

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Badan Usaha

Badan usaha yang sedang dikembangkan oleh penulis merupakan usaha jasa kreatif yang berfokus di bidang jasa ilustrasi digital. Usaha ini menawarkan berbagai jenis ilustrasi yang dijalankan secara mandiri oleh penulis untuk program Selfpreneur. Program ini dikelola oleh Skystar Ventures sehingga dalam pengembangan usaha ini, penulis tetap mendapatkan pendampingan dan pengawasan dari *supervisor*.

2.1.1 Profil Badan Usaha

Badan usaha yang dijalankan oleh penulis merupakan usaha jasa kreatif yang berfokus dalam menyediakan jasa di bidang ilustrasi *digital* untuk berbagai kebutuhan media, seperti aset *game*, desain karakter, *cover* buku dan maskot atau *IP brand*. Selain jasa pembuatan ilustrasi, Artisya Works juga menyediakan jasa tambahan berupa pembuatan desain grafis. Visi dari usaha ini adalah menjadi multimedia illustrator yang kolaboratif dan adaptif, mampu menghadirkan solusi ilustrasi kreatif untuk berbagai gaya visual dan media sesuai dengan kebutuhan klien. Sementara itu, misi usaha ini adalah:

1. Menyediakan jasa ilustrasi dan desain yang berkualitas.
2. Membangun proses kerja yang kolaboratif dengan melibatkan klien di setiap tahapan produksi sehingga hasil akhir sesuai dengan kebutuhan klien.
3. Meningkatkan kemampuan artistik dan mempelajari perkembangan tren industri kreatif dan media dengan teknologi yang terbaru.
4. Meningkatkan fleksibilitas dalam mengadaptasi berbagai gaya ilustrasi dan media.

5. Membangun hubungan profesional yang baik dengan klien melalui komunikasi yang terbuka dan transparan.

Untuk membangun *visual identity* yang konsisten, penulis merancang logo untuk merepresentasikan Artisyia Works. Logo juga dirancang untuk merepresentasikan *value* yang dibawa oleh *brand*. Logo ini digunakan sebagai identitas visual dalam berbagai media promosi maupun portofolio digital yang digunakan untuk memperkenalkan jasa kepada calon klien.



Gambar 2.1 Logo Perusahaan

Artisyia Works menggunakan *color palate* hijau dan kuning sebagai *visual identity*. Warna hijau dipilih untuk merepresentasikan *growth*, terus berkembang mengikuti perkembangan industri kreatif. Sementara itu, warna kuning merepresentasikan ide dalam proses produksi karya ilustrasi di Artisyia Works. Dari sisi tipografi, Artisyia Works menggunakan keluarga *font Source Serif Sans* yang memberikan kesan profesional, elegan, dan artistik.



Gambar 2.2 Color Palate dan Font Artisyia Works

Artisyia Works menawarkan *main service* berupa ilustrasi digital yang mencakup pembuatan ilustrasi karakter, ilustrasi buku cerita anak, ilustrasi *cover* buku, *concept art*, *brand mascot*, *IP creation*, hingga *pixel art* untuk berbagai kebutuhan komersial. Sebagai layanan pendukung, Artisyia Works juga menyediakan jasa desain grafis, seperti desain konten media sosial, poster, dan infografis.

Tabel 2.1 Jenis Layanan dan Harga Artisya Works

Kategori Layanan	Jenis Layanan	Output yang Dihasilkan	Rate Harga
<i>Illustration</i>	<i>Character Illustration</i>	Ilustrasi karakter full color untuk kebutuhan branding, komisi, maupun komersial dengan format PNG/JPG	Mulai dari 200,000/ karakter
	<i>Cover Book Illustration</i>	Desain ilustrasi cover buku digital maupun cetak.	Mulai dari 350,000/ cover
	<i>Concept Art</i>	Konsep visual karakter, asset atau environment	Mulai dari 250,000/ konsep
	<i>Pixel Art</i>	Pixel art character, asset, environment maupun animasi	Starts from Rp 50,000/ asset
<i>Graphic Design</i>	<i>Social Media Design</i>	Desain konten media sosial seperti Instagram Feed, Story, Carousel, dan promosi digital.	Rp 50,000 – Rp 150,000/ post
	<i>Poster Design</i>	Poster promosi, event, atau kampanye visual untuk media cetak maupun digital.	Rp 85,000 – Rp 150,000/ layout
	<i>Infographic Design</i>	Penyajian informasi menjadi ringkas dan menarik	Rp 50,000 – Rp 100,000/ layout

