

BAB 2

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

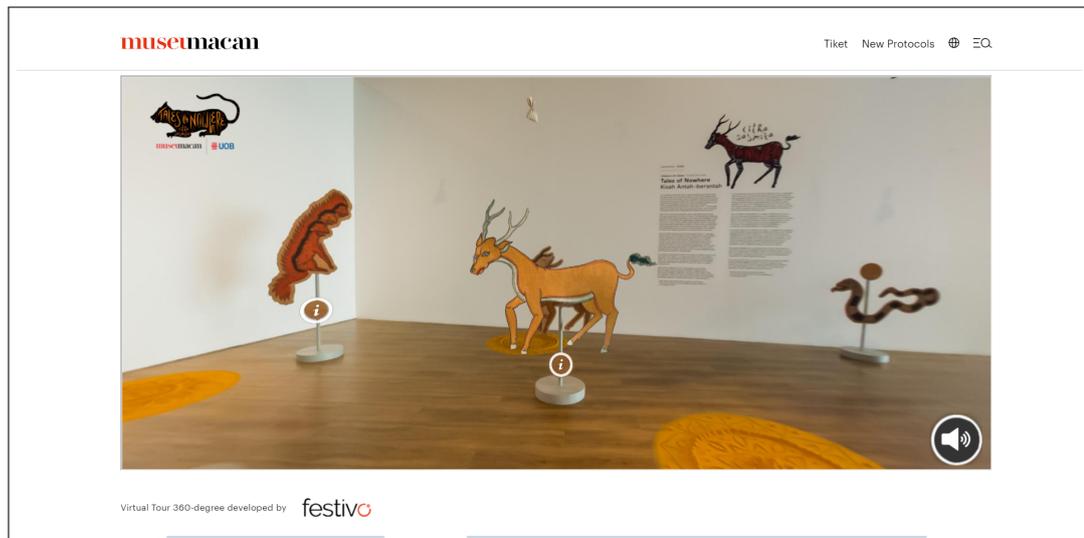
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT. Semesta Realitas Indonesia (Festivo) adalah sebuah *production house* yang bergerak di bidang VR, AR, dan video 360°, dengan pengalaman dalam mengembangkan produk yang diminta oleh klien dari dalam maupun luar Indonesia, seperti Universitas Terbuka, PT Gudang Garam TBK, dan grup musik D'Masiv. Festivo juga menjalin kerjasama dengan Museum Macan sebagai *virtual program partner*. Festivo memiliki keahlian dalam mengembangkan tiga jenis pengalaman secara virtual, yaitu *virtual exhibition*, *virtual interactive games*, dan juga *virtual training*[2]. Festivo didirikan pada tahun 2014 oleh lima lulusan Institut Teknologi Bandung (ITB) dan Universitas Bina Nusantara (Binus) Jakarta, yaitu Rai Pandudita, Fitrah Hardigaluh, Adjie Triwibowo, Adi Nugroho, dan M. Ari Kurniawan. Perusahaan ini didirikan dengan tujuan memanfaatkan potensi VR/AR yang sedang berkembang di dunia[2].



Gambar 2.1. Logo PT. Semesta Realitas Indonesia (Festivo)

Contoh *virtual exhibition* yang pernah dikerjakan oleh Festivo adalah pameran *Citra Sasmita: Tales of Nowhere*, sebuah pameran virtual yang diselenggarakan oleh Museum Macan. Pameran tersebut memanfaatkan teknologi *WebVR* serta kamera 360° dan dapat diakses melalui situs resmi Museum Macan. Gambar 2.2 memperlihatkan salah satu halaman dari situs resmi Museum Macan yang menampilkan suatu bagian pameran.



Gambar 2.2. Tampilan utama pameran virtual *Citra Sasmita: Tales of Nowhere*

Sumber: Situs resmi Museum Macan

Contoh *virtual interactive games* yang pernah dikerjakan oleh Festivo adalah Satpol Klenik, yaitu sebuah *game* VR yang dimainkan secara *multiplayer* dan setiap pemain berada di lokasi yang sama. *Game* tersebut pernah ditampilkan di pameran *Indocomtech 2019*, di mana para pengunjung pameran dapat bermain Satpol Klenik bersama dengan pengunjung lainnya. Para pemain ditugaskan untuk menangkap hantu-hantu yang berasal dari mitos Indonesia. Gambar 2.3 memperlihatkan logo dari permainan Satpol Klenik.



Gambar 2.3. Logo Satpol Klenik

Sumber: Instagram Festivo

Contoh *virtual training* yang pernah dikerjakan oleh Festivo adalah sebuah simulasi bencana alam gempa berbasis VR yang dikembangkan bersama de-

ngan Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). Proyek yang diselesaikan pada tahun 2019 ini ditujukan untuk generasi muda Indonesia agar bisa mendapatkan edukasi mengenai gempa melalui media interaktif yang menyenangkan dan mendekati dengan kasus aslinya. Gambar 2.4 memperlihatkan pengujian simulasi bencana alam gempa.



Gambar 2.4. *Showcase* Simulasi Gempa BNPB

Sumber: *Channel* Youtube Festivo

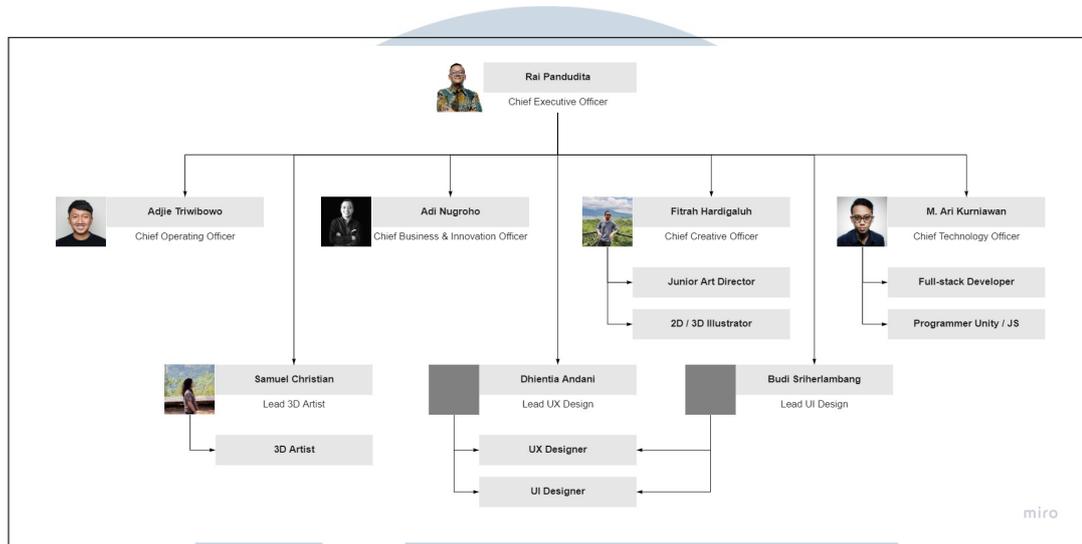
2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi yang dimiliki oleh Festivo adalah menerapkan konsep inti "*humanizing human*" dalam setiap produk VR/AR yang dikembangkan untuk klien[2].

Misi yang dimiliki oleh Festivo adalah:

- Mengembangkan pengalaman VR/AR yang imersif, mudah, menyenangkan, dan juga bermakna.
- Merancang narasi dan alur cerita yang menarik dan sesuai dengan visi klien menggunakan media imersif[2].

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.5. Struktur organisasi perusahaan Festivo

Struktur organisasi perusahaan Festivo dapat dilihat pada Gambar 2.5. Berikut merupakan penjelasan dari tiap bagian struktur organisasi perusahaan Festivo.

A. Chief Executive Officer (CEO)

CEO dijabat oleh Rai Pandudita. Pada program magang Festivo, CEO bertugas untuk memberikan pemahaman tentang *metaverse* dan teknologi baru.

B. Chief Operating Officer (COO)

COO dijabat oleh Adjie Triwibowo. Pada program magang Festivo, COO bertugas untuk memberikan pemahaman manajemen proyek dalam industri serta produksi video dan foto 360°.

C. Chief Business & Innovation Officer (CBIO)

CBIO dijabat oleh Adi Nugroho. Pada program magang Festivo, CBIO bertugas untuk memberikan pemahaman model bisnis dan inovasi pengembangan produk.

D. Chief Creative Officer (CCO)

CCO dijabat oleh Fitrah Hardigaluh. Pada program magang Festivo, CCO bertugas untuk memberikan pelatihan pengembangan ide kreatif, pemahaman narasi, *storytelling*, *gameplay*, *character development*, dan UI/UX. CCO juga berperan sebagai *Creative Director* untuk posisi *Junior Art Director* dan *2D/3D Illustrator*.

E. Chief Technology Officer (CTO)

CTO dijabat oleh M. Ari Kurniawan. Pada program magang Festivo, CTO bertugas untuk memberikan pemahaman Unity, pemrograman VR/AR, dan *meta-verse*. CTO juga berperan sebagai *Senior Programmer* untuk posisi *Full-stack Developer* dan *Programmer Unity/JS*.

F. Lead 3D Artist

Lead 3D Artist dijabat oleh Samuel Christian. Pada program magang Festivo, *Lead 3D Artist* bertugas untuk memberikan pemahaman pengembangan aset 3D sekaligus menjadi mentor untuk posisi *3D Artist*.

G. Lead UX Design

Lead UX Design dijabat oleh Dhientia Andani. Beliau merupakan anggota Fakultas *Product Design Engineering* di Universitas Prasetiya Mulya yang membantu menjadi salah satu mentor di program magang Festivo. Pada program magang Festivo, *Lead UX Design* bertugas untuk memberikan pemahaman dan arahan untuk supervisi riset perilaku dan pengalaman pengguna, serta menjadi mentor untuk posisi *UX Designer* dan *UI Designer*.

H. Lead UI Design

Lead UI Design dijabat oleh Budi Sriherlambang. Beliau merupakan dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Binus yang membantu menjadi salah satu mentor di program magang Festivo. Pada program magang Festivo, *Lead UI Design* bertugas untuk memberikan pemahaman desain UI dan interaksi visual digital, serta menjadi mentor untuk posisi *UI Designer* dan *UX Designer*.

I. Metaverse Task Force

Metaverse Task Force merupakan nama dari program magang Festivo yang diikuti oleh para mahasiswa magang yang telah diterima oleh Festivo. Pada program magang ini, para mahasiswa magang Festivo terbagi menjadi tujuh posisi magang dengan tugas dan tanggung jawabnya tersendiri. Berikut adalah penjelasan tiap posisi, berdasarkan rincian kegiatan dari situs Kampus Merdeka[3].

I.1 UI Designer

Posisi *UI Designer* bertugas untuk merancang visual grafis elemen UI, membuat *wireframe*, dan melakukan *prototyping*.

I.2 UX Designer

Posisi *UX Designer* bertugas untuk memahami interaksi antar pengguna di dalam *metaverse*, melakukan riset pengguna, dan menghasilkan wawasan perilaku pengguna.

I.3 2D/3D Illustrator

Posisi *2D/3D Illustrator* bertugas untuk menerapkan *design brief* dan membuat *concept art* yang berisi *layout* visual dan visualisasi interaksi dari produk.

I.4 Programmer Unity/JS

Posisi *Programmer Unity/JS* bertugas untuk menerapkan metodologi *agile* dengan arahan mentor dan menerjemahkan *desain brief* menjadi *game* yang fungsional. Selama berjalannya Kerja Magang, jabatan ini lebih dikenal sebagai *programmer Unity* atau *game programmer* karena tugasnya dalam membuat permainan dengan *game engine* Unity.

I.5 Full-stack Developer

Posisi *Full-stack Developer* bertugas untuk mengembangkan situs web dan menyusun skenario *User Acceptance Testing* (UAT).

I.6 3D Artist

Posisi *3D Artist* bertugas untuk membuat model 3D yang sesuai dengan arahan mentor dan *design brief*.

I.7 Junior Art Director

Posisi *Junior Art Director* bertugas untuk menyusun *design brief*, mengembangkan narasi dan *storytelling*, serta mengembangkan strategi kreatif dengan mengidentifikasi target sasaran yang sesuai dengan tujuan desain.

