

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT Kumata Indonesia adalah sebuah studio animasi yang berpusat di Bandung. Studio ini didirikan pada 20 Juni 2006 oleh Daryl Wilson, (Priscilla, 2019). Sejak awal berdirinya, Kumata Studio berkomitmen untuk menghasilkan karya seni dan animasi yang berkualitas tinggi. Dengan pengalaman lebih dari delapan tahun di industri kreatif, studio ini didukung oleh tim profesional yang ahli dalam bidang produksi animasi. Kumata Studio memiliki tujuan untuk menciptakan serta memproduksi karya orisinal yang tidak hanya mengedepankan kualitas, tetapi juga mampu menjangkau audiens melalui berbagai platform media (PT Kumata Studio, 2022).

Perjalanan Kumata dimulai dari sebuah usaha kecil bernama *Second Floor*, yang terinspirasi dari lokasi tempat mereka bekerja, yaitu di lantai dua rumah salah satu pendiri. Proyek-proyek awal yang dikerjakan mereka tergolong sederhana, namun para pendiri tetap bertekad untuk memberikan hasil terbaik bagi setiap klien. Pada masa awal berdirinya, Kumata Studio berfokus pada bidang periklanan sebelum akhirnya memutuskan untuk beralih sepenuhnya ke industri animasi pada tahun 2011. Seiring berjalannya waktu, Kumata berkembang pesat dan menjadi salah satu studio animasi terbesar di Bandung.

Gagasan untuk mendirikan studio animasi ini berasal dari pengalaman magang yang dijalani oleh Ruben Adriano bersama enam rekan sesama mahasiswa di sebuah perguruan tinggi swasta di Bandung. Dari pengalaman tersebut, muncul keinginan untuk mendirikan sebuah perusahaan animasi sendiri. Pada tahun 2005, nama *Second Floor* resmi berganti menjadi *Kumata*. Salah satu proyek besar yang membuat Kumata mulai dikenal publik adalah keterlibatannya dalam produksi acara anak-anak *Jalan Sesama* yang ditayangkan di salah satu stasiun televisi nasional.

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

Seperti halnya perjalanan perusahaan lain, Kumata juga menghadapi berbagai tantangan. Beberapa pendiri memilih untuk berkarir di luar perusahaan, sehingga pada tahun 2010 hanya tersisa tiga pendiri utama yaitu Ruben Adriano, Asep Suryana, dan Daryl Wilson. Meskipun demikian, mereka tetap bertahan dan berjuang untuk mempertahankan eksistensi Kumata di industri animasi. Berkat kerja keras dan dedikasi mereka, Kumata terus berkembang dan berhasil menunjukkan prestasi mereka di tingkat nasional.

Salah satu pencapaian besar Kumata adalah keterlibatannya dalam film animasi layar lebar *Si Juki the Movie* produksi Falcon Pictures yang tayang pada tahun 2017. Dalam proyek ini, Kumata berperan penting dalam berbagai tahap produksi, mulai dari penulisan naskah, pembuatan storyboard, ilustrasi, animasi, hingga pascaproduksi. Film ini berhasil meraih Piala Citra 2018 dalam kategori “Film Animasi Terbaik”. Daryl Wilson, selaku CEO Kumata Studio, menyebut kemenangan tersebut sebagai salah satu momen penting dalam perjalanan Kumata, meskipun baginya setiap tahun yang dilalui bersama tim adalah momen berharga yang patut disyukuri.(kumata Studio, 2019)

**Logo Kumata studio**



Gambar 2.1. Logo Kumata Studio

Sumber: PT. Kumata Indonesia (2025)

Dari bentuk Logo dari Kumata Studio adalah sesosok monster berbentuk mata yang memakai jubah dan melakukan pose terbang, Kata ‘Ku’ pada ‘Kumata’

