

BAB II

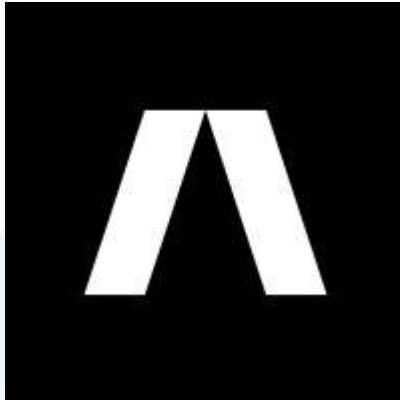
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Aras Design & Motion adalah perusahaan *creative design* yang didirikan oleh Arasastra Nalenda Darmawan pada tahun 2020. Perusahaan ini berfokus kepada pembuatan karya *motion design*, animasi, grafis 2D dan 3D dalam industri *entertainment*. Karya dari Aras Design & Motion berfokus mempunyai tujuan untuk menyediakan karya yang terbaik, dengan menceritakan kisah melalui perhatian terhadap detail dan keahlian kerajinan. Studio ini berlokasi di Jl. Wahid Hasyim Blok FG 12 No.14, Tangerang Selatan.

2.1.1 Profil Perusahaan

Design & Motion memiliki visi untuk memberikan kualitas kerja dan layanan terbaik dan mempunyai misi untuk menciptakan hal-hal luar biasa bersama merek-merek terbaik, kreatif dan seniman di seluruh dunia. Aras Design & Motion bekerja di bidang *entertainment*, menciptakan *motion graphics*, animasi 2D dan 3D, visualisasi CGI, efek visual (VFX), *film title sequence*, film perusahaan/merek dan *key visual animation*. Selain mengerjakan proyek dari klien atau proyek eksternal, studio ini juga membuat proyek internal untuk mengasah keterampilan tim kreatif. Jenis proyek yang dikerjakan bervariasi dari waktu ke waktu. Proyek yang dikerjakan bisa berkisar dari proyek berbasis film, dengan ruang pengarahan artistik yang lebih luas, ataupun proyek yang sangat teliti dan terarah untuk iklan *brand* besar seperti Traveloka, Gudang Garam, Dji Sam Soe, dan Grab.



Gambar 2.1 Logo Aras Design & Motion
Sumber : Dokumentasi perusahaan

2.1.2 Sejarah Perusahaan

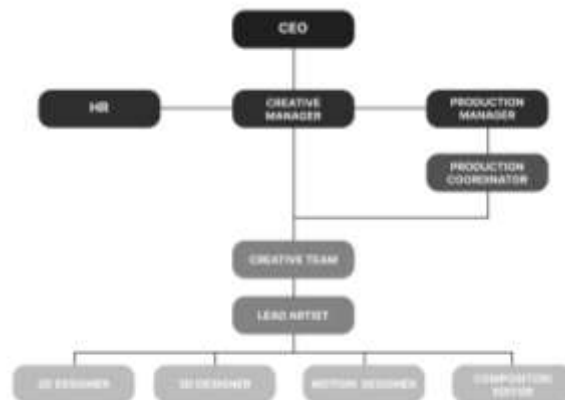
Aras Design & Motion didirikan oleh Arasastra Nalenda Darmawan, seseorang yang memiliki pengalaman lebih dari satu dekade di bidang desain. Ia lulus dari universitas yang dikenal sebagai Saxion Hogescholen di Belanda, kemudian melanjutkan karirnya di New York, Amerika Utara, di mana ia bekerja sebagai *motion designer*. Aras kembali ke Indonesia dengan harapan untuk meluncurkan studio desainnya sendiri, karena pada saat itu pasar dan kebutuhan desain sedang tinggi dan kompetitif di Indonesia. Ia juga bercita-cita untuk menciptakan karya desain yang dapat mencapai audiens dan bakat internasional, membuat karya-karya yang berkualitas terbaik mungkin.

Studio Aras Design & Motion sudah berusia 4 tahun, dengan beberapa karyawan tetap, tim produser dan manajer. Beberapa pekerjaan tergantung pada skala proyek, dan studio bisa membawa *freelancer* atau pekerja kontrak untuk kebutuhan produksi proyek. Selama 4 tahun terakhir, studio telah bekerja sama dengan beberapa brands terkenal seperti Grab, Shopee, Traveloka, Gudang Garam, dan banyak lagi.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan Aras Design & Motion dimulai dengan CEO sebagai kepala dan pendiri perusahaan. Semua proyek yang masuk ke Aras Design & Motion berada di tanggung jawabannya CEO, mengambil keputusan akhir dalam menerima pekerjaan dari klien. Di bawah CEO, terdapat 3 posisi manajerial yaitu HR (*Human Resources*), *Production Manager* dan *Creative Manager* (*Creative Director* dan *Art Director*). Setiap peran manajerial bertanggung jawab atas tugas-tugas dalam mengelola divisi masing-masing, dengan sebagian besar koordinasi sering terjadi antara tim produksi dan tim kreatif saat menjalankan proyek. HR bertanggung jawab atas pengelolaan tenaga kerja dan sumber daya di dalam perusahaan, tim produksi mengelola jadwal proyek dan kemajuan kerja, dan tim kreatif yang menciptakan karya-karya di Aras Design & Motion. Dalam *creative team* ada beberapa divisi yang membuat, terdiri atas *2D designer*, *3D designer*, *motion designer* dan *compositor/editor*.

