

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Arkala Studio merupakan studio kreatif dan kolaboratif yang berdiri sejak tahun 2017 oleh Yulio Darmawan, Erval Solihin, dan Dennis Reynaldo. Sekarang Arkala Studio dijalankan oleh Yulio Dermawan dan Maria Nonita. Arkala Studio pada saat penulisan laporan ini hanya memiliki 1 cabang, yaitu kantornya terletak di Gading Serpong, Tangerang Selatan. Nama “Arkala” merupakan gabungan 2 kata dari “arka” sebagai matahari serta “kala” sebagai waktu. Dengan hal ini, Arkala bermakna sebagai inspirasi yang melampaui waktu, dan diwujudkan melalui karya-karya yang telah dibuat.



Gambar 2.1. Logo Arkala Studio.

Arkala Studio percaya bahwa setiap gambar memiliki peran dalam bercerita dan menghadirkan hal tersebut dalam setiap karya atau produk yang dibuat. Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang kreatif, produk yang ditawarkan adalah seperti animasi 2D dan 3D, ilustrasi, *motion graphic*, dan produk komersil. Beberapa klien yang telah Arkala Studio bekerja sama adalah Work Bank, Sampoerna, Lexus Indonesia, Subway Indonesia, Erajaya Group, sekolah BPK Penabur, Cinemajastic, dan lain-lainnya untuk kebutuhan periklanan serta pemasaran.

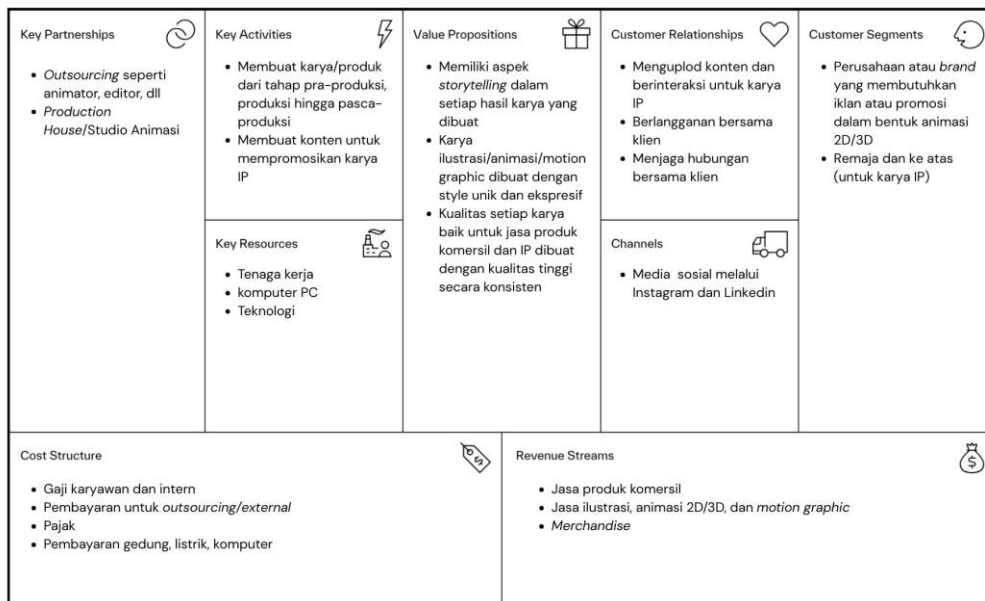
Selain membuat produk komersil untuk klien, Arkala Studio juga mengembangkan *IP* atau *Intellectual Property* mereka sendiri. Beberapa karya Arkala Studio adalah *My Father is a Fish*, sebuah animasi pendek, dan *Tickle Fickle*, sebuah komik strip. Arkala Studio terdapat 3 bagian yaitu, Raga, Cahaya,

dan Surya. Raga adalah bagian yang berfokus dalam mengerjakan proyek dengan klien, periklanan, dan pemasaran sehingga bagian ini bersifat komersil. Cahaya adalah bagian yang berfokus dalam mengembangkan *Intellectual Property* atau proyek personal oleh Arkala Studio. Surya adalah bagian yang berfokus dalam mengerjakan aspek *merchandising* atau membuat produk dari klien ataupun dari *Intellectual Property* mereka.

Berikut adalah analisis SWOT dan tabel *Business Model Canvas* Arkala Studio yang penulis dapatkan dari pengamatan diri selama menjalankan program magang ini.

Tabel 2.1. Analisis SWOT Arkala Studio. Dokumentasi penulis (2026).

