

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

SUKA Studio telah berdiri sejak tahun 2016 yang bergerak dibidang branding, ilustrasi, dan animasi. Studio ini fokus pada pembuatan identitas visual yang dipadukan dengan gaya ilustrasi yang unik dan menyesuaikan brand. Identitas visual yang dirancang oleh SUKA Studio, biasanya berfokus pada *brand* yang beragam. Perancangan ini mencakup brand berupa korporasi, instansi pemerintahan, dan juga pelaku UMKM. Hal ini menunjukkan kemampuan SUKA Studio dalam menyusun strategi yang adaptif baik untuk kebutuhan B2B dan B2C.

2.1.1 Profil Perusahaan

SUKA Studio adalah studio desain yang bertujuan untuk menciptakan visual-visual yang telah dibuat untuk mengembangkan industri kreatif saat ini. Visual dari studio ini adalah mengeksplorasi ide dan merancang desain yang komunikatif, sehingga dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan klien dan brand yang sedang ditangani saling terhubung dengan target pasar.



Gambar 2.1 Logo Suka Studio
Sumber: SUKA Studio (2026)

Ruang lingkup pekerjaan dari SUKA Studio meliputi beberapa aspek dalam desain, diantaranya adalah membangun identitas visual, membuat ilustrasi, desain UI/UX, dan produksi konten animasi ataupun *motion graphic*. Selain itu, SUKA Studio bekerja sama dengan klien-klien dari berbagai latar belakang yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan

kemampuan mereka dalam menyesuaikan gaya visual agar sejalan dengan kebutuhan proyek-proyek yang sedang dikerjakan.

Dalam salah satu wawancara yang dilaksanakan pada 28 Mei 2019 dengan durasi 1 jam dan 13 menit, melalui sebuah podcast oleh Deffri Azhari bersama dengan Bobby, Faddy Ravydera Montery, dan Tantra Hardiantra Prihandono di platform Apple Podcasts. Berisikan penjelasan mengenai identitas logo dari SUKA Studio yang di mana menyerupai simbol “oke” dari gestur tangan. Hal ini dapat merepresentasikan sebuah kepercayaan maupun proses kreatif yang telah dibuat oleh SUKA Studio (Azhari, 2019).

Seiring berkembangnya dari waktu ke waktu, SUKA Studio telah menghasilkan berbagai karya yang khas dalam bidang branding, identitas visual, dan ilustrasi. Pencapaian yang berhasil diraih oleh SUKA Studio adalah kompetisi perancangan identitas visual untuk Kementerian Pemuda dan Olahraga (KEMENPORA) dan perancangan identitas visual dalam perayaan Jakarta 500 tahun.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

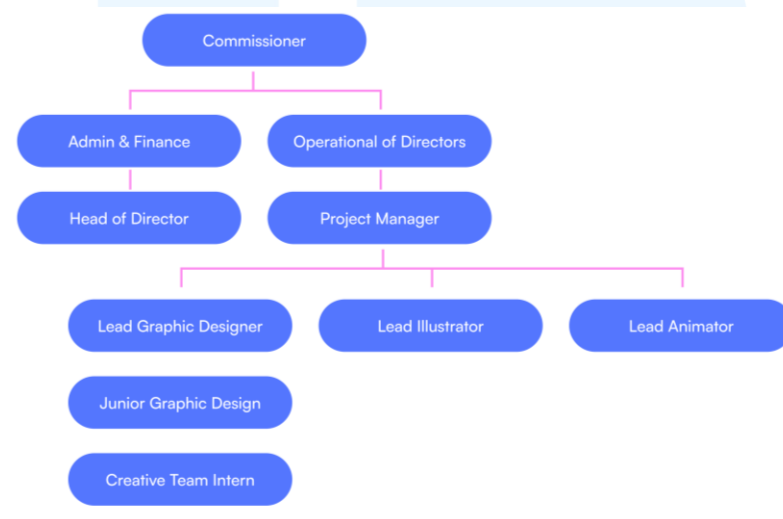
SUKA Studio telah berkembang selama 10 tahun sejak didirikannya dari tahun 2016 yang berlokasi di Jl. Tabanas No. 63 A, Cilandak Barat, Jakarta Selatan. Studio ini dipimpin oleh Faddy Ravydera Montery yang berperan sebagai *Creative Director* dan ditemani oleh rekan kerjanya yang bernama Tantra Hardiantra Prihandono sebagai *Managing Director*. Keduanya memiliki latar belakang yang berbeda, di mana Faddy bergerak dibidang kreatif, sedangkan Tantra berpengalaman dalam media dan manajemen bisnis.