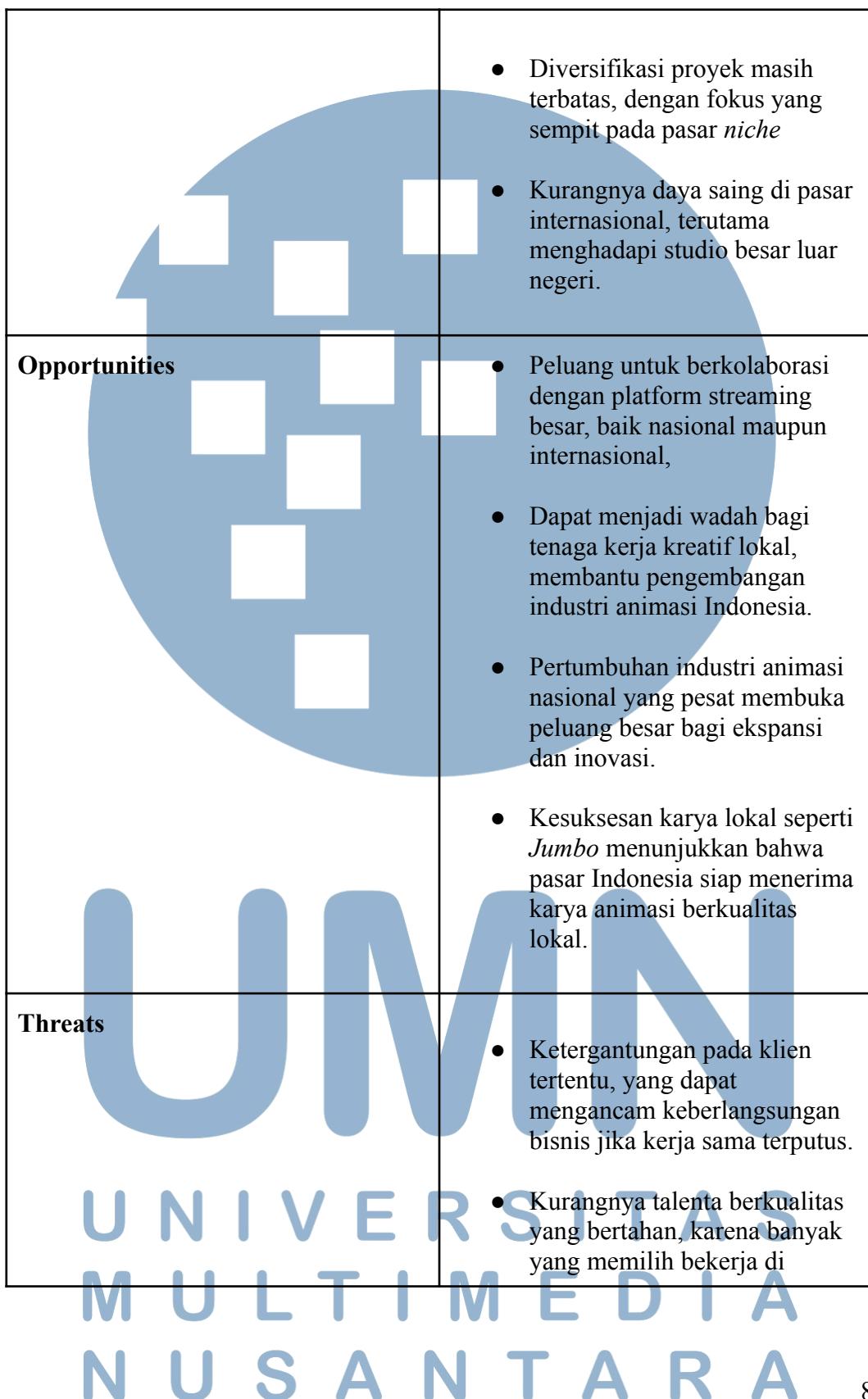
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

