

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Data Perusahaan

1. Nama Perusahaan : Akroma Obilia Studio
2. Bentuk Perusahaan: CV
3. Logo Perusahaan :



Gambar 2. 1 Logogram Perusahaan

Sumber: Data Perusahaan



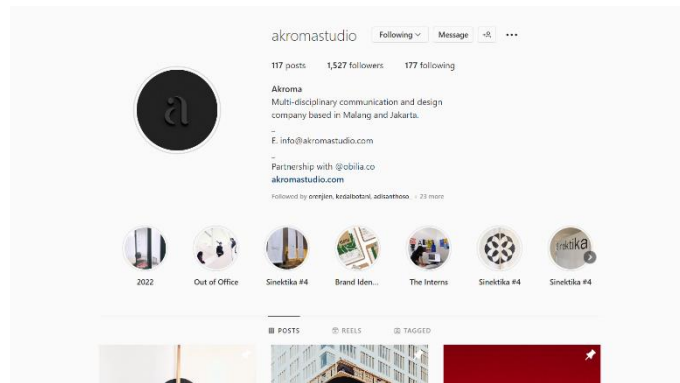
Gambar 2. 2 Logotype Perusahaan

Sumber: Data Perusahaan

Logo Akroma Obilia Studio terdiri dari dua jenis yaitu *logogram* dan *logotype*. Bentuk logo demikian memiliki arti kesederhanaan yang elegan dengan dominasi warna monokrom.

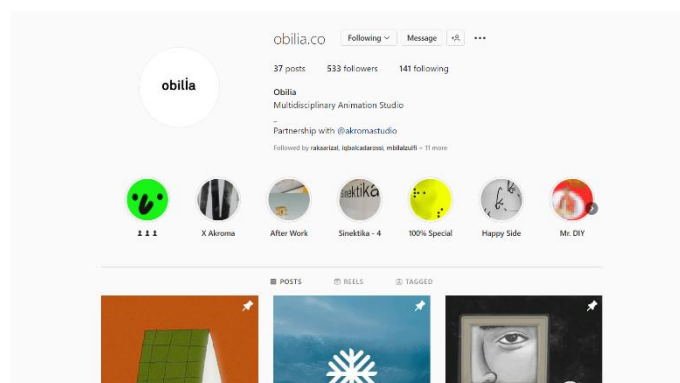
4. No. Telepon : 085284929880
5. *Email* : info@akromastudio.com
6. Tahun Berdiri : 2018
7. Alamat : Perumahan Greenland Blok L No. 23,
Karangbesuki, Kec. Sukun, Malang, Jawa Timur,
65146

8. Hari Kerja : Senin – Jumat, 10.00 – 17.00 WIB
9. Bidang : *Branding*, komunikasi, dan animasi
10. Media Sosial :
Instagram



Gambar 2. 3 Instagram Akroma Studio
Sumber: Instagram

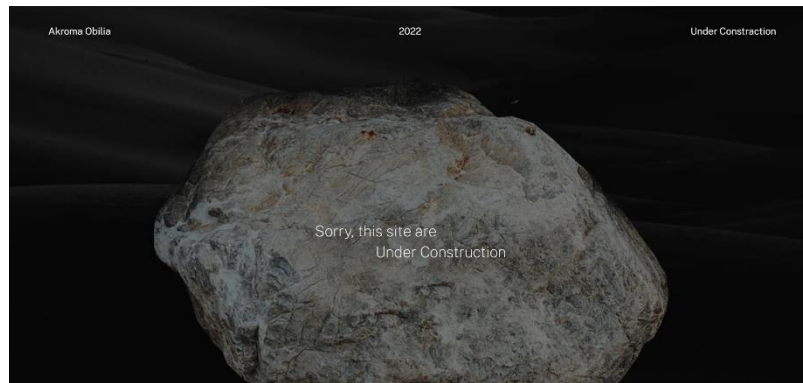
Akun Instagram @akromastudio merupakan salah satu akun milik Akroma Obilia Studio yang khusus untuk mengunggah keseharian tim di studio, proses pengerjaan proyek, serta karya-karya *branding* yang telah dibuat oleh Akroma Obilia Studio.



