *mentoring*, serta pengelolaan magang. *Project manager* juga mendukung *CEO* dan Kepala Studio dalam berbagai hal teknis maupun non-teknis.

Lalu ada Herni Widia Astuti sebagai *general administration* dan *finance* yang bertanggung jawab dalam mengelola seluruh pemasukan dan pengeluaran perusahaan, seperti pembayaran dan penagihan kepada klien maupun karyawan, serta memiliki tugas untuk menyusun laporan keuangan secara berkala. Setelah itu ada kedudukan beberapa *lead artist* seperti *lead 2D artist* yang dipegang oleh Aditya Giri dan Indiana Zordan, lalu ada *lead graphic designer artist* yang dipegang oleh Abdurrachman Hakim Asegap, serta ada Halilintar Wighar Putra sebagai *lead 3D artist*, mereka bertanggung jawab memastikan seluruh proyek yang dikerjakan berjalan lancar, mulai dari menerima tugas dari kepala studio atau *project manager*, mengirim pembaruan progress maksimal dua hari kerja, hingga membuat sampel proyek untuk calon klien. Selain mengelola *brief*, estimasi, dan mengurus proyek klien, *lead artist* juga berperan dalam membagikan tugas kepada para *artist*,

designer, animator maupun peserta magang berdasarkan prioritas dan kemampuan masing-masing. *Lead artist* akan bertanggung jawab untuk mengawasi pengerjaan setiap tugas agar hasilnya sesuai dengan standar kualitas maupun *style* yang telah ditentukan.

Lalu ada para *artist* seperti R. Ilham Lazuardi Effendi, Dhiya Ulinnuha, Daka Kuntara, Maalikul Mulki, Lailan Fadhilah yang bertanggung jawab sebagai *2D artist*, Rachmad Candra Rifzatullah dan Bagus Hermawan Suryo Kusumo sebagai *3D artist* dan Karlina Khairunnissaa, M. Irvan Hermawan sebagai *graphic designer*, lalu terakhir yaitu penulis sendiri dan Muhammad Zaki Tsauri sebagai Magang *3D artist*. Para *artist* yang sudah disebutkan bertanggung jawab untuk mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh *lead artist* dengan arahan dan deadline yang sudah ditetapkan.