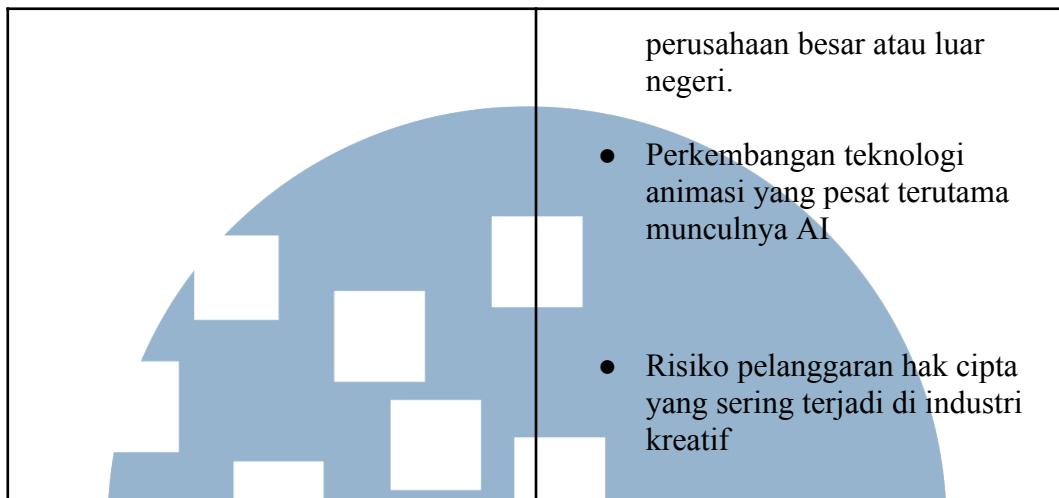
dalam Bahasa Sunda berarti ‘dengan’, sehingga kata Kumata sendiri memiliki arti ‘dengan mata’ . Hal ini jelas sekali menjelaskan bahwa Kumata adalah studio yang bergerak dalam bidang visual, dan visual sendiri dilihat dengan mata. Jubah yang berwarna orange disini melambangkan semangat dan energi Kumata Studio untuk mencapai keinginan setinggi tingginya (PT. Kumata Indonesia,2022).

### Analisis SWOT

Berikut adalah analisis SWOT berdasarkan hasil wawancara:

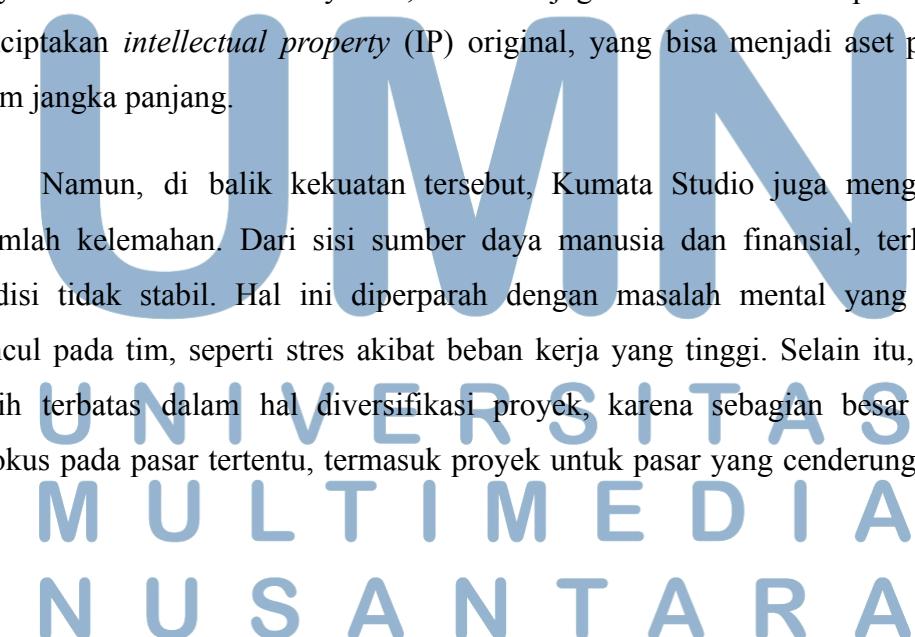
Strength	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menawarkan gaya animasi klasik dan unik yang masih memiliki pasar tersendiri di tengah dominasi animasi 3D.</li><li>• Didukung oleh tim kreatif yang berpengalaman dan kompeten, mampu menghasilkan karya berkualitas tinggi.</li><li>• Telah menghasilkan karya populer dan dikenal luas, seperti <i>Si Juki</i>, <i>Warkop DKI Cartoon</i>, dan <i>Panji Tengkorak</i>.</li><li>• Memiliki kemampuan untuk mengembangkan intellectual property (IP) original</li></ul>
Weakness	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Keterbatasan sumber daya manusia dan finansial yang membuat kondisi operasional kurang stabil.</li><li>• Masalah mental dan stres kerja di kalangan tim akibat beban kerja tinggi.</li></ul>