Gambar 2. 4 Instagram Obilia Studio
Sumber: Instagram

Akun Instagram @obilia.co merupakan salah satu akun milik Akroma Obilia Studio yang khusus untuk mengunggah karya-karya animasi singkat yang telah dikerjakan oleh Akroma Obilia Studio.

Website



Gambar 2. 5 Website Akroma Obilia Studio

Sumber: <https://www.akromastudio.com/>

2.2 Fasilitas Perusahaan

Kantor Akroma Obilia Studio merupakan sebuah rumah yang digunakan sebagai kantor. Kantor menyediakan fasilitas seperti meja kerja dan komputer untuk memudahkan pekerjaan sehari-hari. Pada pelaksanaan praktik kerja lapangan, penulis menggunakan peralatan milik pribadi.



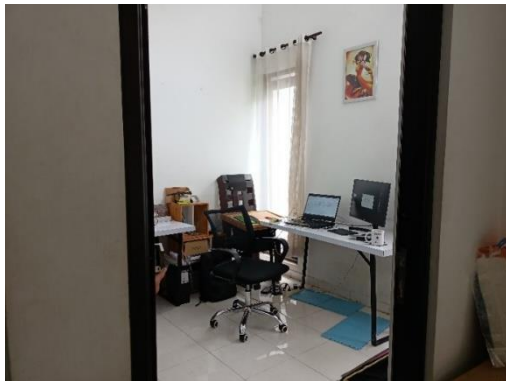
Gambar 2. 6 Tampak Depan Kantor Akroma Obilia Studio

Sumber: Dokumentasi Penulis



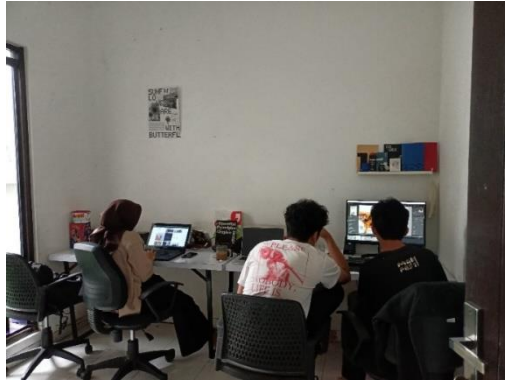
Gambar 2. 7 Ruang Kerja Akroma Obilia Studio
Sumber: Dokumentasi Penulis

Ruangan kerja pada Gambar 2.7 merupakan ruang kerja yang digunakan oleh penulis bersama dengan dua mahasiswa PKL lainnya serta satu orang pegawai tetap Akroma Obilia Studio, yaitu Fahrur Rozi.



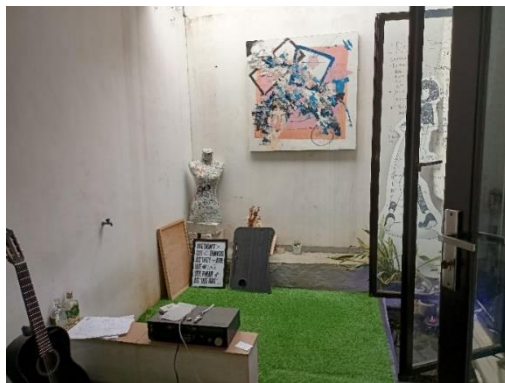
Gambar 2. 8 Ruang Kerja Bagian Depan Akroma Obilia Studio
Sumber: Dokumentasi Penulis

Ruangan kerja pada Gambar 2.8 merupakan ruang kerja yang digunakan oleh *co-founder* Akroma Obilia Studio yaitu Aji Setiawan dan ilustrator yaitu Iqbal Cadarossi.