Harga yang tertera pada tabel merupakan harga dasar dan masih dapat disesuaikan dengan tingkat kompleksitas pekerjaan dan durasi pengerjaan yang diberikan oleh klien. Oleh karena itu, harga untuk setiap proyek dapat berbeda sesuai dengan scope pekerjaan yang diberikan. Sistem harga ini dapat mendukung Artisya Works untuk melayani proyek dengan *scope* yang berbeda, mulai dari untuk kebutuhan personal hingga proyek komersial.

Target market Artisya Works terbagi menjadi dua, yaitu *Business to Business (B2B)* dan *Business to Customer (B2C)*. Pada target *B2B*, Artisya Works menargetkan perusahaan dalam lingkup *brand* atau UMKM, *startup*, *game studio*, perusahaan *Intellectual Property (IP)*, *publisher*, *creative agency*, serta perusahaan *merchandise*. Segmen ini umumnya membutuhkan ilustrasi yang disediakan oleh Artisya Works. Untuk *B2C*, target marketnya adalah seseorang yang menyukai art atau art enthusiast yang membutuhkan ilustrasi kustom untuk keperluan pribadi, seperti ilustrasi karakter *original*, *fan art*, hadiah personal, maupun ide yang dimiliki klien. Sistem penjualan jasa Artisya Works adalah berupa *commission-based service* untuk pesanan satuan, *package deals* untuk pemesanan jumlah banyak dan kontrak bulanan.

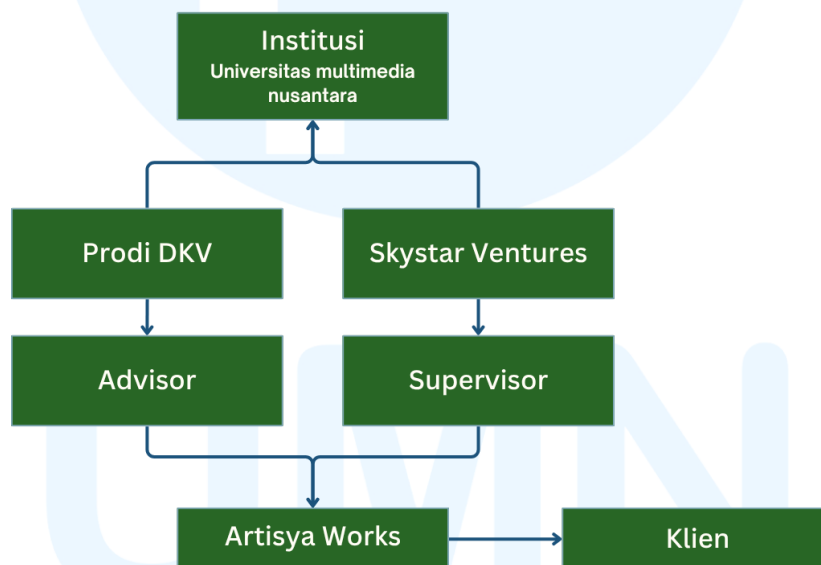
2.1.2 Sejarah Badan Usaha

Usaha ini mulai dikembangkan oleh penulis sebagai bagian dari kegiatan kewirausahaan dalam Program Magang Merdeka yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara yang dimulai pada tanggal 2 Februari 2026. Dalam program tersebut, mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan usaha secara mandiri melalui jalur BAP yang berada di bawah naungan Skystar Ventures.

Skystar Ventures merupakan inkubator bisnis yang didirikan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada tahun 2013 dengan tujuan untuk mendukung pertumbuhan wirausaha baru melalui program pendampingan, *mentoring*, serta penyediaan fasilitas kerja bagi para pelaku usaha rintisan (UMN, 2023). Melalui program ini, mahasiswa tidak hanya menjalankan usaha secara mandiri tetapi juga mendapatkan bimbingan dari *mentor* yang berperan sebagai *supervisor* dalam proses pengembangan bisnis.

2.2 Struktur Organisasi Badan Usaha

Struktur organisasi badan usaha yang dijalankan oleh penulis berada di bawah naungan Universitas Multimedia Nusantara sebagai institusi pendidikan yang menyelenggarakan Program Magang Merdeka. Dalam struktur tersebut, terdapat dua pihak yang berperan dalam mendukung pelaksanaan program, yaitu Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Skystar Ventures. Program Studi Desain Komunikasi Visual memberikan pendampingan akademik melalui *advisor* yang berperan dalam memberikan arahan terkait laporan yang disusun oleh mahasiswa. Sementara itu, Skystar Ventures berperan sebagai inkubator bisnis yang memberikan pendampingan usaha melalui *supervisor* yang membantu mahasiswa dalam mengembangkan bisnis yang dijalankan selama program berlangsung.



Gambar 2.3 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2026)

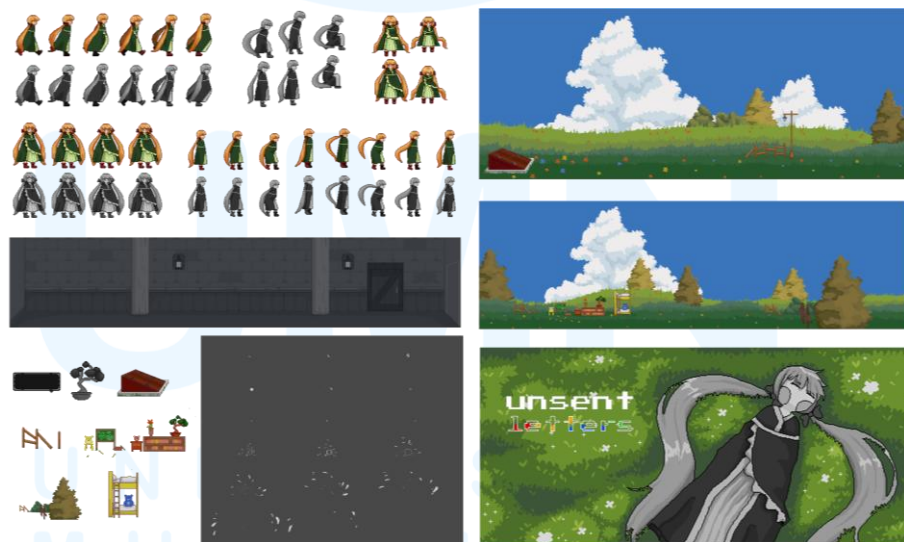
Penulis sebagai pelaku usaha berada pada bagian akhir dari struktur organisasi dan bertanggung jawab menjalankan kegiatan usaha *freelance* dalam program Business Acceleration Program. Penulis juga bertanggung jawab dalam menangani klien. Dalam usaha ini, mahasiswa berperan sebagai freelancer yang mengelola seluruh proses kerja mulai dari komunikasi dengan klien, pengerjaan proyek ilustrasi, hingga penyelesaian hasil karya.

2.3 Portofolio Badan Usaha

Portofolio perusahaan yang ditunjukkan merupakan kumpulan karya yang mencerminkan kualitas serta bidang keahlian perusahaan dalam industri terkait. Dalam laporan ini, penulis memilih tiga karya atau proyek yang dianggap representatif terhadap jenis layanan yang ditawarkan oleh perusahaan. Selain itu, portofolio ini juga dapat menjadi media promosi untuk menarik calon klien dan memperluas peluang kerja. Berikut merupakan karya atau proyek yang menjadi portofolio perusahaan:

2.3.1 *Unsent Letters* Game Asset

Karya ini merupakan bagian dari proyek game berjudul *Unsent Letters* yang dibuat untuk keperluan kompetisi *game jam*. Dalam proses pengerjaannya, penulis berperan sebagai *lead artist* yang terlibat dalam perancangan visual secara keseluruhan. Penulis juga bertanggung jawab dalam menentukan arah visual serta menjaga konsistensi desain pada seluruh aset yang dihasilkan agar sesuai dengan konsep *game*.

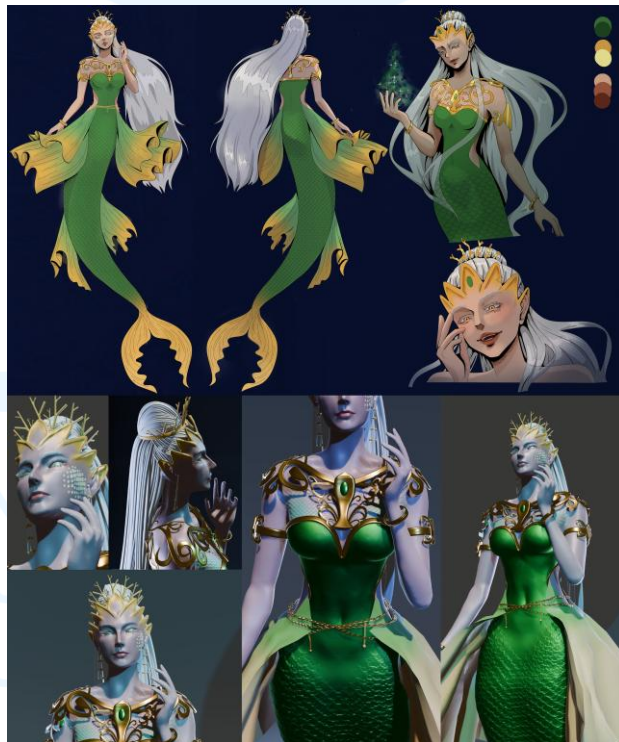


Gambar 2.4 Portofolio Perusahaan 1
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2026)

Dalam proyek ini, penulis terlibat dalam pembuatan berbagai aset visual yang mendukung keseluruhan pengalaman bermain, meliputi *environment*, desain karakter beserta animasinya, ilustrasi *main menu*, serta animasi transisi antar *scene*. Gaya visual yang digunakan adalah pixel art dengan pendekatan *platformer* yang disesuaikan dengan kebutuhan format game. Melalui karya ini, penulis menunjukkan kemampuan dalam merancang aset *game* yang dapat diimplementasikan secara optimal ke dalam *game*.

2.3.2 Nyi Roro Kidul Siren 3D Sculpting

Karya ini merupakan bagian dari proyek perancangan karakter 3D bertema Nyi Roro Kidul dalam bentuk *siren* atau putri duyung untuk menambah keunikan dalam desain. Dalam proses pengerjaannya, penulis berfokus pada pengembangan desain karakter yang mudah diingat dengan menyesuaikan visual dan *color palate* dengan cerita yang diangkat. Penulis juga merancang *character sheet* untuk memperjelas detail desain karakter seperti pakaian, aksesoris dan warna.



Gambar 2.5 Portofolio Perusahaan 2
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2026)

Dalam proyek ini, penulis terlibat dalam proses perancangan konsep hingga realisasi ke dalam *3D sculpt*. Fokus utama dalam proyek ini adalah membuat detail karakter secara menyeluruh, termasuk pada aksesoris. Pada tahap akhir, proses *rendering* karakter didukung dengan pose yang disesuaikan dengan karakter Nyi Roro Kidul serta pengaturan *lighting* pada untuk memperkuat suasana visual yang diinginkan.

2.3.3 Birthday Merchandise Design

Karya ini merupakan bagian dari perancangan desain *merchandise* yang dibuat sebagai komisi untuk keperluan pribadi. Dalam proses pengerjaannya, penulis berperan dalam membuat ilustrasi serta mengolah ilustrasi tersebut menjadi desain yang siap diaplikasikan pada beberapa media cetak, seperti tas dan baju. Penulis juga bertanggung jawab dalam menyesuaikan elemen visual agar tetap menarik serta sesuai dengan preferensi dan kebutuhan klien.



Gambar 2.6 Portofolio Perusahaan 3
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2026)

Dalam proyek ini, penulis terlibat dalam proses pengolahan ilustrasi ke berbagai media dengan mempertimbangkan aspek teknis produksi, seperti komposisi, warna, dan keterbacaan desain untuk keperluan percetakan. Melalui karya ini, penulis menunjukkan kemampuan dalam mengembangkan ilustrasi menjadi desain yang dapat diimplementasikan secara optimal pada berbagai media cetak.