Kumata Studio memiliki sejumlah kekuatan yang membedakannya dari studio animasi lain di Indonesia. Salah satunya adalah komitmen mereka untuk tetap menggarap animasi 2 dimensi, padahal tren di industri animasi lokal lebih banyak beralih ke 3 dimensi. Hal ini menjadi nilai tambah karena masih ada pasar yang menyukai gaya klasik dan khas dari animasi 2D. Selain itu, Kumata Studio didukung oleh tim kreatif yang unggul dan berpengalaman, sehingga mampu menghasilkan karya yang berkualitas tinggi. Beberapa karya besarnya, seperti *Si Juki*, *Warkop DKI Cartoon*, dan *Panji Tengkorak*, berhasil menarik perhatian masyarakat luas. Tidak hanya itu, Kumata juga memiliki kemampuan untuk menciptakan *intellectual property* (IP) original, yang bisa menjadi aset penting dalam jangka panjang.

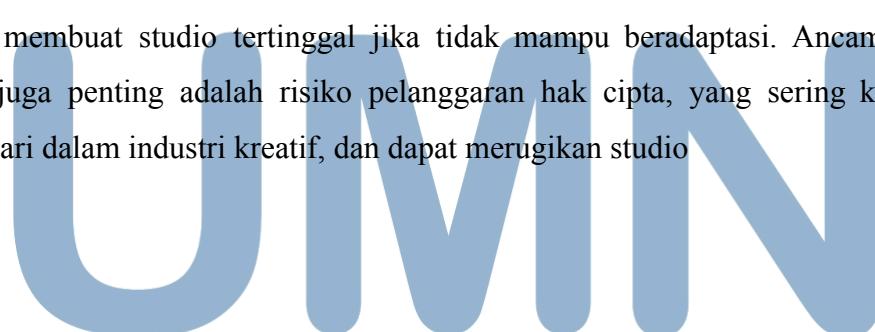
Namun, di balik kekuatan tersebut, Kumata Studio juga menghadapi sejumlah kelemahan. Dari sisi sumber daya manusia dan finansial, terkadang kondisi tidak stabil. Hal ini diperparah dengan masalah mental yang sering muncul pada tim, seperti stres akibat beban kerja yang tinggi. Selain itu, studio masih terbatas dalam hal diversifikasi proyek, karena sebagian besar masih terfokus pada pasar tertentu, termasuk proyek untuk pasar yang cenderung *niche*.