Gambar 2. 9 Ruang Kerja Bagian Belakang Akroma Obilia Studio
Sumber: Dokumentasi Penulis

Ruangan kerja pada Gambar 2.9 merupakan ruang kerja yang digunakan oleh *co-founder* Akroma Obilia Studio yaitu Raka Arizal, desainer grafis yaitu Muhammad Bilal Zulfi, *motion graphic designer* yaitu Adi Santoso, dan animator sekaligus *founder* Obilia Studio yaitu Achmad Hasbiansyah.



Gambar 2. 10 Halaman Belakang Kantor Akroma Obilia Studio
Sumber: Dokumentasi Penulis

Halaman belakang Akroma Obilia Studio merupakan tempat *copywriter* Akroma Obilia Studio, yaitu Luthfia Laurenza, untuk menyusun seluruh kebutuhan *copywriting* serta tempat bagi seluruh tim untuk makan siang dan beristirahat.



Gambar 2. 11 Fasilitas iMac Akroma Obilia Studio

Sumber: support.apple.com

Fasilitas pada Gambar 2.11 adalah iMac yang digunakan sebagai alat untuk melakukan proses desain serta presentasi desain pada seluruh tim dengan spesifikasi sebagai berikut:

Layar	: Layar Retina 4K 21,5 inci dengan resolusi 4096 x 2304
Prosesor	: Intel Core i3 quad-core 3,6 GHz
Memori	: Memori DDR4 2400 MHz sebesar 8 GB
Penyimpanan	: SSD 256 GB
Grafis	: Radeon Pro 560x dengan memori GDDR5 2 GB
Video dan Kamera	: Kamera FaceTime HD
Audio	: Speaker stereo, mikrofon, jek <i>headphone</i> 3,5 mm
Koneksi dan Ekspansi	: Jek <i>headphone</i> 3,5 mm, slot kartu SDXC, empat port USB-A, dua port USB-C, <i>slot</i> kunci Kensington
Input	: Magic keyboard, magic mouse 2
Nirkabel	: Jaringan nirkabel Wi-Fi 802.11ac dan Bluetooth 4.2

Ukuran dan Berat	: 45 cm (tinggi), 52,8 cm (lebar), 17,5 cm (tebal dudukan), 5,48 kg ² (berat)
Persyaratan Kelistrikan dan Operasi	: Tegangan listrik 100-240 V AC, Frekuensi 50 Hz hingga 60 Hz, Suhu operasional 10°C hingga 35°C
Sistem Operasi	: macOS



Gambar 2. 12 Fasilitas Monitor LG Akroma Obilia Studio

Sumber: Google Image

Fasilitas pada Gambar 2.12 adalah Monitor IPS MNT Full HD 3 Side Borderless 24” merek LG. Fasilitas ini digunakan untuk proses pengerjaan ilustrasi dengan spesifikasi sebagai berikut:

Input Sinyal	: D-Sub, HDMI, DVI-D dengan lokasi soket di belakang
Output Audio	: <i>Headphone out</i> dengan lokasi soket di belakang
Input/Output	: 100-240 Vac, 50/60 Hz
D-Sub	: Frekuensi H 30-83 kHz, Frekuensi V 56075 Hz
DVI-D	: Frekuensi H 30-83 kHz, Frekuensi V 56-75 Hz
HDMI	: Frekuensi H 30-83 kHz, Frekuensi V 56-75 Hz
PC	: 1920 x 1080
Video	: 1080P
Fungsi Umum	: DDC/CI, penyesuaian otomatis, <i>plug & play</i> , HDCP, kunci tombol, kontrol waktu respons

Fitur Khusus : koreksi warna, siaga otomatis, hemat listrik cerdas,
layar belah 4, kontrol di layar, bebas *flicker*,
kontrol SIX Axis, resolusi super+, FreeSync

Penyangga : sudut -2 ~ 15 derajat

Dimensi : 541,7 x 186,8 x 416,2 (P x L x T)

Berat : 3,3 Kg

Prosesor : Windows

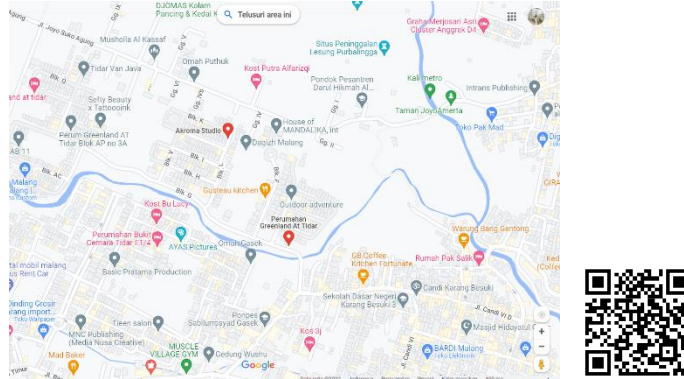


Gambar 2. 13 Fasilitas Kamera Sony Alpha 6000 Akroma Obilia Studio
Sumber: Google Image

Fasilitas yang tertera pada Gambar 2.13 adalah kamera Sony Alpha 6000 yang digunakan untuk mengambil gambar yang mendukung kepentingan proses desain Akroma Obilia Studio dengan spesifikasi sensor CMOS APS HD 24,3 MP Exmor, *fast hybrid autofocus*, sistem lensa E-mount, kontrol manual penuh, Wi-Fi dan NFC One-touch, 24,3 megapiksel, tipe monitor 3.0.

2.3 Lokasi

Lokasi Akroma Obilia Studio terletak di Perumahan Greenland Blok N No. 23, Karangbesuki, Kec. Sukun, Malang, Jawa Timur, 65146.



Gambar 2. 14 Lokasi Akroma Obilia Studio

Sumber: maps.google.com

(Scan barcode untuk terhubung dengan Google Map lokasi Akroma Obilia Studio)

2.4 Sejarah Perusahaan

Akroma Obilia Studio merupakan studio desain yang memiliki fokus pada bidang *branding*, komunikasi, dan animasi. Pada awalnya Akroma Obilia studio merupakan dua studio terpisah, yaitu Akroma Studio dan Obilia Studio. Akroma Studio terbentuk pada tahun 2018 dari inisiatif seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Brawijaya bernama Kukuh Anjasmara yang mengajak rekannya yaitu Raka Arizal dari Universitas Brawijaya, Aji Setiawan dari Universitas Negeri Malang, dan Ahmad Rizkiawan dari Universitas Brawijaya untuk membentuk suatu studio desain. Nama Akroma berasal dari bahasa Arab yang berarti memuliakan, menghormati, dan bermurah hati. Pada awal terbentuknya, Akroma Studio hanya berfokus pada bidang *branding* dan komunikasi yang ditunjukkan melalui pembuatan logo, kemasan, *collateral item*, dan desain media sosial. Proyek pertama yang dikerjakan oleh Akroma Studio adalah kemasan produk aromaterapi dari Amerika dengan tiga varian rasa. Selanjutnya Akroma Studio mulai bekerja

sama dengan beberapa *brand* untuk membuat identitas visual hingga pada tahun 2019, Akroma Studio bekerja sama dengan Komunitas Developer Facebook (Developer Circles) dan Antartitik (proyek sosial membagikan buku ke pulau-pulau di Indonesia).

Obilia Studio merupakan sebuah studio animasi yang dibentuk pada tahun 2018 oleh Achmad Hasbiansyah, seorang alumni Desain Komunikasi Visual Universitas Brawijaya. Nama Obilia merupakan singkatan dari Obi yang merupakan nama panggilan dari Achmad Hasbiansyah dan Lia yang merupakan nama panggilan dari Kamaliatul M. Pada awal berdirinya Obilia Studio hanya berfokus pada proyek animasi saja. Hingga pada tahun 2020 Akroma Studio dan Obilia Studio bergabung untuk memperluas jangkauan bidang layanan dan mengubah nama studio menjadi Akroma Obilia Studio. Proyek kolaborasi pertama Akroma dan Obilia Studio adalah animasi mengenai sosialisasi informasi pandemi oleh Universitas Brawijaya yang dilanjutkan ke proyek kolaborasi yang digagas oleh Kitabisa.com. Hingga saat ini Akroma Obilia Studio banyak menangani proyek *campaign*, media sosial, identitas visual, dan animasi singkat serta telah terdaftar dalam badan hukum dengan bentuk CV.

2.5 Visi dan Misi

2.5.1 Visi

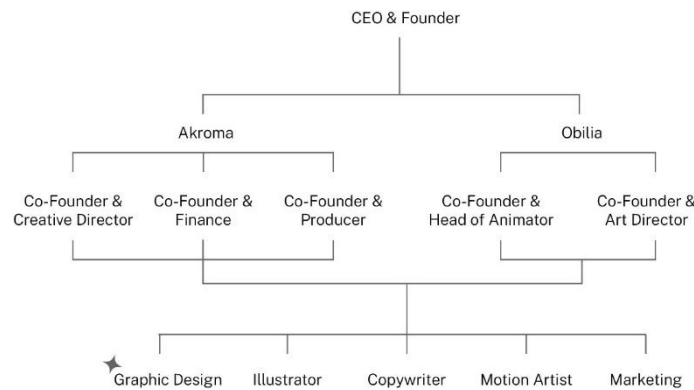
Akroma Obilia Studio memiliki visi yaitu *We Design to Connect, Communicate and Create Extraordinary Brand Values.*

2.5.2 Misi

Akroma Obilia Studio memiliki beberapa misi diantaranya:

- a. Menyediakan kualitas layanan terbaik sebagai prioritas utama dalam menjadi penghubung yang baik antara klien dan konsumen.
- b. Membuat cara komunikasi yang baik, efektif, dan berkualitas dalam menyampaikan *value* perusahaan.
- c. Berkomitmen pada kesejahteraan tim dan klien demi terciptanya *brand value* yang unggul.

2.6 Struktur Organisasi



Gambar 2. 15 Struktur Organisasi Akroma Obilia Studio

Sumber: Data Pribadi

Akroma Obilia Studio merupakan sebuah perusahaan yang memiliki struktur yang mengatur pekerjaan setiap divisi. Akroma Obilia Studio dipimpin oleh seorang CEO bernama Kukuh Anjasmara yang memimpin seluruh proses pengerjaan di Akroma Obilia Studio. Selanjutnya terdapat dua divisi secara garis besar yaitu Akroma dan Obilia. Divisi Akroma memiliki tiga divisi yang dipimpin oleh tiga *co-founder* yaitu:

a. Creative Director

Aji Setiawan sebagai *creative director* bertanggung jawab atas konsep kreatif yang diajukan. Peran *creative director* lainnya adalah menerima, membagi, dan mengarahkan tim untuk mencapai kualitas karya yang diharapkan.

b. Finance

Raka Arizal sebagai *finance director* bertanggung jawab untuk membuat perencanaan bisnis serta pengambilan keputusan yang berkaitan dengan keuangan.

c. *Producer*

M. Iqbal Zaki sebagai *producer* bertanggung jawab untuk membuat ide dan konsep serta berkoordinasi dengan divisi lainnya untuk melaksanakan proses produksi. Pada Akroma Obilia Studio produk yang diproduksi secara langsung adalah video animasi.

Sedangkan Obilia memiliki dua divisi yaitu:

a. *Head of Animator*

Kamaliatul M sebagai *head of animator* bertanggung jawab untuk menghasilkan gambar dan animasi 2D.

b. *Art Director*

Achmad Hasbiansyah sebagai *art director* bertanggung jawab untuk aspek visual seperti gambar, foto, atau *layout*. Peran lain *art director* adalah untuk mengarahkan dan bekerja sama dengan desainer grafis untuk mewujudkan konsep visual yang telah dibuat.

Selanjutnya terdapat beberapa divisi yang bertanggung jawab langsung pada beberapa *co-founder* yang telah disebutkan, yaitu:

a. *Graphic Designer*

Graphic designer bertanggung jawab untuk menyiapkan segala material untuk kemudian diubah kedalam bentuk visual serta membuat rencana dan konsep dari seluruh informasi yang didapatkan dari klien. Pada Akroma Obilia Studio terdapat dua orang desainer grafis yaitu Fahrur Rozi dan Muhammad Bilal Zulfi, yang juga menjadi mentor bagi penulis dalam menjalani praktik kerja lapangan.

b. *Illustrator*

Illustrator bertanggung jawab membuat desain visual dari sebuah teks, membahas kebutuhan ilustrasi, serta memproduksi ilustrasi sesuai dengan waktu yang telah disepakati. Pada Akroma Obilia Studio terdapat seorang *illustrator* bernama Iqbal Cadarossi.

c. *Copywriter*

Copywriter bertanggung jawab untuk berkoordinasi dengan *graphic designer* untuk menulis teks promosi, membuat konsep periklanan, serta membuat *marketing campaign* untuk produk. Pada Akroma Obilia Studio terdapat seorang *copywriter* bernama Luthfia Laurenza.

d. *Motion Artist*

Motion artist bertanggung jawab merancang dan membuat *motion graphic* sesuai kebutuhan. Pada Akroma Obilia Studio terdapat seorang *motion artist* yang bernama Adi Santoso.

2.7 Daftar Layanan Perusahaan

Akroma Obilia Studio memiliki beberapa layanan pada bidang *branding*, komunikasi, dan animasi sebagai berikut:

a. *Branding*

Layanan dalam bidang *branding* mencakup *brand strategy*, *brand identity*, *brand story*, *brand messaging*, *tone of voice*, *style guides*, dan *branded content*.

b. Komunikasi

Layanan dalam bidang komunikasi mencakup *campaign planning*, *corporate communication strategy*, *event and activation*, *internal communication*, dan *social media management*.

c. Video dan *Motion Graphic*

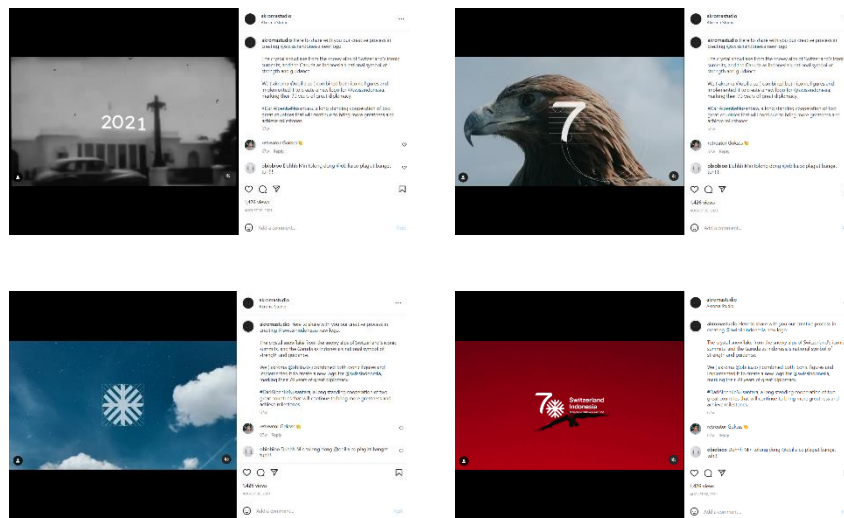
Layanan dalam bidang video dan *motion graphic* mencakup *social media video*, *corporate video*, *case study*, *TVC production*, *motion graphics*, *3D animation video*, dan *360 video and animation*.

d. *Web dan Mobile Application*

Layanan dalam bidang *web* dan *mobile application* mencakup *prototyping and wireframing, user testing, interaction design, interface design, responsive design, dan data visualization.*

2.8 Portofolio Perusahaan

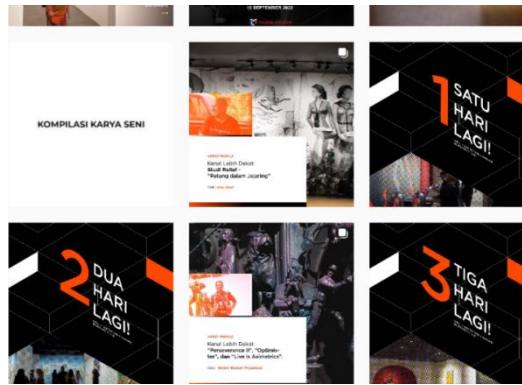
Berikut merupakan portofolio Akroma Obilia Studio:



Gambar 2. 16 Logo SwissIndonesia - Portofolio Akroma Obilia Studio

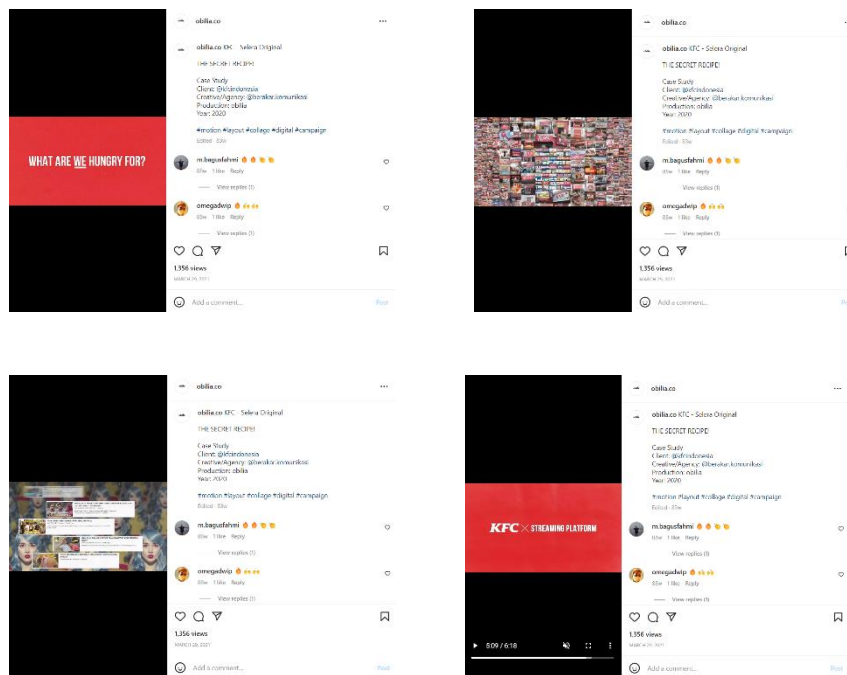
Sumber: Instagram Akromastudio

Pada gambar 2.16 tertera salah satu proyek yang dikerjakan Akroma Obilia Studio, yaitu pembuatan logo Instagram @SwissIndonesia yang merupakan akun Instagram dari kedutaan besar Swiss di Indonesia.



Gambar 2.17 *Layout Instagram Distrik Seni – Portfolio Akroma Obilia Studio*
Sumber: Instagram Distrik.Seni

Pada gambar 2.17 tertera salah satu proyek yang dikerjakan Akroma Obilia Studio, yaitu pembuatan *layout* Instagram untuk akun Instagram @distrik.seni. Distrik Seni adalah sebuah *art project platform* yang mencoba menjawab kebutuhan ruang pemberdayaan, inovasi, dan perkembangan *marketplace* serta ekosistem seni rupa Jakarta, yang selama ini sangat minim wadahnya.



Gambar 2. 18 Motion Graphic KFC Indonesia – Portofolio Akroma Obilia Studio
 Sumber: Instagram Obilia.co

Pada gambar 2.18 tertera salah satu proyek yang dikerjakan Akroma Obilia Studio, yaitu pembuatan video *motion graphic* sebagai bentuk promosi KFC Indonesia pada akun Instagram @kfcindonesia.