<i>Strength</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan dan menghasilkan karya kreatif dengan menyertakan aspek storytelling atau bercerita 2. Menawarkan berbagai jasa seperti animasi baik dalam 2D atau 3D, ilustrasi, dan motion graphic 3. Memiliki art style yang unik, ekspresif, dan bervariasi
<i>Weakness</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tenaga kerja tetap yang dimiliki pada beberapa bagian role belum banyak 2. Studio kurang dikenal oleh masyarakat
<i>Opportunities</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka pasar dan klien yang lebih luas 2. Kebutuhan konten iklan dalam style 2D/3D oleh klien 3. Kolaborasi dengan studio animasi lainnya
<i>Threats</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kompetisi dengan perusahaan/studio lainnya yang juga menawarkan jasa animasi, ilustrasi, dan motion graphic 2. Klien yang cenderung memilih penggunaan teknologi AI karena mudah diakses



Gambar 2.2. Analisis Business Model Canvas Arkala Studio. Sumber: Dokumentasi penulis (2026).

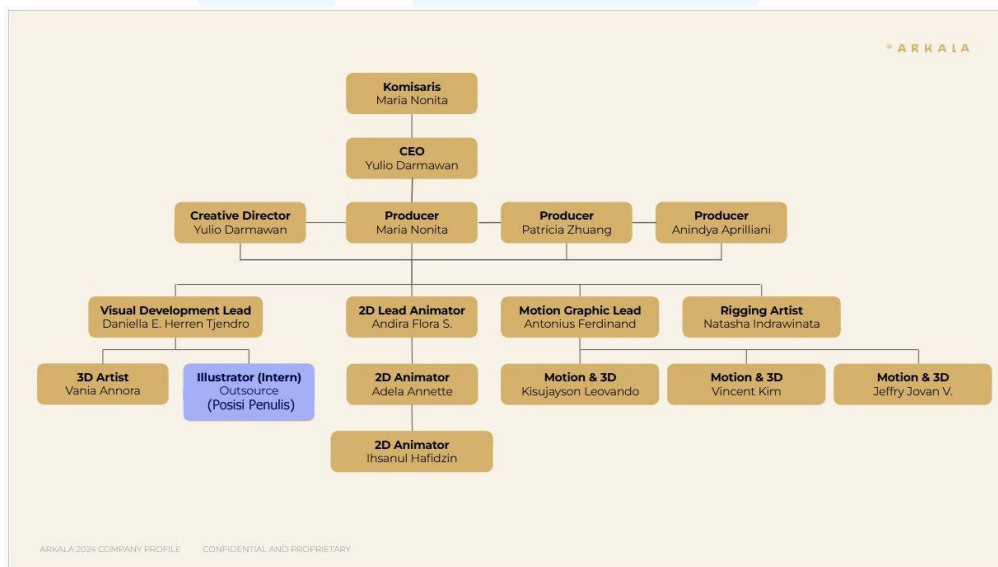
Arkala studio memiliki proposisi nilai pada produksi karya animasi 2D dan 3D serta ilustrasi yang menggunakan aspek *storytelling* dengan kualitas konsisten untuk setiap karya dibuat baik komersil atau *Intellectual Property*. Target pasar Arkala Studio adalah perusahaan atau brand yang membutuhkan iklan animasi 2D/3D, ilustrasi, dan *motion graphic*. Selain itu Arkala Studio juga memperkenalkan produk jasa dan informasi mereka melalui LinkedIn, situs studio, dan Instagram. Untuk hubungan konsumen, Arkala Studio mempertahankannya dan menambah jumlah konsumen dengan mengupload konten secara konsisten, berinteraksi melalui sosial media untuk karya *IP* mereka, menawarkan produk jasa langganan dan menjaga hubungan baik bersama klien.

Sumber pendapatan Arkala Studio didapatkan melalui jasa produk komersil yang dihasilkan seperti karya animasi 2D atau 3D, ilustrasi, *motion graphic*, membuat dan menjual *merchandise*. Kegiatan utama yang dilakukan adalah mengikuti tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi saat membuat karya dan mengunggah konten untuk mempromosikan karya *IP*. Mitra kerja Arkala Studio terdiri dari tenaga kerja/sumber daya manusia, komputer PC di studio, dan

teknologi. Kerjasama Arkala Studio meliputi *outsourcing* seperti animator, editor, dan *Production House* atau studio animasi lainnya. Lalu biaya yang dikeluarkan oleh Arkala Studio terdiri dari gaji karyawan dan intern, pembayaran untuk *outsource*, membayar pajak, serta pembayaran gedung, listrik, dan pembelian komputer PC.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut adalah struktur organisasi Arkala Studio yang telah dilampirkan. Studio Arkala memiliki beberapa bagian atau divisi seperti Komisaris, *Creative Director*, *Produser*, *Visual Development Lead*, *2D Lead Animator*, *Motion Graphic Lead*, dan *Rigging Artist*. Penulis sebagai intern *2D Generalist* berada di posisi *Illustrator* di bawah divisi *Visual Development Lead*. Penulis disupervisi oleh Daniella E. Herren Tjendro.



Gambar 2.3. Struktur Perusahaan Arkala Studio. Sumber: Arkala Studio (2026).