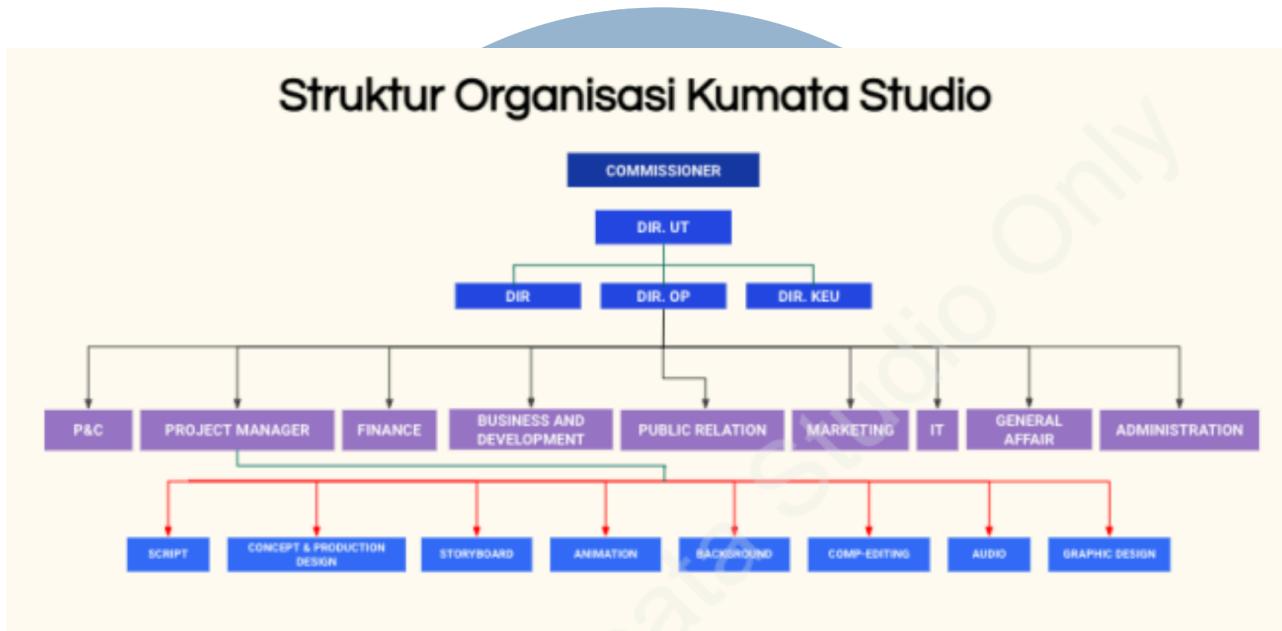
Kurangnya kemampuan dalam bersaing di pasar internasional juga menjadi tantangan tersendiri, terutama saat harus menghadapi studio besar dari luar negeri.

Kumata Studio memiliki peluang besar untuk berkembang lebih luas di masa depan. Salah satunya adalah menjalin kerja sama dengan berbagai platform streaming besar yang saat ini sedang berkembang pesat di Indonesia maupun global. Dengan hal ini, karya-karya Kumata berpotensi menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, Kumata juga dapat menjadi wadah penyerapan tenaga kerja kreatif lokal, sehingga tidak hanya menghasilkan karya yang membanggakan, tetapi juga memberi kontribusi nyata bagi perkembangan industri kreatif Indonesia. Perkembangan industri animasi di tanah air semakin menjanjikan, apalagi setelah keberhasilan beberapa rilisan populer seperti *Jumbo* yang membuktikan bahwa karya lokal dapat bersaing di pasar luas.

Di sisi lain, ada ancaman yang harus diantisipasi oleh Kumata Studio. Salah satunya adalah ketergantungan pada klien tertentu, yang membuat keberlangsungan bisnis rentan jika hubungan kerja sama tidak berlanjut. Keterbatasan sumber daya manusia juga bisa menjadi masalah, terutama ketika talenta-talenta terbaik lebih memilih bekerja di perusahaan besar atau bahkan studio luar negeri. Selain itu, perkembangan teknologi animasi yang begitu cepat dapat membuat studio tertinggal jika tidak mampu beradaptasi. Ancaman lain yang juga penting adalah risiko pelanggaran hak cipta, yang sering kali sulit dihindari dalam industri kreatif, dan dapat merugikan studio



## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.2. Struktur Organisasi Kumata

Sumber: PT. Kumata Indonesia (2025)



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

11

Peran Animator Dalam, Alexander Adriel Adywinata, Universitas Multimedia Nusantara