Pada awal terbentuknya SUKA Studio, proyek-proyek yang dikerjakan berasal dari lingkup relasi terdekat terlebih dahulu. Kemudian, seiring berjalannya waktu studio ini menangani beberapa proyek dengan skala yang lebih luas dari sebelumnya. Hingga saat ini, SUKA Studio telah

bekerja sama dengan berbagai klien-klien seperti Permata Bank, Papua Bundo, GUGU, Decolgen, Necol, dan Bank Indonesia.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

SUKA Studio tentunya memiliki peran-peran yang dilaksanakan dalam mendukung alur kerja untuk mendukung berjalannya suatu perusahaan. Struktur ini dibentuk agar setiap anggota tim dapat lebih fokus pada tanggung jawab yang telah didistribusikan dan sesuai dengan keahliannya masing-masing.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi SUKA Studio

Dalam sistem kerja SUKA Studio, posisi teratas dalam struktur perusahaan adalah Commisionner yang di mana bertugas memberikan arahan kepada seluruh anggota. Di bawahnya, terbagi menjadi 2 bagian yang berbeda diantaranya adalah *managerial* yaitu divisi *admin & finance*, dan *head of director*, serta *creative team* yaitu *operational of directors* dan *project manager*. Pertama, divisi *admin & finance* bertanggung jawab untuk pengelolaan administrasi dan kas studio. *Head of director* bertanggung jawab untuk mengambil keputusan terakit arah dan strategi dari studio. Kemudian, *head of director* bertanggung jawab untuk menentukan arahan dan alur kreatif agar kualitas pekerjaan terjaga. Terakhir, *project manager* bertanggung jawab untuk memastikan setiap proyek selesai tepat waktu dan memenuhi ekspektasi klien. Pada pembagian terakhir, terdapat *lead graphic design*, *lead illustrator*, *lead animator*, *junior graphic design*, dan *creative team intern*.

Pada bagian ini semuanya memiliki peran yang sama, yaitu melaksanakan eksekusi teknis dan pengembangan aset visual dibawah arahan *head of director*, yang membedakan antara *lead* dengan junior dan tim *intern* hanyalah bobot pekerjaan dari proyek yang diberikan.

2.3 Portofolio Perusahaan

SUKA Studio adalah studio yang telah beroperasi selama kurang lebih 10 tahun. Studio ini juga dipercaya oleh berbagai macam klien dengan latar belakang yang berbeda. Berikut ini merupakan beberapa hasil karya dari SUKA Studio:

2.3.1 GUGU

GUGU merupakan sebuah brand kuliner dengan tema restoran cepat saji bernuansa Jepang modern yang menargetkan masyarakat yang tinggal dikawasan kota. Brand ini menawarkan makanan yang praktis untuk dimakan dalam berbagai situasi apapun. Dalam merancang brand ini, SUKA Studio mengembangkan identitas brand yang mencakup perancangan logo, *packaging*, dan aset desain karakter. Hal ini dapat tampilan visual yang berkarakter dan memiliki daya tarik yang kuat.



Gambar 2.3 Identitas Visual GUGU
Sumber: SUKA Studio (2026)

Keunikan dari proyek ini adalah desain karakternya sebagai bagian fokus utama dari identitas brand GUGU. Konsep karakter ini diambil dari tokoh pahlawan khas Jepang, yang kemudian diadaptasi dan disesuaikan dengan brand tersebut. Selain itu, konsep “GUGU Sentai” ini juga berartikan

sebagai sang penyelamat di saat hari-hari yang sibuk, khususnya masyarakat yang tinggal diperkotaan dan memiliki keterbatasan dalam waktu untuk makan. Jika dihubungkan dengan karakter GUGU, hal ini seolah-olah menggambarkan situasi konsumen yang sedang lapar, kemudian diselamatkan oleh karakter GUGU karena cepat dan praktis.

2.3.2 KAKAW

KAKAW merupakan sebuah brand kuliner lokal dengan tema *artisanal chocolate* yang berlokasi di Jakarta Selatan yang berdiri dari tahun 2021. Brand ini menawarkan produk berupa cokelat dengan kualitas yang premium dan menghasilkan cokelat dengan cita rasa yang khas. Selain itu, SUKA Studio merancang identitas visual ini mencakup desain logo, *packaging*, ilustrasi, dan elemen grafis lainnya. Hal ini membuat tampilan visual dari brand KAKAW lebih berkelas dan menyesuaikan dengan tema produk *artisanal chocolate*.



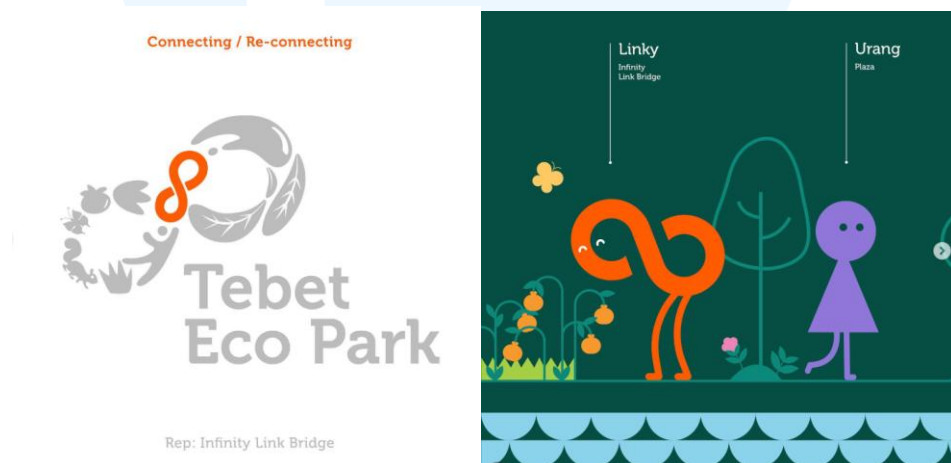
Gambar 2.4 Identitas Visual KAKAW
Sumber: SUKA Studio (2026)