Berikut adalah bagan struktur organisasi Aras Design & Motion :



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Aras Design & Motion

2.3 Portofolio Perusahaan

Aras Design & Motion telah menyelesaikan berbagai proyek untuk merek-merek besar sejak 2020, dari *brand-brand* yang terkenal ataupun acara-acara seni. Berikut adalah beberapa karya yang dibuat perusahaan dari tahun 2020:

2.3.1 Tira Opening Titles

'Tira' adalah film pahlawan super Indonesia dari Bumilangit Cinematic Universe yang dirilis pada tahun 2023, yang menceritakan tentang seseorang pahlawan wanita dengan kemampuan super. Aras Design & Motion membuat *opening sequence* untuk seri web ini, menampilkan *motion graphics* dan efek visual yang menceritakan adegan-adegan dalam seri Tira. Proyek ini memperlihatkan *motion design* dan desain 2D, yang menampilkan gaya artistik *painterly* dalam *art direction* ilustrasinya. Dengan tantangan ilustrasi 2D, Aras Design & Motion berhasil memberikan *cinematic looks* dalam karya 2D, yang dibantu dengan *motion design* dan *artistic treatment*.



Gambar 2.3 Tira *Opening Titles Styleframe* 'Costume'
Sumber : Dokumentasi perusahaan

2.3.2 Joko Anwar's Nightmares And Daydreams Opening Titles

'Nightmares and Daydreams' adalah web seri horor yang disutradarai oleh Joko Anwar dan dirilis di Netflix pada tahun 2023. Aras Design & Motion membuat *opening sequence* untuk seri ini, menampilkan *3D motion design* dan efek visual bertema horor mengikuti episode-episode serinya. Proyek ini memperlihatkan perpaduan visual sinematik dan desain yang terinspirasi horor, di mana *motion*

design dan *artistic treatment* menciptakan visual yang menyeramkan dan penuh ketegangan, menangkap esensi gaya horor psikologis Joko Anwar.



Gambar 2.4 Joko Anwar's *Nightmares and Daydreams* *Opening Title*
Sumber : Dokumentasi perusahaan

2.3.3 Traveloka 5.0 (Full 3D Animation Ad)

Dalam rangka peluncuran Traveloka 5.0, Aras Design & Motion menciptakan iklan animasi 3D yang menampilkan fitur-fitur dan perbaikan baru dari platform terbaru Traveloka. Melalui *storytelling*, iklan ini menunjukkan lingkungan 3D dengan berbagai karakter dan animasi, menggambarkan situasi terkait dengan *travelling* seperti mengunjungi pantai, memesan penerbangan, *check-in* dalam hotel dan lainnya. Dengan fokus pada penceritaan, narasi tetap mengikuti ide dan pesan dari brand Traveloka, memberi pesan sesuai brand untuk para pengguna. Proyek ini melibatkan berbagai desainer 2D, 3D, dan *motion* untuk menciptakan full 3D animation.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.5 Iklan Traveloka 5.0
Sumber : Dokumentasi perusahaan

2.3.4 Chiki (Play Next Level)

Aras Design & Motion mendesain iklan untuk Chiki (Play Next Level) dengan menggabungkan *live action* dan animasi 3D. Iklan ini menampilkan beberapa karakter yang bereksplorasi dalam dunia The Wondrous Chiki Land yang *surreal* dan *whimsical*, sebuah dunia yang terinspirasi dari produk-produk Chiki. Proyek ini melibatkan penggunaan *live footage* dan dunia 3D, yang digabungkan untuk mencapai perasaan keseruan dari dunia fantasi. *Animation director* dalam proyek ini, Agil Prakoso, membuat *motion* iklan ini seceria dan menyenangkan mungkin untuk menyeimbangkan antara dunia realistik dan fantasi.



Gambar 2.6 Iklan Chiki Play Next Level
Sumber : Dokumentasi perusahaan

2.3.5 BCA (Don't Know, Kasih No.)

Aras Design & Motion juga mendesain *opening titles* untuk kampanye BCA yang disebut 'Don't Know, Kasih No'. Proyek ini terinspirasi dari intro klasik Warkop DKI yang dicampur dengan elegansi dan sinematografi film *espionage*. Iklan ini merupakan dokumenter singkat tentang mencegah penipuan dan pencurian online, serta memberikan tips dalam transaksi yang aman dan cara menghindari penipuan finansial. Proyek ini dibuat dari rekaman live action yang dicampur dengan elemen 3D.



Gambar 2.7 Styleframe BCA Don't Know, Kasih No.
Sumber : Dokumentasi perusahaan

2.3.6 Selebrasi Kreatif (Watch to Grow)

Watch to Grow adalah proyek inisiatif tahun 2022 Aras Design & Motion. Sebuah animasi yang menampilkan perjalanan karakter-karakter mengeksplorasi sebuah platform yang lebih dari sekadar hiburan, tetapi juga tempat kreatif untuk mendapatkan inspirasi dan mencipta. Proyek ini merupakan kolaborasi dengan Selebrasi Kreatif, menciptakan animasi cel 2D dan *motion graphics* yang mengeksplorasi konsep kreativitas dan *growth*.



Gambar 2.8 *Styleframe* Watch to Grow
Sumber : Dokumentasi perusahaan

Proyek ini menjadi contoh terbaik dari Aras Design & Motion karena telah menunjukkan keterampilan dalam membuat *stylized 2D cel animation*. Proyek ini juga menjadi standar yang ditetapkan dalam perusahaan untuk proyek animasi sel 2D di masa depan, menetapkan contoh *motion* yang halus dengan *worldbuilding* yang kaya cerita. Hasil dan *workflow* Watch to Grow juga dibawa sebagai contoh untuk dipresentasikan kepada studio-studio.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA