



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Deskripsi Perusahaan

Mutualist Kreatif adalah *creative agency*, yang unggul di bidang ilustrasi. Mutualist Kreatif menangani berbagai bidang kreatif seperti: *illustration design, branding identity design, photography service, website design, publication design, dan motion graphic*.

2.2. Sejarah Perusahaan

Mutualist Kreatif di dirikan oleh Andre Aditya Manggala selaku *leader* dan Dionarta Santoso selaku *co-leader*. Andre dan Dio berasal dari dua kampus yang berbeda. Andre berasal dari *Binus International*, sedangkan Dio berasal dari *Nanyang Academi of Fine Art*. Andre dan Dio bertemu di *Northumbria University, UK*, yang merupakan program dari kampus mereka. Andre setelah lulus kuliah bekerja di Ogilvy, Paris sedangkan Dio memutuskan bekerja di The Pavilion, Surabaya. Pada saat bekerja Andre dan dio mendapatkan *set of skills* yang berbeda yang membuat mereka saling melengkapi. Andre mendapatkan ilmu *advertising*, sedangkan Dio mendapatkan ilmu untuk *treatment* gambar berbentuk 3d.

Andre dan Dio memutuskan untuk berhenti dari pekerjaan mereka dan membangun *creative agency*. Mereka memberi nama *creative agency* tersebut Mutualist. Mereka ingin membuat usaha di mana semua pihak dapat diuntungkan, dan tidak ada pihak yang dirugikan. Nama Mutualist berarti sebagai orang yang melakukan simbiosis mutualisme. Sebagai contoh seorang yang melakukan terapi akan disebut *therapist*. Mutualist Kreatif Indonesia terbentuk pada tahun 2004. Pada awalnya Mutualist Kreatif Indonesia masih belum mempunyai kantor dan hanya menggunakan proposal kepada *client*. Mutualist baru mempunyai kantor pada tanggal 9 September 2015. Kantor Mutualist Kreatif Indonesia terletak di kawasan BSD City Tangerang tepatnya beralamat di Komplek Ruko Tol Boulevard blok D nomor 15.

Andre dan Dio memilih ilustrasi menjadi bagian yang di andalkan bagi Mutualis Kreatif Indonesia, karena mereka berasal dari *image maker*. Menurut Andre kita akan menjual hal yang merupakan keahlian kita. Andre merasa bahwa masih sebagian besar *creative agency* tidak jago menggambar, dan ini merupakan kesempatan dimana Mutualist Kreative Indonesia hadir sebagai *creative agency* yang ahli di bidang ilustrasi.

2.3. Logo Perusahaan



mutualist

Gambar 2.1. Logotype Mutualist Kreatif Indonesia



Gambar 2.2. Logogram Mutualist Kreatif Indonesia

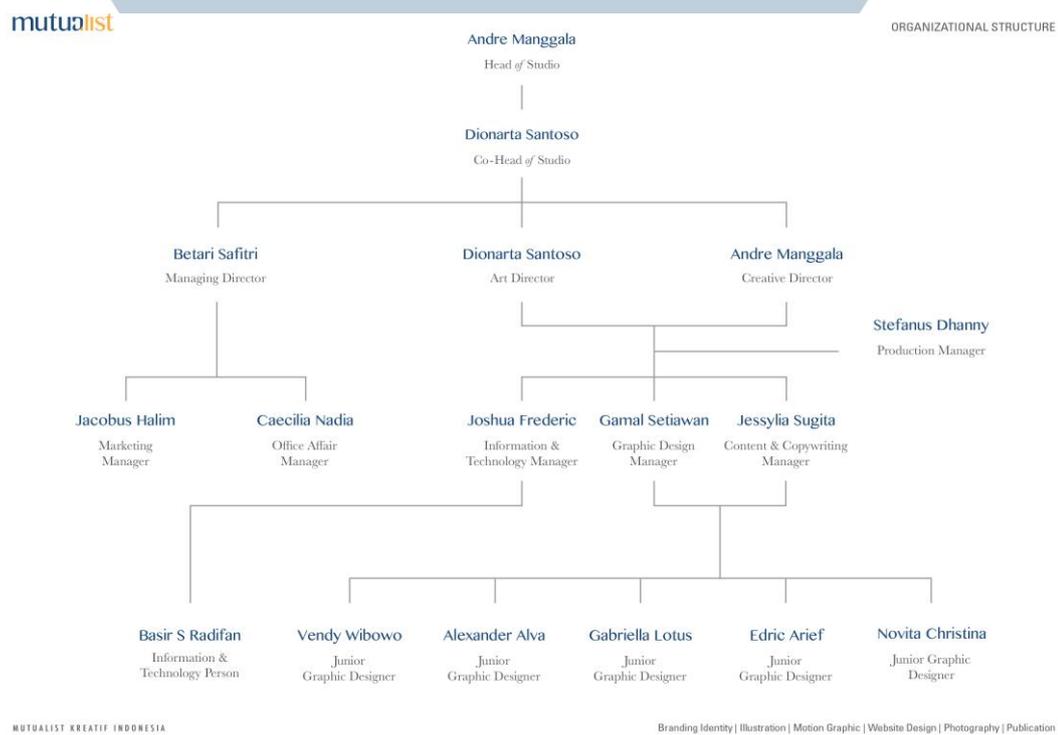
Logo dari CV. Mutualist Kreatif Indonesia terbentuk huruf “a” dan “d” yang merupakan initial dari Andre dan Dio yang merupakan dua pendiri CV. Mutualist Kreatif Indonesia. Typeface yang digunakan adalah untuk menunjukkan kesan *prestige, formal, dan classiness*. Warna Biru pada logo berarti kepercayaan, komunikasi, kreativitas, keberuntungan, loyalitas, kepandaian, kestabilan, ide, dan panudan; dan kuning pada logo berarti kebijaksanaan, filosofi, kerjasama, optimism, pemahaman, dan imajinasi.

2.4. Visi dan Misi Perusahaan

Visi :
Memperkenalkan Indonesia ke tingkat dunia, melalui karya seni rupa modern.

Misi :
Menjadi wadah bagi praktisi seni rupa modern agar dapat merealisasikan karya seni melalui proyek nyata, yang berpedoman pada kualitas.

2.5. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3. Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai jabatan beserta tugas dari masing-masing personel:

1. *Head of Studio* – Andre Aditya Manggala

- Memberikan *brief* di tiap proyek baru kepada team yang mengerjakan.
- Mengasistensi setiap pekerjaan dan memberikan masukan kepada setiap divisi.
- Memantau jalannya sebuah proyek dari awal sampai akhir.
- Melakukan *meeting* dengan klien pada tahap awal dan setiap beberapa minggu sekali untuk memberikan informasi baru pada setiap proyek yang berjalan.

2. *Co-Head of Studio* – Dionarta Santoso

- Melakukan *pitching* dengan pihak klien.
- Mempresentasikan hasil kerja kepada klien.
- Membantu *Head of Studio* untuk menambahkan detail saat memberikan *brief* kepada tiap divisi.
- Pengingat tenggat waktu setiap proyek.

3. *Art Director* – Dionarta Santoso

- Memberikan arahan desain dalam proses pengerjaan proyek.
- Menyalurkan ide atau konsep yang ingin divisualisasikan.
- Memastikan visual yang digarap memiliki pesan atau makna yang sesuai.
- Menentukan kecocokan di dalam komposisi sebuah desain, baik itu tata letak, warna, *typography* sampai ke detail terkecil sekalipun.

4. *Creative Director* – Andre Aditya Manggala

- Pemberi arahan secara kreatif dalam sebuah proyek yang berjalan.
- Memberikan masukan kepada divisi yang berhubungan dengan proses kreatif.

- Melakukan riset terhadap segala macam hal yang berhubungan dengan proyek yang sedang dilakukan.

5. *Managing Director* – Betari Safitri

- Memberikan keputusan diluar proses kreatif.
- Sebagai komunikator antara perusahaan dengan pihak klien.
- Membangun sebuah strategi bisnis di dalam perusahaan.
- Memantau kegiatan operasi baik harian, bulanan hingga tahunan.

6. *Marketing Manager* - Jacobus Halim

- Bertanggung jawab dalam proses pemasaran kantor.
- Mengatur strategi pemasaran dalam kantor.
- Membuat laporan pemasaran kepada *Head of Studio*.

7. *Office Affair Manager* – Caecilia Nadia

- Mengurus segala macam fasilitas di kantor.
- Mendata kebutuhan yang dibutuhkan di dalam kantor.

8. *Production Manager* – Stefanus Dhanny

- Mengawasi proses produksi pada desain yang butuh untuk diproduksi.
- Menjadwalkan atau mengatur jadwal proses produksi agar tidak melewati tenggat waktu yang ditentukan.
- Mengontrol proses pengerjaan desain yang dilakukan oleh junior.

9. *Information & Technology Manager* - Joshua Frederic

- Memberikan konsultasi, masukan atau rencana untuk setiap proyek yang membutuhkan sumber daya teknologi.
- Mengelola sistem komputer di perusahaan.
- Mengawasi dan merawat sistem teknologi.

10. *Information & Technology Person* - Basir S Radifan

- Bertanggung jawab atas pengelolaan sistem langsung kepada IT manager.
- Memantau sistem teknologi yang berjalan.

11. *Graphic Design Manager* – Gamal Setiawan

- Memvisualisasikan *brief* yang diberikan oleh *Art Director* maupun *Creative Director*.
- Merancang sebuah karya desain melalui *software* yang berhubungan.
- Memberikan masukan kepada *junior graphic designer* dan juga turut memberi ide-ide.

12. *Content & Copywriting Manager* – Jessylia Sugita

- Membuat naskah/tulisan yang akan digunakan dalam sebuah desain.
- Mendapatkan *brief* dari Creative Director tentang hal apa saja yang harus disampaikan di dalam konten naskah.

13. *Junior Graphic Designer* – Vendy Wibowo, Alexander Alva, Gabriella Lotus, Edric Arief, Novita Christina

- Merealisasikan *brief* yang diberikan oleh *Senior Graphic Designer*, *Art Director* maupun *Creative Director*.
- Memerhatikan detail dalam proses desain yang dikerjakan.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.4. Suasana Kerja Kantor CV. Mutualist Kreatif Indonesia.



Gambar 2.5. Proses Diskusi dan Brainstorm di CV. Mutualist Kreatif Indonesia.

2.6. *Scope of Business*

Berikut adalah focus bidang-bidang pekerjaan yang dikerjakan oleh CV. Mutualist Kreatif Indonesia:

1. *Web Design*

Web Design yang di kerjakan oleh CV. Mutualist Kreatif Indonesia diharapkan dapat menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan cepat dengan menggunakan internet. CV. Mutualist Kreatif Indonesia mengerjakan *layout, button*, hingga koding.

2. UI&UX

CV. Mutualist Kreatif Indonesia merancang tampilan (*interface*) agar *audience* dapat merasakan *experience* dari aplikasi dan *website* yang telah di rancang.

3. *Brand Identity*

Memperkenalkan suatu *brand* dengan menggunakan desain. *Brand Identity* yang di kerjakan mulai dari logo, media promosi, hingga *stationary* yang akan digunakan.

4. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dapat digunakan sebagai pendukung desain-desain sehingga membuat desain menjadi lebih menarik dan berkomunikasi.

5. *Editorial dan Publication*

CV. Mutualist Kreatif Indonesia membuat *publication design* berupa membuat *floor plan*, *design interior* sebuah acara dan lain-lain. Hasil desain dapat juga berupa cetakan visual, iklan, majalah.

6. *Packaging*

CV. Mutualist Kreatif Indonesia merancang *packaging* bukan hanya segi visual. CV. Mutualist Kreatif Indonesia juga memikirkan berbagai hal seperti bahan yang digunakan apakah dapat melindungi produk dengan baik, keefektifan bentuk produk, dan cara membuka produk dengan baik.

7. *Adverstising Campaign*

CV. Mutualist Kreatif Indonesia membuat iklan yang berguna untuk meningkatkan penjualan klien.

8. *Motion Grapic*

Membuat animasi yang merupakan pergerakan tulisan, ilustrasi. *Motion graphic* dapat digunakan untuk perkenalan perusahaan maupun produk.

2.7. Portfolio

1. Mamute

Mamute adalah papan permainan yang dibuat khusus untuk anak-anak cacat, terutama anak tunanetra, tunarungu, dan tunawicara. Nama “Mamute” terbuat dari kata “ma” yang berarti “mata”, “mu” yang berarti “mulut”, dan “te” yang berarti telinga. Indonesia merupakan negara dimana banyak orang cacat, dan kebanyakan dari mereka dihindari oleh masyarakat.



Gambar 2.6. Papan Permainan Mamute

2. Electramelia

Electramelia adalah buku berdasarkan petualangan hidup Amelia Earhart sebagai penerbang wanita pertama, yang berhasil menyebrangi lautan atlantic. Buku ini adalah buku yang tidak menggunakan kata-kata. Buku Electramelia memiliki 46 halaman penuh ilustrasi, yang di desain untuk mendapatkan ilustrasi berkualitas tinggi. Buku ini sebagian besar menggunakan warna hangat untuk mendapatkan perasaan nostalgia, dan

juga menggunakan ilustrasi yang gaya ilustrasi yang aneh untuk membuat buku ini menonjol di banding buku lain. Buku Electramelia hadir dengan tas spesial yang di desain sebagai *packaging* buku tersebut.



Gambar 2.7. Buku Electramelia

3. Icon Pop Quiz

Pada saat ini semuanya serba digital, dapat membuat *user interface* dan *user experience* untuk berbagai platform sangat penting bagi semua desainer. Berikut CV. Mutualist Kreatif Indonesia mengerjakan dua aplikasi Icon Pop World dan Icon Pop Pic.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



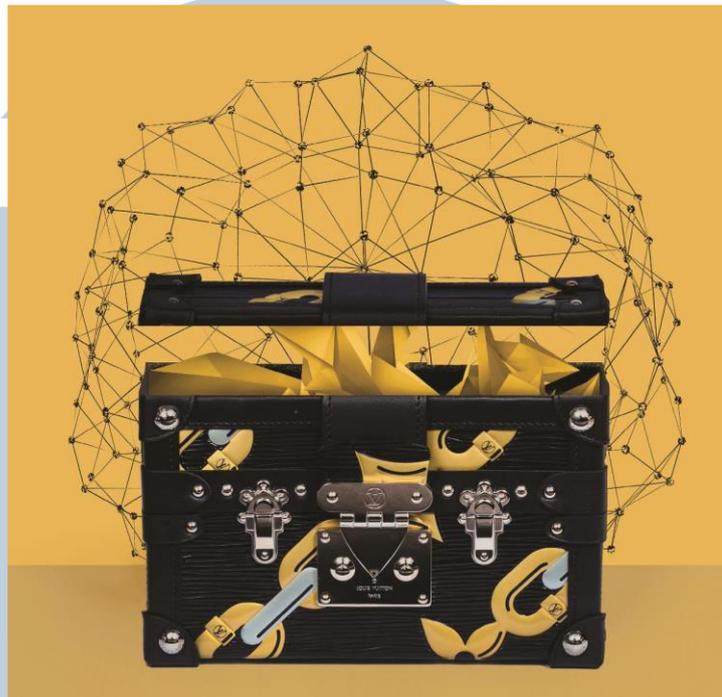
Gambar 2.8. Aplikasi Icon Pop Quiz

4. Louis Vuitton (The Petite Pandora)

CV. Mutualist Kreatif Indonesia di beri kesempatan untuk membuat gambar digital Louis Vuitton SS16. Gambar digital ini digunakan untuk L'Officiel Magazine Indonesia. Karya ini juga digunakan untuk mendukung iklan Louis Vuitton SS16

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.9. Louis Vuitton (The Petite Pandora)

5. Penguin

CV. Mutualist Kreatif Indonesia membuat logo *brand Identity* untuk *publisher* bernama “*Penguin Book*”. Logo ini dibuat dengan bentuk dasar huruf “P” dan juga menggunakan warna hitam putih agar terkesan simpel tetapi tetap konseptual.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.10. Logo Penguin

6. BMW (*Speed of Light*)

Speed of Light menafsirkan gaya hidup manusia moder yang secara individu di tuntut serba cepat. Unsur-unsur dalam karya seni mewakili kebutuhan manusia untuk bertindak, berpikir, dan merasakan apa adanya cepat seperti kecepatan cahaya. Matahari dan bulan tersebut merupakan perumpamaan dam hari-hari, minggu, dan tahun yang telah lewat. Karya ini bermaksud kita harus hidup se efisien mungkin, karena waktu kita terbatas. Oleh karena itu “Speed of Light” berharap agar manusia modern dapat bertindak, berpikir, dan merasa cepat, untuk mengikuti perkembangan masyarakat yang tidak ada habisnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.11. BMW (Speed of Light)

7. Vargo Kitchen

Terinspirasi oleh konsep “*industrial rustic*” untuk menciptakan tempat yang nyaman untuk orang-orang *hangout* untuk mencicipi secangkir kopi atau makanan. Menu Vargo Kitchen merupakan menu Eropa Barat yang fokus pada penyampaian rasa tetapi tetap modern.



Gambar 2.12. Desain Untuk Vargo Kitchen

8. Selain project di atas CV. Mutualist Kreatif Indonesia juga mengerjakan Museum Wayang Potehi pada tahun 2014, membuat *brand identity* dan *advertising campaign* Banara Cipta Harmoni Lestari pada tahun 2014, membuat *brand identity* dan *advertising campaign* Banara, HOOQ pada tahun 2016, Mural in *Collaboration with Binus International University*, WTF Market pada tahun 2015, Eat Happens

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.13. Mural untuk Museum Wayang Potehi



Gambar 2.14. Mural untuk Binus Internasional



Gambar 2.15. WTF Market