Keunikan dari brand ini adalah visual yang direpresentasikan dengan kesan yang sangat premium dan artistik. Terlihat dari elemen desain yang digunakan detail dan visual lebih *refined* dibandingkan brand cokelat

lainnya. Selain itu, SUKA Studio juga pernah mengerjakan beberapa edisi khusus dari brand KAKAW, seperti edisi *christmast* dan *valentine*.

2.3.3 Tebet Eco Park

Tebet Eco Park merupakan sebuah taman kota yang berlokasi di Jakarta Selatan dan diresmikan oleh Anies Baswedan pada April 2022. Taman ini juga digunakan sebagai rekreasi, edukasi, dan ruang untuk beraktivitas di *outdoor* yang dekat dengan alam. Selain itu, SUKA Studio berperan sebagai brand dan *design consultant* untuk Tebet Eco Park. Identitas visual yang dirancang oleh SUKA Studio diantaranya adalah logo, elemen visual, ilustrasi, dan elemen grafis yang akan digunakan sebagai media untuk *signage*, *wayfinding*, dan yang lainnya.



Gambar 2.5 Identitas Visual Tebet Eco Park
Sumber: SUKA Studio (2026)

Keunikan dari proyek Tebet Eco Park ini adalah identitas visual yang dapat merepresentasikan fungsi atau keadaan yang ada di dalam taman. SUKA Studio mengembangkan beberapa ikon dan warna yang dapat membedakan antara area satu dengan yang lainnya. Tidak hanya itu, elemen visual yang digunakan juga terinspirasi dari alam yang dihubungkan dengan manusia, lingkungan, dan ruang publik. Maskot dari Tebet Eco Park juga dirancang untuk menambah kesan taman yang ramah dan interaktif.

2.3.4 Pou Ame

Pou Ame merupakan sebuah brand lokal yang bergerak dibidang *fashion*, khususnya tas yang diperjualbelikan diplatform online dengan target pasar anak-anak hingga remaja. Pou Ame juga memiliki tagline yaitu “*your bag, your friend*” yang berarti sebuah tas yang menjadi teman dalam menjalankan kehidupan. Brand ini berkonsep tas yang digunakan dalam keseharian dan menonjolkannya pada desain yang lucu serta fungsional. Selain itu, SUKA Studio merancang identitas visual yang meliputi logo, ilustrasi, elemen grafis, dan yang lainnya. Nama “Pou Ame” juga terinspirasi dari lagu anak-anak yang kemudian diimplementasikan ke logo, sehingga berbentuk kupu-kupu.



Gambar 2.6 Identitas Visual Pou Ame
Sumber: SUKA Studio (2026)

Keunikan dari proyek Pou Ame adalah perancangan ilustrasi karakter-karakter yang menjadi poin utama dari brand ini. Karakter tersebut bisa diartikan sebagai “*club leader*”, yang di mana hal ini direpresentasikan sebagai aktivitas keseharian anak-anak. Selain itu, karakter ini dirancang dengan *style* yang imajinatif, lucu, dan dipadukan dengan warna yang cerah, sehingga produk terasa lebih hidup dan sesuai dengan target yang telah ditentukan sebelumnya.

2.3.5 Taman Bendera Pusaka

Taman Bendera Pusaka merupakan sebuah ruang publik yang berlokasi di Jakarta Selatan dan diresmikan oleh Gubernur Pramono Anung pada Maret 2026 lalu. Taman ini berfungsi sebagai pengembangan kota dengan tujuan rekreasi, edukasi dan ruang interaksi satu sama lain. Selain itu, taman ini juga dibuat agar terdapat lingkungan pengelolaan air dan area hijau di tengah ramainya kota. SUKA Studio merancang identitas visual yang meliputi logo, elemen grafis, warna, tipografi, ikon, hingga signage yang diimplementasikan di area taman.



Gambar 2.7 Identitas Visual Taman Bendera Pusaka
Sumber: SUKA Studio (2026)

Keunikan dari proyek Taman Bendera Pusaka adalah menghubungkan beberapa taman menjadi satu kesatuan, yang di mana beberapa area yang sebelumnya terpisah kini menjadi satu ruang yang saling berkesinambungan. Selain itu, taman ini juga memiliki nilai nasionalisme yang kuat, dapat dilihat dari elemen visual yang digunakan, kombinasi warna merah dan putih, dan terdapat simbol-simbol yang merepresentasikan identitas bangsa Indonesia. Hal ini menjadi pengalaman baru bagi masyarakat

yang mengunjungi taman tersebut karena mereka dapat menikmati alam sekaligus memperkuat rasa nasionalisme.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA