

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Sejarah Singkat Perusahaan**



*Gambar 2.1. Logo Arkala*

*Sumber: <https://id.linkedin.com/company/arkala-graphics-studio>*

Studio Arkala berdiri pada Februari 2017 dan didirikan oleh Yulio Darmawan, Ervan Solihin, serta Dennis Reynaldo. Nama “Arkala” berasal dari gabungan kata “arka” (matahari) dan “kala” (waktu), yang dimaknai sebagai momen ketika inspirasi memancar, sesuai simbol mereka berupa matahari terbit. Pada tahun 2024, studio Arkala secara resmi terdaftar sebagai limited liability company atas nama PT Arkala Kesatria Cahaya (Studio Arkala, 2024). Arkala mengerjakan berbagai macam proyek seperti visual development, ilustrasi, hingga animasi menggunakan teknik 2D frame by frame/cutout dan 3D. Saat penulisan laporan ini, Arkala terletak di kantor yang berlokasi di Gading Serpong, Tangerang Selatan.

Fokus utama Studio Arkala adalah memproduksi karya animasi, namun juga mengerjakan visual development. Keunggulan mereka terletak pada penekanan

aspek cerita di setiap karya. Klien mereka terdiri dari berbagai institusi, antara lain Sampoerna, Lexus Indonesia, Subway Indonesia, dan sekolah BPK Penabur, dengan mayoritas permintaan untuk kebutuhan pemasaran dan periklanan.

Selain melayani klien, Studio Arkala juga mengembangkan Intellectual Property (IP). Salah satu karya mereka adalah proyek Ksatria, yang menampilkan kehidupan karakter mirip boneka tanah liat melalui ilustrasi maupun animasi 2D pendek. Contoh lain hasil karya Arkala meliputi film animasi pendek Through PMR's Eyes (2024) untuk Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, serta video animasi pendek untuk peringatan 15 tahun Lexus Indonesia.

Berikut adalah analisis SWOT dan *Business Model Canvas* Perusahaan menurut pengamatan penulis selama menjalankan program magang di Studio Arkala.

*Tabel 2.1. Analisis SWOT Studio Arkala.  
(Dokumentasi penulis, 2025)*

<i>Strength</i>	1. Menawarkan jasa dengan teknik yang beragam, yaitu, 2D, 3D, dan <i>motion graphic</i>
<i>Weakness</i>	1. Jumlah tenaga kerja yang terbatas, sehingga produksi memakan waktu yang cukup lama 2. Perusahaan masih kurang dikenal oleh individu/perusahaan yang berpotensi menjadi klien.
<i>Opportunities</i>	1. Klien yang berminat membuat iklan untuk produknya.
<i>Threats</i>	1. Banyak studio animasi lain yang juga berlokasi di Tangerang. 2. Calon klien yang lebih memilih menggunakan AI.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

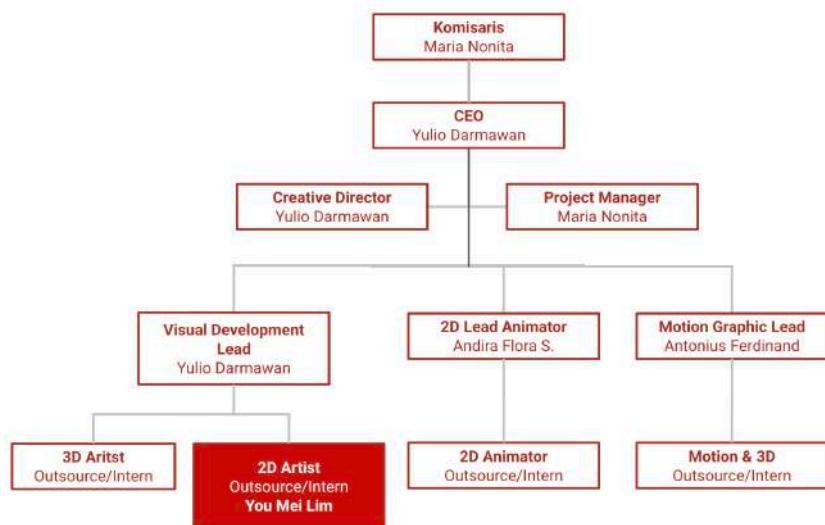
<b>Key Partners</b> 	<b>Key Activities</b> 	<b>Value Proposition</b> 	<b>Customer Relationships</b> 	<b>Customer Segments</b> 
- Illustrator, - 2D Animator/Artist, - 3D Animator/Artist - Perusahaan Software - Production House lain	Memproduksi karya animasi dari tahap <i>pre-production</i> hingga <i>post-production</i>	- Ilustrasi - Brand Design - Video Komersil - Animasi 2D & 3D	- Pendekatan konsultatif - Proses revisi yang fleksibel - Penawaran paket langganan.	- Perusahaan & Brand yang membutuhkan konten promosi animasi. - Agensi periklanan - Lembaga pemerintahan - Konten kreator - Platform pendidikan online
<b>Key Resources</b> 			<b>Channels</b> 	
- Kantor fisik - Komputer - Creative softwares - Tenaga kerja/karyawan				
<b>Cost Structure</b> 	<b>Revenue Streams</b> 			
- Gaji karyawan - Biaya gedung, tagihan listrik & air - Pajak	- Jasa proyek iklan animasi 2D/3D - Jasa proyek video konten/pendidikan <i>motion graphic</i> - Merchandise			

Gambar 2.2. Analisis Business Model Canvas Studio Arkala

(Dokumentasi penulis, 2025)

## 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

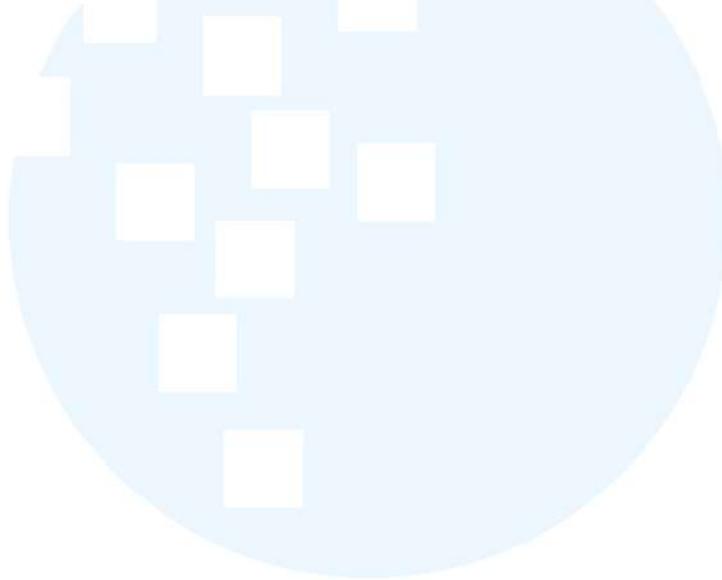
Berikut dilampirkan struktur organisasi Studio Arkala yang didapatkan oleh penulis dari komisaris Studio Arkala, Maria Nonita (Gambar 2.2).



Gambar 2.1. Struktur Perusahaan Studio Arkala.

Sumber: Studio Arkala (2025)

Dalam program ini, penulis mengambil *role* sebagai *2D artist* atau ilustrator yang bekerja di bawah divisi *visual development*. Selama magang, penulis diberi tugas untuk membuat konsep dan ilustrasi latar dan karakter. Penulis bekerja menciptakan konsep pada tahap *pre production* sebuah proyek (iklan/film pendek) hingga akhirnya membuat aset 2D pada tahap *production*.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA